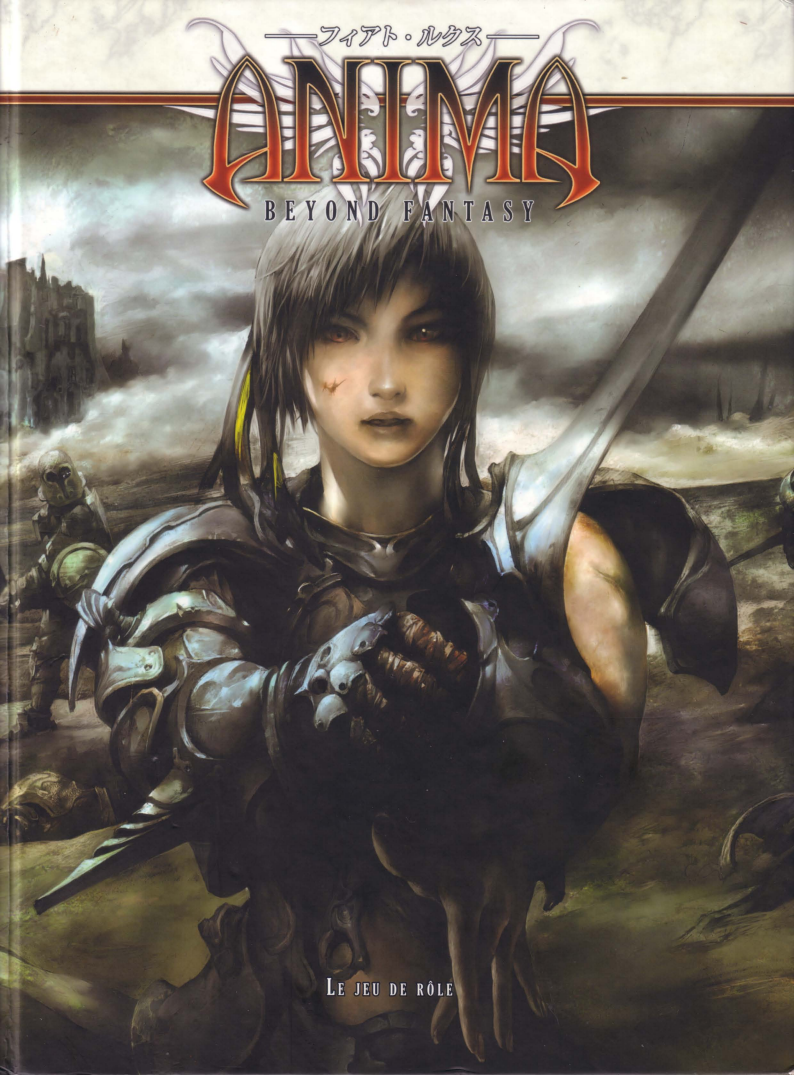
フィアト・ルクス

ANIMA

BEYOND FANTASY



LE JEU DE RÔLE



ANIMA BEYOND FANTASY

CRÉDITS

Conception
Carlos B. Garcia Aparicio

Développement additionnel
Oscar Alcañiz Muñiz
Sergio Almagro Torrecillas
Ignacio Juarez Romera
Pedro Almagro Torrecillas

Textes additionnels
Oscar Alcañiz Muñiz
Salvador Santacruz Zaragoza

Relecture
Sofian Sabe El Leil

Composition
Carlos B. Garcia Aparicio
Sergio Almagro Torrecillas
Pedro Almagro Torrecillas
Jose F. Garrido Cercos

Éditeur
Jose M. Rey

Illustrations
Wen Yu Li - wen-m.deviantart.com
Wataru Kamiya - www.vesta.dti.ne.jp/~kamiwata
Sanyu - iweb.midi.co.jp/%7Eheavenlybody
Kami - homepage.mac.com/isap
Yono Hiroshi / MusicNasca - homepage3.nifty.com/m-nasca
Pako as Kaduki Kugawara - www.leaffish.com
Isao Simokosi - page.freett.com/simosi
Rucchi - cryolight.velvet.jp
No.K - hnok.tuu.jp
Hideyuki Matsumoto / Hidemt - www31.ocn.ne.jp/~kogaratsu
Aoi Takehito / Aoikarintou - www.aomichi.net
Masaki Hirooka - www.backfire.biz
Mitsuba - www.ceres.dti.ne.jp/~mituba
Kuma - www013.upp.so-net.ne.jp/kuma
Mitsuru Kida - www006.upp.so-net.ne.jp/mitsuru
et Alicia Guillén

Testeurs
Suman Lee Jang, Diego Garcia Duran, Marias Entraiges, Jose Real Marin, Joaquin Bravo Tortosa, Pablo Bravo Tortosa, Adria Espi Reig, Javier Bolado Ortiz, Javier Cruz Aguilar, Ruben Zapater Ramos, Miriam Zapater Ramos et Miguel Angel Rodriguez

Traduction, relecture
Black Book Editions et Antoine Clermont

Réécriture
Olivier Fanton

Anima Beyond Fantasy © 2005 - 2007 d'Anima Project Studio. Édition française © 2007 UBIK. Tous droits réservés.
Aucune page ou portion ne peut être reproduite sans permission de l'éditeur, à l'exception des pages 317, 318, 319 et 320 qui peuvent être reproduites pour un usage exclusivement personnel.

edge®
www.edgeent.com
ANIMA PROJECT STUDIO
WWW.ANIMARPG.COM
UbIK®
WWW.EDITIONS-UBIK.COM
ISBN: 978-84-95830-65-4
Printed in Spain

ANIMA BEYOND FANTASY

INDEX

INTRODUCTION 4

Sur ce livre 4
Glossaire 6
Mecanismes du Jeu 7
En conclusion 8

LIVRE DU JOUEUR 9

Chapitre 1 : Création de personnages 10
Qu'est-ce qu'un personnage ? 10
Les caractéristiques 10
Race 12
Champs principaux et secondaires 12
Archétypes et classes 13
Points de Formation et niveau 14
Points de vie et initiative 16
Présence et résistances 17
Les points de création 17
Quelques derniers détails 25
La montée de niveaux 25
Les personnages de niveau 0 26

Chapitre 2 : Les Âmes perdues 28
Les Nephilims 28
Sylvain 29
Jinyin 29
D'anjoyni 30
Ebudan 31
Daimah 31
Duk 'zarist 32

Chapitre 3 : Les Classes 33
Le choix d'une classe 33
Les classes 34

Chapitre 4 : Compétences secondaires 45
Le concept de compétence secondaire 45
Tests de compétence 45
Les compétences secondaires 47
Compétences spéciales 52

Chapitre 5 : Entre la Vie et la Mort 54
La vie 54
La mort 54
La guérison 55

Chapitre 6: Les Capacités Physiques 56
Les capacités physiques 56

Chapitre 7 : Les modules d'armes 58
Le concept des modules 58
Les arts martiaux 60

Chapitre 8: Armes et Équipment 64
L'Equipement 64
Les armes 69
Les armures 77

Chapitre 9: Le Combat 80
Le déroulement du round 80
Les actions 81
Les bases du combat 81
Le combat rapproché 82
Les options du combat rapproché 85
Le combat avec des projectiles 89
Les options du combat à distance 90
Les critiques 91
Les jets ouverts et les Maladresses en combat 93
Encaissement en combat 93
Compétences surnaturelles en combat 93

Chapitre 10 : La Puissance intérieure du Ki 96
L'origine du ki 96
Les pouvoirs du Ki 97
Les techniques 99
La création de techniques 100
Effets 101
Désavantages 108
Exemples de techniques 108

Chapitre 11 : La Magie 110
La théorie magique 110
Les pouvoirs mystiques 111
Les sorts 114
Les listes de sorts 119
Livre de Lumière 120
Livre d'Obscurité 124
Livre de Création 128
Livre de Destruction 133
Livre d'Air 137
Livre d'Eau 141
Livre de Feu 145
Livre de Terre 148
Livre d'Essence 152
Livre d'Illusion 156
Livre de Nécromancie 160
Index des sorts d'Accès Libre 165
Sorts d'Accès Libre 165

Chapitre 12 : La Convocation 178
La convocation 178
Familiers 182
Invocation 183
Les arcanes 184
Les grandes créatures 193

Chapitre 13 : Les Disciplines Psychiques 194
Les matrices psychiques 194
Les PPP 195
Projection psychique 197
Disciplines psychiques 197
Les cristaux psychiques 213

Chapitre 14 : Conditions et accidents 214
Accidents 214
Effets 214
Pièges 215
Poisons 216
Vieillissement 218
Maladies 218
Types de dégâts spéciaux 218

Intensités d'énergie 219
Présence 219
Invulnérabilité et structure 220

Chapitre 15 : L'Expérience 221
Qu'est-ce que l'expérience? 221

LIVRE DU MENEUR DE JEU 223

Chapitre 16 : La Tâche du Meneur de Jeu 224
Conseils et indications 224
Règles spéciales 225
Doutes et recommandations 226
Jouer à Anima 227
Thèmes 227

Chapitre 17 : L'Historie de Gaïa 228
La Malédiction de l'oubli 228
Leur Arrivée 228
La Naissance de Gaïa 229
L'ombre de la croix 230
La séparation 231
Le sacro-saint empire d'Abel 231

Chapitre 18 : Pays et Cités 233
Géographie 233
Politique 233
Description des pays 234
Cités du monde 239
Carte de Gaïa 242

Chapitre 19 : Les Organisations 243
L'église 243
Tol Rauko 244
L'ordre du ciel 245
Samael 246
Soleil Noir 247
Wissenschaft 247
Séléné 248

Chapitre 20 : Le Monde Surnaturel 250
Structure de l'existence 250
Le flux des âmes 250
La Veille 250

Chapitre 21 : Les Puissances dans l'ombre 252
La vérité 252
Le pacte 253
Imperium 253
Les autres puissances dans l'ombre 255
Conseils au meneur de jeu 255

Chapitre : 22 L'Enfer 256
Les enfers 256
La barrière 256
Khalis, la mer de nuages 257
Lunaris 257
Les parties en enfer 257
Joyan 258
D'anjayni 258
Sylvain 259
Doimah 260
Ebudan 260
Duk zarist 261

Chapitre 23 : La Lumière et les Ténèbres 262
Les seigneurs de la lumière et de l'obscurité 262
L'Elan 263
Mikael Béryl 264
Zemiel Shajad 265
Uriel Béryl 266
Jedah Shajad 267
Gabriel Béryl 268
Noah Shajad 269
Raphaël Béryl 270
Erebus Shajad 271
Azrael Béryl 272
Abbadon Shajad 273
Barakiel Béryl 274
Eriol Shajad 275
Edamiel Béryl 276
Meseguis Shajad 277

Chapitre 24 : Présence Surnaturelle 278
Gnose 278

Chapitre 25 : Personnages Communs 280
Exemples de personnages 280

Chapitre 26 : Conception de Créatures 284
Les étapes à suivre 284
Les types de créatures 285
Élémentaires 285
Encaissement 285
Capacités primordiales 286
Base de Création 282
Pouvoirs 282

Chapitre 27 : Bestiaire 299
Termes de jeu 299
Lampion 300
Lagar 300
Nezuacoatil 301
Ombre 302
Damoiselle de Lumière 303
Élémentaires 304
Hécatonchire 306
Grendel 307
Dragon 308
Zombie 309
Égorgeur 310
Asagiri 311
Filisnagos 311
Aberration 313
Seigneur des Ténèbres 313

APPENDICE I 315
Conversion de système 315
Règles additionnelles 317

Introduction

Bienvenu dans la partie des livres que personne ne lit. Ah, vous êtes là ? Pour tout vous dire, pendant un temps, nous comptions nous passer d'introduction, tant elles nous paraissaient rarement utiles. Et puis finalement, nous nous sommes dit : qui sait ? Nous considérions pour acquis le fait que vous, notre lecteur, savez déjà ce qu'est un jeu de rôle. Mais ce n'est peut-être pas le cas et *Anima* est peut-être votre premier jeu de ce type ? Quoi qu'il en soit, nous vous invitons à continuer la lecture de ces quelques lignes avant de vous plonger dans le vif du sujet. Il serait sans doute arrogant de dire que cela répondra à toutes vos questions, mais nous espérons au moins vous présenter brièvement le nouveau monde qui se présente à vous.



L'aventure de Célia commence…

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle N'EST PAS ?

Non, ce n'est pas une erreur, la question ci-dessus est bien : « Qu'est-ce qu'un jeu de rôle N'est PAS ? ». Nous avons préféré prendre le contre-pied de la question que se posent tant de parents et d'associations, « qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? », car la réponse a déjà été expliquée, disséquée, détaillée et nuancée… et pourtant, on en revient toujours au même à la fin, à l'ignorance. Alors, pourquoi ne pas tenter de prendre le problème par l'autre bout, pour voir si cela marche mieux ? Un jeu de rôle ne consiste pas à arpenter les rues, déguisé en viking, ferraillant à droite et à gauche avec des panneaux de signalisation en pensant qu'il s'agit d'armes blanches en provenance du Moyen-Âge. Non. Un jeu de rôle n'a rien à voir non plus avec se maquiller le visage en blanc, puis se promener en ville en faisant le vampire par groupes de dix. Non. Le jeu de rôle n'est pas une ballade en montagne pour aller casser les pieds de tous les petits animaux que l'on y rencontre en essayant de leur « parler »… Non, ce n'est rien d'aussi compliqué. C'est beaucoup plus simple que tout cela, ou peut-être pas. Tout dépend de la façon dont les gens le conçoivent ; mais dans tous les cas, le but est de se distraire. La base du jeu (oublions le rôle pour l'instant) est d'apprendre à s'amuser. Cela fait partie des lois de la nature : les animaux jouent pour apprendre tant qu'ils sont petits ; les humains ne dérogent pas à cette règle. Néanmoins, cela n'implique pas qu'il faille arrêter de jouer à l'âge adulte, car il serait très présomptueux de penser que nous connaissons tout.

Continuons maintenant avec ce qui nous intéresse, sans trop y aller par quatre chemins. Autrefois, les gens se retrouvaient entres amis un jour par semaine, pour une partie de cartes, de dominos ou d'échecs, pour papoter ou juste pour être ensemble. Il s'agit de l'essence du jeu de rôle, d'être tous réunis dans une maison, autour d'une table couverte de papiers, de crayons, de gommes et de livres. On bavarde, on commente plein de choses différentes et parfois même on joue. En fait, si on le présentait en vignettes, on verrait sans doute une séquence de ce genre : dans l'une d'elles un groupe d'amis parle du temps, dans une autre ces mêmes personnes se retrouvent pour parler d'un film, dans une autre encore ils parlent de football et dans la dernière, ils parlent de jeu de rôle ou d'autre chose encore. Jouer aux jeux de rôle n'est pas une activité qui stimule l'agressivité ni qui conduit les gens vers un état d'isolement vis-à-vis de la réalité. Un jeu de rôle consiste simplement à passer un bon moment avec des amis tout en parlant de choses et d'autres en profitant de bons petits amuse-gueule.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Les quelques paragraphes ci-dessus ne sont peut-être pas très clairs. C'est vrai qu'il est difficile de décrire une chose en parlant de ce qu'elle n'est pas. Tentons donc maintenant une réponse plus directe. Le jeu de rôle est comme un jeu de plateau sans plateau, dont l'élément fondamental est le sens de l'imagination. C'est une immense œuvre théâtrale dans laquelle chaque participant joue le rôle d'un personnage, qu'il interprète sans scénario prédéfini. Les joueurs se servent uniquement d'un ensemble de règles présentées dans ce livre, qui déterminent le résultat des actions qu'entreprennent leurs personnages.

Dans un jeu de rôle, il existe deux types de participants : les joueurs et le Meneur de Jeu. Chacun des joueurs interprète l'un des personnages fictifs protagonistes de l'histoire en cours. Leur objectif est de donner vie à ces personnages et de vivre à travers eux toutes sortes d'événements. Les joueurs décident de la façon dont leurs personnages se comportent, de leurs actions et de leurs réactions, tout en essayant d'atteindre les objectifs qu'ils se sont fixés.

De l'autre côté, le Meneur de Jeu se charge de créer l'histoire et de jouer tous les personnages qui ne sont pas contrôlés par les joueurs. Le Meneur fait office de réalisateur et de scénariste vis-à-vis de la trame générale de l'histoire, que les joueurs développent ensuite en fonction de ses improvisations. Il est aussi l'arbitre de la partie, qui applique les règles et décide du dénouement des événements.

Cette partie touche à sa fin, mais voici une dernière recommandation. Lisez. Oui, lisez tout ce qui vous fait envie, car cela vous permet d'apprendre beaucoup de choses différentes qui vous permettront ensuite de créer et d'interpréter des personnages durant vos parties. Bonne chance !

SUR CE LIVRE

Le livre que vous tenez entre vos mains est un manuel d'instruction pour jouer au jeu de rôles *Anima*. Les joueurs autant que le Meneur de Jeu peuvent apprendre à jouer et à interpréter leurs rôles en utilisant les règles présentées dans ces pages. Ce livre a pour objectif d'être une référence rapide. Il n'est pas nécessaire de connaître toutes les règles par cœur pour faire une partie, il suffit de savoir où chercher en cas de besoin.

Le système d'*Anima* n'a pas la prétention d'être simple, mais plutôt de fournir un grand nombre et une grande variété de possibilités. Les joueurs les moins expérimentés pourront rencontrer des difficultés pour assimiler la mécanique du jeu. Surtout que cela ne vous effraie pas. Même la règle la plus compliquée finira par devenir routinière au fur et à mesure de son utilisation.

Au moment de concevoir ce jeu, nous devions nous décider entre un système simple et rapide ou un autre complet et exhaustif. Finalement, nous avons essayé de parvenir à un compromis, tout en préférant pencher du côté de l'exhaustivité que de la facilité. Nous avons pris cette décision pour la raison suivante : il s'avère toujours plus simple d'abandonner une règle que l'on ne considère pas nécessaire que d'en créer de nouvelles. De toute façon, il est absolument impossible de trouver un compromis parfait. Certains joueurs trouveraient ces règles trop complexes, tandis que d'autres penseraient qu'elles sont trop simples. Comme on dit, les goûts et les couleurs…

Naturellement, il reste beaucoup de choses que, douloureusement, nous avons laissées dans l'encrier pour des raisons d'espace autant que de complexité. Nous essaierons d'y remédier lors de futures publications.

Cet ouvrage se compose de deux parties distinctes, le Livre du Joueur et le Livre du Meneur de Jeu. Le Livre du Joueur présente tout ce qu'il vous faut pour jouer un personnage, depuis la création jusqu'à la résolution des combats. Mais attention, toutes les règles du système ne se trouvent pas à cet endroit, la seconde partie en contient aussi. Nous avons préféré inclure aussi peu d'informations que possible sur le monde de Gaia dans cette partie du

Illustration © Komiwan 2002

.livre, pour les réserver au Meneur de Jeu. Le Livre du Joueur s'étend du **Chapitre 1** au **Chapitre 15**.

Dans le Livre du Meneur de Jeu se trouvent toutes les règles nécessaires pour mener une partie et installer l'ambiance nécessaire au jeu. Cette section commence au **Chapitre 16** et s'étend jusqu'à la dernière page.

Si vous allez être Meneur de Jeu

La charge du Meneur de Jeu se révèle bien plus lourde que celle d'un simple joueur. En tant que Meneur, il faut que vous appreniez bien plus de règles que les autres et que vous inventiez la trame de vos futures aventures. C'est à vous qu'il reviendra de décider de ce qui va se passer à chaque instant de l'aventure et de modifier à l'improviste vos plans soigneusement préparés en fonction des actions de vos joueurs.

Cependant, malgré le travail supplémentaire que cela implique, la tâche de Meneur procure aussi une grande satisfaction, dû fait d'avoir le contrôle d'un monde à soi et d'en devenir un petit dieu.

Jouer à Anima

Anima est un jeu de *dark fantasy*. Les personnages vivent dans un monde réaliste et cohérent, plein de dangers et de forces occultes. Évoluant entre la lumière et les ténèbres, ils sont les témoins d'évènements qui échappent totalement au reste du monde. Ils doivent combattre leurs craintes personnelles et lutter pour leurs vies face à des forces surnaturelles et à des entités oubliées. Pour survivre, ils disposent de quelques armes, de leurs talents, de leur ingénuosité et des mêmes facultés surnaturelles que leurs adversaires.

Néanmoins, Gaia n'est pas l'unique cadre de jeu envisageable pour *Anima*. Il est possible d'utiliser ces règles pour jouer dans d'autres univers, même s'ils n'ont rien à voir avec la *dark fantasy*. Il suffit d'un peu d'imagination et d'envie pour y parvenir.

Exemple de partie

Pour clarifier ce qu'est un jeu de rôle, nous allons voir un extrait d'un exemple de partie. Étant donné que les personnages se trouvent dans une situation tendue, le Meneur de Jeu détaille beaucoup plus la situation qu'habituellement. Les trois joueurs interprètent leurs personnages, respectivement appelés Lémures, Célia et Pazusu. Imaginez la scène comme suit : les quatre amis sont attablés, la lumière est faible et une musique d'ambiance joue à bas volume. Dans le jeu, la nuit est tombée, les personnages suivent la piste qu'a laissée un villageois en traversant un bois.

Meneur de Jeu (MJ à partir de maintenant) : Vous sortez enfin du bois et vous débouchez sur le sommet d'une colline. En dessous de vous s'étend un petit vallon couvert de buissons. Au fond, vous pouvez voir une vielle église abandonnée, entourée d'un cimetière presque totalement en ruines. Le ciel, très nuageux, vous empêche de bien voir, mais vous êtes presque sûrs qu'il y a une sorte de lumière faible à l'intérieur de l'église. Vous n'entendez aucun bruit, à part celui du vent qui souffle dans les branches du bois que vous venez de quitter.

Pazusu : Bon, je vous le dis franchement, cet endroit ne me plaît pas du tout. Je n'aurais déjà pas particulièrement envie de la visiter de jour, alors de nuit...

Lémures : Ne fais pas ta chochotte. Tu es trop obsédé par les histoires qui font peur. Nous n'allons pas découvrir ce qui ce passe si nous repartons en arrière. Qu'en penses-tu, toi ? (en s'adressant à Célia)

Célia : Que cette discussion n'a pas de sens. Nous savons tous que nous devons y aller, alors allons-y.

MJ : Très bien. Vous commencez à descendre vers l'église. Le chemin est assez pentu et vous devez faire très attention. L'herbe est humide et vos bottes ne tardent pas à être trempées. Tout à coup, alors que vous vous trouvez à mi-chemin, vous voyez la lumière dans l'église s'éteindre subitement.

Lémures : Merde ! Ils nous ont vus ! Je savais que nous aurions dû descendre cachés.

Célia : On ne va pas trouver de solution en restant ici, alors nous continuons à avancer. La lumière s'est peut-être simplement éteinte. Gardez à l'esprit que la nuit est très nuageuse...

MJ : Vous continuez en vous baissant et vous approchez de l'église. Après deux minutes, vous arrivez au niveau du cimetière abandonné. L'édifice se trouve à dizaine de mètres devant vous.

Pazusu : On pourrait au moins éviter le cimetière ! Non ?

Lémures : Si ça peut te calmer un peu, d'accord. Y a-t-il un endroit par lequel nous pourrions atteindre l'église sans le traverser ?

MJ : Oui. Le cimetière se situe juste devant le parvis de l'église et sur ses côtés, et donc vous pouvez l'éviter en passant par derrière.

Célia : C'est bizarre... (dit-elle d'un ton étonné) Normalement, les cimetières sont à l'arrière des églises, jamais devant.

Lémures : Ah, toi aussi tu t'y mets ? Allons-y, faisons le tour.

MJ : Bien. Derrière, vous avisez une petite entrée et quelques vitraux renforcés de barreaux métalliques. On n'entend aucun bruit en provenance de l'intérieur.

Lémures : Bon, laissez-moi m'approcher en silence pour m'assurer que tout va bien.

MJ : Fais ton jet pour te cacher. (Le MJ lance les dés en cachant le résultat aux joueurs.) Parfait. On dirait que personne ne t'a vu même si, franchement, il ne semble y avoir personne. Seul règne le silence.

Lémures : Mmm... je jette un œil par la fenêtre. Qu'est-ce que je vois ?

MJ : Absolument rien. Les fenêtres semblent murées de l'intérieur. Tout à coup (le MJ fait un jet et se tourne vers Célia), tu as une sensation étrange. Tu te sens observée, mais tu n'es pas sûre que ce ne soit pas juste dû au stress. Tu ne vois personne autour de toi.

Célia : Je me prépare à tirer mon épée s'il le faut, mais j'attends de voir comment ça se passe pour Lémures. Et je me tiens prête au cas où quelque chose s'approche.

MJ : Bien. (En revenant à Lémures) Que fais-tu maintenant ?

Lémures : Je me dirige vers la porte et j'essaie de l'ouvrir en faisant le moins de bruit possible.

MJ : Avant tout, son état de conservation te surprend, de même que son aspect robuste. Tu poses la main sur la poignée (à nouveau quelques lancers de dés) et tu l'ouvres dans un crissement aigu. La porte est ouverte.

Lémures : Je leur fais signe de s'approcher.

Célia et Pazusu en même temps : Allons-y !

Célia : Je dégaine mon arme et je passe la porte. Il n'y a personne, n'est-ce pas ?

MJ : Tu vois une petite pièce, sans doute la sacristie. Tout y est détruit, les meubles jetés au sol, les livres aux couvertures et aux pages arrachées. Il n'y a personne et les fenêtres sont bloquées par de grosses planches. À l'exception de celle que vous venez d'utiliser, la seule sortie est une petite porte qui doit donner sur la partie centrale de l'église. Tout d'un coup, tu entends un bruit et aperçois des formes obscures plonger sur toi depuis le plafond.

Célia : Ah ...! Je m'écarte d'un bond !

MJ : Les corbeaux inoffensifs sortent en volant par la porte. On dirait que tu les as dérangés.

Célia : (Un peu vexée) Rien d'autre que des corbeaux...

Lémures : (En souriant) Il vaudrait mieux que tu me laisses passer le premier. Je me dirige vers la porte de l'autre côté de la pièce et j'essaie de l'ouvrir. S'il y avait quelqu'un EN CE MOMENT (en regardant Célia), c'est sûr qu'il nous aurait entendus, alors j'y vais rapidement.

MJ : Tu essaies de l'ouvrir, mais pas moyen. Cette fois, la porte est non seulement fermée, mais on dirait que quelque chose la bloque aussi.

Lémures : Je fonce sur la porte dans le but de l'enfoncer.

Pazusu : Je l'aide.

MJ : Très bien. (Il effectue les jets adéquats). Vous y parvenez ! La porte cède en faisant un bruit assourdissant. Vous ne l'avez pas détruite, mais la serrure et ce qui bloquait ont lâché. C'est exactement ce à quoi vous vous attendiez : le corps central de l'église, mais tout y est plongé dans l'obscurité et la seule lumière entre par les énormes vitraux de cristal rougi... (d'un ton pausé et calme). Les toiles d'araignée et la poussière couvrent tout. Les bancs ont été déplacés et vous discernez au fond de la pièce les deux grandes portes d'entrée. Le sol est jonché de pages de livres arrachées.

Lémures : Il n'y a personne ? Nous entrons avec beaucoup de précaution et en essayant de faire attention à tout.

Célia : Une question. Est-ce que je peux voir la fenêtre où il y avait la lumière de ma position ?

MJ : Oui. Il s'agissait du vitrail central de l'église, qui se trouve à côté de l'autel.

Célia : Bien. Je m'approche de l'autel et je l'examine.

Pazusu : Sérieusement, tout ça ne me plaît pas. Je reste au centre de la pièce, sans bouger.

Lémures : Tu as raison. Il y a quelque chose qui ne me plaît pas, ici... Nous cherchions quelqu'un, et pas une église vide. Qu'est-ce qu'il se passe ici ? Je me dirige vers les portes centrales.

MJ : Je commence par toi, Célia. Dans l'autel, tu trouves une Bible dont il manque plusieurs pages. Les quelques feuilles qui restent sont souillées et rayées. En fait, on dirait que l'on a écrit par-dessus, mais la majorité de ces écrits sont des gribouillis incompréhensibles. Certaines pages ont été voilées, mais aucune ne semble avoir été brûlée.

Célia : J'essaie... (un peu nerveuse) j'essaie de lire en la rapprochant de la lumière.

MJ : Quant à toi, Lémures, tu arrives à la porte et tu te rends compte qu'elle est complètement bloquée. Mais il y a quelque chose d'autre... Quelques marques ressemblant à des coups de griffes et du sang couvrent toute la porte.

Lémures : Comme si quelqu'un avait été frappé et que du sang avait giclé ?

MJ : Non, plutôt comme si quelqu'un s'était arraché la peau des doigts en tentant de griffer la porte. En essayant de l'ouvrir de l'intérieur... Et, alors que vous vaquez à vos recherches et (en revenant vers Pazusu) que tu te tiens au centre de la pièce, tu te rends compte qu'un liquide clapote sur ton épaule droite... Il s'écoule de plus en plus fort à partir d'une chose suspendue au plafond...

GLOSSAIRE

Quelques-uns des termes ou abréviations utilisés dans ce livre peuvent se révéler un peu confus pour les joueurs. Suivent quelques brèves définitions pouvant servir d'aide.

Accumulation de Ki : Vitesse à laquelle une personne peut utiliser ses points de Ki. Cette valeur indique combien de points de Ki s'accumulent à chaque round.

Accumulation magique (AMR) : Capacité de contrôler et manier le pouvoir magique. Cette valeur indique combien de points de magie peuvent être utilisés ou concentrés par round.

Action : Chacun des actes d'un personnage au cours d'un round de combat. On distingue deux types d'actions : les actives et les passives.

Actions actives : Actions qu'un personnage ne peut effectuer que lorsque c'est à lui d'agir dans le round.

Actions passives : Actions qu'un personnage peut effectuer à n'importe quel moment, même si ce n'est pas à lui d'agir.

Archétype : Regroupement de plusieurs classes aux affinités communes.

Attaque (Att) : Compétence permettant de blesser son adversaire.

Avantages : Qualités innées. On les acquiert au moment de la création de personnage, en dépensant les points de création.

Base d'une compétence : Valeur acquise grâce aux Points de Formation, en dehors de tout modificateur positif ou négatif.

Bonus : Modificateur positif ajouté à un jet ou à une catégorie de jets.

Classe : Spécialisation du personnage qui détermine ses possibilités d'évolution.

Champ martial : Regroupe toutes les compétences et capacités liées au combat. Un des trois champs principaux.

Champ principal : Compétences et capacités les plus utiles aux personnages dans la pratique de leur classe. Il en existe trois : martial, mystique et psychique.

Champ psychique : Regroupe toutes les compétences liées à l'esprit. Un des trois champs principaux.

Champ mystique : Regroupe toutes les compétences magiques. Un des trois champs principaux.

Compétence : Qualité acquise. La valeur d'une compétence indique le degré d'aptitude du personnage.

Compétences de défense : Regroupe les compétences permettant d'éviter d'être blessé par son adversaire, soit l'Esquive et la Parade.

Compétences secondaires : Compétences liées à des domaines non couverts par les trois champs principaux.

Convocation : Méthode de magie qui permet de convoquer, de dominer, de lier et de révoquer des êtres surnaturels.

Critique : Conséquences supplémentaires d'une attaque infligeant des dégâts particulièrement importants.

Dé 10 (D10) : Résultat du jet d'un seul dé à dix faces.

Dé 100 (D100) : Résultat du jet d'un dé de pourcentage. En général, on utilise deux dés 10, l'un d'entre eux indiquant les dizaines et l'autre les unités.

Dégâts : Quantité moyenne de dégâts qu'inflige une attaque. Les dégâts effectifs sont modifiés en fonction de la Marge d'Attaque.

Désavantages : Défauts innés. On les choisit au moment de la création de personnage, pour obtenir plus de Points de Création.

Développement Intérieur (DI) : Points dont dispose un personnage pour apprendre des pouvoirs Ki et des techniques de puissance intérieure.

Difficulté : Nombre qu'un personnage doit atteindre lors d'un test de compétence pour que son action réussisse.

Disciplines psychiques : Les pouvoirs de l'esprit sur le corps et la matière.

Encaissement : Capacité dont disposent certaines créatures pour résister naturellement aux dégâts, due à leur taille ou à leurs capacités innées.

Esquive (Esq) : Compétence de défense permettant d'éviter les attaques de ses adversaires.

Élan : Valeur comprise entre 0 et 100 qui mesure l'attention que portent les entités de puissance supérieure au personnage.

État : Condition à laquelle est soumise un personnage, en fonction des effets qu'il subit.

Fatigue : Points indiquant l'état d'épuisement d'un individu.

Fracassement : Mesure la capacité des armes à briser d'autres objets similaires en cas de choc. Si la somme d'un D10 et de la valeur de Fracassement est supérieure à la Solidité de l'objet, celui-ci se brise.

Indice de poids : Capacité maximale de charge qui peut être soulevée.

Indice de Protection (IP) : Efficacité de la protection que confère une armure contre un type précis d'attaque.

Initiative : Vitesse de réaction. Au début de chaque round de combat, un test d'Initiative détermine dans quel ordre agissent les combattants.

Intensité d'une énergie : Évalue le niveau de puissance d'une source d'énergie, comme le feu, l'électricité ou le froid.



Illustration © Alicia Cuellar

Invocation : Méthode de magie consistant à passer des pactes avec des Entités supérieures pour obtenir des bénéfices.

Jet Ouvert : Un jet ouvert est obtenu quand un D100 donne 90 ou plus. Dans ce cas, il faut à nouveau lancer les dés et rajouter le résultat obtenu au résultat précédent.

Ki : Énergie vitale. On l'utilise pour réaliser des prouesses physiques exceptionnelles ainsi que des techniques de puissance intérieure.

Maladresse : Une Maladresse représente un échec automatique lors d'un jet de D100. À part dans quelques situations exceptionnelles, on l'obtient sur un jet de 1,2 ou 3.

Malus : Modificateur négatif soustrait à un jet ou à une catégorie de jets.

Marge d'échec : Différence entre un test de compétence échoué et la difficulté requise.

Mode : Type de dégâts d'une arme ou d'une attaque. Les sept Modes sont : Tranchant, Contondant, Perforant, Chaleur, Électricité, Froid et Énergie.

Modificateur de caractéristique : Nombre modifiant le Total de toutes les compétences dépendant de cette caractéristique. Il peut être positif ou négatif.

Meneur de Jeu (MJ) : La personne qui dirige la partie et narre les événements.

Mouvement : Vitesse de déplacement.

Niveau de magie : Mesure la connaissance magique d'un individu. Plus il est élevé et plus cet individu peut maîtriser de sorts.

Niveau de personnage : Mesure le potentiel d'un personnage. Plus ce niveau est élevé et plus ses compétences sont élevées.

Parade (Par) : Compétence de défense permettant de bloquer les attaques de ses adversaires.

Personnage Joueur (PJ) : Personnage interprété par un joueur.

Personnage Non Joueur (PNJ) : Personnage contrôlé par le Meneur de Jeu.

Points d'Expérience : Points que reçoit un joueur pour son personnage, à la fin de chaque séance de jeu, en récompense de ses actions. À certains paliers, ils permettent de changer de niveau.

Points de Création : Points dont dispose tout personnage au moment de sa création pour acquérir des avantages. Les joueurs commencent avec trois points mais peuvent en obtenir d'autres en choisissant des désavantages.

Points de Formation (PF) : Points que l'on doit investir pour acquérir des compétences et des capacités. Ils dépendent directement du niveau.

Points de Potentiel Psychique (PPP) : Points permettant aux psy d'améliorer leurs capacités mentales et d'acquérir de nouveaux pouvoirs.

Points de vie (PV) : Mesure la résistance aux dégâts d'un individu. Moins il lui reste de points de vie, et plus son état est grave.

Présence : Valeur animique ou spirituelle d'un individu ou d'un objet.

Projection magique : Compétence permettant d'atteindre sa cible à l'aide de sorts.

Projection psychique : Compétence permettant d'atteindre sa cible à l'aide de pouvoirs mentaux.

Puissance intérieure du Ki : Utilisation de l'énergie de l'âme qui imprègne le corps humain, dans le but d'augmenter ses capacités. Désigne les pouvoirs et techniques Ki.

Qualité de Vol : Vitesse et de manœuvrabilité d'une créature volante.

Race : Un personnage peut être un humain ou une des races de Nephilims.

Régénération : Vitesse à laquelle guérissent les blessures subies.

Résistances : Capacité d'un personnage à résister à divers effets et dégâts. Il existe cinq types de résistances : la Résistance physique (RPhy), la Résistance aux maladies (RMal), la Résistance aux poisons (RPoi), la Résistance mystique (RMys) et la Résistance psychique (RPsy). Dépend de la Présence et d'une caractéristique.

Résultat final : Somme d'un D100 et du Total de la compétence testée.

Solidité : Résistance aux chocs des armes et armures.

Surprise : État d'un individu quand il n'est pas préparé ou qu'il ne s'attend à rien de particulier. Dans cette situation, il subit un malus de -90 à toutes ses actions.

Talent psychique : Capacité d'un individu à utiliser ses disciplines mentales et à amplifier leurs effets.

Test de caractéristique : Jet réalisé directement par rapport aux caractéristiques d'un personnage. On utilise pour cela un unique dé 10, avec lequel il faut obtenir un résultat inférieur ou égal à la caractéristique testée.

Test de compétence : Jet de dés effectué pour déterminer si la mise en pratique d'une compétence est couronnée de succès. Il faut pour cela lancer un dé 100 et y ajouter le Total de la compétence testée. Si le résultat final est supérieur ou égal à la difficulté requise, le personnage réussit ; dans le cas contraire, il échoue.

Test opposé : Jet de compétence lors duquel deux personnages s'affrontent. Celui qui obtient le résultat final le plus élevé remporte l'affrontement.

Total d'une compétence : Somme de la Base de la compétence, du modificateur de caractéristique et de tous les modificateurs adéquats.

Voie de magie : Ensemble de sorts partageant la même source de pouvoir.

Zéon : Points de magie utilisés pour lancer des sorts.

MÉCANISMES DU JEU

Nous avons déjà vu les principes fondamentaux communs à tout jeu de rôle. Cette section propose un exposé rapide des concepts propres à Anima. Il ne s'agit là que d'un résumé des règles complètes, qui devrait toutefois vous permettre de vous faire une idée de la façon dont elles fonctionnent. Par conséquent, certaines de ces explications sont très simples et seront développées plus profondément dans les chapitres suivants.

Matériel nécessaire

Mis à part ce livre, vous n'avez pas besoin de grand-chose pour jouer à *Anima*. Le seul objet réellement indispensable est une paire de dés à dix faces. Ils permettent d'effectuer des jets d'un D10 ou d'un D100. Notez que le zéro sur un D10 est considéré comme un résultat de 10. Pour le D100, lancez deux D10 de couleurs différentes, en désignant l'un d'entre eux comme étant le chiffre des dizaines et l'autre celui des unités. Si les deux dés tombent sur zéro, le résultat est en fait de 100.

Vous aurez aussi besoin d'une feuille de papier où noter les caractéristiques, les compétences et toutes les autres données relatives à votre personnage, ce que l'on appelle une feuille de personnage. Vous en trouverez un exemplaire dans la section Appendices de ce livre, que vous pourrez photocopier avant la partie. Elle est conçue pour faciliter l'accès à toutes les informations requises pour votre personnage ou vos créatures. Si vous le désirez, vous pouvez utiliser des figurines de plomb pour matérialiser l'emplacement des personnages et de leurs adversaires sur un plan de bataille. Cependant, dans la grande majorité des cas, une feuille blanche, un crayon et une gomme suffisent largement. Enfin, une calculatrice vous sera peut-être d'un grand secours au moment de calculer les résultats des jets de compétence et les dégâts.

Le Hasard

Même le meilleur archer au monde ne touche pas systématiquement le centre de la cible, de même que le meilleur pianiste se trompe de temps à autre dans ses mesures. Bien que la compétence soit un facteur essentiel pour déterminer l'issue d'une action, elle n'est pas la seule à entrer en ligne de compte. Dans la plupart des situations, la chance aussi a son mot à dire.

Ce qui est vrai dans la vie réelle l'est aussi dans un jeu de rôle. Quelle que soit l'habileté d'un personnage, il reste toujours une chance qu'il n'atteigne pas son objectif. On utilise les dés pour introduire l'élément aléatoire nécessaire à la résolution d'une action. Le jet de dés introduit une incertitude dans l'usage des compétences, un risque qui provoquera des frissons dans le dos des joueurs.

Effectuer des tests

Comme nous venons de l'expliquer, le mécanisme fondamental de notre système est fondé sur des jets de dés à cent faces et de dés à dix faces qui servent à déterminer l'échec ou le succès des actions des personnages. À titre d'abréviation, nous appellerons désormais les dés à cent faces D100 et les dés à dix faces D10.

Il existe deux grands types de tests : les tests de compétence et les tests de caractéristique. Les tests de compétence sont les plus fréquents. De fait, ils constituent la base du système. On les effectue en ajoutant un D100 au Total de la compétence testée. Plus résultat total est élevé, mieux c'est. Le test de caractéristique est quant à lui effectué à l'aide d'un seul D10, que l'on compare au niveau de la caractéristique testée. Cette fois, plus le résultat du dé est bas, mieux c'est.

Le Jet Ouvert

Cette règle n'est utilisée que lors du lancement d'un D100. Si lors d'un tel jet, on obtient un résultat supérieur ou égal à 90, le personnage bénéficie d'un Jet Ouvert qui lui permet de relancer les dés et d'ajouter le nouveau résultat au précédent. Ce nouveau jet peut lui-aussi donner lieu à un Jet Ouvert, mais il devient chaque fois un peu plus difficile d'y parvenir. Le deuxième Jet Ouvert nécessite d'obtenir au moins 91, le troisième 92, et ainsi de suite. Un résultat de 100 est toujours ouvert.

On peut obtenir un Jet Ouvert quel que soit le test effectué au D100, à l'exception des tests de Résistance et du calcul du niveau de Maladresse ou de Critique.

Un personnage tente un test d'Acrobaties et lance les dés. Il obtient 95 ce qui correspond à un Jet Ouvert. Il relance les dés et obtient 90. Ce n'est pas un Jet Ouvert car, comme il s'agit du deuxième lancer, il aurait fallu obtenir au moins 91. Il fait la somme des deux jets (95 et 90) et obtient un total de 185 qu'il rajoute ensuite à sa compétence.

La Maladresse

De la même façon que l'on peut obtenir un succès exceptionnel grâce à un Jet Ouvert, il existe toujours la possibilité de subir un échec automatique à cause d'une Maladresse. Quand quelqu'un obtient un résultat de 1, 2 ou 3 sur un jet de D100, on dit qu'il a fait une Maladresse. Son action échoue immédiatement, le test étant considéré comme raté quel que soit son Total de compétence. Quand un personnage obtient une Maladresse sur un jet de dés, il doit ensuite calculer le Niveau de Maladresse. Plus il est élevé, plus l'échec est retentissant. On le calcule en additionnant un D100 et un modificateur dépendant du résultat de Maladresse. En cas de 1, le Niveau de Maladresse est augmenté de +15 ; en cas de 3, il est réduit de 15. Il n'y a pas de Jet Ouvert au moment de calculer un Niveau de Maladresse.

Lors d'un test de Camouflage, Lémures obtient un 1, ce qui correspond à une Maladresse. Il lance alors un D100 pour calculer le Niveau de Maladresse et obtient 90. Comme son jet précédent était 1, il doit rajouter 15 à ce deuxième jet, ce qui correspond à une Maladresse finale de 105.

Tableau 1 : Niveau de Maladresse

Résultat	Modificateur au Niveau de Maladresse
1	+15
2	0
3	-15

Maîtrise

Quand un personnage atteint un Total de 200 ou plus dans une compétence, il en est devenu un maître. Cela signifie qu'il est un expert inégalé en la matière, une personne qui parvient à réaliser des choses que le reste du monde n'aurait jamais crues possibles. Dans la vie réelle, les personnes parvenues à la maîtrise d'une compétence sont très rares. Seuls les meilleurs champions olympiques ou les plus grands génies scientifiques ont réussi à atteindre la maîtrise de leur domaine. Un maître échoue bien plus rarement qu'une personne normale. Un personnage maître est moins souvent sujet aux maladresses. Un 3 ne provoque plus de Maladresse du tout, un 2 entraîne un modificateur de -15 au niveau de Maladresse et un 1 n'entraîne aucun modificateur.

Célia a atteint le rang de maître en Acrobaties parce que sa compétence totale dépasse 200. Si elle fait un test de compétence et obtient 3, elle ne subit pas de Maladresse.

Tests de Compétence

Ces tests sont effectués en lançant un D100 auquel on ajoute le Total de la compétence du personnage. Il en existe deux types : les tests de Difficulté, où il faut atteindre une valeur fixée à l'avance par le Meneur de Jeu, et les tests opposés, où il faut dépasser le résultat du test de compétence de son adversaire. Ces tests sont très divers et spécialisés, et seront expliqués en détail dans leurs sections respectives.

Tests de Résistance

Les tests de Résistance accordent une chance à un personnage d'éviter des effets néfastes. Il existe cinq Résistances distinctes, correspondant chacune à un type d'effet. Pour effectuer un test de Résistance, le joueur doit simplement lancer un D100 et ajouter le résultat à la Résistance concernée. S'il dépasse la difficulté requise, le personnage a réussi à éviter l'effet qui le visait. Quelle que soit la difficulté demandée, un résultat de 100 donne toujours lieu à une réussite. Contrairement à la règle générale, les tests de Résistance ne permettent pas les Jets Ouverts.

Si la Résistance d'un personnage dépasse de 50 points la difficulté requise, pas besoin de jeter les dés : le personnage réussit automatiquement. Il ne craint même plus les Maladresses.

Tests de Caractéristique

Ces tests s'effectuent en lançant un D10 et en comparant le résultat à la valeur de la caractéristique concernée. Pour réussir le test, le résultat doit être inférieur ou égal à la caractéristique. La différence entre le résultat du dé et la valeur de la caractéristique est appelée la marge d'échec ou de réussite du test. Naturellement, plus une caractéristique est élevée et plus les chances de réussite sont grandes.

Nous faisons maintenant un test d'une caractéristique de valeur 7. Nous lançons un D10 et obtenons 4, ce qui représente un succès avec une marge de réussite de 3 points.

Vous pouvez également avoir à effectuer des tests opposés de caractéristique. Ils servent à confronter l'une de vos caractéristique à celle d'un de vos adversaires. Dans ce cas, les deux joueurs effectuent un test et celui qui obtient la marge de réussite la plus élevée remporte l'opposition. La différence entre leurs marges de réussite donne alors le niveau de réussite du personnage. Si un personnage réussit son test et que l'autre le rate, c'est le premier qui l'emporte. Si les deux personnages ratent leurs tests, c'est celui qui obtient la plus petite marge d'échec qui l'emporte.

Lors d'un test opposé les adversaires n'utilisent pas forcément la même caractéristique. Il peut donc arriver que deux caractéristiques différentes entrent en conflit, comme la Force contre la Dextérité ou contre l'Agilité.

Célia et Lémures effectuent un test opposé de Dextérité. Célia possède une Dextérité de 9 et Lémures de 10. Le dé de Célia tombe sur 4, soit une réussite de 5. À son tour, Lémures lance le dé et obtient un 8, soit une réussite de 2 seulement. En comparant les deux résultats, nous voyons que Célia parvient à vaincre Lémures avec une marge de 3 points (5 moins 2).

Il s'avère très difficile de compenser par la simple chance une grande différence de niveau entre deux personnages. En effet, si la différence entre les caractéristiques dépasse 4, les points au-delà comptent double, ce qui donne un bonus supplémentaire au personnage déjà favorisé.

Célia effectue un test opposé de Force contre Sérénade. La valeur de Force de Célia est de 5, tandis que celle de Sérénade, une entité surnaturelle, est de 11. La différence entre les deux caractéristiques est de six, ce qui confère un bonus de 2 à Sérénade (6 moins 4). Du fait de cette règle, Célia effectue le jet sous sa Force de 5 alors que Sérénade le fait sous 13.

Règle du 10 et du 1

Cette règle s'applique quand un personnage lance un D10 lors d'un test de caractéristique. Si le dé tombe sur 10, la marge est réduite de trois points (comme s'il avait obtenu 13). Si au contraire, le dé tombe sur 1, la marge augmente de trois points (comme s'il avait obtenu –2).

Un personnage effectue un test de Dextérité, où sa valeur est de 9. Il obtient un 1, ce qui lui procure une marge de 8 points en sa faveur ; cependant, grâce à la règle du 1, il rajoute trois points à sa marge ce qui équivaut à un total de 11 points. S'il obtient un 10, au lieu d'échouer de 1, il échoue de 4.

EN CONCLUSION

Le moment est arrivé de commencer l'approfondissement du système d'*Anima*. Que vous deveniez joueur ou Meneur de Jeu, vous devez commencer à lire le Livre du Joueur pour vous familiariser avec le fonctionnement des règles plus complètes que celles que nous venons d'expliquer. Par contre, souvenez-vous que la véritable essence d'*Anima* (comme celle de tout autre jeu de rôle) se trouve dans le plaisir que vous prendrez à y jouer, ce que vous ne devez jamais oublier en lisant toutes les règles de cet ouvrage.



Le soleil se couche sur Tol Rauko

Illustration © Sansyu 2001

Livre du Joueur



Illustration © Aomichi Street / Aoikarinton 2001

Chapitre 1
Création de Personnages

Naître, c'est seulement commencer à mourir.

Théophile Gauthier

Qu'est-ce qu'un personnage ?

La première chose à faire pour d'être joueur à *Anima* est de créer un personnage. C'est un individu fictif, issu de votre imagination, dont vous endosserez le rôle le temps de la partie. Sa création suit des règles précises, mais qui vous laissent une grande liberté afin que votre personnage soit un être unique. Vous pouvez choisir ses forces et ses faiblesses, ses talents et ses pouvoirs selon vos préférences. Réfléchissez bien au type de personnage que vous souhaitez interpréter, et créez le vôtre en connaissance de cause. Si vous vous retrouvez avec un personnage qui ne vous plaît pas, vous ne profiterez pas du jeu au maximum. Avouez que ce serait dommage ! Souvenez-vous aussi qu'un personnage n'est pas qu'un ensemble de chiffres et de compétences notés sur une feuille de papier : ce sont ses actes et ses décisions au cours de la partie qui lui donnent vie.

Vous devez toujours tenir compte de deux traits fondamentaux avant de créer un personnage : sa personnalité et son passé. Qui est-il ? D'où vient-il ? Quels sont ses buts, ses envies, ses peurs ? Les réponses à ces questions sont fondamentales pour savoir qui il est et comment l'incarner. *Anima* est un jeu d'interprétation : les individus n'y sont pas définis par un alignement strict encadrant leur comportement ou leur philosophie ; les joueurs sont libres de leurs actes en toute situation. Pour définir la personnalité de votre personnage, vous devez penser à lui comme à un être de chair et de sang, avec ses motivations propres, son éthique personnelle et une façon unique d'appréhender le monde. Il est également très important de décider de son origine et de sa vie passée. Grâce à cela, vous pourrez plus aisément expliquer son comportement et vous aurez plus de possibilités au moment de prendre des décisions en cours de partie.

Nous allons maintenant expliquer chacun des éléments que vous avez besoin de connaître pour concevoir votre personnage.

Les caractéristiques

Le point de départ de la création d'un personnage est la détermination de ses caractéristiques principales, qui définissent ses capacités brutes. Les différentes caractéristiques des personnages permettent de représenter la grande diversité d'individus peuplant le monde. Les huit caractéristiques principales sont : Force, Dextérité, Agilité, Constitution, Intelligence, Pouvoir, Volonté et Perception. Les quatre premières mesurent les capacités physiques du personnage, les trois suivantes ses caractéristiques psychiques et spirituelles. La Perception est un attribut mixte, en partie physique et en partie mental. À chacune de ces caractéristiques est attachée une valeur, qui mesure le niveau d'aptitude dans ce domaine. Les caractéristiques d'un être humain sont comprises entre 1 et 10. Les caractéristiques peuvent dépasser 10, mais c'est exceptionnel.

Nous allons maintenant décrire les huit caractéristiques principales d'un personnage et ce qu'elles recouvrent.

Force (FOR)

La Force évalue la capacité d'accomplir des efforts physiques, la musculature et la vigueur du personnage. Cette caractéristique permet de soulever des poids importants, d'infliger plus de dégâts à chaque coup et de briser des objets.

Dextérité (DEX)

La Dextérité détermine l'habileté manuelle du personnage, la rapidité de ses gestes et sa précision. Avec l'Agilité, elle représente sa vitesse de réaction, c'est-à-dire sa capacité à répondre aussi rapidement que possible à une situation dangereuse, une menace ou un problème.

Agilité (AGI)

L'Agilité représente l'habileté corporelle du personnage, sa vitesse de déplacement et son sens de l'équilibre. Elle mesure son aptitude acrobatique ou sa facilité à esquiver les attaques. Avec la Dextérité, cette caractéristique influence sa vitesse de réaction.

Constitution (CON)

La Constitution mesure l'endurance et la vitalité du personnage, sa résistance à la fatigue et sa capacité à encaisser les coups. Un personnage avec une Constitution élevée a une grande résistance physique et récupère bien des maladies et des blessures. Cette caractéristique indique la quantité de dégâts que peut subir le personnage avant de mourir.

Intelligence (INT)

L'Intelligence concerne les champs du raisonnement, de l'apprentissage et de la mémoire. De cette caractéristique dépendent les connaissances intellectuelles et logiques, ainsi que la capacité du personnage à comprendre et développer les sorts.

Pouvoir (POU)

Cette caractéristique représente la puissance animique ou spirituelle du personnage. Plus elle est élevée, plus il pourra influencer ou résister au surnaturel et se démarquer des autres individus.

Volonté (VOL)

La Volonté mesure la vigueur mentale d'un personnage, son impassibilité et sa ténacité. On l'utilise aussi bien pour résister aux disciplines psychiques que pour les employer.

Perception (PER)

Cette caractéristique mesure l'acuité sensorielle du personnage et sa capacité à remarquer ce qui se passe autour de lui. Elle représente ses cinq sens et son instinct.



Illustration © Alain Gaillen

Génération des caractéristiques

Maintenant que nous connaissons mieux les caractéristiques principales, nous pouvons apprendre à les calculer. Le hasard joue un rôle important, puisqu'il introduit la notion de variété entre les personnages. C'est pourquoi les caractéristiques sont déterminées à l'aide d'un D10. Il existe plusieurs façons de faire ; le MJ et les joueurs doivent se mettre d'accord sur celle qu'ils vont employer.

Méthode 1

La méthode traditionnelle et recommandée pour déterminer les caractéristiques consiste à lancer huit fois un D10 et à noter les chiffres obtenus sur une feuille de papier. Ignorez tous les résultats inférieurs à 4 et relancez-les, pour que le personnage n'ait jamais de caractéristiques trop basses. Une fois les huit valeurs obtenues, changez la plus faible par un 9 pour s'assurer que, même si le joueur n'a obtenu aucun chiffre élevé, son personnage soit exceptionnel au moins dans un domaine. Ensuite, répartissez les valeurs à votre convenance entre les huit caractéristiques. Cette méthode produit des valeurs assez élevées en moyenne, et prend en compte le fait que les personnages sont des êtres exceptionnels.

Méthode 2

La deuxième méthode consiste à tirer deux D10 huit fois, en ne conservant que le résultat le plus élevé de chaque tirage. Une fois les huit chiffres obtenus, le joueur les répartit librement entre ses caractéristiques. Cette méthode assure une moyenne élevée, mais on court aussi le risque d'avoir quelques valeurs très basses.

Méthode 3

Cette méthode est utilisée quand les joueurs décident d'interpréter des personnages communs, sans caractéristiques vraiment exceptionnelles. Elle consiste à lancer huit fois un D10 en attribuant les chiffres obtenus aux caractéristiques, quelles que soient leurs valeurs. Ces jets devront être acceptés aussi faibles qu'ils soient.

Méthode 4

La dernière méthode consiste à tirer huit fois un D10 et à faire la somme des chiffres obtenus. Le résultat, compris entre 8 et 80, peut être librement réparti entre toutes les caractéristiques, sans dépasser 10.

Pour mieux vous montrer comment se déroule une création de personnage, nous allons en créer un tout au long de ce chapitre : Célia. Pour générer ses caractéristiques, nous prendrons la méthode 1, la plus courante. Les dés donnent 8, 8, 6, 5, 4, 4, 3 et 2. Nous pouvons relancer le 2 et 3, qui deviennent un 5 et un 10 (bingo !). Le plus petit nombre restant est un 4, qui se transforme donc en 9. Nous avons au final les nombres suivants : 10, 9, 8, 8, 6, 5, 5 et 4. Nous décidons de les répartir de la manière suivante : Force 5, Dextérité 9, Agilité 10, Constitution 5, Intelligence 8, Pouvoir 6, Volonté 4 et Perception 8.

Les modificateurs de caractéristique

Maintenant que vous connaissez les caractéristiques de votre personnage, vous devez savoir que chacune d'entre elles génère un modificateur, un nombre qui modifie toutes les compétences qui en dépendent. Le modificateur de caractéristique peut être une valeur négative ou positive, comme l'indique le **Tableau 2**.

Tableau 2 : Modificateur de caractéristique

Caractéristique	Modificateur
1	-30
2	-20
3	-10
4	-5
5	0
6-7	+5
8-9	+10
10	+15
11-12	+20
13-14	+25
15	+30
16-17	+35
18-19	+40
20	+45

Dépasser les limites humaines

En temps normal, la limite humaine des caractéristiques est de 10. Il existe pourtant des moyens d'augmenter les caractéristiques de son personnage au-delà de cette limite, que ce soit grâce aux Points de Création ou en montant de niveau. Mais, même dans ce cas, le personnage n'échappe pas aux limitations humaines naturelles et n'obtient pas certains des avantages qu'implique sa caractéristique.

Dans le cas des caractéristiques psychiques et intellectuelles, c'est-à-dire l'Intelligence, le Pouvoir, la Volonté et la Perception, il est difficile de définir ce qui est humain ou surhumain. Autrement dit, comment justifier qu'un sorcier, déjà doté de la capacité inhumaine de manipuler la magie, ne puisse pas augmenter son Pouvoir au-delà de 10, et en obtenir les bénéfices possibles ? En conséquence, ces caractéristiques ne sont pas limitées.

Pour ce qui est des caractéristiques physiques, les limites du réalisme sont beaucoup plus claires, du moins tant qu'aucune aptitude surnaturelle n'entre en jeu. Cependant, au lieu d'interdire à un personnage d'augmenter ses caractéristiques physiques au-dessus de 10, on limite les avantages

Encadré 1 : Les Caractéristiques

À quoi correspondent les caractéristiques ?

1

La plus basse valeur possible. Une telle caractéristique est en dessous des limites humaines et ne devrait pas être autorisée pour un personnage.

2 / 3

Indique une grande faiblesse. Par exemple, un 2 en Intelligence correspond à un terrible retard, y compris en ce qui concerne la parole ; en Force, ce serait l'équivalent d'un enfant d'un ou deux ans. Un 3 en Intelligence représente une capacité limitée de discussion, avec des mots simples, et en Force à un enfant de trois ou quatre ans.

4

Un 4 représente une légère carence, une petite infériorité par rapport à la moyenne. Une personne très maladroite a 4 en Dextérité, alors qu'un 4 en Constitution correspond à un individu très faible et peu résistant aux coups.

5

Cinq correspond à la moyenne humaine. En général, les gens ont cette caractéristique dans les domaines qu'ils ne développent pas. C'est la valeur que possède la majorité des gens.

6

Six représente la moyenne haute du genre humain, que possèdent les personnages dans les domaines qu'ils développent le plus. Une personne futée aurait 6 en Intelligence, et quelqu'un en bonne santé l'aurait en Constitution.

7 / 8

Ces valeurs représentent une aptitude exceptionnelle. Les gens avec des caractéristiques de 7 ou 8 surpassent largement les autres, sans pour autant être des génies. Les individus possédant de telles capacités physiques seraient des joueurs dans une équipe nationale ou des participants aux Jeux Olympiques.

9

Seuls les surdoués possèdent une caractéristique de 9, comme les champions olympiques ou les lauréats de prix Nobel.

10

Un 10 dans une caractéristique représente le maximum pour un humain. Historiquement, très peu de personnes ont atteint cette valeur, et elles ont pour la plupart connu un destin légendaire. Einstein avait 10 en Intelligence et Carl Lewis en Agilité.

11 et +

Les valeurs supérieures à 10 dépassent ce que les êtres humains peuvent atteindre. Ces valeurs augmentent de façon géométrique ; une entité avec Force 15 pourrait même déplacer une petite montagne. Aucune méthode de génération de caractéristique ne permet d'obtenir ces valeurs.

supplémentaires qu'elles procurent. Seul le modificateur de caractéristique n'est pas limité. Ainsi, une personne de Force 11 pourrait appliquer un bonus de +20 à ses compétences de Force et à ses Dégâts, mais pas soulever les poids que cette valeur autorise. En fait, cette personne a le potentiel d'accomplir des actions surhumaines, mais tant qu'elle n'aura pas transcendé ses limites humaines, sa Force sera de 10 dans la pratique. Pour enfin obtenir les bénéfices des caractéristiques physiques surhumaines, il faut remplir certaines conditions, que ce soit en employant des pouvoirs Ki (expliquées dans le **Chapitre 10**) ou grâce à des méthodes surnaturelles.

Notons pour finir qu'il existe deux paliers aux limites humaines aux caractéristiques physiques : la Surhumanité et le Zen. La Surhumanité permet d'obtenir les bénéfices des caractéristiques physiques jusqu'à une valeur de 13, tandis que le Zen brise complètement les limites, en permettant au personnage de profiter au maximum des avantages de ses caractéristiques. Ces deux capacités seront expliquées plus en détail dans les chapitres suivants.

Les capacités physiques

Maintenant que vous connaissez vos caractéristiques, vous pouvez calculer les capacités physiques de votre personnage. Ces capacités dépendent directement des caractéristiques physiques, sans qu'interviennent d'autres compétences ou connaissances. Le **Chapitre 6** les détaille avec soin. Pour le moment, seuls nous intéressent le Mouvement et la Fatigue. Le Mouvement de votre personnage est égal à sa valeur d'Agilité tandis que sa Fatigue est égale à sa valeur de Constitution.

Étant donné que Célia possède une Agilité de 10 et une Constitution de 5, son Mouvement est de 10 et sa Fatigue est de 5.

Les caractéristiques secondaires : Apparence et Taille

Après les huit caractéristiques principales, il nous manque encore deux caractéristiques secondaires à déterminer : l'Apparence et la Taille.

Apparence

L'Apparence reflète la beauté. On la calcule toujours après les caractéristiques principales. Le Meneur de Jeu doit décider si on l'obtient en lançant un D10 comme pour les autres caractéristiques ou s'il permet aux joueurs de la choisir librement. Contrairement aux autres caractéristiques, l'Apparence ne peut pas dépasser 10, puisque cette valeur représente déjà une telle beauté que le personnage est attirant pour tous, quels que soient les goûts ou les préférences personnelles.

Taille

La Taille indique les mensurations et le poids du personnage, c'est-à-dire s'il est petit, moyen ou grand. Il faut pour les calculer faire la somme de la Force et de la Constitution. Par exemple, quelqu'un avec 8 et 7 dans ces caractéristiques aurait une Taille de 15. Pour décider de la taille et du poids exacts du personnage, il faut consulter le **Tableau 3** et choisir des valeurs comprises entre les bornes de la Taille correspondante. Naturellement, ce tableau ne concerne que les êtres humanoïdes. Dans le cas d'une femme, il est possible de retirer 1 à sa Taille.

Nous lançons un D10 pour calculer l'apparence de Célia et nous obtenons 8. Ce sera un joli brin de fille ! Nous calculons ensuite sa Taille, qui est de 10 (Force 6, Constitution 5, moins 1 en tant que femme).



Krauser

Tableau 3 : Taille et Poids

Taille	Taille (cm)	Poids (kg)
2	20 à 60	5 à 15
3	40 à 60	10 à 20
4	60 à 100	20 à 30
5	80 à 120	20 à 50
6	100 à 140	30 à 50
7	110 à 150	30 à 60
8	120 à 160	35 à 70
9	130 à 160	40 à 80
10	140 à 170	40 à 90
11	140 à 180	50 à 100
12	150 à 180	50 à 120
13	150 à 180	50 à 140
14	160 à 190	50 à 150
15	160 à 200	60 à 180
16	170 à 210	70 à 220
17	170 à 210	80 à 240
18	180 à 220	90 à 260
19	190 à 230	100 à 280
20	200 à 240	110 à 320
21	210 à 260	120 à 450
22	+250	+400

RACE

Maintenant, vous pouvez choisir la race de votre personnage. Gardez à l'esprit que quand nous parlons de race, nous ne nous référons pas à son ethnie d'origine (comme caucasien, oriental ou noir), mais bien à une véritable espèce surnaturelle aux traits distincts de la nôtre. Cependant, contrairement à beaucoup d'autres jeux de rôle, la population du monde d'*Anima* est presque totalement composée d'humains. Nous conseillons donc de jouer des groupes constitués uniquement de membres de cette race.

Malgré tout, si les joueurs le désirent, ils peuvent choisir parmi les diverses possibilités présentées dans le **Chapitre 2**. Chacune de ces races possède une série de capacités surnaturelles qui offrent au personnage des aptitudes spéciales, mais qui n'influent pas énormément sur le reste de la création. Pour le moment, oublions les âmes perdues et concentrons-nous sur d'autres aspects de la création de personnages.

CHAMPS PRINCIPAUX ET SECONDAIRES

Les caractéristiques ne sont pas les seuls traits constitutifs du personnage. Nous devons maintenant déterminer ses compétences et ses capacités. Les compétences forment les connaissances et les aptitudes du personnage. Elles nous indiquent en quels domaines il a des facilités, et jusqu'à quel niveau. Il en existe plusieurs champs : les principaux et les secondaires.

Illustration © Alicia Guillen

Champs principaux

Les champs principaux regroupent les compétences et les capacités les plus utiles aux personnages dans l'exercice de leur classe. Il en existe trois : le champ martial, le champ mystique et le champ psychique. Notons qu'on appelle compétence principale une compétence appartenant à un champ principal et compétence martiale, mystique ou psychique une compétence liée à ce champ.

Champ martial

Ce champ comprend toutes les compétences et capacités liées au combat. Chaque compétence dépend d'une caractéristique, dont elle reçoit le modificateur.

Attaque : Compétence mesurant l'habileté du personnage à attaquer son adversaire, à passer sa garde et à lui infliger des dégâts. Dépend de la Dextérité.
Parade : Compétence de défense permettant de bloquer les attaques. Dépend de la Dextérité.
Esquive : Compétence de défense permettant de se mettre hors de la trajectoire d'une attaque. Dépend de l'Agilité.
Capacités Ki : Capacités permettent à un personnage d'utiliser son énergie spirituelle. Elles se divisent en Ki et Accumulation de Ki.
Modules d'armes : Capacités liées au maniement des armes.
Arts martiaux : Capacités martiales de combat à mains nues.
Port d'armure : Capacité mesurant l'aisance en armure. Permet d'éviter les malus et les restrictions liés aux armures. Se calcule comme une compétence et dépend de la Force.

Champ mystique

Le champ mystique regroupe toutes les compétences et capacités de nature mystique. Elles sont utiles aux personnages des classes douées de pouvoirs surnaturels, comme les sorciers, les convocateurs ou les illusionnistes.

Zéon : Points de magie. Leur quantité indique combien de sorts peut lancer un sorcier.
Accumulation magique (AMR) : Capacité à tisser la magie et à réaliser des sorts plus ou moins rapidement.
Projection magique : Compétence servant à projeter ses sorts sur la cible désirée. Dépend de la Dextérité.
Convoquer : Compétence permettant d'attirer les créatures surnaturelles dans le monde. Dépend du Pouvoir.
Dominer : Compétence permettant de contrôler les êtres surnaturels. Dépend de la Volonté.
Lier : Compétence permettant de capturer l'essence des êtres mystiques à l'intérieur d'objets ou de personnes. Dépend du Pouvoir.
Révoquer : Compétence permettant d'expulser les êtres surnaturels de ce plan de réalité. Dépend du Pouvoir.
Modules de Projection magique : Capacités permettant d'utiliser ses compétences martiales lors du lancement de sorts.

Champ psychique

Les compétences et capacités de ce champ ont trait aux pouvoirs psychiques et à leur utilisation.

Talent Psychique : Ces points permettent entre autres de développer des pouvoirs mentaux et d'augmenter leur puissance.
Projection psychique : Compétence servant à projeter correctement ses pouvoirs mentaux. Dépend de la Dextérité.
Modules de Projection psychique : Capacités permettant d'utiliser ses compétences martiales lorsque l'on projette ses pouvoirs mentaux sur une cible.

Champs secondaires

Naturellement, les possibilités de votre personnage ne se limitent pas à se battre ou à lancer des sorts. Il sait accomplir toutes sortes de choses et possède nombre d'aptitudes et de connaissances autres que celles-là. Prenez-vous vous-mêmes comme exemple : vous savez lire, vous avez des notions de mathématiques et divers centres d'intérêt, comme la chasse ou le canoë. Chez votre personnage, cela prend la forme de compétences secondaires. Comme les principales, ces compétences font partie d'un champ et dépendent d'une caractéristique. Par exemple, la compétence Acrobaties se trouve dans le champ athlétique et dépend de l'Agilité, tandis que la Science appartient au champ intellectuel et dépend de l'Intelligence. Nous nous contenterons pour l'instant d'une liste des compétences secondaires. Le **Chapitre 4** fournira une description plus exacte.

Encadré 2 : Compétences secondaires

Compétences secondaires

Athlétiques
Acrobaties
Athlétisme
Équitation
Escalade
Natation
Saut

Sociales
Commandement
Intimidation
Persuasion
Style

Créatives
Art
Danse
Forge
Habileté manuelle
Musique

Vitales
Impassibilité
Prouesses de force
Résistance à la douleur

Sensorielles
Observation
Pistage
Vigilance

Intellectuelles
Animaux
Estimation
Évaluation magique
Herboristerie
Histoire
Médecine
Mémorisation
Navigation
Occultisme
Science

Clandestines
Camouflage
Crochetage
Déguisement
Discrétion
Larcin
Pièges
Poisons

Fonctionnement des compétences

Avant d'utiliser une compétence, il faut calculer son Total. Il est égal à la somme de la Base de la compétence (développée en investissant des Points de Formation), du modificateur de la caractéristique associée, et de différents bonus ou malus spéciaux dépendant des cas. C'est cette valeur que le personnage rajoutera à ses tests de compétence.

Si un personnage n'a pas développé une compétence secondaire, on considère simplement qu'il dispose d'une Base de -30 au lieu de 0. Il peut l'utiliser normalement même si, après l'ajout du modificateur de caractéristique et des bonus spéciaux, le Total de la compétence est encore négatif.

Quelques compétences spéciales, comme les compétences magiques ou psychiques, fonctionnent de manière différente. Ces cas spéciaux seront détaillés dans leurs chapitres respectifs.

Célia investit des PF pour obtenir une Base de 15 dans la compétence d'Acrobaties. Ensuite, comme il s'agit d'une compétence liée à l'Agilité, nous rajoutons le modificateur de caractéristique, soit +15 pour Célia. Donc, Célia dispose d'un Total d'Acrobaties de 30.

ARCHÉTYPES ET CLASSES

Maintenant que votre personnage possède ses caractéristiques et que vous connaissez les compétences possibles, l'étape suivante consiste à choisir une classe. La classe représente ce à quoi le personnage a consacré sa jeunesse, c'est-à-dire l'entraînement ou la philosophie qu'il a suivi pour atteindre une profession déterminée. Personne n'a la capacité de décider un jour qu'il veut devenir architecte et déjà dessiner des immeubles le jour suivant. Il faut d'abord apprendre et s'entraîner pendant plusieurs années. On part du principe que votre personnage a fait de même pour choisir sa classe.

Archétypes et Classes

Combattant
Explorateur
Guerrier
Guerrier acrobate
Guerrier convocateur
Guerrier mentaliste
Maître d'armes
Mage de bataille
Ombre
Paladin
Paladin noir
Tao

Mystique
Convocateur
Illusionniste
Guerrier convocateur
Mage de bataille
Sorcier
Sorcier mentaliste

Psy
Guerrier mentaliste
Mentaliste
Sorcier mentaliste

Furtif
Assassin
Explorateur
Illusionniste
Ombre
Voleur

Artiste martial
Tao
Virtuose martial

Sans classe
Touche-à-tout

Les archétypes

Avant de choisir la classe de votre personnage, sélectionnez son archétype. Il en existe six, qui regroupent plusieurs classes. Les classes du même archétype partagent les mêmes orientations et possèdent de nombreux points communs.

Combattant : Ces personnages sont des spécialistes du combat. Les classes de cet archétype se consacrent avant tout au perfectionnement de leurs compétences martiales.

Mystique : Cet archétype regroupe les classes qui s'aventurent dans le monde surnaturel. Ces personnages ont la capacité d'invoquer des créatures mystiques ou de modeler la réalité grâce à leurs sorts. Ce sont les experts des compétences mystiques.

Psy : Englobe tous les personnages qui ne sont pas seulement dotés de pouvoirs psychiques, mais qui les ont aussi perfectionnés jusqu'au rang d'art. Ils maîtrisent particulièrement le champ des compétences psychiques.

Furtif : Archétype des classes qui utilisent le mensonge et la ruse pour atteindre leurs objectifs, en évitant la confrontation directe. Leur spécialité fait partie des compétences secondaires physiques.

Artiste martial : Ces personnes ont consacré leur vie à l'approfondissement de leur énergie spirituelle, et peuvent réaliser des actions surprenantes. Ils possèdent de nombreux pouvoirs du Ki.

Sans classe : Cet archétype spécial représente tous les personnages qui ne se sont pas spécialisés lors de leur apprentissage et qui, par conséquent, n'ont aucune préférence particulière. Toutes sortes de personnages peuvent entrer dans cette classe, depuis les gens du commun, comme les aubergistes et les paysans, jusqu'à l'apprenti qui essaie de trouver une profession pour plus tard.

Les Classes

Maintenant que vous connaissez l'archétype de votre personnage, le moment est venu de choisir sa classe. Suivre une classe ne signifie pas que le personnage se consacre à une profession précise au sens strict. Un voleur ne doit pas forcément gagner sa vie en volant, pas plus qu'un assassin ne passe uniquement la sienne à tuer des gens. La classe détermine les coûts de formation du personnage, ses limites dans la distribution de points et quelques-unes de ses compétences spéciales. L'**Encadré 3** présente les vingt classes d'*Anima*, groupées par archétype ; le **Chapitre 3** en présente une liste détaillée avec toutes les données nécessaires.

L'**Encadré 3** place quelques classes dans deux archétypes différents. Cela veut dire que certaines classes sont de nature double, c'est-à-dire qu'elles peuvent s'intégrer dans plus d'un archétype. Nous les appellerons classes mixtes.

Bien. Maintenant que nous connaissons les archétypes et les classes, nous devons choisir le chemin que va suivre Célia. Nous choisirons pour elle la voie du combat, une chose qui l'attire bien qu'elle ne soit encore qu'une jeune fille. Par conséquent, l'archétype choisi doit être celui de Combattant. Nous devons alors décider de sa classe. Étant donné que ni sa Force ni sa Constitution ne sont ses caractéristiques principales, nous devons écarter le Guerrier traditionnel ; par contre, ses valeurs élevées en Agilité et Dextérité en font une recrue de choix pour la classe de Guerrier Acrobate. Il est plus facile de l'imaginer en train de tirer profit de sa vitesse plutôt que de sa force physique.

Points de formation et niveau

Les Points de Formation (ou PF) sont fondamentaux pour la création de votre personnage, puisque vous allez les investir pour apprendre et améliorer ses compétences. Malheureusement, les PF ne sont pas illimités et vous ne disposez que d'une quantité déterminée à dépenser. Par conséquent, si vous décidez que votre personnage est versé en de nombreuses matières, il ne pourra pas trop se spécialiser. Au contraire, si vous investissez trop de points dans une seule compétence, il ne vous en restera que très peu à répartir entre les autres. En effet, chaque personne a une capacité d'apprentissage limitée et, quel que soit le degré d'excellence que l'on peut atteindre, seule la pratique permet de s'améliorer. Imaginons le cas d'un voleur dont le joueur a investi une grande quantité de PF dans la compétence Larcin. Cela implique qu'il a dû en négliger d'autres, comme la Discrétion ou le Camouflage. En conséquence, il sera peut-être beaucoup plus doué que d'autres voleurs dans l'art du vol à la tire, mais il sera dépassé par ses collègues dans tous les autres domaines.

Tout le monde n'a pas les mêmes prédispositions pour développer ses compétences. Certaines personnes ont plus de facilité à apprendre certaines choses, alors que d'autres doivent consacrer bien plus d'efforts pour arriver au même résultat. Par exemple, Mozart ne s'entraînait pas à la musique le dixième de ce que faisait Salieri, pourtant il était un bien meilleur compositeur que lui. Les coûts de formation représentent ces différences. Ils correspondent à la difficulté d'apprentissage des compétences, et indiquent combien de PF il faut investir pour les améliorer. Plus un coût de formation est faible et moins il faut de points pour apprendre dans un domaine particulier, c'est-à-dire que le personnage a besoin de moins d'efforts pour s'améliorer. Ces coûts sont déterminés par la classe ; chacune a ses compétences de prédilection dans lesquelles il est plus facile de s'améliorer. En toute logique, un sorcier développera les compétences mystiques à un coût inférieur qu'un guerrier, alors que ce dernier apprendra bien mieux les compétences martiales.

Le niveau

Tous les personnages commencent le jeu au niveau 1, avec 600 Points de Formation. Le niveau d'un personnage mesure sa puissance et son expérience. En progressant de niveau, un personnage acquiert de nouveaux PF, qui lui permettent d'améliorer ses compétences et capacités.

Il ne faut pas commettre l'erreur fréquente de penser que le niveau du personnage se réfère uniquement à son habileté au combat, et pas au potentiel qu'il a réussi à atteindre. Nous pourrions tout à fait considérer qu'Einstein était un Touche-à-tout de niveau 3 ou 4 sans que celui-ci n'ait jamais pensé qu'il était bon combattant. Il a simplement réussi à développer quelques compétences plus que d'autres personnes, bien au-delà de la moyenne, et donc son niveau était lui aussi supérieur à celui des gens du commun.

Dépense des Points de Formation

En règle générale, les compétences ont un coût de formation compris entre un et trois. Ce coût indique la quantité de PF qu'il faut investir pour augmenter la Base de cette compétence d'un point. Si vous voulez que votre personnage apprenne une compétence à laquelle il ne connaît pour l'instant rien, vous devez investir assez de PF pour arriver à une Base minimale de 5.

Imaginons que nous voulons dépenser 60 PF dans une compétence comme Science. Si le coût de formation était de 1, nous aurions directement une Base de 60. Avec un coût de 2, notre Base serait de 30 ; et pour 3, elle serait 20. Comme vous le voyez, cette valeur a beaucoup varié malgré l'investissement d'une quantité de PF identique.

Les capacités ont un coût de formation différent. Par exemple, les points de magie (Zéon) augmentent par groupe de 5. C'est-à-dire que si le coût de formation du Zéon est de 2, le personnage gagne 5 points de Zéon chaque fois qu'il investit 2 PF. D'autres capacités, comme l'Accumulation magique, les modules ou le Ki, suivent des règles particulières. Nous en parlerons plus en détail dans les sections qui leur sont consacrées.

Maximum de PF par champ

Il existe une limite à la quantité de points que l'on peut investir dans les trois champs principaux. En plus d'indiquer les coûts de formation de votre personnage, chaque classe limite différemment les PF que l'on peut investir dans chacun des trois champs principaux. Il est impossible de dépenser une quantité de points supérieure à la limite permise par la classe dans chaque champ. Cette limite peut être de 50 ou 60 % des PF. La grande majorité des classes sont limités à une dépense maximale de la moitié des PF, soit 50 % des points totaux dans chaque champ de compétences, alors que les classes spécialisées montent à 60 %. Par conséquent, un personnage de niveau 1 ne peut pas dépenser plus de 300 PF au total dans un champ principal limité à 50 % et 360 PF dans un champ limité à 60 %.

Les compétences secondaires et spéciales ne sont aucunement limitées vis-à-vis des PF.

Étant donné que Célia est une guerrière acrobate, elle subit une limite de 60 % dans ses PF pour ses dépenses en compétences martiales, alors que cette limite est de 50 % pour ses compétences mystiques et psychiques. En tant que personnage de premier niveau avec 600 PF, elle pourrait investir jusqu'à 360 PF dans le champ du combat, mais il ne lui en resterait alors que 240 pour ses autres compétences, qu'elles soient mystiques, psychiques ou secondaires.

Bonus automatiques

Certaines classes permettent au personnage d'améliorer quelques compétences sans avoir besoin d'investir des PF, grâce à ce qu'on appelle des bonus automatiques. Ils sont ajoutés au Total de la compétence, en tant que bonus spéciaux, plutôt qu'à la Base de la compétence. Par exemple, si un personnage bénéficie d'un bonus automatique de +10 dans une compétence secondaire, il augmentera le Total de cette compétence de 10 points à chaque niveau.

Puisque Célia est une guerrière acrobate, elle obtient un bonus automatique de +10 par niveau à sa compétence d'Acrobaties. Comme elle a déjà 30 dans cette compétence (Base 15, +15 pour son Agilité), son Total est de 40 après l'ajout du bonus automatique.

Bonus naturel

Le bonus naturel ne peut s'appliquer qu'aux compétences secondaires. Quand vous aurez investi vos PF dans les compétences secondaires de votre personnage, choisissez un de ses modificateurs de caractéristique et rajoutez-le à nouveau au Total. Cette augmentation représente l'optimisation des attributs naturels du personnage quand il utilise ses compétences, pour en tirer le maximum de profit. Le bonus naturel est considéré comme un modificateur de caractéristique, plutôt qu'un bonus spécial comme le bonus automatique. Chaque fois que le personnage monte de niveau, vous pouvez répéter cette opération avec la compétence secondaire de votre choix (la même ou une autre), et rajouter le modificateur de caractéristique une nouvelle fois. Naturellement, mieux vaut n'effectuer cette opération que si le modificateur est positif !

Revenons à l'exemple précédent. Célia a un Total de 40 en Acrobaties (Base 15, +15 pour sa caractéristique, +10 de bonus automatique). Si elle choisissait cette compétence pour l'augmenter du bonus naturel, elle rajouterait une nouvelle fois le modificateur d'Agilité et obtiendrait un Total de 55 (Base 15, +30 de caractéristique, +10 de bonus automatique).



Exploration de vieilles ruines

Maximum de PF en compétences martiales

En plus de la limite à la distribution des PF par champ principal, il existe une autre limite générale pour toutes les classes, concernant les compétences martiales. Elle édicte qu'un personnage ne peut jamais investir plus de la moitié de ses Points de Formation totaux pour le niveau dans les compétences Attaque, Parade et Esquive.

En tant que guerrière acrobate, Célia subit une limite de 60 % dans le champ martial (soit 360 points maximum au premier niveau). Cependant, elle ne pourra pas dépenser plus de 300 PF dans ses compétences Attaque et Esquive, soit la moitié de ses PF totaux. Il lui restera donc au moins 60 PF à dépenser dans les capacités martiales, comme le Ki, Port d'armure, les arts martiaux ou les modules d'armes.

De plus, il est interdit de développer une différence supérieure à 50 points entre la Base d'Attaque et les Bases des compétences de défense. Par exemple, un individu qui possède une Base de 90 en Attaque ne pourrait pas avoir plus de 140 en Parade ou en Esquive. Dans ce cas, pour augmenter sa défense, il devrait d'abord augmenter son Attaque.

Il est aussi possible qu'un personnage ne souhaite développer que son Attaque ou que sa défense. Par exemple, ce serait le cas d'un voleur qui ne voudrait qu'esquiver, ou d'un archer qui ne saurait que tirer à l'arc. Dans ce cas, le personnage ne peut dépenser que la moitié des points qu'il pourrait attribuer aux compétences Attaque, Parade et Esquive (c'est-à-dire un quart de ses PF initiaux), mais il ignore la règle qui le force à maintenir une différence maximale de 50 points entre Attaque et défenses.

Maximum de PF en projection magique ou psychique

La dernière limitation concerne l'attribution de PF dans les compétences de combat des sorciers et des mentalistes : la Projection magique et la Projection psychique. Aucun personnage ne peut dépenser en Projection plus de la moitié des points attribuables au vu de la limite dans le champ principal lié. Remarquez que, contrairement à la règle précédente, cette limite ne se calcule pas par rapport aux FP totaux, mais seulement par rapport au maximum du champ mystique ou psychique.

Pazusu est un psy qui a la charge de veiller sur Célia depuis qu'elle est toute petite. Supposons qu'il soit de premier niveau et que, comme elle, il dispose de 600 PF. Il peut en investir 360 dans le champ psychique (60 % du total). Il ne pourra attribuer que 180 PF à sa compétence de Projection psychique, c'est-à-dire la moitié de ce qu'il peut affecter au champ psychique.

Illustration © Kamitsuki 2002

Maîtrise

Quand le Total d'un personnage dans une compétence atteint ou dépasse 200, on dit qu'il en est devenu maître. Cela signifie qu'il est désormais un véritable expert en la matière, qu'il a acquis un savoir-faire que les autres peuvent difficilement atteindre. Un maître est une personne dont les facultés s'avèrent réellement prodigieuses. On peut par exemple imaginer qu'Einstein a été un maître en physique, tout comme certains champions olympiques seraient maîtres dans divers domaines athlétiques. Quand un personnage effectue des tests d'une compétence qu'il maîtrise, il est moins sujet aux Maladresses : il n'obtient une Maladresse que sur un résultat de 1 ou 2 sur un D100.

Un personnage peut être maître dans n'importe quelle compétence : Attaque, Parade, Esquive, Projection magique ou psychique, les compétences de convocation et toutes les compétences secondaires.



Éva, maître du combat

POINTS DE VIE ET INITIATIVE

Vous devez maintenant déterminer les points de vie de votre personnage, qui indiquent sa résistance aux coups et la quantité de dégâts qu'il peut subir avant de recevoir un Critique. Quand quelqu'un n'a plus de points de vie, il meurt. Dans d'autres sections, nous étudierons tout cela en plus grand détail, nous nous contenterons ici d'expliquer comment on calcule les points de vie.

La Base des points de vie dépend de la Constitution. Pour tout être vivant, elle est de 20 points, plus la caractéristique de Constitution multipliée par 10, plus le modificateur de Constitution. Pour plus de commodité, nous avons déjà effectué ces calculs, dont les résultats sont présentés dans le **Tableau 4**. Il faut ensuite ajouter à cette Base le bonus automatique de la classe de votre personnage.

Tableau 4 : Points de vie

Constitution	Base de Points de vie
1	5
2	20
3	40
4	55
5	70
6	85
7	95
8	110
9	120
10	135
11	150
12	160
13	175
14	185
15	200
16	215
17	225
18	240
19	250
20	265

Un personnage peut aussi augmenter son nombre de points de vie en investissant des PF. Comme les compétences secondaires, cette capacité n'appartient à aucun champ principal et n'est pas sujette aux maximums de dépense des PF. On augmente les PV par l'intermédiaire de multiplicateurs de Vie. Chaque multiplicateur acheté augmente le total de points de vie d'une fois la valeur de Constitution. Par exemple, si un personnage de Constitution 9 possède trois multiplicateurs de Vie, il obtient 27 PV supplémentaires (3 fois 9). Le calcul est à refaire à chaque fois que le nombre de multiplicateurs ou la valeur de Constitution du personnage change.

Revenons à Célia. Elle possède une Constitution de 5, ce qui lui vaut une Base de 70 points de vie. Sa classe de guerrier acrobate lui accorde un bonus automatique de +10, ce qui lui fait un total de 80. Nous estimons que ce total n'est pas assez élevé à notre goût et décidons d'investir quelques PF pour l'augmenter. En tant que guerrière acrobate, le coût des multiplicateurs de Vie est de 20. Autrement dit, chaque fois qu'il dépense 20 PF, Célia gagne 5 PV supplémentaires. À ce prix, nous achetons un multiplicateur de Vie, pour un total de 85 points de vie.

La Base d'Initiative d'un personnage de taille moyenne est toujours de 20. Pour calculer son Initiative, vous devez appliquer à cette Base les modificateurs de Dextérité et d'Agilité, le bonus automatique de sa classe, le malus inhérent de son armure et la Vitesse de son arme. Si votre personnage n'utilise pas d'arme, il bénéficie d'un bonus de +20 à l'Initiative. Souvenez-vous qu'il est possible d'avoir plusieurs Initiatives en fonction des armes ou armures que l'on porte. Utilisez la première colonne de l'encadré d'Initiative de la fiche de personnage pour calculer l'Initiative sans arme et sans armure, et les autres pour toutes les combinaisons possibles.

Étant de taille moyenne, Célia a une Base d'Initiative de 20. Sa Dextérité de 9 et son Agilité de 10 lui confèrent des modificateurs de caractéristiques de +10 et +15, tandis que sa classe de guerrière acrobate lui offre un bonus automatique de +10. En rajoutant tout cela à la Base, nous obtenons un résultat de 65. Puisque Célia n'utilise pas d'armure pour le moment, il n'y a rien à soustraire de ce résultat ; sans arme, elle rajoute encore un modificateur de +20, ce qui lui donne un Total de 75.

Illustration © N.K

Présence et Résistances

La Présence correspond à la somme de tous les aspects existentiels de votre personnage, autant physiques que spirituels. Tout personnage dispose d'un potentiel quasi illimité, qu'il concrétise au fur et à mesure qu'il gagne en expérience, en talent et en pouvoir. C'est pourquoi la Présence dépend du niveau de personnage par l'intermédiaire de la quantité totale de PF dont il dispose. La Présence est égale au nombre PF divisé par vingt, ce qui explique son augmentation en même temps que le niveau (pour une référence rapide, consultez le **Tableau 5**). Un personnage de premier niveau a une Présence de 30.

La Base des Résistances est égale à la Présence du personnage. Il existe cinq Résistances différentes et chacune d'entre elles sert à supporter des effets d'origine diverse. Le Total de chaque Résistance est égal à la Présence plus le modificateur de la caractéristique dont elle dépend. Dans de nombreuses occasions au cours d'une partie, vous devrez effectuer des tests de Résistance. Il faut pour cela lancer un D100 et y ajouter la Résistance adéquate. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté requise, votre personnage a résisté aux effets. Dans le cas contraire, la marge d'échec détermine l'ampleur de l'effet sur le personnage.

Les cinq Résistances sont les suivantes :

Résistance physique (RPhy) : Permet de résister à certains chocs, d'éviter de tomber inconscient et de surmonter les effets des Critiques. Dépend de la Constitution.

Résistance aux maladies (RMal) : Permet d'éviter de tomber malade, d'être affecté par un fléau ou de récupérer d'une maladie contagieuse. Dépend de la Constitution.

Résistance aux poisons (RPoi) : Sert à éviter d'être affecté par un poison, quel qu'en soit le type, ou du moins d'en réduire les effets. Dépend de la Constitution.

Résistance mystique (RMys) : Permet de résister aux effets d'un sort ou d'une compétence d'origine mystique. Dépend du Pouvoir.

Résistance psychique (RPsy) : S'oppose aux attaques psychiques et à tout ce qui affecte la capacité de raisonnement. Dépend de la Volonté.

Comme Célia est un personnage de premier niveau, sa Présence est de 30. Pour calculer ses Résistances, nous rajoutons les modificateurs des caractéristiques liées et nous obtenons les résultats suivantes : RPhy 30, RMal 30, RPoi 30, RMys 35 et RPsy 25. Chaque fois que Célia montera de niveau, on pourra rajouter 5 à sa Présence et ainsi augmenter toutes ses Résistances.

Tableau 5 : Présence

Niveau	Base de Présence	Niveau	Base de Présence
1	30	9	70
2	35	10	75
3	40	11	80
4	45	12	85
5	50	13	90
6	55	14	95
7	60	15	100
8	65	+1 niveau	+5



Illustration © Alexis Cailleton

Khaine

Points de Création

Il nous manque une dernière étape avant de commencer à dépenser les PF et de terminer notre personnage : l'utilisation des Points de Création. Comme chaque être vivant qui peuple le monde, les personnages d'*Anima* ont des particularités qui ne peuvent se refléter dans leurs caractéristiques, leurs compétences ou leurs capacités. Ces particularités sont liées à leur essence, à leur nature. On ne les apprend pas, pas plus qu'on ne les développe : on naît avec elle ou on ne les aura jamais.

Votre personnage est-il ambidextre ou possède-t-il des aptitudes magiques ? Est-il né avec des dons psychiques ou peut-être guérit-il lentement ? Répondre à ces questions ne peut pas être uniquement dû au hasard ou au désir de chaque joueur.

Les listes qui suivent recensent les avantages et les désavantages existants, en indiquant pour chacun les bénéfices ou les inconvénients qu'ils apportent. Contrairement aux compétences, les avantages ne sont pas acquis par l'intermédiaire de PF, mais grâce aux Points de Création. Tout joueur dispose de 3 Points de Création lui permettant d'acheter les avantages de son choix qu'il trouve adaptés à son personnage.

Le coût des avantages indique le nombre de Points de Création à dépenser pour les obtenir. Quelques avantages ont un coût variable : plus la quantité de Points de Création investis est importante et plus grands seront les bénéfices.

Les désavantages fonctionnent à l'identique, si ce n'est qu'au lieu de dépenser des Points de Création pour les obtenir, les choisir vous rapporte de nouveaux points pour acquérir d'autres avantages. Avoir de nombreux avantages est tentant, mais gare à ne pas surcharger votre personnage de désavantages. Plus vous possédez d'avantages, plus vos problèmes seront importants. Vous pouvez choisir jusqu'à trois désavantages pour votre personnage.

Quel que soit l'avantage ou le désavantage, il ne peut être acquis qu'une seule fois, à moins que l'inverse ne soit explicitement précisé. Voici la liste des avantages et désavantages :

Avantages généraux

Ce sont les avantages que tout personnage peut choisir sans qu'importe sa race ou sa classe. Le coût est exprimé en Points de Création. Quelques avantages ne sont accessibles qu'à certaines conditions, que le personnage doit remplir s'il souhaite le sélectionner.

Refaire un jet de caractéristique

Le hasard permet à votre personnage de modifier une de ses caractéristiques principales.

Effet : Une fois que vous avez généré toutes les caractéristiques de votre personnage, vous pouvez lancer un dé supplémentaire et utiliser le résultat obtenu à la place d'un des précédents. Si le dé supplémentaire est inférieur à la plus basse des valeurs déjà généré, relancez-le.

Condition : Cet avantage n'est pas compatible avec la quatrième méthode de génération des caractéristiques.

Spécial : On peut prendre cet avantage plusieurs fois.

Coût : 1

Rajouter un point à une caractéristique

Une des caractéristiques du personnage est supérieure à sa valeur originelle.

Effets : Augmentez d'un point la valeur d'une caractéristique principale de votre personnage.

Condition : Les caractéristiques physiques ne peuvent pas dépasser 11 avec cet avantage.

Spécial : On peut prendre cet avantage plusieurs fois.

Coût : 1

Monter une caractéristique à neuf

Change la valeur d'une des caractéristiques du personnage pour 9.

Effet : La valeur de la caractéristique choisie passe à 9, quelle que soit sa valeur originelle.

Spécial : On peut prendre cet avantage plusieurs fois.

Coût : 2

Résistance physique exceptionnelle

La Résistance physique du personnage est très élevée. Les dégâts, poisons ou maladies n'ont pas autant d'effet sur lui que chez d'autres personnes normales.

Effets : Ajoute un bonus spécial de +25 à la Résistance physique (RPhy), la Résistance aux maladies (RMal) et la Résistance aux poisons (RPoi). Investir un deuxième point de création augmente ce bonus à +50.

Coût : 1,2

Accès à toutes les disciplines psychiques

Le personnage a la possibilité d'accéder à n'importe quel nombre de disciplines psychiques. Il lui faut cependant réaliser ce potentiel en dépensant des PPP.

Effets : Cet avantage autorise à dépenser un PPP pour acquérir une affinité avec n'importe quelle discipline psychique.

Coût : 2

Résistance psychique exceptionnelle

L'esprit du personnage possède des barrières très solides, qui en rendent l'accès très difficile.

Effets : Ajoute un bonus spécial de +25 à la Résistance psychique (RPsy). Investir un deuxième point de création augmente ce bonus à +50.

Coût : 1,2

Accès à une discipline psychique

Le personnage a en lui l'étincelle permettant d'utiliser les pouvoirs d'une discipline psychique. Il lui faut encore réaliser ce potentiel en dépensant des PPP. Cependant, quels que soient ses efforts, il n'aura jamais accès à d'autres disciplines psychiques.

Effets : Cet avantage autorise à dépenser un PPP pour acquérir une affinité avec la discipline psychique choisie, et elle seule.

Coût : 1

Résistance mystique exceptionnelle

Le personnage résiste particulièrement bien aux effets de nature mystique.

Effets : Ajoute un bonus spécial de +25 à la Résistance mystique (RMys). Investir un deuxième point de création augmente ce bonus à +50.

Coût : 1,2

Biens de départ

Le personnage possède une grande fortune matérielle ou sous forme d'équipement.

Effets : Cet avantage accorde une somme d'argent ou d'équipement initial égale à 2000 écus d'or (PO). Les Points de Création supplémentaires augmentent cette somme à 5000 et 10000 écus d'or respectivement.

Condition : Le Meneur de Jeu préférera peut-être donner une somme d'argent différente que celle que nous recommandons, pour mieux correspondre aux objectifs de ses parties. Dans ce cas, joueur et Meneur de Jeu doivent se mettre d'accord sur la quantité accordée.

Coût : 1, 2, 3

Affinité avec les animaux

Tout personnage possédant cet avantage bénéficie d'un lien spécial avec les animaux, qui lui permet d'obtenir une réaction positive de leur part. Étonnamment, il a aussi la capacité de communiquer de façon limitée avec les animaux, comprenant en gros quelles sont leurs intentions ou faisant comprendre les siennes.

Effets : Les effets exacts de cet avantage doivent être interprétés par le Meneur de Jeu. Quoi qu'il en soit, un animal entraîné à l'attaque s'en prendra au personnage malgré cet avantage, mais seulement après un avertissement et en lui laissant la possibilité de fuir. Si un animal attaque un groupe comprenant le personnage, celui-ci sera toujours la dernière personne que l'animal attaquera.

Coût : 1

Illustration © MusicNasta 2002



Katalin possède une affinité spéciale avec les animaux

Régénération basique, avancée et majeure

Les blessures subies par le personnage guérissent très facilement. Son corps possède un facteur de guérison très élevé.
Effets : Augmente de deux niveaux la Régénération du personnage. Les Points de Création supplémentaires augmentent la Régénération de quatre et six niveaux, respectivement.
Coût : 1, 2, 3

Sens Aiguisés

Les sens du personnage sont aussi développés que ceux d'un animal.
Effets : Ajoute un point à la Perception du personnage au moment de réaliser les tests de caractéristique physique, ainsi qu'un bonus spécial de +30 à ses compétences secondaires de Vigilance et d'Observation.
Coût : 1

Ambidextre

Une personne ambidextre maîtrise parfaitement ses deux mains et peut les utiliser avec la même habileté.
Effets : Un personnage ambidextre peut effectuer des manœuvres avec n'importe quelle main de façon équivalente. Au combat, cela permet de réduire à -10 les malus des attaques effectuées avec une arme supplémentaire.
Coût : 1

Don mystique

Le personnage peut sentir et manipuler les énergies surnaturelles du flux d'âmes. La magie traverse son esprit et, avec les connaissances appropriées, il pourra lancer des sorts.
Effets : Le personnage a la capacité de voir et d'utiliser la magie. Il ajoute aussi un bonus spécial de +10 à sa RMys, car sa conscience surnaturelle lui permet de mieux résister aux effets mystiques.
Coût : 2

Vision nocturne

Cet avantage permet au personnage de voir dans l'obscurité et de s'adapter très rapidement à tout changement d'intensité lumineuse.
Effets : Permet d'ignorer tout malus provoqué par l'obscurité, tant qu'il ne s'agit pas d'un lieu plongé dans une obscurité magique ou totalement dépourvu de lumière. Dans ce dernier cas, les malus sont réduits de moitié.
Coût : 1

Inquiétant

Le personnage a le don de rendre nerveux les gens autour de lui, quand il le désire. Même un individu petit et malingre peut inquiéter les autres s'il possède cet avantage. De cette façon, il pourra désamorcer des situations explosives qui le menacent ou forcer des personnes intimidables à agir selon ses désirs.
Effets : Le personnage peut se montrer inquiétant s'il le désire. Les effets exacts de cet avantage doivent être interprétés par le Meneur de Jeu.
Coût : 1

Apte dans une compétence

Le personnage bénéficie d'une capacité d'apprentissage hors du commun dans une compétence secondaire. Cela lui permet de la développer avec peu d'efforts par rapport aux autres membres de sa classe.
Effets : Cet avantage réduit d'un point le coût de formation d'une compétence secondaire pour chaque Point de Création investi.
Condition : Les coûts de formation ne peuvent pas être réduits en dessous de 1. Cet avantage ne fonctionne que pour les coûts des compétences secondaires.
Coût : 1, 2, 3

Par exemple, un sorcier pourrait réduire le coût de la compétence Impassibilité de 3 à 2 s'il investissait un point dans cet avantage, ou même à 1 s'il en investissait 2. Cependant, même s'il investissait trois points, il ne pourrait pas réduire le coût final à 0 car 1 est le coût minimum de toutes les compétences.

Homme à tout faire

Le personnage possède l'exceptionnel don de s'adapter à toutes les situations qu'il rencontre et qui développe des connaissances dans tous les domaines. Quels que soient la rareté ou l'usage inhabituel d'une compétence secondaire qu'il doit utiliser, il dispose toujours d'une base de connaissance ou de talent qui s'avère utile dans cette situation.
Effets : Le personnage une Base de 0 plutôt que -30 dans les compétences secondaires pour lesquelles il n'a pas investi de PF. Il bénéficie aussi d'un bonus spécial de +10 dans toutes ses compétences secondaires.
Coût : 2

Chance

Le personnage a beaucoup de chance au moment d'agir et il commet rarement de graves erreurs.
Effets : Le personnage est moins sujet aux Maladresses. Il ne provoque une Maladresse que sur un 1 ou un 2. Pour une compétence dont il est maître, seul un 1 provoquera une Maladresse.
Coût : 1

Bonne fortune

Un personnage avec bonne fortune a véritablement beaucoup de chance. Il pourra se sortir de nombreuses situations difficiles en comptant uniquement sur sa bonne étoile.
Effets : Les effets exacts de cet avantage doivent être interprétés par le Meneur de Jeu. En tout cas, le personnage ne subit jamais les effets négatifs d'un piège ou d'une attaque réussie par hasard.
Coût : 1

Apte dans un champ de compétences

Comme précédemment, si ce n'est que le personnage a cette fois une grande capacité d'apprentissage vis-à-vis des coûts de tout un champ secondaire.
Effets : Le coût de formation de toutes les compétences d'un champ secondaire est réduit d'un point. Si la classe du personnage possède une compétence secondaire dans ce champ dont le coût est inférieur au reste, cette valeur diminue elle aussi.
Condition : Les coûts de formation ne peuvent pas être réduits en dessous de 1. Cet avantage ne fonctionne que pour les coûts des compétences secondaires.
Coût : 2

Si un explorateur décidait de réduire le coût des compétences du champ intellectuel, elles passeraient à 2 au lieu de 3. Quant à la compétence de Médecine, dont le coût est de 2 seulement pour un explorateur, passerait à 1.

Apprentissage naturel

Le personnage a un don pour s'améliorer dans une compétence secondaire. Sans se forcer ni même s'entraîner, il se perfectionne peu à peu.
Effets : Accorde un bonus automatique de +10 par niveau dans une compétence secondaire. Ce bonus s'ajoute à tout autre bonus automatique dont peut disposer le personnage grâce à sa classe. Les Points de Création supplémentaires augmentent respectivement ce bonus à +20 et +30.
Coût : 1, 2, 3

Apprentissage naturel dans un champ de compétences

Idem que précédemment, sauf que dans ce cas le personnage améliore toutes les compétences d'un champ secondaire.
Effets : Accorde un bonus automatique de +5 par niveau à toutes les compétences d'un champ secondaire. Ces bonus s'ajoutent à tous les bonus automatiques dont peut disposer le personnage grâce à sa classe. L'investissement d'un point supplémentaire augmente ce bonus à +10.
Coût : 2, 3

Sommeil léger

Le personnage reste partiellement conscient pendant qu'il dort et se réveille au moindre bruit ou mouvement.
Effets : Le personnage n'applique que -20 de malus à sa compétence de Vigilance quand il dort.
Coût : 1

Charme

Le personnage dégage un tel magnétisme que tout le monde le trouve sympathique. Il provoque toujours une réaction positive chez les gens qu'il ne connaît pas et peut obtenir de certains individus qu'ils soient plus compréhensifs à son égard.
Effets : Les effets exacts de cet avantage doivent être interprétés par le Meneur de Jeu.
Coût : 1

Réflexes rapides

Le personnage a des réflexes exceptionnels qui lui permettent de réagir à toute vitesse face à n'importe quelle situation.
Effets : Accorde un bonus spécial de +25 à l'Initiative. Les Points de Création supplémentaires augmentent respectivement ce bonus à +45 et +60.
Coût : 1, 2, 3

Taille inhabituelle

Le personnage a une taille ne correspondant pas à sa Force et sa Constitution, ce qui permet à une personne dont les caractéristiques feraient un véritable colosse musculeux d'avoir un gabarit normal, ou inversement.
Effets : Le personnage peut augmenter ou diminuer de cinq points maximum sa Taille à la création de personnage.
Coût : 1

Sens du danger

Accorde au personnage un sixième sens, qui lui permet de ressentir quand quelque chose de dangereux s'approche ou le menace. Il ne sera pas capable de détecter l'origine ou la nature de ce danger jusqu'au moment où celui-ci sera sur lui, mais ressentira sa présence à l'avance.
Effets : Le personnage ne peut pas être pris par surprise, sauf en cas d'une différence d'Initiative de 150 en faveur de son adversaire.
Coût : 2

Armure naturelle

La peau du personnage est extrêmement résistante et ses muscles extrêmement durs, suffisamment pour qu'il s'avère difficile de les transpercer.
Effets : Accorde un Indice de Protection naturel de 2 contre tous les Modes sauf Énergie. Bien que cela compte comme une armure, le personnage ne subit pas de malus s'il porte d'autres couches d'armure.
Coût : 1

Armure mystique

L'aura du personnage forme un manteau d'énergie mystique autour de lui, qui le protège contre les attaques surnaturelles.
Effets : Accorde un Indice de Protection de 4 contre les attaques de Mode Énergie. Bien que cela compte comme une armure, le personnage ne subit pas de malus s'il porte d'autres couches d'armure.
Coût : 1

Accès à un pouvoir psychique naturel

Le personnage possède un unique pouvoir psychique dont il sait se servir inconsciemment. En fait, il ne connaît pas l'origine de son pouvoir ni ne le contrôle complètement, mais il est capable de l'utiliser dès qu'il le souhaite.
Effets : Le personnage peut utiliser de manière innée un unique pouvoir mental de son choix. En fait, le personnage n'est pas vraiment un psy et il ne peut pas utiliser de PPP pour acquérir de nouveaux pouvoirs ou pour améliorer son pouvoir. Son Talent psychique ne dépend pas de sa Volonté. Il ne requiert de lancer les dés pour le calculer : il atteint directement un niveau de Difficile. Le pouvoir choisi peut être d'un niveau quelconque, mais sa difficulté minimale ne doit pas dépasser Difficile. Le personnage peut l'utiliser une fois par minute sans problème. Par contre, chaque utilisation supplémentaire au cours de cette période de repos provoque la perte d'un point de Fatigue. Les Points de Création supplémentaires augmentent le Talent psychique naturel à Très Difficile et à Absurde, respectivement.
Coût : 1, 2, 3

Immunité à la douleur et à la fatigue

Le personnage se révèle particulièrement résistant aux effets de la douleur et de la fatigue.
Effets : Les malus que provoquent la douleur et la Fatigue sont réduits de moitié.
Coût : 1

Voir le surnaturel

Les yeux du personnage peuvent discerner le tissage du flux d'âmes et percevoir l'énergie des matrices psychiques.
Effets : Le personnage voit le surnaturel, autant la magie et les matrices psychiques que les créatures Animiques. Il n'applique le malus de cécité dans aucune de ces situations.
Coût : 1

Maître martial

Les connaissances martiales du personnage sont bien supérieures à celles de quelqu'un du même niveau. En général, il a suivi un entraînement spécial qui lui a permis d'explorer ses compétences de Ki, mais il est aussi possible qu'il soit tout simplement né avec d'énormes capacités naturelles.
Effets : Ajoute 40 points au Développement Intérieur. Les Points de Création supplémentaires augmentent le bonus à 80 et 120 points, respectivement.
Coût : 1, 2, 3

Infatigable

La résistance du personnage à la fatigue est bien supérieure à ce que sa Constitution permettrait normalement.
Effets : Augmente de trois points la Fatigue du personnage. Les Points de Création supplémentaires augmentent le bonus à 6 et 9 points respectivement.
Coût : 1, 2, 3

Chevronné

Le personnage a déjà connu de nombreuses expériences dans le monde réel, dont il a tiré de grandes leçons.
Effets : Le personnage commence avec 50 Points d'Expérience. Les Points de Création augmentent les Points d'Expérience initiaux à 100 et 150 respectivement. Cette augmentation permet de monter de niveau de façon habituelle si le personnage atteint la quantité de points d'expérience nécessaire.
Coût : 1, 2, 3

Déplacement rapide

Le personnage se déplace extrêmement vite, au-delà des limites normales de sa propre Agilité.
Effets : Il faut ajouter 2 points au Mouvement du personnage, bien qu'il ne puisse pas dépasser 10 s'il n'a pas accès à la Surhumanité.
Coût : 1

Artefact

Le personnage possède un artefact de grand pouvoir.
Effets : Le joueur et le Meneur de Jeu doivent se mettre d'accord sur les capacités de l'artefact. Les points supplémentaires doivent augmenter les pouvoirs de l'objet.
Coût : 1, 2, 3

Récupération du Ki

Le personnage récupère son énergie spirituelle à une vitesse supérieure à la normale.
Effets : Le personnage récupère un point de Ki de chaque caractéristique toutes les dix minutes, au lieu d'un par heure. Les Points de Création supplémentaires diminuent ce délai à cinq et une minute, respectivement.
Coût : 1, 2, 3

Élan

De façon inconsciente, le personnage a réussi à attirer l'attention d'un Shajad ou d'une Béryl. Cela signifie souvent que les ancêtres du personnage étaient liés à cette puissance et qu'elle conserve une sorte de lien avec tous les membres de cette famille. Il est aussi possible que cette attention soit due à certaines actions que le personnage a réalisées. Quoi qu'il en soit, le personnage profite de ses faveurs. Par contre, à partir du moment où le joueur prend le contrôle de son personnage, la relation dépendra de la façon dont celui-ci se comporte.
Effets : Le personnage a un Élan de 25 vis-à-vis de l'entité de son choix. Les Points de Création supplémentaires augmentent ce niveau à 45 et 60 respectivement.
Coût : 1, 2, 3

Apprentissage

Le personnage a une énorme capacité d'apprentissage, qui lui permet de développer son potentiel et de toujours tirer le meilleur profit de ce qu'il a vu ou fait.
Effets : À la fin de chaque session de jeu, le personnage obtient 3 points d'expérience en plus de ceux accordés par le Meneur de Jeu. Les Points de Création supplémentaires augmentent ce bénéfice à 6 et 9 points, respectivement.
Coût : 1, 2, 3

Avantages mystiques

Ces avantages ne peuvent être choisis que si le personnage possède déjà l'avantage Don mystique. Toute personne ayant la capacité de lancer des sorts peut acquérir ces avantages, il n'est pas obligatoire de faire partie d'une classe incluse dans l'archétype mystique.



Illustration © Alain Gaillou

Récupération de magie rapide

L'essence du personnage agit comme un phare pour la magie. Il peut régénérer son pouvoir à un rythme bien supérieur de celui des autres individus dotés de capacités mystiques.
Effets : Le personnage récupère ses points de Zéon au double de sa vitesse de régénération Zéonique. Les Points de Création supplémentaires augmentent respectivement ce rythme au triple et au quadruple.
Coût : 1, 2, 3

Grand potentiel magique

Le personnage peut atteindre avec ses sorts des niveaux de pouvoir bien supérieurs à ce qui ne lui permettrait son Intelligence.
Effets : Le personnage ajoute 3 points à son Intelligence pour calculer la quantité maximale de points de magie qu'il peut investir dans chacun de ses sorts. Ce bonus ne s'applique à aucune autre compétence, ni pour calculer son niveau de magie.
Coût : 1

Un sorcier d'Intelligence 8 tente de lancer le sort Apaiser, de la voie de la Lumière. Etant donné que ce sort a une limite d'Intelligence x 10, il ne pourra pas dépenser plus de 80 points. Cependant, avec cet avantage, le sorcier est considéré comme ayant une Intelligence de 11 (trois de plus que sa valeur réelle), et il peut donc dépenser jusqu'à 110 points de magie.

Connaissance innée d'une voie

Le personnage est né avec la capacité de réaliser certains sorts de façon naturelle, sans avoir eu besoin de les étudier. Il peut instinctivement tisser la puissance du flux d'âmes d'une voie, comme si elle était capable de répondre à ses désirs. Le personnage sait utiliser ces sorts à la perfection, mais il ne comprend pas la théorie qui les sous-tend ni ne pourrait les expliquer.
Effets : Cet avantage accorde une connaissance innée d'une voie au niveau 40, sans investir aucun point de niveau de magie. Comme il s'agit d'une connaissance innée, le personnage peut continuer à la développer à partir du niveau 40 en dépensant de nouveaux points de niveau de magie.
Spécial : On peut prendre cet avantage plusieurs fois, pour différentes voies de magie.
Coût : 1

Magie innée améliorée

Le personnage doté de cette capacité peut exécuter ses sorts innés avec une valeur supérieure à la normale.
Effets : Les sorts innés du personnage bénéficient d'un bonus de +10 en valeur, s'ajoutant à ce qu'indique son AMR. Les Points de Création supplémentaires augmentent respectivement la valeur des sorts innés à +20 et +30.
Coût : 1, 2, 3

Un sorcier avec une AMR de 100 qui dépense deux points dans cet avantage pour bénéficier d'un +20 à la puissance de ses sorts innés pourrait les lancer à une valeur de 60 maximum (40 pour son AMR plus 20 de l'avantage).

Prédilection séphirothique

Idem que précédemment, à l'exception que le personnage ressent une affinité naturelle avec la moitié de l'arme mystique.
Effets : Le personnage bénéficie d'un bonus spécial de +20 à son AMR et de +20 à sa RMys pour les cinq voies magiques d'un côté de l'arbre. Il applique pour les autres un malus de -20 à son AMR et de -20 à sa RMys.
Condition : La nécromancie n'est pas incluse dans cet avantage, puisqu'elle se trouve hors de l'arbre.
Coût : 2

Sorts renforcés

Les pouvoirs mystiques du personnage sont particulièrement virulents face à une autre compétence surnaturelle.
Effet : Le personnage applique un bonus de +50 à ses jets pour calculer le résultat des chocs de sorts.
Coût : 1

Dispense de gestes

Le personnage n'a pas besoin de gestes pour canaliser son énergie magique. Il peut donc réaliser tout type d'action physique sans que se réduise sa capacité à contrôler ses pouvoirs.
Effets : Le personnage ne réduit pas son AMR quand il ne peut pas faire de gestes.
Coût : 1



Aradia a une prédilection élémentaire pour la magie obscure

Dispense de paroles

Le personnage n'a pas besoin de parler pour contrôler la puissance du flux d'âmes.
Effets : Le personnage peut lancer des sorts en silence sans que ça réduise son AMR.
Coût : 1

Prédilection élémentaire

Le personnage possède une affinité naturelle avec une voie magique, tout en étant plus faible dans une autre. Son essence est fortement liée à cet élément et, par conséquent, l'énergie magique lui vient bien plus vite quand il utilise ces sorts.
Effets : Le personnage dispose d'un bonus spécial de +20 à son AMR et de +20 à sa RMys dans la voie magique de son choix. Par contre, quand il utilise des sorts de la voie opposée, il applique un malus de -20 à son AMR et de -20 à la RMys. Si la voie choisie est la nécromancie, le malus s'applique alors à toutes les autres voies.
Coût : 1

Avantages psychiques

Ces avantages sont réservés aux personnages possédant déjà l'avantage Accès à une discipline psychique ou Accès à toutes les disciplines psychiques. Il n'est pas obligatoire de faire partie d'une classe incluse dans l'archétype psy.

Viseur mental

Les attaques mentales du personnage sont particulièrement précises lorsqu'il y consacre son potentiel psychique.
Effets : Chaque PPP libre dépensé pour améliorer la Projection psychique donne un bonus de +20 au lieu de +10.
Coût : 1

Illustration © Kuma (Chara Angels)

Concentration intense

La concentration du personnage est si profonde qu'il en tire un plus grand avantage que la normale.
Effets : Le psy double le bonus au Talent psychique que lui rapporte la concentration. Par exemple, s'il se concentre un round, le personnage obtient un bonus de +20 plutôt que +10.
Coût : 2

Attache psychique renforcée

Le personnage peut maintenir des pouvoirs plus puissants que ce que permet son Talent psychique.
Effets : Le personnage peut maintenir ses pouvoirs attachés à un niveau de difficulté au-dessus de ce qu'indique son Talent psychique.
Coût : 2

Résistance à la fatigue psychique

L'utilisation des compétences psychiques ne fatigue presque jamais le personnage.
Effets : Si le psy obtient un échec quand il utilise un de ses pouvoirs, il ne perd pas de Fatigue même s'il ne lui reste pas de PPP à dépenser. Cet avantage n'a pas d'effet sur les pouvoirs de niveau 3.
Coût : 2

Récupération rapide des PPP

Le psy a la capacité de récupérer avec facilité de la tension que provoque l'utilisation potentielle de ses compétences.
Effets : La vitesse de récupération des PPP libres est d'un toutes les dix minutes. Les Points de Création supplémentaires réduisent respectivement ce délai à cinq et une minute.
Coût : 1, 2, 3

Préférence psychique

L'une des disciplines psychiques du personnage est potentiellement bien plus haute que les autres.
Effets : Quand il utilise les pouvoirs de la discipline choisie, le personnage atteint le niveau de difficulté au-dessus de celui qu'il a obtenu grâce à son Talent psychique.
Coût : 2

Concentration passive

Le personnage peut se concentrer quelle que soit la situation, sans se préoccuper des menaces ou des distractions.
Effets : Le psy peut se concentrer pour renforcer un pouvoir, alors même qu'il réalise des actions actives.
Coût : 2

Désavantages généraux

Voici la liste de désavantages que vous pouvez choisir pour votre personnage. Le bénéfice indique la quantité de Points de Création que vous obtiendrez en les acquérant. Souvenez-vous que vous ne pouvez pas en prendre plus de trois.

Réduire une caractéristique de deux points

Une des caractéristiques du personnage a été moins développée que son potentiel légitime.
Effets : Réduit de deux points une caractéristique principale.
Condition : Il n'est pas permis de diminuer une caractéristique en dessous de trois.
Bénéfice : 1

Myopie

La vision du personnage est affectée d'un problème qui l'empêche de bien voir. De nombreuses choses lui paraissent floues et il a du mal à lire, ce qui l'oblige à user de lunettes ou d'un autre instrument pour compenser son défaut.
Effets : Le personnage subit un malus de -50 aux compétences Vigilance et Observation quand il utilise le sens de la vision, et un malus de -3 aux jets de Perception basés sur la vision. Ce malus s'applique aussi au tir. Si le personnage porte des lunettes, le malus est réduit à la discrétion du Meneur de Jeu.
Bénéfice : 1

Mauvaise santé

La santé du personnage est terriblement faible et il tombe facilement malade.
Effets : La RMal du personnage est réduite de moitié.
Bénéfice : 1

Vulnérabilité aux poisons

Le corps du personnage n'est pas capable de supporter les poisons, ses défenses biologiques ne sont préparées à combattre aucune substance nocive.
Effets : La RPoi du personnage est réduite de moitié.
Bénéfice : 1

Possession facilitée

Bien que sa volonté soit forte, le personnage subit très facilement la domination des entités qui ont la capacité d'affecter son esprit ou d'altérer sa personnalité.
Effets : Le personnage subit un malus de -50 aux tests de RPsy ou RMys qu'il effectue contre les tentatives de possession, de domination ou de modification du comportement.
Bénéfice : 1

Vulnérabilité à la magie

Ce désavantage indique que le personnage est très facilement affecté par les énergies magiques.
Effets : La RMys du personnage est réduite de moitié.
Bénéfice : 1

Vulnérabilité au froid ou à la chaleur

La chaleur ou le froid, au choix du joueur, affectent fortement le personnage et provoquent chez lui de graves problèmes physiques. Son corps est très sérieusement handicapé chaque fois qu'il entre en contact avec quelque chose de très chaud ou très froid, ainsi que s'il visite des lieux aux températures extrêmes, comme des volcans ou des zones arctiques.
Effets : Le personnage subit un malus de -80 à toutes ses Résistances contre ces éléments et -30 à toutes ses actions dans les climats extrêmes.
Bénéfice : 1

Membre atrophié

Le personnage a de sérieuses difficultés à contrôler un de ses membres. Ce membre tremble fortement à tout bout de champ ou cesse de répondre au moment où il en a le plus besoin.
Effets : Le personnage subit un malus de -80 à toutes les actions physiques requérant l'utilisation du membre atrophié.
Bénéfice : 1

Débilité physique

Le personnage résiste extrêmement mal aux dégâts physiques. Chaque fois qu'il subit un Critique, il a de fortes chances d'en mourir ou de subir des dégâts irréversibles.
Effets : La RPhy du personnage est réduite de moitié.
Bénéfice : 1

Apparence désagréable

Le personnage est terriblement difforme, ce qui rend son apparence extrêmement désagréable.
Effets : L'apparence du personnage est de 2.
Condition : Le personnage doit avoir une apparence minimale de 7. Cette caractéristique doit avoir être générée à l'aide d'un jet de dé, et non pas librement choisie par le joueur.
Bénéfice : 1

Guérison lente

Quelle qu'en soit la raison, la capacité de régénération du personnage est terriblement réduite. Il récupère les blessures dont il souffre avec beaucoup de difficulté, même avec des moyens surnaturels.
Effets : Le personnage ne récupère que la moitié des points de vie qu'il devrait récupérer normalement, que ce soit par sa régénération normale ou par des moyens surnaturels.
Bénéfice : 1

Grave maladie

Le personnage souffre d'une grave maladie dégénérative qui finira par le tuer. En général, il lui reste à peine plus d'un an à vivre au moment de commencer la partie, mais cette période de temps peut être plus ou moins longue si le Meneur de Jeu le désire, en fonction des limites temporelles de sa campagne. Contrairement à ce que l'on pourrait en penser, un personnage avec ce désavantage est parfaitement jouable, mais il peut aussi avoir comme objectif de trouver un remède à sa maladie.
Effets : Le personnage applique un bonus cumulatif de -10 à toutes ses actions pour chaque mois qui passe. Le Meneur de Jeu détermine en secret une date à laquelle le personnage mourra.
Bénéfice : 2

Grave allergie

Le personnage a une allergie quelconque, si grave que par simple contact ou inhalation il subit une terrible réaction allergique qui dure plusieurs heures. Il peut être allergique au métal, au pollen, ou même à la lumière solaire, par exemple.
Effets : Les malus à chaque action en cas de contact avec la substance allergique varient entre -40 et -80, suivant la gravité de l'allergie ou du temps passé au contact de la substance.
Bénéfice : 1

Sommeil profond

Ce désavantage est terrifiant pour une personne dont la vie peut être menacée même quand elle dort. Le personnage a un sommeil très profond et il lui est plus difficile de se réveiller. Il supporte sans se réveiller un contact physique léger ; quand il finit par se réveiller, il reste étourdi pendant plusieurs minutes.
Effets : Le personnage subit un malus de -200 à tout jet de Perception quand il dort. Durant les dix rounds suivant son réveil, il subit un malus de -40 à toutes ses actions.
Bénéfice : 1

Phobie sévère

Le personnage ressent une peur terrible envers quelque chose, qui l'oblige à se comporter de manière irrationnelle en sa présence. Voici quelques bons exemples de phobie : l'hydrophobie (la peur de l'eau), l'hémophobie (la peur du sang), la claustrophobie (la peur des espaces clos). Naturellement, le Meneur de Jeu ne devrait pas accepter la peur d'un élément trop précis ; il décide de son impact exact.
Effets : Le personnage subit les malus de l'état de peur chaque fois qu'il se retrouve en présence de l'objet de sa phobie.
Bénéfice : 1

Malchance

Le personnage fait preuve de malchance au moment de réaliser des actions et il échoue habituellement de manière catastrophique, bien plus souvent qu'il ne le voudrait.
Effets : Le résultat provoquant une Maladresse augmente de 2. Avec les compétences normales, le personnage échoue sur un 5 ou moins, un 4 s'il est maître.
Bénéfice : 1

Infortuné

Le malheur accompagne partout le personnage. Où qu'il soit, il se passe toujours des choses terribles, quels que soient ses efforts pour l'éviter.
Effets : Les effets exacts de ce désavantage doivent être interprétés par le Meneur de Jeu. Dans un groupe, un personnage infortuné est toujours celui qui déclenche un piège et le premier que l'on attaque quand le hasard détermine la cible d'une attaque.
Bénéfice : 1

Muet

Quelle qu'en soit la raison, le personnage est privé de la capacité physique de parler.
Effets : Le personnage ne peut pas parler.
Bénéfice : 1

Aveugle

Quelle qu'en soit la raison, le personnage est privé du sens de la vision ou est complètement aveugle (ce qui revient au même).
Effets : Le personnage ne peut utiliser aucune compétence qui nécessite d'y voir. Il subit à tout moment le malus de cécité.
Bénéfice : 2

Sourd

Comme son nom l'indique, le personnage est totalement sourd, c'est-à-dire, dépourvu du sens de l'audition.
Effets : Le personnage ne peut utiliser aucune compétence qui requiert le sens de l'ouïe.
Bénéfice : 1

Arme exclusive

Ce désavantage indique le personnage a l'habitude de combattre exclusivement avec une arme précise et que sa capacité à utiliser toute autre arme, même d'une catégorie identique, est bien plus faible.
Effets : Le personnage subit un malus de -30 s'il combat avec une arme différente de la sienne.
Condition : Ce désavantage ne peut être acquis que par les archétypes de Combattant, Furtif, Artiste martial ou Sans classe.
Bénéfice : 1

Réaction lente

Les réflexes du personnage sont peu préparés à répondre avec rapidité aux événements.
Effets : Le personnage subit un malus spécial de -30 à son Initiative. Le point de désavantage supplémentaire augmente ce malus à -50.
Bénéfice : 1, 2

Addiction ou vice grave

Ce désavantage indique que le personnage ressent le besoin impérieux de réaliser un acte précis ou de consommer une substance spéciale de façon quotidienne. Un personnage avec ce désavantage fait tout le nécessaire pour satisfaire son besoin, car dans le cas contraire il commence à se sentir nerveux et à faire une crise.
Effets : Le personnage subit un malus cumulatif de -10 par jour passé sans satisfaire son vice.
Bénéfice : 1

Apprentissage lent

La capacité d'apprentissage du personnage est bien plus limitée que celle d'un individu normal. Cela ne veut pas dire qu'il est moins intelligent que les autres, mais qu'il n'apprend pas autant de ses erreurs ni ne tire vraiment profit de ses réussites.
Effets : Le personnage subit un malus de 4 points d'expérience à la fin de chaque session de jeu. Le point de désavantage supplémentaire augmente ce malus à 8.
Bénéfice : 1, 2

Vulnérable à la douleur

Le personnage n'a pas la capacité de résister à la douleur physique, qui le paralyse et le gêne fortement.
Effets : Double tous les malus provoqués par la souffrance, qu'ils soient provoqués par des Critiques ou des effets surnaturels.
Bénéfice : 1

Épuisement

Le personnage se révèle très vulnérable aux effets de la Fatigue. Non seulement il se fatigue plus que les autres, mais il subit aussi plus durement les effets de la fatigue.
Effets : Double le malus aux actions provoqué par la fatigue et diminue d'un point la Base de Fatigue du personnage.
Bénéfice : 1

Désavantages mystiques

Seuls les possesseurs de l'avantage Don mystique peuvent choisir des désavantages de cette liste. Les Points de Création récupérés ne peuvent être utilisés que pour acheter des avantages mystiques. Souvenez-vous que vous n'avez droit qu'à trois désavantages, donc si vous avez déjà choisi trois désavantages généraux, vous ne pourrez en acquérir aucun de cette liste.

Obligation de paroles

Les paroles mystiques sont un élément fondamental de la magie du personnage. Il ne peut réaliser des sorts que s'il est capable de prononcer les paroles mystiques.
Effets : Le personnage doit être capable de parler pour accumuler la magie et lancer ses sorts.
Bénéfice : 1

Obligation de gestes

Le personnage ne peut pas se passer de gestes pour tisser la magie. S'il ne dispose pas d'une liberté totale de mouvement, il s'avère incapable d'user de ses pouvoirs et, par conséquent, ne peut lancer aucun sort.
Effets : Le personnage doit bouger librement pour accumuler la magie et lancer ses sorts.
Bénéfice : 1

Exténuation magique

La tension de la magie provoque une intense fatigue chez le personnage chaque fois qu'il manipule les énergies mystiques. Les sorciers s'épuisent s'ils réalisent des sorts de puissance élevée, ce qui peut les mener à l'évanouissement s'ils forcent trop sur leurs capacités.
Effets : Le personnage perd un point de Fatigue au moment où il lance un sort de valeur supérieure à 100, deux points si la valeur est supérieure à 200 et trois si elle dépasse 300.
Bénéfice : 1

Magie soumise à condition

Le contrôle du personnage sur les pouvoirs du flux d'âmes s'avère capricieux ; il ne répond que quand le personnage réalise une action précise. Si, par exemple, sa magie était liée à la danse, ses sorts ne fonctionneraient que quand il danse ; si elle était liée au combat, ses sorts ne fonctionnerait que pendant qu'il combat. Il aussi possible que les pouvoirs magiques fonctionnent uniquement dans des situations ou des conditions déterminées, comme pendant la journée ou quand les pieds sont au sol.

Effets : Le personnage ne peut user de magie que s'il réalise l'action ou remplit la condition déterminée pour ce désavantage. Dans le cas d'une action liée à une compétence secondaire, le sorcier devra réussir un test Difficile pour pouvoir lancer ses sorts.

Bénéfice : 1

Récupération lente de la magie

La magie connaît quelques problèmes à filtrer à travers l'essence du personnage, ce qui lui pose quelques problèmes pour récupérer le pouvoir qu'il a utilisé.

Effets : La régénération Zéonique du personnage est réduite de moitié.

Bénéfice : 1

Magie étanche

La magie ne filtre pas naturellement à travers le corps et l'âme du personnage. Certains blocages l'empêchent de canaliser les pouvoirs ambiants et même son âme ne régénère pas la magie. Quand il utilise son pouvoir, le personnage ne le récupère jamais de lui-même. La seule méthode à sa disposition consiste à s'alimenter des énergies mystiques d'autres êtres magiques ou d'objets.

Effets : Le personnage n'a aucune régénération Zéonique, ce qui l'empêche de récupérer naturellement les points de Zéon qu'il dépense. Il ne pourra récupérer de la magie qu'en la drainant d'objets qui le permettent ou d'êtres vivants possédant le Don mystique.

Condition : Ce désavantage ne peut pas être combiné à récupération lente de la magie.

Bénéfice : 2

Lien existentiel

Les pouvoirs du sorcier sont liés aux mêmes racines que les voies de magie, et donc sa capacité à développer ou à créer ses propres sorts est pratiquement nulle. Le personnage ne connaît que ses voies, à partir desquelles il ne pourra pas non plus développer ses propres sortilèges.

Effets : Le sorcier ne peut pas choisir de sorts d'Accès Libre dans ses voies de magie et il se révèle incapable de choisir librement des sorts.

Bénéfice : 1

Sorcellerie

La magie pratiquée par le personnage a une saveur tribale et shamanique, dont les principes constituent la base de son énergie. Ses pouvoirs surnaturels sont fortement liés au monde matériel, et il a donc l'obligation d'utiliser certains composants pour canaliser et effectuer ses sorts.

Effets : Le personnage doit obligatoirement utiliser des composantes matérielles pour lancer ses sorts. Chaque sortilège requiert un composant précis déterminé par le Meneur de Jeu, en fonction de l'origine et des connaissances du personnage.

Bénéfice : 2

Désavantages psychiques

Ces désavantages sont réservés aux personnages possédant déjà l'avantage Accès à une discipline psychique ou Accès à toutes les disciplines psychiques. Les Points de Création récupérés ne peuvent être utilisés que pour acheter des avantages psychiques. Souvenez-vous que vous n'avez droit qu'à trois désavantages.

Sans concentration

Les pouvoirs du personnage ne dépendent absolument pas de sa capacité de concentration, ils s'avèrent bien trop inconstants pour qu'il puisse les préparer afin d'améliorer leur puissance.

Effets : Un psy avec ce désavantage ne peut pas appliquer de bonus à son Talent psychique quand il se concentre.

Bénéfice : 1

Pouvoir unique

Les aptitudes psychiques du personnage ne lui permettent pas d'utiliser plusieurs pouvoirs en même temps. Quand le personnage en emploie un, il se concentre tellement qu'il perd la capacité d'en projeter d'autres, à l'exception de ceux qu'il maintient de façon innée.

Effets : Le psy ne peut utiliser qu'un seul pouvoir psychique par round. Cela ne l'empêche pas d'en maintenir d'autres, tant qu'ils ont été lancés au cours de rounds précédents.

Bénéfice : 1

Exténuation psychique

L'utilisation des pouvoirs psychiques du personnage provoque chez lui de graves répercutions physiques, qui le laissent extrêmement fatigué, même quand il n'emploie que des compétences psychiques de bas niveau.

Effets : Le personnage perd le double des points de Fatigue indiqués par sa fatigue psychique.

Bénéfice : 1

Consommation psychique

Quand les pouvoirs du psy ne fonctionnent pas, le contrecoup provoque une grave répercussion sur son corps et inflige des dégâts internes.

Effets : Si un psy subit un échec psychique, il perd automatiquement autant de points de vie que sa marge d'échec par rapport au talent minimum requis.

Bénéfice : 2



Une jeune sorcière et son garde du corps vétéran

Illustration © MusicNassa 2001

QUELQUES DERNIERS DÉTAILS

Maintenant, vous connaissez tous les éléments dont vous avez besoin pour créer votre propre personnage et remplir sa fiche. Vous trouverez des informations supplémentaires, pour certaines indispensables, dans les deux chapitres suivants : Les Âmes Perdues et Les Classes.

Voici l'ordre que vous devez suivre pour créer correctement votre personnage, en utilisant les informations que nous vous avons données :

1. Générez et calculez vos caractéristiques.
2. Choisissez votre race.
3. Choisissez votre classe.
4. Utilisez vos Points de Création pour acquérir avantages et désavantages.
5. Dépensez vos PF dans les champs principaux.
6. Dépensez vos PF dans les champs secondaires.
7. Ajoutez les bonus automatiques de la classe.
8. Appliquez le bonus naturel à une compétence secondaire.
9. Calculez vos points de vie et votre Initiative.
10. Et à la fin calculez vos résistances.

Mais, surtout, n'oubliez pas ce que nous vous avons dit au début : votre personnage doit être bien plus qu'une simple feuille de papier couverte d'annotations et de dessins. Le plus fondamental reste la façon de le jouer, de l'interpréter, de donner « vie » à cette feuille.

MONTER DE NIVEAU

Pour monter de niveau, un personnage doit obtenir une certaine quantité de points d'expérience. Ces points mesurent combien il a appris et vous disent ce qui manque encore pour monter de niveau. Quand vous obtenez l'expérience nécessaire, votre personnage gagne un niveau et obtient 100 nouveaux PF, que vous pourrez utiliser pour obtenir de nouvelles compétences ou améliorer celles que vous possédez déjà.

Pour faire monter de niveau votre personnage, vous devez suivre quelques étapes. Cela ressemble beaucoup à la création de personnage, quoiqu'en plus simple. Tout d'abord, dépensez vos nouveaux PF dans les champs principaux et secondaires. Toutes les limites de distribution des PF s'appliquent une fois de plus. Puisque vous en avez désormais un pécule de 100 PF, vous ne pourrez en répartir que 50 ou 60 dans les champs principaux dont les limites sont respectivement 50 % ou 60 %. N'oubliez pas non plus que vous ne pouvez pas investir plus de la moitié de vos PF totaux dans les compétences Attaque, Parade et Esquive, ni dépasser les limites de la Projection psychique ou magique.

Après avoir dépensé vos PF, vous avez un nouveau bonus naturel à disposition, pour améliorer une de vos compétences secondaires. Vous pouvez ajouter ce bonus à n'importe quelle compétence secondaire, même si vous lui avez déjà attribué un ou plusieurs bonus naturels. Ensuite, ajoutez les bonus automatiques que vous accorde votre classe. Vous pouvez maintenant calculer les nouveaux Totaux des compétences de votre personnage. En dernier lieu, prenez en compte que vous avez aussi gagné 5 points de Présence, qui augmentent d'autant vos Résistances.

Voici un résumé des étapes que vous devez suivre pour changer de niveau :

1. Dépensez 100 PF dans les champs principaux et secondaires.
2. Si vous êtes de niveau pair, augmentez d'un point une de vos caractéristiques.
3. Appliquez un bonus naturel à une de vos compétences secondaires.
4. Ajoutez les bonus automatiques de votre classe.
5. Augmentez vos points de vie et votre Initiative de vos bonus automatiques de classe.
6. Augmentez votre Présence de cinq points et modifiez vos Résistances.



Un joueur peut décider de ne pas dépenser tous les PF de son personnage lors d'un passage de niveau, pour en mettre quelques-uns de côté pour plus tard. Si vous souhaitez consulter l'expérience nécessaire au changement de niveau, les PF qui correspondent à chaque niveau ou la Présence de votre personnage, utilisez le **Tableau 6**.

Illustration © Alicia Guillen

Tableau 6 : Progression par niveau

Niveau	PF	+ Caractéristique par niveau	Expérience nécessaire	Présence
0	400		N/A	20
1	600		0	30
2	700	+1	100	35
3	800		225	40
4	900	+1	375	45
5	1000		550	50
6	1100	+1	750	55
7	1200		975	60
8	1300	+1	1225	65
9	1400		1500	70
10	1500	+1	1800	75
11	1600		2125	80
12	1700	+1	2475	85
13	1800		2850	90
14	1900	+1	3250	95
15	2000		3675	100
+1	+100	+1 (tous les niveaux pairs)	+450	+5

Bonus automatiques et compétences martiales

Quelques classes bénéficient d'un bonus automatique de +5 en Attaque, Parade ou Esquive. Alors que les bonus automatiques des autres compétences ne connaissent pas de limite, ceux des compétences martiales ne pourra jamais dépasser +50, soit dix niveaux de bonus automatiques. Cette limite ne peut jamais être dépassée, même en changeant de classe.

Augmentation de caractéristiques

Quand votre personnage monte de niveau, vous avez la possibilité d'augmenter ses caractéristiques. Par conséquent, à chaque niveau pair, vous pouvez ajouter un point à une de ses caractéristiques principales. Cette augmentation représente sa progression naturelle, sa capacité inhérente à s'améliorer. Par exemple, un personnage de niveau six aurait augmenté d'au moins trois points n'importe laquelle de ses caractéristiques.

Quand une caractéristique augmente, il est tout à fait possible qu'elle modifie certains points de votre fiche de personnage. Si la nouvelle caractéristique entraîne un modificateur différent du précédent, changez-le et recalculez tous les Totaux de vos compétences. Si la Constitution s'est améliorée, elle augmente la Base des points de vie et la valeur des multiplicateurs de Vie, ce qui vous obligera à recalculer de nouveau votre total de points de vie. Dans le cas d'une augmentation de Pouvoir, vous devrez recalculer la Base de points de Zéon de la même façon que pour les PV.

Changement de Classe

Il est possible qu'un joueur ne se sente pas à l'aise avec la classe de son personnage et qu'il pense qu'il devrait appartenir à une autre classe. Dans ce cas, si le joueur le décide, le personnage peut changer de classe.

Changer de classe est un processus très complexe pour un personnage. Cela consiste non seulement à oublier sa façon de voir les choses, mais aussi à développer une nouvelle méthode d'assimilation de tout ce qu'il apprend. Personne ne peut décider d'un jour sur l'autre de changer de classe et y parvenir instantanément. Pour y arriver, il doit longuement se consacrer à modifier la base de son apprentissage, ce qui requiert à la fois du temps et de l'entraînement.

Premièrement, un joueur doit déclarer qu'il compte changer de classe deux niveaux plus tôt que le moment du changement effectif. Par exemple, un personnage de deuxième niveau qui annonce qu'il compte réaliser un changement de classe parviendra à changer en arrivant au niveau quatre. De plus, il faut que passe un certain temps de jeu entre la déclaration et le changement, puisqu'il serait autrement impossible pour le personnage de s'y préparer.

Deuxièmement, le personnage réalise un effort énorme pour effectuer le changement de compétences : il doit investir une certaine quantité de PF pour parvenir à cette modification. Cependant, la difficulté doit être aussi proportionnelle à la différence existant entre les classes. Logiquement, un sorcier doit consacrer bien plus d'effort à devenir un guerrier, qu'un paladin ou un maître d'armes. Par conséquent, la quantité de PF à investir pour effectuer un changement de classe varie en fonction de l'archétype actuel du personnage et de celui qu'il souhaite intégrer.

Si le changement s'effectue entre deux classes qui appartiennent au même archétype, comme un guerrier qui voudrait se convertir en maître d'armes ou inversement, cela coûte 20 PF. Dans le cas d'une classe mixte (c'est-à-dire, qui appartient à plus d'un archétype) ou de deux classes qui auraient un archétype en commun, le changement coûte 40 PF. Ce serait le cas d'un assassin qui voudrait se convertir en ombre ou inversement. Enfin, si les deux classes appartiennent à deux archétypes distincts, comme le changement de sorcier à guerrier, cela coûte 60 PF.

Le personnage qui remplit ces conditions peut changer de classe. Il n'oublie pas ses anciennes compétences ; il les conserve en en apprenant d'autres. Il est du niveau qui lui correspond et ses capacités restent intactes, mais à partir de ce moment il obtient les coûts et les bonus automatiques de la nouvelle classe.

LES PERSONNAGES DE NIVEAU 0

Le niveau zéro représente celui qu'ont les personnages durant leur première période d'entraînement et de développement. Ce sont des jeunes sans grande expérience ou des personnes qui n'ont pas encore eu l'occasion de faire quelque chose d'important dans leur vie. Le plus souvent, votre personnage commence la partie au niveau 1, étant donné qu'il s'agit d'un individu naturellement plus doué que les autres. Cependant, votre Meneur de Jeu préférera peut-être que vous commenciez durant votre période de formation, auquel cas vous pourrez jouer au niveau 0.

Les personnages de niveau 0 ne possèdent que 400 PF, ils ne peuvent pas encore utiliser les bonus naturels et ne rajoutent que la moitié des bonus automatiques de leur classe (qu'ils compléteront en arrivant au premier niveau). À part ces exceptions, créer un personnage de niveau 0 revient exactement au même que la création d'un personnage de niveau 1.

Passer le niveau 0 ne requiert pas une quantité d'expérience déterminée. Théoriquement, les personnages sont en suspens tant que rien n'arrive dans leur vie qui leur permette d'atteindre le premier niveau. Dans la plupart des cas, cela arrive simplement durant l'entraînement ou par les aptitudes naturelles mais, en d'autres occasions, le Meneur de Jeu demandera peut-être un événement plus transcendant. Un personnage passe au premier niveau quand le Meneur de Jeu considère qu'il y est prêt.

Tout le monde ne parvient pas à dépasser le niveau 0. La vie de ces personnes est monotone et répétitive et elles n'ont pas vraiment la capacité de s'améliorer. De nombreux individus restent bloqués à ce niveau durant toute leur existence, simplement parce qu'ils n'ont pas besoin de plus.

Illustration © N.K



Vers la fin de sa vie, Guilian avait suivi de nombreux chemins

UN EXEMPLE DE PERSONNAGE

Puisque nous connaissons toutes les étapes de la création d'un personnage, nous allons les appliquer ensemble à la fiche de Célia. Nous avons déjà généré et réparti ses caractéristiques et choisi sa classe : guerrier acrobate. Nous devons ensuite choisir ses avantages et désavantages en utilisant les trois Points de Création.

Après un feuilletage de la liste, nous décidons de choisir quatre avantages et un désavantage pour obtenir le Point de Création supplémentaire requis. Nous prenons les avantages Affinité avec les animaux, Voir le Surnaturel, Chance et Réflexes rapides à un point chacun, et Sommeil profond pour le désavantage.

Nous allons maintenant répartir ses 600 PF dans ses compétences en suivant les coûts du guerrier acrobate (cf. le Chapitre 3 : Les Classes). Il nous semble plus prudent de commencer par les champs principaux. En tant que guerrière acrobate, son champ principal le plus important est le martial. Nous disposons de 360 PF à investir dans ce champ de compétences, puisque la limite en est de 60 %. Nous ne pouvons dépenser que 300 PF de ces points en Attaque et Esquive (nous ne comptons pas monter la Parade puisqu'il n'est pas possible d'investir plus de la moitié des PF totaux du personnage dans les compétences martiales. Nous choisissons un sabre comme arme de base et dépensons ensuite des points pour apprendre un art martial, dont le coût est de 50 PF, ce qui nous en laisse 310. Nous investissons ensuite 50 PF dans la compétence Port d'armure, qui se transforment en Base de 25 puisque le coût de formation est de 2. Comme Port d'armure dépend de la caractéristique de Force, mais que le modificateur de Force de Célia est de +0, et que sa classe ne dispose d'aucun bonus automatique, son Total de Port d'armure reste à 25. Il nous reste donc 260 PF pour Attaque et Esquive. Souhaitant s'assurer que Célia se défende bien, nous investissons 150 PF en Esquive (dont le coût est aussi de 2) pour une Base de 75. Nous y ajoutons le modificateur d'Agilité de +15 et le bonus automatique de +5, ce qui donne un Total d'Esquive de 95. Nous dépensons maintenant les derniers 110 PF en Attaque avec un coût de 2 et obtenons une Base de 55. Nous répétons les mêmes étapes que pour l'Esquive en rajoutant le modificateur de caractéristique et le bonus automatique. Comme cette compétence dépend de la Dextérité, on ajoute +10 pour un Total de 70 en Attaque.

Nous répartissons ensuite les PF dans les compétences secondaires. Nous choisissons d'abord celles qui nous intéressent le plus et dépensons les points qui nous restent à notre convenance. Comme nous avions réservé 20 points pour augmenter nos points de vie et en avons déjà dépensé 360, il ne reste que 220 PF à répartir. Après la distribution, les Base des compétences secondaires sont les suivantes :

Athlétiques : Acrobaties 15, Athlétisme 10, Équitation 10, Escalade 5, Natation 5 et Saut 5 (100 PF)
Sensorielles : Observation 5 et Vigilance 10 (30 PF)
Créatives : Art 5, Danse 5, Habileté manuelle 10 (40 PF)
Clandestines : Larcin 5 (10 PF)
Intellectuelles : Animaux 10 (30 PF)
Sociales : Style 5 (10 PF)

Nous rajoutons les modificateurs de caractéristiques et les bonus automatiques de la classe de guerrier acrobate à ces Bases. Après cette opération, les Totaux de Célia sont les suivants : Acrobaties 40, Animaux 20, Art 15, Athlétisme 35, Danse 20, Équitation 25, Escalade 20, Habileté manuelle 30, Larcin 15, Natation 5, Observation 15, Saut 15, Style 10 et Vigilance 20. Nous choisissons ensuite la compétence d'Acrobaties pour rajouter son bonus naturel, ce qui l'augmente à 55.

Puis nous calculons ses points de vie et son Initiative. Comme nous l'avons vu précédemment, Célia possède 85 points de vie au total, après l'investissement des 20 derniers PF, et une Initiative de 75. Nous devons par contre y rajouter le bonus spécial de +25 correspondant à l'avantage Réflexes rapides, ce qui augmente son Initiative à 100.

Enfin, nous calculons les Résistances de Célia. Comme pour tous les personnages de premier niveau, sa Présence est de 30, ce à quoi nous devons ajouter les modificateurs correspondants à chacune, ce qui donne : RPhy 50 RMal 50 RPoi 50 RMys 35 et RPsy 25.



Illustration © Alicia Gaultier

Chapitre 2

Les Âmes Perdues

Une âme pour l'être humain.
Une âme pour la bête.
Mais nous disons tous :
Bénies les âmes du purgatoire.

F. G. Loren

Ils étaient ici. Ils vivaient sur la même terre que nous. Ils respiraient le même air. Et, finalement, ils teignirent le monde de leur sang.

Nous leur rassemblions beaucoup, mais leurs essences étaient bien plus liées au monde surnaturel que les nôtres. Comme une ombre, leurs civilisations plongèrent dans les ténèbres et disparurent. Leurs corps sans vie recouvrirent le monde et toutes leurs œuvres s'évanouirent comme des larmes sous la pluie.

L'homme efface la trace de leur existence. Nous faisions notre histoire en détruisant tout ce qui n'était pas comme nous. Le temps passa et ces êtres devinrent l'essence des mythes et des légendes, des contes de vieille femme que l'on racontait autour des feux.

Mais, sans que nous le sachions, avant de disparaître, de plonger dans l'oubli, ils laissèrent quelque chose derrière eux...

Bien plus que leur héritage. Bien plus que leur œuvre.

Ils avaient laissé leurs âmes.

C'est ainsi que naquirent les Nephilims.

Les Nephilims

L'homme n'est pas la seule race intelligente qui ait vécu sur Gaia. Il y a plus de neuf siècles, d'autres partageaient le monde avec nous. Il s'agissait d'êtres surnaturels avec leurs propres cultures et civilisations, mais ils disparurent sans laisser de preuve de leur existence. Personne ne peut dire quelle fut la raison de leur déclin. Il est probable qu'ils se soient mutuellement détruits ou que l'être humain ait été à l'origine de leur perte. Quoi qu'il en soit, ils disparurent et devinrent simplement des légendes. De fait, la grande majorité des mythes humains se basent sur les histoires de ces créatures et de l'époque où nous vivions ensemble.

Mais leur mort ne fut pas la fin. Pour une raison inconnue, leurs âmes ne purent pas aller plus loin et restèrent ancrées dans notre monde, attendant le moment propice pour leur retour. Cependant, leurs races étaient éteintes et plus aucun enfant ne naissait pour leur permettre de revivre. Sans lieu où aller, ces esprits commencèrent à se réincarner dans des corps humains, dans des enfants qui auraient dû naître morts et sans âme. Ainsi apparurent des métis, des individus aux âmes non humaines dotées de capacités surnaturelles. La Bible elle-même les appela Nephilims, fils des hommes et des Anges Déchus, qui peuplaient la terre sans connaître leur condition.

Le système d'*Anima* suppose que les joueurs interprètent principalement des personnages humains. La véritable essence du monde de Gaia considère le surnaturel comme une chose exceptionnelle, sans perdre à aucun moment l'humanité de vue. Il s'avère bien plus satisfaisant d'affronter l'inconnu en tant qu'homme qu'en tant que membre d'une race mystique. Cependant, il est tout aussi vrai que se voir obligé de toujours interpréter des personnages humains peut finir par être monotone, et jouer de temps en temps quelque chose de différent, de plus mystique s'avère une option très agréable. Si les joueurs le décident, ils peuvent incarner un Nephilim : des hommes et des femmes dotées des caractéristiques surnaturelles d'autres races.

Les Nephilims sont les âmes d'êtres surnaturels réincarnées chez des humains. Ils ne se rappellent rien de leurs existences précédentes bien que leur essence mystique leur accorde, de façon limitée, quelques-uns des pouvoirs et capacités qu'ils possédaient. Même s'ils ne sont pas conscients de l'origine de leurs aptitudes, ils les contrôlent de façon innée. Ils font souvent d'étranges songes ou des rêves éveillés dans lesquels ils voient des fragments de leurs vies antérieures, qui sont restés liés avec force à leur essence.

Il existe plusieurs types de Nephilims. Tout comme il y avait plusieurs races surnaturelles dans l'antiquité, il y a plusieurs Nephilims différents, en fonction de l'origine de l'âme réincarnée. Chacun possède ses propres caractéristiques spéciales et ses désavantages particuliers. En général, ces pouvoirs sont simplement spirituels, mais ils influent parfois sur leurs corps, leur accordant quelques caractéristiques physiques exceptionnelles. De même, l'influence exercée par leurs âmes fait qu'on retrouve souvent des traits de caractères similaires parmi les Nephilims d'une même race. Chaque description donne des indications sur leur comportement habituel. Un joueur peut se baser sur cela pour se faire une idée de l'attitude de chaque race, mais il ne doit en aucun cas se sentir forcé d'agir ainsi s'il ne le souhaite pas.

L'apprentissage s'avère bien plus difficile pour les Nephilims que pour tous les autres êtres humains. Leurs esprits sont les victimes d'une lutte constante entre ce qu'ils apprennent et ce qu'ils savaient, ce qui provoque en eux un lourd conflit. Ils subissent donc des malus à l'expérience donnée par le Meneur de Jeu à la fin de chaque séance.

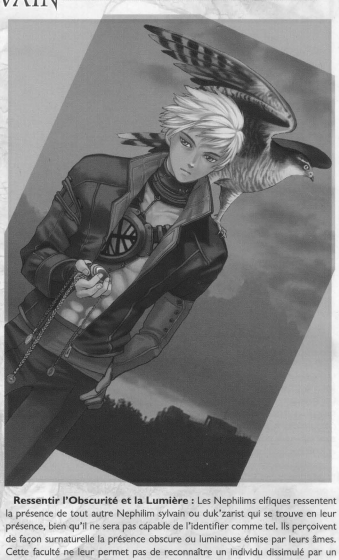
On ne sait pas combien de Nephilims sont nés ni combien doivent encore naître. Une seule chose est sûre : leur nombre augmente de jour en jour, ce qui signifie aussi qu'il y a de moins en moins d'âmes perdues attendant d'être réincarnées. Leur taux de natalité demeure encore très faible : un Nephilim naît pour vingt mille êtres humains. Quand un Nephilim meurt, son esprit ne revient plus jamais à la vie. Au moment de son décès, son esprit retourne à l'essence de Gaia et se dissout dans le flux des âmes.

Les sections suivantes présentent une description des caractéristiques de chaque type de Nephilim, ainsi que les avantages et inconvénients qu'ils possèdent. Cette description concerne principalement sur les âmes perdues, et non les races dont elles proviennent. Ces informations, réservées au Meneur de Jeu, sont exposées en détail dans son Livre.



Illustration © N.K.

SYLVAIN



Les Nephilims d'origine elfique sont les plus nombreux, puisqu'ils appartenaient jadis à une des deux races dominantes de l'antiquité. Leur essence est directement liée à la lumière et à la magie, bien plus que les autres êtres. Très souvent, pour cette raison, ces Nephilims naissent avec le Don mystique et ont de grandes facilités à créer des sorts.

Les Nephilims sylvains sont généralement de belles personnes aux traits fins. Leur chevelure et leurs yeux restent souvent dans les tons clairs : blonds ou châtains pour les cheveux, bleus ou verts pour les yeux. Leur plus extravagant trait physique se rapporte à leurs oreilles qui, parfois, sont légèrement pointues. Pas très grands en moyenne, ils ne souffrent jamais de surpoids même s'ils boivent ou mangent beaucoup. Ils vivent un peu plus longtemps que les humains et dépassent normalement le siècle d'existence, tout en conservant leurs capacités physiques en l'état environ jusqu'à quatre-vingt ans.

En de nombreuses occasions, leur essence influe sur leur personnalité humaine, ce qui en fait des individus pensifs et patients. Ils s'intéressent beaucoup aux choses belles, comme les arts et la connaissance. Ils ne considèrent pas facilement quelqu'un comme un ennemi, mais dans ces rares occasions leurs adversaires affrontent des êtres qui ne connaissent pas le remords. Ils ressentent dès leur naissance un antagonisme naturel envers l'obscurité et tout ce qu'elle représente, même si contrairement aux véritables elfes, leur nature humaine leur permet de s'y accoutumer. Tous les Nephilims duk'zarists qu'ils croisent les dégoûtent, mais il leur est déjà arrivé de collaborer.

Ils rêvent plus de leur vie antérieure que les autres Nephilims, ce qui les fait se sentir en décalage. Ils entreprennent pour cette raison de fréquents voyages afin de tenter de découvrir leurs origines ou toute chose qui pourrait remplir le vide qu'ils ressentent à l'intérieur d'eux-mêmes.

La nature de leur âme a de fortes répercussions sur leurs compétences et leur accorde des capacités surprenantes, autant physiques que surnaturelles. Tous les joueurs qui choisissent comme race un Nephilims elfique obtiennent les avantages et inconvénients suivants.

Résistances exceptionnelles : Comme reflet de leur ancienne condition, les Nephilims elfiques possèdent des Résistances exceptionnellement élevées contre la magie, les pouvoirs psychiques et les maladies. Ils peuvent donc appliquer un bonus de +10 à leur Résistance mystique (RMys) et psychique (RPsy), de +20 à leur Résistance aux maladies (RMal) et de +5 à leur Résistance physique (RPhy) et aux poisons (RPoi). Un Nephilim ne peut pas choisir les désavantages Mauvaise santé, Grave maladie ou Vulnérabilité à la magie.

Penchant vers la Lumière : Tous les Nephilims elfiques possèdent un déséquilibre naturel vers la lumière. Cette faculté leur procure une Résistance spéciale de +10 contre tous les effets se basant sur cet élément. De plus, cette affinité les empêche de choisir l'avantage Prédilection élémentaire (Obscurité).

Guérison Rapide : Ils bénéficient d'une incroyable capacité à récupérer des blessures physiques subies, et gagnent donc un point en Régénération.

Besoins limités : Bien qu'ils n'atteignent pas les niveaux elfiques purs, les Nephilims sylvains n'ont pas besoin d'autant manger ou dormir que les humains. Leurs besoins sont réduits de moitié par rapport à un individu normal. Cela ne veut pas dire qu'ils ne ressentent pas la faim de temps en temps mais que, dans la pratique, ils n'ont pas besoin d'autant d'aliments pour survivre.

Ressentir l'Obscurité et la Lumière : Les Nephilims elfiques ressentent la présence de tout autre Nephilim sylvain ou duk'zarist qui se trouve en leur présence, bien qu'il ne sera pas capable de l'identifier comme tel. Ils perçoivent de façon surnaturelle la présence obscure ou lumineuse émise par leurs âmes. Cette faculté ne leur permet pas de reconnaître un individu dissimulé par un sort ou grâce à un pouvoir Ki.

Âme immortelle : Comme tous les Nephilims, l'âme d'un elfe se trouve en lutte constante entre ce qu'elle apprend et ses anciens souvenirs. Ils subissent donc un malus de -4 points à l'expérience donnée par le Meneur de Jeu à chaque fin de séance.

JAYAN

Dans la langue antique, Jayan signifiait « géant ». Ils étaient une race d'êtres de grande taille d'apparence humanoïde, qui n'avaient aucun lien avec un élément précis. On dit qu'ils possédaient des cornes et un troisième œil sur le front, qui leur permettait de voir les esprits. Le nombre de Nephilims nés de ces âmes est assez important, bien que pas autant que celui des Sylvains ou des Daimahs. Ils semblent légèrement plus nombreux dans le Nouveau Continent, mais il n'y a aucune véritable raison à cela. Leurs âmes, simples mais puissantes, influent sur leurs corps principalement au niveau physique. Bien qu'ils aient une origine mystique, les effets surnaturels et les sorts les affectent facilement.

Leur très grande taille constitue la principale caractéristique qu'ils aient héritée de leur ancienne vie : ils atteignent souvent un mètre quatre-vingt pour les femmes et deux mètres pour les hommes. Ils ont en général une forte corpulence et une musculature très développée. Leurs peaux sont plutôt foncées, même dans les endroits où ces Nephilims grandissent sans un soleil fréquent. Les visages des Jayans ont des traits durs et bien définis, arborent une chevelure épaisse et de couleur habituellement châtain. Ils ont la même espérance de vie que les humains, bien que leur corps mûrisse très vite et, arrivés à peine quinze ans, ils peuvent déjà avoir atteint leur taille adulte. Même si cela reste rare et que ces cas ont été exceptionnels, certains Nephilims jayans ont développé de petites déformations crâniennes qui ont formé des cornes sur leur front. Ces protubérances apparaissent vers leurs dix ans et leur croissance, longue, provoque de fortes douleurs.

L'écho de leurs âmes dans leur personnalité en fait des personnes décidées et fermes, mais souffrant d'une grande propension à perdre leur sang-froid et agir de façon violente. Ils aiment tout particulièrement utiliser leurs mains et tirer profit de leur force. Il s'avère très dur de les détourner de leur chemin quand ils ont commencé quelque chose et ils vont jusqu'au bout en affrontant toutes les conséquences. Ils apprécient beaucoup leurs compagnons et ne craignent pas de dire franchement ce qu'ils pensent en toute circonstance. Ils préfèrent la vie de groupe et ne refusent jamais l'aide qu'on leur propose s'ils en ont besoin. Ils ne supportent pas de rester inactifs et, s'ils n'ont rien à faire, ils cherchent quelque chose pour passer le temps. Bien qu'ils n'arborent plus le troisième œil qui caractérisait leur race, ils peuvent parfois voir le monde des esprits et ressentir les choses de l'au-delà, ce qui ne va pas sans les inquiéter.

Les Jayans rêvent donc très rarement de fragments de leur vie passée et, même quand c'est le cas, ils n'agissent que peu souvent en fonction de ces rêves.

Comme nous l'avons dit précédemment, l'influence de leurs âmes se manifeste principalement sur leur corps, mais ils conservent une partie du pouvoir surnaturel que leur confèrait leur troisième œil. Leurs facultés sont les suivantes :

Illustration © Pedro au Kodoks Kogaverra 2002



Illustration © NaK

Géants : Les Nephilims jayans sont normalement de grande stature et forte corpulence. Ils rajoutent donc deux points à leur caractéristique Taille et ne peuvent pas choisir l'avantage Taille inhabituelle pour la réduire.

Résistants à la Fatigue : Les Jayans s'épuisent moins que les hommes à Constitution égale ; ils augmentent d'un point leur Fatigue.

Résistants aux blessures : L'âme des Jayans rend leur corps bien plus résistant aux chocs provoqués par des dégâts ; ils appliquent un bonus de +15 à leur Résistance physique (RPhy).

Physique exceptionnel : L'âme jayan influe sur le développement de la musculature du corps dans lequel elle se trouve et augmente d'un point la Force du personnage. De plus, il n'est pas possible de choisir le désavantage Réduire une caractéristique de deux points pour diminuer la Force du Nephilim.

Vision spirituelle : L'œil que possédaient les Jayans au milieu du front confère à ces Nephilims la faculté de voir les esprits de façon partielle. Pour ce faire, le personnage doit fermer les yeux et, de façon inconsciente, il parvient à « voir » les créatures Animiques, sans percevoir en même temps le monde matériel. Cette faculté ne permet pas au personnage de voir les sorts, les effets mystiques ou les matrices psychiques, mais seulement les âmes invisibles à l'œil humain.

Faiblesse contre la magie : Les sorts et les effets mystiques s'avèrent tout particulièrement puissants contre les Nephilims Jayans, qui subissent un malus de -10 à leur Résistance mystique (RMys).

Âme immortelle : Le conflit entre les souvenirs de l'âme du Nephilim et l'apprentissage du personnage provoque un malus de -3 points à l'expérience accordée par le Meneur de Jeu à la fin de chaque séance.

D'ANJAYNI

Les D'anjaynis en tant que race se mouvaient dans les ombres de l'histoire, observant les événements du monde afin de les consigner dans des livres. Leurs âmes ont hérité de leur plus grande caractéristique, celle de passer inaperçus. Les rares personnes qui les connaissent les appellent les « hommes gris » du fait de leur capacité à agir sans que personne ne s'aperçoive de leur présence. Le nombre de Nephilims ayant hérité d'esprits d'anjaynis est très faible, presque aussi faible que pour les Duk'zarists. Leurs aptitudes sont uniquement spirituelles et l'influence de leur âme sur leur corps se révèle imperceptible.

Les enfants nés avec des âmes de D'anjaynis sont peut-être les moins chanceux. Ils grandissent mis à l'écart par tous, puisque leurs compagnons les oublient au moment de jouer et que seuls leurs amis intimes se souviennent d'eux.

Leur apparence n'est pas vraiment différente de celle des êtres humains normaux, même si aucun ne se détache par une beauté ou une laideur exceptionnelle. Leur seule caractéristique remarquable est peut-être leur manque de traits qui puissent attirer l'attention. Ils vivent généralement plus longtemps que les humains normaux, dépassant régulièrement le siècle d'existence. Cependant, leur développement durant l'adolescence est tout à fait commun.

Par contre, l'influence de leur âme sur leur personnalité est primordiale. Ils se comportent habituellement de façon tranquille, sereine, et évitent si possible tout comportement violent. Ils se montrent très observateurs et méticuleux, bien plus enclins à surveiller ce qu'il se passe qu'à participer activement aux événements. Ils se fixent habituellement des objectifs à long terme et, dès ce moment, toutes leurs actions ont pour but de parvenir à la complétion de ces objectifs. Ils mettent le temps qu'il faut pour y parvenir, en préparant peu à peu le terrain. Ils aiment être bien informés avant d'agir, au point que leur minutie est parfois prise pour de la passivité. Cependant, au moment de passer à l'action, ils n'hésitent pas à utiliser tous les moyens à leur disposition, y compris la violence. Ils sont plutôt individualistes et les groupes ne leur plaisent pas, bien qu'ils s'y conforment si les circonstances les y obligent. Ils s'attachent généralement peu aux personnes, à cause du peu d'attention que celles-ci leur retournent. Ils quittent souvent très tôt leur foyer pour suivre le chemin en solitaires.

Les Nephilims d'anjaynis font souvent des rêves de leur vie antérieure, mais ils sont en général chaotiques et dépourvus d'émotion. Ils ont le plus souvent la même vision, celle d'un moment très important qui se répète régulièrement.

Leur nom possède pour eux une importance fondamentale, étant donné que leurs pouvoirs y sont liés. D'habitude, ils voyagent en se servant de pseudonymes et ne révèlent leur vrai nom qu'aux personnes qui leur sont importantes.

Leurs âmes leur accordent des facultés mystiques étranges qu'ils apprennent peu à peu à contrôler :

Indétectables : Les Nephilims d'anjaynis ont la faculté mystique de résister à la détection par des moyens surnaturels, qu'il s'agisse de pouvoirs mystiques, psychiques ou du Ki. Tous les D'anjaynis appliquent un bonus de +30 à leurs Résistances contre les effets de détection. De plus, ils possèdent de façon innée le pouvoir Dissimulation du Ki, pour lequel ils bénéficient d'un bonus de +30.

Oubli : Impossible d'en douter, il s'agit là de leur faculté la plus étrange. Si un Nephilim d'anjayni le désire, il peut rendre totalement oubliable, de façon à ce que les personnes qui le voient ne souviennent pas de lui. Un D'anjayni a même la capacité de tenir une conversation avec une ou plusieurs personnes, puis de faire en sorte que celles-ci ne se souviennent plus de son aspect, pas plus que du sujet de la conversation. En termes de jeu, chaque individu qui voit le personnage ou discute avec lui doit réussir un test de Résistance mystique (RMys) contre une difficulté de 100, sous peine d'oublier l'apparence de son interlocuteur et la nature de leur conversation. Cette faculté est l'équivalent d'un effet mystique automatique dont la condition consiste simplement à se trouver en présence du personnage et que celui-ci s'en aille sans avoir dit son nom. Il est impossible de s'apercevoir du fonctionnement de cette faculté, pas même pour un individu capable de voir la magie. Les personnes affectées ne se rendent pas compte qu'il s'est passé quelque chose de surnaturel, elles pensent simplement qu'elles n'arrivent pas à se rappeler ou qu'elles n'ont pas bien fait attention. Un sorcier devra effectuer un test Impossible d'Évaluation magique pour s'apercevoir de la mise en œuvre de cette faculté.

L'oubli cesse de faire effet dès que le D'anjayni se présente sous son nom véritable au cours de la conversation, ou qu'il rencontre des individus qui connaissent sa nature exacte.

Murmures silencieux : Il s'avère très difficile d'écouter les paroles du Nephilim si elles ne sont pas dirigées vers soi. Tous ceux qui tentent de l'entendre alors qu'ils ne sont pas son interlocuteur subissent un malus de -60 à leurs tests de Perception.

Passage sans trace : Quand un D'anjayni se déplace pieds nus, il laisse peu de traces derrière lui. Elles s'effacent au fur et à mesure qu'il avance. Si quelqu'un tente de les suivre, il subit un malus de -40 à sa compétence.

Apparence banale : Bien qu'ils puissent être plus ou moins beaux, les Nephilims d'anjaynis ne sont jamais exceptionnellement magnifiques ou repoussants. Par conséquent, leur apparence ne peut jamais être inférieure à 3 ou supérieure à 7.

Âme immortelle : Le conflit entre les souvenirs de l'âme Nephilim et l'apprentissage du personnage provoquent un malus de -3 points à l'expérience accordée par le Meneur de Jeu à la fin de chaque séance.

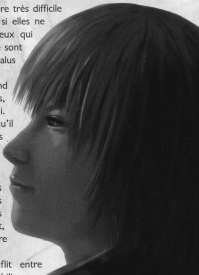


Illustration © Ksenia (Chaos' Angels)

EBUDAN

Ebudan signifie « Fidèle du destin » ; il s'agit du nom qu'ont reçu les membres d'une race d'êtres quasiment célestes, tombés du ciel au moment où ils ont perdu leurs ailes. Les légendes disent qu'ils avaient le pouvoir de percevoir les altérations du flux d'âmes et que leurs corps se couvraient de tatouages mystiques, appelés Marduk, grâce auxquels ils tentaient de percevoir les événements futurs. On dit que chacun d'eux avait dédié sa vie à un but précis, qu'ils nommaient Sue'Aman et qu'ils essayaient d'accomplir avant toute autre chose.



Les Nephilims ebudans sont les moins nombreux de tous. Ils possèdent quelques capacités surnaturelles très limitées, bien que latentes. Ils cachent au plus profond d'eux-mêmes des pouvoirs bien plus puissants.

D'un point de vue physique, ils sont de constitution normale pour un humain, mais ont tendance à être légèrement corpulents. Leurs yeux sont profonds, et leurs cheveux souvent très clairs, parfois même complètement blancs. Dès leur naissance, ils arborent un symbole étrange sur le corps, un reflet du Marduk qu'ils possédaient durant leur vie antérieure, bien qu'on les prenne souvent pour une simple marque de naissance. Vers l'adolescence apparaissent quelques tatouages de plus, bien que rares et normalement situés à des endroits invisibles à première vue.

La personnalité des Nephilims ebudans est fortement conditionnée par leur âme. Le but qu'ils se sont fixé dans leur vie antérieure y est encore imprégné. Aucun Ebudan qui avait accompli son Sue'Aman n'est devenu Nephilim, et donc tous les Nephilims doivent encore y parvenir. Leurs rêves, tout simplement liés à leur Sue'Aman, leur montrent avec clarté l'objectif qu'ils se sont fixé. Leur enfance est en général paisible ; par contre, à l'adolescence, au moment où ils font leur premier rêve, celui-ci devient une obsession. Quasiment tous les Nephilims tentent d'accomplir leur Sue'Aman, bien que certains considèrent cette vision comme impossible et préfèrent vivre les pieds sur terre. Malgré leur caractère serein et spirituel, ils n'aiment pas développer de liens affectifs avec les autres.

Les pouvoirs des Ebudans dépendent de leur réussite au Sue'Aman. Tant que le Sue'Aman n'est pas accompli, le Nephilim ne possède que quelques capacités spirituelles. Par contre, au moment où il atteint son objectif primordial, son pouvoir se manifeste pleinement et l'Ebudan obtient de nombreux et puissants pouvoirs. Le Meneur de Jeu décide normalement du Sue'Aman d'un personnage, bien qu'il puisse aussi se mettre d'accord avec le joueur pour en déterminer la nature. Voici la liste des pouvoirs d'un Nephilim ebudan :

Or'inie : Le symbole mystique avec lequel naît un Nephilim ebudan se nomme Or'inie. Il le protège contre tout ce qui pourrait le détourner de son Sue'Aman. Le Nephilim peut appliquer un bonus de +30 à tout test de Résistance contre un effet de domination, de contrôle émotionnel ou d'oubli qui pourrait l'empêcher de réaliser son Sue'Aman. Si le Sue'Aman est accompli, cette faculté disparaît complètement.

Ailes de Séraphin : Au moment où un Nephilim atteint son objectif, il récupère une part de son essence perdue sous la forme de deux ailes lumineuses. Ce ne sont pas des ailes matérielles qui sortent de son corps, mais il peut manifester à volonté une paire d'ailes d'énergie avec lesquelles il peut s'envoler dans les cieux. Le personnage peut les faire apparaître ou disparaître à volonté, mais cela lui prend un round entier. Ces ailes lui permettent de voler avec une Qualité de Vol de 12. Cette faculté ne se manifeste que quand le personnage a atteint son Sue'Aman.

Essence céleste : Quand il réussit à accomplir le destin qu'il s'était fixé, l'essence spirituelle du Nephilim s'étend dans son corps entier, lui permettant de ne plus souffrir de blessures physiques naturelles. En termes de jeu, le Nephilim devient invulnérable à toutes les attaques naturelles qui n'affectent pas l'énergie.

Âme immortelle : Le conflit entre les souvenirs de l'âme nephilim et l'apprentissage du personnage provoque un malus de -3 points à l'expérience accordée par le Meneur de Jeu à la fin de chaque séance.

Illustration © Mario Nanni 2001

DAIMAH

Les Daimahs sont la dernière race ancienne à avoir donné naissance à des Nephilims et, à la possible exception des Sylvains, ils sont les plus nombreux. Du fait de leur essence liée à la nature, beaucoup les considèrent comme des esprits des forêts.

Au point de vue physique, ils possèdent quelques petites différences avec les humains normaux, bien qu'aucune ne soit vraiment inhumaine. Tout d'abord, la pupille de leurs yeux est légèrement fendue comme celle d'un animal. Cette altération est normalement très légère mais, chez certains individus, elle apparaît si prononcée qu'elle rappelle l'œil d'un chat ou d'un renard. Leurs cheveux emmêlés poussent très rapidement, tout particulièrement chez les femmes. Les hommes ont les joues très poilues, mais s'ils se rasent une fois, leurs poils ne repoussent plus. Comme les elfes, ils ont les oreilles légèrement en pointe, où poussent quelques poils. Ils ne sont pas de constitution très robuste et n'atteignent jamais une grande taille. Leur espérance de vie est identique à celle des humains normaux.

Habituellement, tous les Nephilims daimahs se comportent de façon assez joviale et divertissante. Ils affrontent la vie avec le sourire, sans trop se faire de souci. De même, ils se mettent rarement en colère. Ils ne supportent pas l'inactivité et cherchent toujours quelque chose à faire pour ne pas s'ennuyer. Extrêmement curieux, ils adorent fureter et se mêler de tout ce qui leur paraît intéressant. Malheureusement, ils sont aussi très peu prudents et finissent toujours par s'attirer des problèmes qui ne les concernaient pas, et dont ils ont du mal à se tirer. Éprouvant des difficultés à se concentrer, ils perdent rapidement leur intérêt pour ce qu'ils font quand cela ne les distrait plus. Ils détestent les plans retors et préfèrent affronter les événements sans aucune préparation, confiant en la chance qui les sortira de n'importe quelle impasse. Explorateurs par nature, bien que leurs lieux de prédilection soient les forêts, ils veulent toujours découvrir de nouveaux horizons et expérimenter de nouvelles émotions. Ils adorent la compagnie. Dès qu'ils s'attachent à une personne, ils y restent collés tout le temps, essayant de devenir leur unique centre d'attention.



Leur attirance étrange pour tout ce qui leur donne une apparence animale constitue un trait à la fois curieux et amusant ; les femmes en particulier portent des diadèmes ornés d'oreilles de chats, ou laissent pendre derrière leurs vêtements des bandes de tissu rappelant une queue. Ce genre de détail les attire sûrement inconsciemment.

Les Nephilims daimahs rêvent rarement de leur vie passée mais leur nature curieuse fait qu'ils s'y intéressent pendant un moment, avant de changer de sujet d'attention quand ils trouvent quelque chose de plus captivant.

Leurs pouvoirs se manifestent principalement sur un niveau spirituel, particulièrement dans les forêts et les lieux où est très présente la nature. Voici la liste de leurs facultés :

Sentir la forêt : Bien qu'il ne puisse pas parler avec les plantes, l'âme d'un Nephilim daimah peut percevoir les sentiments de la nature. Ils ont la faculté de ressentir les émotions des animaux et des plantes, de savoir s'ils ont peur, s'ils se sentent en sécurité ou s'il se passe quelque chose d'étrange.

Illustration © Aaron 2002

Mouvement forestier : La nature est le foyer du Nephilim, il y est comme chez lui. Quelle que soit l'épaisseur de feuillage ou du sous-bois, un Daimah ne subit aucun malus quand il se déplace dans ce milieu.

Petite taille : Les Nephilims daimahs ne sont pas grands ou lourds ; ils réduisent d'un point leur caractéristique de Taille.

Nature guérisseuse : Quand il se trouve à l'intérieur d'une forêt, l'âme du Daimah nourrit son corps de l'essence de vie existant tout autour de lui. Tant qu'il se trouve dans une zone boisée, le Nephilim bénéficie d'un bonus de +3 en Régénération.

Voir l'essence : Les yeux des Daimahs leur permettent de voir l'âme des êtres vivants, ce qui leur permet d'identifier instantanément les liens élémentaires ou animiques de tout être. Cette faculté est considérée comme un pouvoir inné de détection, auquel un individu peut résister naturellement s'il réussit un test de RMys de difficulté 140.

Âme immortelle : Le conflit entre les souvenirs de l'âme nephilim et l'apprentissage du personnage provoque un malus de -2 points à l'expérience accordée par le Meneur de Jeu à la fin de chaque séance.

DUK´ZARIST

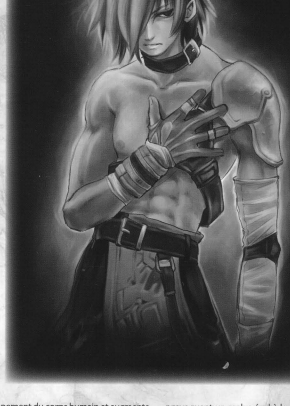
On appelle aussi les Nephilims duk'zarists les âmes des ténèbres, car ils appartenaient à une race par nature liée à cet élément. Bien qu'ils faisaient partie d'une des ethnies dominantes, ils sont aujourd'hui très peu nombreux, car ils étaient déjà rares autrefois. Comme les elfes, leur essence est évidemment surnaturelle et ils ont des liens puissants avec la magie, en particulier les femmes.

Les Duk'zarists sont toujours très beaux. Plutôt grands, les hommes mesurent au moins un mètre quatre-vingt et les femmes un mètre soixante dix. Leur peau paraît parfaite et ils ne grossissent jamais. Ils ont la peau pâle et leurs cheveux très sombres ou très clairs (noir ou gris cendre, par exemple). Leurs yeux clairs se teintent légèrement de rouge quand ils reflètent la lumière. Ils ne vivent pas plus longtemps que les humains normaux, mais conservent par contre toutes leurs capacités physiques bien après quatre-vingt dix ans, à partir de quand ils commencent à vieillir très rapidement.

L'âme duk'zarist se reflète beaucoup plus dans leur personnalité que dans le cas des autres Nephilims. Inconsciemment, ils continuent à suivre le code de conduite qu'ils suivaient jadis. Ils font preuve d'une compétitivité extrême quel que soit le domaine, autant dans les champs intellectuels que physiques, mais avec une préférence pour ces derniers. Très attirés par la force, ils admirent habituellement tout individu qui peut être considéré puissant de par ses capacités personnelles. Mais cette admiration les incite seulement à le surpasser. Il leur est très difficile d'admettre qu'ils ne savent pas faire quelque chose et, avant de demander de l'aide, ils doivent se trouver dans une situation désespérée. Bien que la solitude ne leur plaise pas, ils deviennent individualistes au moment d'agir. Ils se dévouent à ceux qu'ils apprécient réellement mais ne montrent jamais ouvertement leurs émotions. Comploteurs et manipulateurs, mais aussi très impatients, ce qui provoque chez eux d'énormes conflits au moment de se décider entre une action immédiate ou l'attente d'un moment plus propice.

Comme les Sylvains, les rêves de leur existence antérieure les assaillent régulièrement et, bien qu'ils ne les perturbent pas de la même manière que ces derniers, ils provoquent chez eux quelques inquiétudes.

La puissance inhabituelle des âmes des Duk'zarists se manifeste fortement dans leur corps humain, leur conférant des facultés autant physiques que spirituelles.



Résistances exceptionnelles : L'âme des Duk'zarists influence fortement le développement du corps humain et augmente énormément toutes ses Résistances. Cela agit de façon différente chez les hommes et les femmes. Les âmes masculines appliquent un bonus de +15 à toutes leurs Résistances (RMys, RPsy, RPoi et RMal) sauf en Résistance physique où ils bénéficient d'un +20. Quant aux femmes, elles ajoutent +15 à toutes leurs Résistances (RPhy, RPsy, RPoi et RMal) sauf en Résistance mystique, où elles rajoutent +20.

Penchant vers l'Obscurité : Les âmes des Duk'zarists ont un déséquilibre vers l'Obscurité. Cette faculté leur procure une Résistance spéciale de +10 contre tous les effets basés sur cet élément. Par contre, cette affinité les empêche de choisir l'avantage Prédilection élémentaire (Lumière).

Résistance à la mort : Quand ils entrent dans l'état entre la vie et la mort, les Nephilims duk'zarists n'ont pas besoin d'effectuer le test de Résistance physique pour survivre, car leur âme est si liée au corps qu'ils réussissent automatiquement ce test.

Guérison rapide : Les Nephilims duk'zarists ont aussi la capacité de récupérer rapidement de toute blessure physique qu'ils ont subie, ce qui leur permet de gagner un point en Régénération.

Besoins limités : Ces Nephilims n'ont pas besoin d'autant de repos que les autres races, ce qui leur permet de réduire leur temps de sommeil et leurs besoins de nourriture. Leurs besoins s'élèvent seulement au tiers des besoins d'un humain normal, sans qu'ils souffrent de manque.

Ressentir l'obscurité et la lumière : Même faculté que les Nephilims elfiques.

Vision nocturne : Les yeux des Duk'zarists sont bien plus habitués à l'obscurité que ceux des êtres humains. En termes de jeu, cette faculté n'est pas aussi développée que celle acquise en investissant un Point de Création, mais elle permet de réduire de moitié tous les malus que subit le Nephilim à cause d'une obscurité naturelle.

Dévotion au feu : Les pouvoirs psychiques des Duk'zarists sont naturellement liés au feu. S'il développe ses capacités mentales, il a obligation de développer la Pyrokinésie comme première discipline.

Corps parfait : L'essence des Duk'zarists empêche leur corps de développer des malformations naturelles. Le Nephilim ne peut choisir aucun des désavantages suivants : Aveugle, Débilité physique, Grave maladie, Mauvaise santé, Membre atrophié, Muet, Myopie, Sourd ou Vulnérabilité aux poisons.

Allergie au métal : La seule faiblesse des Duk'zarists, de leur vivant, était leur vulnérabilité aux métaux, tout spécialement au fer et aux alliages qui le contiennent. Un Duk'zarist pouvait mourir par simple contact avec le métal ; les épées leur faisaient bien plus de mal par le matériau qui les constituait que par les dégâts qu'elles infligeaient. Les Nephilims ont hérité de façon très limitée de cette allergie, qui les affecte encore aujourd'hui. Si un métal contenant du fer entre au contact de la peau d'un Nephilim duk'zarist, il doit réussir un test de Résistance avec sa seule Présence contre une difficulté de 60, sous peine de subir une réaction allergique provoquant un malus égal à la marge d'échec du test. Si le métal est du fer pur, la difficulté du test est de 80. Ces malus disparaissent au rythme de 10 points par minute. Un Nephilim duk'zarist peut utiliser des vêtements ou des gants pour éviter ces effets secondaires.

Âme immortelle : Tout comme l'âme duk'zarist est plus présente dans leur corps que celle des autres Nephilims, la lutte entre ce qu'ils apprennent et leurs souvenirs du passé est très forte en eux. Par conséquent, ils subissent un malus de -5 points à l'expérience accordée par le Meneur de Jeu à la fin de chaque séance.

Illustration © Pedro et Kodoki Ferguson 2002

Chapitre 3

Les Classes

Tout le monde croit qu'avoir du talent est une question de chance ; personne ne pense que la chance puisse être une question de talent.

Jacinto Benavente

Le choix d'une classe

Ce chapitre traite avec plus de détails des classes de personnages, et notamment de leurs coûts de formation et de leurs bonus automatiques.

Il s'avère très intéressant de développer le passé et la personnalité d'un personnage avant de choisir sa classe. Il est fondamental d'avoir une idée claire de celui qu'il était avant de prendre une décision aussi importante. Si, par exemple, il s'agit d'un vieux soldat alcoolique qui va bientôt avoir une nouvelle chance de servir à quelque chose, il ne serait pas judicieux de choisir la classe de sorcier alors que celles de guerrier ou de maître d'armes conviendraient bien mieux. De plus, la classe doit être proche de ce que le joueur préfère. Nous ne recommandons pas à quelqu'un qui n'aime pas le combat de choisir une classe de combattant, quand il pourrait profiter beaucoup plus d'un voleur ou d'un touche-à-tout.

Même dans ce cas, le plus important consiste à interpréter correctement le personnage, ce qui se révèle bien plus difficile qu'il n'y paraît. Normalement, il est plus facile d'interpréter des stéréotypes que des personnages inhabituels. On imagine naturellement un assassin comme un homme ténébreux qui se consacre à tuer des gens pour de l'argent, ou un paladin comme un véritable modèle de vertu. Cependant, le simple fait d'appartenir à une classe ne doit pas obliger les personnages à se comporter d'une manière déterminée. Un paladin n'est pas forcément un homme saint qui combat pour tout ce qu'il croit être bien. Au contraire, un représentant de cette classe pourrait être un homme retors qui améliore ses capacités innées et acquises pour en tirer des bénéfices uniquement personnels. Bien que les personnages joueurs soient sans doute des individus exceptionnels, il ne faut jamais oublier qu'il s'agit d'êtres de chair et de sang, avec leurs propres désirs, manies et craintes. Plus ils paraîtront réalistes et plus la partie sera intéressante, puisqu'il sera plus facile de les intégrer dans le monde qui les entoure.

Création de nouvelles classes

Nous avons tenté d'inclure dans *Anima* toutes les classes nécessaires à une partie de jeu de rôle, et nous pensons que toutes celles dont un joueur pourrait avoir besoin sont présentes. Chacune est équilibrée vis-à-vis des autres, afin qu'aucune ne soit avantagée par rapport au reste. Cependant, il arrive fréquemment que certains joueurs désirent inventer de nouvelles classes pour leur personnage. Dans cette situation, il faut se demander si cette nouvelle classe est réellement nécessaire ou si elle ne correspond pas à une classe déjà existante. Les Points de Création que reçoit un personnage servent précisément à cela, à personnaliser la classe choisie et à la détourner suivant les désirs de chacun. Imaginons par exemple que quelqu'un veuille jouer un combattant érudit, typique de cette noblesse que Platon évoquait tant dans ses textes. Au lieu de créer une nouvelle classe qui possède de bonnes capacités en combat et dans les domaines intellectuels, il s'avérerait bien plus judicieux de choisir un guerrier ou un touche-à-tout et d'investir des Points de Création pour diminuer le coût du champ intellectuel. Un autre exemple : le chasseur de sorcières. Il n'y aucun besoin de créer une classe de spécialiste quand plusieurs classes (depuis celle du guerrier à celle de l'assassin) qui ont déjà beaucoup combattu au cours de leur vie, peuvent parfaitement correspondre aux attentes d'un joueur désirant interpréter ce chasseur. Il suffit d'augmenter sa compétence d'Occultisme et d'apprendre à combattre les pouvoirs surnaturels pour devenir un expert dans leur destruction.

Voyons maintenant le cas des prêtres. De nombreux systèmes représentent la position cléricale à l'aide d'un archétype indépendant, qui tire tous ses pouvoirs d'une divinité. Cependant, il paraît bien plus logique de penser que chaque puissance offrira ses pouvoirs et ses avantages en fonction des services rendus par un personnage ou de leur intérêt pour lui, plutôt qu'en fonction de son niveau de personnage. De plus, il n'est pas non plus logique de penser qu'il n'existe qu'une seule classe permettant d'accéder à ces pouvoirs, qu'importe la nature de la divinité. Il est plus raisonnable qu'un dieu du vol offre une portion de ses pouvoirs à un voleur plutôt qu'à un prêtre lui vouant un culte, de même qu'un dieu de la guerre accorderait plus ses faveurs à un grand guerrier ou à un général d'armée qu'à un aumônier. Par conséquent, ceux qui désirent jouer un prêtre devraient choisir la classe correspondant le mieux à la puissance à laquelle ils souhaitent se lier et acquérir l'avantage Élan grâce à leurs Points de Création.

Enfin, il faut mentionner que la classe de Touche-à-tout reflète en fait toutes les professions que l'on ne reconnaît pas directement : grâce à elle, un joueur peut créer le personnage qu'il désire, allant de l'érudit au simple forgeron.



Séline, Paladin du Saint Ordre des Cieux

Illustration © Sanya 2002

LES CLASSES

Voici maintenant la présentation des classes que peut suivre un personnage. Chacune contient les informations suivantes :

Archétype : Indique l'archétype auquel appartient la classe. Il existe six possibilités : combattant, psy, mystique, furtif, artiste martial et sans classe. Certaines classes sont incluses dans deux archétypes à la fois, ce sont ce que l'on appelle des classes « mixtes ».

Multiplicateur de Vie : C'est le coût d'un multiplicateur de Vie. Chaque fois que le joueur investit les PF indiqués dans cette section, il rajoute la valeur de sa caractéristique de Constitution à ses PV. Rappelez-vous qu'il faut rajouter directement la valeur de la caractéristique, et pas le modificateur qui en découle.

PV : Bonus automatique qu'un personnage rajoute à ses points de vie. Ajoutez cette valeur au premier niveau et rajoutez-la chaque fois que le personnage monte de niveau.

Initiative : Bonus automatique que rajoute un personnage à son Initiative. Ajoutez cette valeur au premier niveau et rajoutez-la chaque fois que le personnage monte de niveau.

Développement Intérieur : Indique les points de Développement Intérieur acquis par un personnage de cette classe. Au premier niveau il commence avec ce score, et le rajoute chaque fois qu'il monte de niveau.

PPP innés : Cette section indique combien le personnage obtient de points de Potentiel psychique par niveau. Tout personnage possédant des capacités psychiques commence avec un unique PPP et en obtient d'autres sans investir de PF, en fonction du nombre de niveaux indiqué par sa classe. Si, par exemple, il obtient un PPP supplémentaire tous les trois niveaux, il obtient son deuxième PPP au niveau quatre, le troisième au niveau sept et ainsi de suite.

Champs principaux : Coûts de formation des compétences et capacités des champs principaux des personnages qui appartiennent à cette classe. Chacune comporte une limite à la quantité de PF que l'on peut y investir, égale à cinquante ou soixante pour cent des PF du personnage.

CHAMP MARTIAL

Attaque, Parade et Esquive : Coûts de formation de ces compétences, dans lesquelles on ne peut investir plus de la moitié des PF totaux.

Ki : Coût de formation d'un nouveau point de Ki.

Accumulation de Ki : En dépensant cette quantité de PF, le personnage rajoute un point à l'accumulation de Ki d'une caractéristique.

Port d'armure : Coût de formation de la capacité Port d'armure.

CHAMP MYSTIQUE

Zéon : Le Zéon n'est pas acquis de manière traditionnelle mais par groupes de cinq points. Quand un joueur dépense la quantité de PF indiquée, son personnage obtient cinq points de Zéon supplémentaires.

Multiplicateur d'AMR : Coût d'un Accumulation de Ki magique. Tous les personnages possédant le Don mystique commencent avec un multiplicateur. Chaque fois qu'ils investissent cette quantité de PF, ils gagnent un multiplicateur supplémentaire. Ainsi, quand un personnage disposant d'une Base d'AMR de 10 acquiert deux multiplicateurs supplémentaires, il aurait un Total d'AMR de 30.

Projection magique : Coût de formation de la compétence permettant de diriger les sorts. Il n'est pas permis d'y investir plus de la moitié des PF totaux du champ mystique.

Convoquer, Dominer, Lier et Révoquer : Coûts de formation des compétences de convocation du personnage.

CHAMP PSYCHIQUE

PPP : Quantité de PF que le personnage doit investir pour acquérir un nouveau point de Talent Psychique.

Projection psychique : Coût de formation de la compétence de direction des matrices psychiques. Il n'est pas permis d'y investir plus de la moitié des PF totaux du groupe des Champ psychique.

Champs secondaires : Cette section indique les coûts de formation des compétences des champs secondaires. Chaque compétence doit être augmentée individuellement. Il n'y a pas de limite aux PF que l'on peut investir dans les champs secondaires.

Coûts réduits : Quelques classes disposent dans certaines compétences secondaires d'un coût de formation différent des autres compétences du même champ. Par exemple, un Paladin développe sa compétence de Résistance à la douleur pour un coût très inférieur à toutes les autres compétences du champ vital. Cette section indique si la classe comporte des compétences à coût réduit, et dans ce cas quels sont leurs coûts respectifs.

Bonus automatiques : Les bonus spéciaux offert par la classe. Un personnage reçoit ces bonus comme base dès sa création et les reçoit à nouveau chaque fois qu'il monte de niveau. Les bonus automatiques augmentent sans aucune limite, sauf dans le cas des compétences Attaque, Parade et Esquive, pour lesquelles ils ne peuvent jamais dépasser +50.

Spécial : Cette section n'apparaît dans la description d'une classe que si celle-ci dispose d'un bonus spécial qui ne se reflète ni dans les coûts de formation ni dans les bonus automatiques.

Illustration © Pako as Kaduki Kugawara 2002



Une exploratrice dans les forêts de Pristinia

GUERRIER

Le guerrier incarne l'essence de l'archétype du combattant. Cette classe englobe tous les individus qui ont dédié leur vie entière au combat et qui sont capables d'exploiter au maximum leurs capacités guerrières. Cela les conduit à maîtriser non seulement les armes mais aussi, quand le moment est venu, à utiliser leur énergie animique au combat. Ils développent aussi avec facilité de grandes connaissances dans le domaine des tactiques militaires et savent diriger des armées. Traditionnellement, les guerriers peuvent remplir de nombreux rôles, depuis celui de simple mercenaire à celui de chevalier.

Archétype : Combattant
Multiplicateur de Vie : 15
PV : +15 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +25 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 60%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Vitale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
+1 Prouesses de force : 1

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+5 Attaque par niveau
(maximum +50)
+5 Parade par niveau
(maximum +50)
+5 Port d'armure par niveau

Champs secondaires
+5 Prouesses de force par niveau



Illustration © Alexis Gaillan

GUERRIER ACROBATE



Les guerriers acrobates sont des combattants spécialisés dans l'optimisation de leur agilité et de leur rapidité. Leur avantage principal consiste à anticiper les mouvements de leurs adversaires et à essayer d'en finir avec eux avant qu'ils ne réagissent. Ils préfèrent aussi esquiver les attaques et rester aussi loin que possible de l'endroit où porte un coup. Ils bénéficient d'une grande agilité, s'avèrent capables de sauter, de tomber ou de courir avec une habileté que peu parviennent à égaler. Ils peuvent jouer toutes sortes de rôles dans le monde, mais assurent généralement des postes liés au combat, comme ceux de duellistes ou de spadassins.

Archétype : Combattant
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +10 par niveau
Initiative : +10 par niveau
Développement Intérieur : +25 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 60%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Vitale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
Aucun

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+5 Attaque par niveau
(maximum +50)
+5 Esquive par niveau *(maximum +50)*

Champs secondaires
+10 Acrobaties par niveau
+10 Saut par niveau
+10 Athlétisme par niveau
+10 Habilete manuelle par niveau
+10 Style par niveau

PALADIN

Les paladins sont des combattants axés sur la défense qui s'appuient en combat sur certaines compétences mystiques. L'une de leurs spécialités consiste à expulser les êtres surnaturels à l'aide de leurs pouvoirs naturels. La plupart suivent des codes de conduite liés à des religions ou à l'honneur, bien qu'ils n'y soient pas obligés. Meneurs nés, ils peuvent utiliser leur charisme et leurs dons pour mobiliser d'énormes troupes de gens, qui iraient jusqu'à donner leur vie pour eux.

Archétype : Combattant
Multiplicateur de Vie : 15
PV : +15 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 60%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 2
Multiplicateur d'AMR : 60
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 1

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 1
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Vitale : 2
+1 C. Clandestine : 3
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
+1 Résistance à la douleur : 1

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+5 Parade par niveau *(maximum +50)*
+10 Port d'armure par niveau
+10 Révoquer par niveau
+20 Zéon par niveau

Champs secondaires
+10 Commandement par niveau
+10 Résistance à la douleur par niveau
+5 Style par niveau

SPÉCIAL

Si le paladin ne souhaite pas développer de facultés mystiques, il peut échanger les bonus automatiques en Révoquer et en Zéon contre un bonus de +10 par niveau en Impassibilité.



Illustration © Alexis Gaillen

PALADIN NOIR

En quelque sorte, cette classe s'avère l'exacte opposée de celle du paladin. Ce combattant spécialisé s'appuie sur certaines capacités mystiques. Ses pouvoirs principaux concernent la domination et le contrôle des êtres surnaturels qu'il utilise à sa guise, une fois soumis à sa volonté. Les paladins noirs font preuve de grandes capacités de commandement, mais ils emploient l'intimidation et la peur pour subjuguer les autres selon leurs désirs. Si tout cela ne fonctionne pas, les paladins noirs persuadent leurs interlocuteurs de croire ce qu'ils racontent.



Archétype : Combattant
Multiplicateur de Vie : 15
PV : +15 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 60%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 2
Multiplicateur d'AMR : 60
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 1
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 1
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Vitale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
+1 Impassibilité : 1

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+5 Attaque par niveau *(maximum +50)*
+5 Port d'armure par niveau
+10 Dominer par niveau
+20 Zéon par niveau

Champs secondaires
+10 Intimidation par niveau
+10 Impassibilité par niveau
+5 Style par niveau
+5 Persuasion par niveau

SPÉCIAL

Si le paladin noir ne souhaite pas développer de facultés mystiques, il peut échanger les bonus automatiques en Dominer et en Zéon contre un bonus de +10 par niveau en Résistance à la douleur.

MAÎTRE D'ARMES

Ces combattants se consacrent au perfectionnement de leurs capacités martiales avec tout type d'arme. Ils ont le combat dans le sang et se sont hissés jusqu'aux limites de leurs dons belliqueux au-delà de toute autre classe. Lors d'un conflit, ils ignorent l'utilisation de leur énergie physique et de tout ce qui ne correspond pas à leur propre compétence martiale, mais ils restent les combattants les plus habiles et les meilleurs spécialistes pour tout ce qui concerne les véritables aptitudes martiales. La grande majorité des chevaliers et des mercenaires fait partie de cette classe.

Archétype : Combattant
Multiplicateur de Vie : 10
PV : +20 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +10 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 60%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 1
+1 Ki : 3
Accumulation de Ki : 30

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Vitale : 1
+1 C. Clandestine : 3
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
Aucun

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+5 Attaque par niveau
(maximum +50)
+5 Parade par niveau
(maximum +50)
+10 Port d'armure par niveau

Champs secondaires
+5 Prouesses de force par niveau

SPÉCIAL

Les modules d'armes généraux, typiques et de style coûtent au maître d'armes la moitié des PF requis.



Illustration © Alina Guillen

VIRTUOSE MARTIAL

Un virtuose martial est un expert qui utilise ses capacités de Ki. Ces individus ont exploré en profondeur les secrets du corps et de l'âme et ont développé avec aisance des capacités qui restent hors d'atteinte des personnes normales. Parfois, des années peuvent s'écouler avant que n'apparaisse la véritable portée de leur pouvoir ; cependant, dès ce moment, ils deviennent des individus au pouvoir considérable. Bien qu'ils ne possèdent pas de réelles aptitudes innées pour le combat, ils deviennent des combattants terrifiants quand ils utilisent leur contrôle du Ki face à leurs adversaires, libérant sans hésiter des techniques surhumaines.



Archétype : Artiste Martial
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +50 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 60%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 1
Accumulation de Ki : 10

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Vitale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
Aucun

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+5 Attaque par niveau
(maximum +50)

Champs secondaires
Aucun

TAO



Ces artistes martiaux se sont spécialisés dans le combat sans arme. Consacrant leur vie à la maîtrise de toutes les connaissances martiales possibles, ils essaient sans cesse de développer de nouveaux arts de combat personnels. Leur entraînement leur permet d'apprendre avec facilité tous les styles martiaux qu'ils découvrent, extrayant les éléments qui en feront de meilleurs combattants. Le moment venu, ils tentent de magnifier leur énergie interne et d'en tirer le plus grand bénéfice possible, compensant les désavantages éventuels contre un ennemi mieux équipé. Naturellement, rien ne les empêche de manier des armes.

Archétype : Combattant, Artiste Martial
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +10 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +30 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 60%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 15

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Vitale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
Aucun

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
Aucun

Champs secondaires
+5 Style par niveau

SPÉCIAL

Les Arts Martiaux coûtent 20 PF (10 pour le premier appris).

Illustration © Alicia Cuallos

EXPLORATEUR



L'explorateur représente le prototype traditionnel de l'aventurier. Il s'agit souvent de personnes qui utilisent au mieux leur capacité à percevoir ce qui les entoure, ainsi qu'à entrer où quiconque d'autre ne réussirait. Un explorateur reste généralement ses sens à l'affût de tout ce qui se passe autour de lui, ce qui lui permet d'être rarement surpris. C'est aussi un pisteur et un survivant d'exception, ce qui explique ses vastes connaissances sur les régions boisées ou inhospitalières. Dans un groupe, les explorateurs ont tendance à travailler comme chasseurs, éclaireurs voire archéologues, mais en règle générale ce sont simplement les habitants de contrées reculées où leurs capacités leur permettent de survivre.

Archétype : Combattant, Furtif
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +10 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 60%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 25

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 1
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Vitale : 3
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
+1 Pièges : 1
+1 Herboristerie : 2
+1 Animaux : 1
+1 Médecine : 2

BONUS AUTOMATIQUES

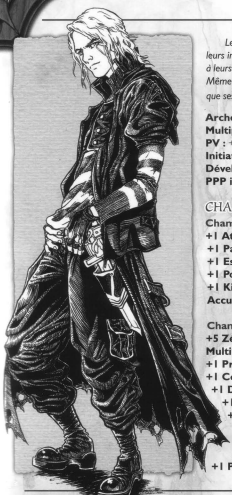
Champs principaux
+5 Attaque par niveau
(maximum +50)

Champs secondaires
+10 Vigilance par niveau
+10 Observation par niveau
+10 Pistage par niveau
+5 Pièges par niveau
+5 Animaux par niveau
+5 Herboristerie par niveau

SPÉCIAL

+10 par niveau en Détection du Ki
(si le personnage développe ce pouvoir)

OMBRE



Les ombres sont des combattants qui se meuvent dans les ténèbres et profitent au maximum de ce qui les entoure. Malgré leurs impressionnantes capacités de combat, ils préfèrent en finir avec leurs ennemis sans leur laisser la possibilité de répliquer à leurs attaques. Ils utilisent la tromperie pour parvenir à ce but et surprendre leurs cibles, ou d'autres tactiques plus complexes. Même si une ombre est découverte, elle peut continuer à combattre sans être pénalisée, bien qu'elle soit souvent moins résistante que ses adversaires. Habituellement agiles et véloces, les ombres préfèrent esquiver les attaques plutôt que de les affronter.

Archétype : Combattant, Furtif
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +10 par niveau
Développement Intérieur : +25 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 60%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Vitale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
Aucun

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+5 Attaque par niveau *(maximum +50)*
+5 Esquive par niveau *(maximum +50)*

Champs secondaires
+10 Vigilance par niveau
+10 Observation par niveau
+10 Camouflage par niveau
+10 Discrétion par niveau

SPÉCIAL

+5 par niveau en Dissimulation du Ki (si le personnage développe ce pouvoir)

VOLEUR



Comme son nom l'indique, le voleur est un personnage spécialisé dans les domaines de la discrétion, du vol et du camouflage. Ces individus évitent les affrontements directs et préfèrent se fier à leurs compétences clandestines pour obtenir ce qu'ils désirent. Vu que leur résistance physique n'est généralement pas très élevée, ils font preuve d'un réel talent pour la fuite et l'esquive des coups dès qu'on les découvre. Ils peuvent jouer de nombreux rôles en société, mais ils se consacrent le plus souvent à la profession qui donne son nom à cette classe.

Archétype : Furtif
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +10 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 50%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 3
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 25

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 1
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Vitale : 3
+1 C. Clandestine : 1
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
+1 Estimation : 1

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+5 Esquive par niveau
(maximum +50)

Champs secondaires
+5 Vigilance par niveau
+5 Observation par niveau
+5 Camouflage par niveau
+5 Discrétion par niveau
+5 Pièges par niveau
+5 Habileté manuelle par niveau
+10 Larcin par niveau

SPÉCIAL

+5 par niveau en Dissimulation du Ki (si le personnage développe ce pouvoir)

Illustration © Alexis Cailleton

ASSASSIN

Ces individus se spécialisent dans les domaines de la tromperie et de l'intrigue. Anonymes, ils font en sorte que leurs victimes ne prennent jamais conscience de l'identité de leur bourreau. Ils utilisent des techniques très raffinées, préfèrent éviter d'en arriver au combat, quelle que soit la situation, parce qu'ils se révèlent alors très vulnérables. À cette fin, des leur tâche accomplie, ils disparaissent à nouveau dans les ombres dont ils venaient de surgir. D'une façon ou d'une autre, les personnages de cette classe ne sont pas forcément obligés d'être des exécuteurs, car ils peuvent exercer leurs talents dans bien d'autres rôles, comme par exemple celui d'espion.



Archétype : Furtif
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +10 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 50%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 3
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 25

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 1
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Vitale : 3
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
+1 Discrétion : 1
+1 Impassibilité : 2
+1 Mémorisation : 2

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+5 Attaque par niveau
(maximum +50)

Secondaires
+10 Vigilance par niveau
+10 Observation par niveau
+10 Camouflage par niveau
+10 Discrétion par niveau
+10 Poisons par niveau
+10 Impassibilité par niveau
+10 Pièges par niveau

Illustration © Alicia Gaultier

SORCIER

Les sorciers ne sont pas simplement des personnes qui détiennent l'incroyable capacité de manipuler les énergies mystiques, mais surtout des êtres qui se sont consacrés corps et âme à la compréhension des mystères et à leur domination. Ils se spécialisent dans l'aspect le plus pur de la magie : l'usage de sorts qui leur permettent d'altérer la réalité à leur avantage, en concentrant et maîtrisant leurs pouvoirs à la perfection. Ils s'intéressent aussi à tous les domaines intellectuels mais, malheureusement, leur sacerdoce a pour conséquence un développement physique très inférieur à celui des autres classes.

Archétype : Mystique
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +10 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 50%
+1 Attaque : 3
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 3
+1 Ki : 3
Accumulation de Ki : 30

Champ mystique : Limite 60%
+5 Zéon : 1
Multiplicateur d'AMR : 50
+1 Projection magique : 2
+1 Convoquer : 2
+1 Dominer : 2
+1 Lier : 2
+1 Révoquer : 2

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Vitale : 3
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
+1 Évaluation magique : 1

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+100 Points de Zéon par niveau

Champs secondaires
+10 Évaluation magique par niveau
+5 Occultisme par niveau



MAGE DE BATAILLE

Un mage de bataille est un sorcier et un guerrier. Il développe autant ses compétences martiales que ses compétences mystiques. Comme les sorciers, ils maîtrisent la plus pure des capacités surnaturelles, permettant de réaliser des sorts avec lesquels ils modifient la réalité elle-même. Même s'il peut se concentrer sur une compétence précise, un mage de bataille s'avère capable de devenir un véritable virtuose, maîtrisant les armes et les arts surnaturels sur un pied d'égalité. Cependant, ils risquent alors de laisser de côté d'autres compétences importantes.

Archétype : Combattant, Mystique
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +10 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 50%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 25

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 1
Multiplicateur d'AMR : 50
+1 Projection magique : 2
+1 Convoquer : 2
+1 Dominer : 2
+1 Lier : 2
+1 Révoquer : 2

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Vitale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
Aucun

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+5 Attaque par niveau *(maximum +50)*
+5 Parade par niveau *(maximum +50)*
+5 Esquive par niveau *(maximum +50)*
+20 Points de Zéon par niveau

Champs secondaires
+5 Évaluation magique par niveau

Illustration © Alicia Guillen

ILLUSIONNISTE

Les illusionnistes combinent leurs grandes aptitudes dans le domaine de la tromperie avec le contrôle de la magie. Un bon illusionniste parvient à faire en sorte que ceux qui l'entourent ne sachent pas si ses actions sont dues à ses pouvoirs surnaturels ou à ses propres compétences. Ces capacités mystiques sont aussi importantes que celles des sorciers mais ils n'ont pas cette facilité à exécuter rapidement les sorts. Contrairement à ce que suggérerait leur appellation, les illusionnistes peuvent dominer de nombreuses formes de magie et pas seulement celle de l'illusion. Ils usent souvent de divers sorts pour obtenir des effets remarquables. Ils se révèlent très vulnérables sur le plan physique et préfèrent donc fuir tout combat et rechercher des stratagèmes plus ingénieux.

Archétype : Mystique, Furtif
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 50%
+1 Attaque : 3
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 3
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 25

Champ mystique : Limite 60%
+5 Zéon : 1
Multiplicateur d'AMR : 60
+1 Projection magique : 2
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Vitale : 3
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
+1 Habileté manuelle : 1
+1 Persuasion : 1

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+75 Points de Zéon par niveau

Champs secondaires
+5 Évaluation magique par niveau
+10 Discrétion par niveau
+10 Camouflage par niveau
+10 Habileté manuelle par niveau
+5 Déguisement par niveau
+5 Larcin par niveau
+5 Persuasion par niveau





SORCIER MENTALISTE

Le potentiel des sorciers mentalistes est énorme. Les personnages de cette classe se vouent au contrôle de la combinaison de ces deux capacités exceptionnelles qu'ils possèdent : la magie et les matrices psychiques. Bien que leur résistance et leurs connaissances secondaires restent faibles du fait de leur dévotion à ces deux sciences, leur capacité à lancer des sorts et à s'appuyer sur leurs disciplines psychiques fait que bien peu de choses restent hors de leur portée.

Archétype : Mystique, Psy
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +10 par niveau
PPP innés : +1 tous les niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 50%
+1 Attaque : 3
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 3
+1 Ki : 3
Accumulation de Ki : 30

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 1
Multiplicateur d'AMR : 50
+1 Projection magique : 2
+1 Convoquer : 2
+1 Dominer : 2
+1 Lier : 2
+1 Révoquer : 2

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 10
+1 Projection psychique : 2

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Vitale : 3
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
Aucun

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+100 Points de Zéon par niveau

Champs secondaires
+10 Évaluation magique par niveau
+5 Occultisme par niveau



Illustration © Alicia Guillen

CONVOCATEUR

Les convocateurs sont des mystiques qui ont le don d'appeler des créatures surnaturelles et de les soumettre à leur volonté. Bien que leurs pouvoirs magiques ou leurs aptitudes physiques ne soient pas vraiment remarquables, les êtres qu'ils convoquent en ce monde peuvent réaliser pratiquement tout ce que désire leur invocateur. Les convocateurs peuvent aussi réaliser des invocations pour en appeler à l'aide de puissances supérieures surnaturelles.

Archétype : Mystique
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +10 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 50%
+1 Attaque : 3
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 3
+1 Ki : 3
Accumulation de Ki : 30

Champ mystique : Limite 60%
+5 Zéon : 1
Multiplicateur d'AMR : 60
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 1
+1 Dominer : 1
+1 Lier : 1
+1 Révoquer : 1

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Vitale : 3
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
+1 Occultisme : 1

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+50 Points de Zéon par niveau
+10 Convoquer par niveau
+10 Contrôler par niveau
+10 Lier par niveau
+10 Révoquer par niveau

Champs secondaires
+5 Évaluation magique par niveau
+10 Occultisme par niveau

GUERRIER CONVOCATEUR



Les guerriers convocateurs réunissent les compétences martiales des combattants et les aptitudes de convocation et de domination des convocateurs. Au combat, ils appellent en ce monde des créatures surnaturelles pour les aider et les placent temporairement sous leur contrôle, ou invoquent parfois les puissances supérieures. Malheureusement, comme pour les autres classes mixtes, en dédiant tant d'effort à la maîtrise de ces deux domaines complets que sont la convocation et les arts guerriers, ils laissent souvent de côté des compétences importantes.

Archétype : Combattant, Mystique
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +10 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 50%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 1
Multiplicateur d'AMR : 60
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 1
+1 Dominer : 1
+1 Lier : 1
+1 Révoquer : 1

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 3

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Vitale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
Aucun

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+5 Attaque par niveau
(maximum +50)
+5 Parade par niveau
(maximum +50)
+5 Esquive par niveau
(maximum +50)
+20 Points de Zéon par niveau
+5 Convoquer par niveau
+5 Dominer par niveau
+5 Lier par niveau
+5 Révoquer par niveau

Champs secondaires
+5 Occultisme par niveau

MENTALISTE



Les mentalistes se sont consacrés au développement maximal de leurs pouvoirs psychiques. Ils ne se contentent pas de posséder des disciplines mentales mais tentent aussi de découvrir leur fonctionnement et de maîtriser de nouvelles capacités. À l'image des sorciers, ils possèdent de vastes connaissances dans les domaines intellectuels, mais ces choix impliquent que leur condition physique et leur résistance sont inférieures à celles d'autres classes.

Archétype : Psy
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +10 par niveau
PPP innés : +1 tous les niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 50%
+1 Attaque : 3
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 3
+1 Ki : 3
Accumulation de Ki : 30

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ psychique : Limite 60%
+1 PPP : 10
+1 Projection psychique : 2

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Vitale : 3
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
Aucun

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
Aucun

Champs secondaires
Aucun

Illustration © Alexis Cardin

GUERRIER MENTALISTE

Les guerriers mentalistes sont des combattants doués d'aptitudes psychiques, qui ont développé un contrôle total de ces pouvoirs pour en bénéficier au combat. Leurs capacités mentales et martiales peuvent se révéler aussi élevées que celles des mentalistes et des guerriers, bien que parfois leur dévouement à ces deux disciplines les prive du temps nécessaire au développement d'autres compétences. Normalement, un guerrier mentaliste se concentre sur l'un de ces disciplines, devenant ainsi un guerrier qui se fie à ses pouvoirs psychiques pour combattre, ou inversement.

Archétype : Combattant, Psy
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +10 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 50%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 25

Champ mystique : Limite 50%
+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ psychique : Limite 50%
+1 PPP : 15
+1 Projection psychique : 2

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Vitale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
Aucun

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+5 Attaque par niveau
(maximum +50)
+5 Parade par niveau
(maximum +50)
+5 Esquive par niveau
(maximum +50)

Champs secondaires
Aucun



Illustration © Alicia Guillen

TOUCHE-À-TOUT



Les touche-à-tout représentent l'archétype Sans Classe, ou alors tous ceux qui n'entrent dans aucun des archétypes décrits jusqu'à présent. Il peut s'agir de tout individu qui n'a pas vraiment de spécialisation. De paysans à bardes, nobles ou bouffons, les touche-à-tout sont la classe standard d'Anima, à laquelle tous peuvent accéder. Un touche-à-tout possède de bonnes compétences dans tous les domaines, de la magie au combat, mais il ne se spécialise dans aucun d'entre eux. De plus, il s'avère pour lui très facile de changer de classe pour accéder à celle d'un autre archétype. En de nombreuses occasions, quand un joueur n'a pas vraiment choisi que faire comme personnage, il peut commencer avec un touche-à-tout et changer plus tard de classe, quand il trouve enfin sa voie.

Archétype : Sans Classe
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 2 niveaux

CHAMPS PRINCIPAUX

Champ martial : Limite 60%
+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ mystique : Limite 60%
+5 Zéon : 2
Multiplicateur d'AMR : 60
+1 Projection magique : 2
+1 Convoquer : 2
+1 Dominer : 2
+1 Lier : 2
+1 Révoquer : 2

Champ psychique : Limite 60%
+1 PPP : 20
+1 Projection psychique : 2

CHAMPS SECONDAIRES

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Vitale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits
Aucun

BONUS AUTOMATIQUES

Champs principaux
+10 Points de Zéon par niveau

Champs secondaires
+10 à cinq compétences distinctes par niveau

SPÉCIAL

Il ne coûte que 20 PF à un touche-à-tout pour changer de classe, quel que soit l'archétype, et il ne coûte que 20 PF à toute classe, quel que soit l'archétype, pour choisir la classe de touche-à-tout.

Chapitre 4
Compétences Secondaires

La personne qui ne fait pas de bêtise ne fera jamais rien d'intéressant.

Grant

Le concept de compétence secondaire

Les compétences secondaires correspondent aux facultés d'un personnage à effectuer des actions ou à mettre en pratique des connaissances qui ne sont pas innées, comme la réalisation d'acrobaties ou la connaissance de l'utilisation des plantes. Ce chapitre se propose de définir quelles sont ces compétences secondaires, ainsi que leurs avantages et leurs limites.

Les différents champs de compétences

Les compétences secondaires sont divisées en sept champs : athlétique, clandestin, créatif, intellectuel, sensoriel, social et vital. Chaque compétence dépend d'une caractéristique, dont le modificateur s'ajoute à la Base de la compétence pour en calculer le Total. Bien que dans la réalité, des compétences puissent être influencées par plusieurs caractéristiques, il y en a toujours une dont l'influence prime sur les autres. C'est pourquoi toutes les compétences ne dépendent que d'une seule caractéristique.

Tests de compétence

Le but final de toute compétence est de permettre au personnage de réussir ses actions. Plus la compétence est élevée et plus les chances de parvenir à une réussite dans une situation déterminée sont importantes. La première étape d'un test consiste à déterminer la difficulté de l'action entreprise. Le Meneur de Jeu fixe le niveau de difficulté, autrement dit la valeur qu'il faut dépasser pour réussir l'action. *Anima* propose dix niveaux de difficulté qui demandent chacun d'atteindre une valeur précise. Chaque fois qu'un personnage doit réaliser une action à difficulté déterminée, nous qualifierons cela de test de compétence.

Pour effectuer un test de compétence, il faut lancer un D100 et y ajouter le Total de la compétence testée. Ce test peut accepter des jets ouverts autant que des maladresses. Si le résultat final est supérieur ou égal à la difficulté demandée, le personnage a atteint son objectif. Par contre, en cas de résultat inférieur à la difficulté, l'action du personnage échoue. Les différents niveaux de difficulté peuvent être consultés dans le **Tableau 7**.

Rappelez-vous que, si un personnage n'a pas investi pas de PF dans une compétence secondaire, il est considéré comme ayant une Base de -30.



Illustration © Valo et Kalkéri Kagamura, 2012

Ariadna, danseuse réputée du Kushistan

Tableau 7: Difficultés

Difficulté	Requis	Explication
Routinière ROUT	20	Ce sont des actions normales, que nous réalisons tous sans y penser ni sans avoir à les apprendre, comme descendre en sautant quelques marches, ou écouter une explosion. En général, le Meneur de Jeu ne demandera jamais à un joueur d'effectuer des tests de compétence à cette difficulté, sauf en des circonstances très précises.
Facile FAC	40	Les actions faciles sont des choses que nous sommes tous habitués à réaliser, comme ouvrir une serrure rouillée sans problème ou se souvenir d'un air de musique. Même si on ne connaît rien au sujet, on y parvient finalement après une ou deux tentatives ratées. Le problème, c'est si on doit réussir du premier coup, et que l'on doit ouvrir cette serrure rouillée avant que quelqu'un n'arrive...
Moyenne MOY	80	Il s'agit d'un niveau de difficulté supérieur. La simple chance ne permet pas de réaliser ce genre de choses. Seule une personne détenant des connaissances en la matière pourra y parvenir sans grande difficulté. Par exemple : forcer une simple verrou ou soigner une petite grippe.
Difficile DIF	120	Ces actions s'avèrent très problématiques pour une personne normale. Elles nécessitent une grande compétence ou une chance insolente pour être réalisées. Il s'agit d'actions complexes par nature, comme escalader une paroi escarpée sans aide ou réaliser des tours de cirque.
Très difficile TDIF	140	Pour réaliser des actions très difficiles, il faut disposer d'une excellente compétence. C'est la difficulté limite que puissent atteindre les personnes normales. Seuls les meilleurs experts peuvent les effectuer sans problème, ébahissant alors tous les spectateurs. Quelques exemples : marcher sur une corde lâche ou réaliser un saut périlleux mortel sur un trapèze.
Absurde ABS	180	Comme son nom l'indique, ce sont des choses bien au-delà des possibilités d'un être humain normal. Seuls les plus grands champions ou les surdoués peuvent arriver à les réaliser fréquemment, bien qu'avec de réels efforts. Par exemple, effectuer des acrobaties de niveau olympique sur une perche ou des opérations mathématiques complexes sur un boulier.
Quasiment Impossible QIMP	240	Même les meilleurs rencontrent de graves difficultés à effectuer des actions quasiment impossibles et échouent la plupart du temps. Seul un grand champion ou un héros de film parvient à les réussir au moment critique, comme traverser un pont qui s'effondre en sautant sur les pierres en train de tomber et finir par un incroyable saut pour arriver enfin en sécurité.
Impossible IMP	280	Réaliser une action impossible est une chose que personne n'imaginerait pouvoir faire. Ce sont des actes à la limite de ce que nous qualifions de réalité mais qui, pour autant incroyable ou miraculeux qu'ils paraissent, restent physiquement possibles. Un expert connaît alors le moment le plus fabuleux de sa carrière quand il accomplit une action impossible, comme le fait de courir le cent mètres en moins de 8 secondes, revêtu d'une cotte de mailles, ou d'esquiver une balle, non par chance mais en la voyant venir et en calculant sa trajectoire.
Surhumain SURH	320	Il s'agit simplement de quelque chose que nous ne pouvons pas réaliser dans notre monde, dans la réalité. D'une certaine façon, ces actions contredisent la logique, par exemple soulever un camion à la force des bras, sauter jusqu'au troisième étage d'un seul coup ou courir entre des balles à haute vélocité en les évitant. Obtenir un résultat final atteignant cette difficulté ne suffit pas pour réussir ce genre de prouesse. Un personnage doit posséder le pouvoir Surhumanité pour atteindre cette difficulté.
Zen ZEN	440	Ces actes, de par leur nature, brisent totalement les règles de ce que nous appelons réalité, comme le fait de courir plus de mille mètres en moins d'une seconde, ou de sauter en hauteur sur la même distance sans préparation. Comme pour les actions surhumaines, le simple fait d'atteindre ce niveau de difficulté ne suffit pas à accomplir des actions Zen. Pour cela, il faudra que le personnage possède la capacité surnaturelle de les accomplir.

Réussite et échec

Atteindre la difficulté demandée par le Meneur de Jeu signifie que le personnage est parvenu à réussir son action. Cependant, si le résultat atteint un niveau de difficulté supérieur à celui requis, sa réussite est plus éclatante, plus remarquable. Si un personnage dépasse la difficulté de 40 points ou plus, il obtient une réussite supérieure, et une réussite absolue si son résultat final dépasse de 80 points ou plus la difficulté.

Au contraire, ne pas dépasser la difficulté signifie que le personnage n'a pas réussi son action, mais il ne s'agit pas forcément d'un échec pitoyable. Plus la différence entre le résultat final et la difficulté est élevée et pire seront les conséquences.

Les compétences passives

Quelques compétences secondaires sont passives, c'est-à-dire que le personnage n'a pas à déclarer qu'il désire les utiliser pour qu'elles fonctionnent. Une compétence passive est utilisée de façon automatique quand le Meneur de Jeu le considère nécessaire, même si le joueur n'en a pas conscience. Prenons Vigilance comme exemple. Il ne serait pas logique que quelqu'un déclare qu'il va voir qu'on lui vole sa bourse, quand il ne sait pas que cela va lui arriver. Au contraire, il semble bien plus raisonnable que le personnage parvienne à se rendre compte inconsciemment qu'il est en train d'être volé, auquel cas le Meneur de Jeu accorde au joueur le droit de réaliser un test de Vigilance.

La Maladresse

Obtenir une Maladresse signifie que l'action s'est soldée par un échec retentissant et que le résultat est aussi désastreux que l'on puisse l'imaginer. S'il s'agit d'un test opposé de compétences, le résultat final du personnage est égal à son Total de compétence moins son Niveau de Maladresse. S'il s'agit d'une action directe, le Niveau de Maladresse indique la gravité de l'échec de la manière suivante :

1 à 50 : Si la Maladresse est inférieure à 50, l'action échoue simplement. Une personne qui essaie de se déplacer silencieusement trébuche, ce qui provoque un grand bruit, ou quelqu'un essayant d'identifier une plante n'a pas la moindre idée de sa provenance ou de ses effets.

51 à 100 : Représente un échec retentissant, préjudiciable au personnage. Il tombe et se blesse contre une pierre en faisant ses acrobaties ou il passe du temps à chercher une porte cachée à un endroit vide, persuadé qu'il y en a une.

101 et + : C'est un échec absolu, tragique. Le personnage confond un poison avec un antidote ou il coule son bateau alors qu'il tentait de sortir du port.

Tests opposés

Certaines compétences secondaires se confrontent directement à celles d'autres personnes. Dans ce cas, on effectue un test opposé de compétences. Les deux personnages testent chacun leur compétence ; celui qui obtient le résultat final le plus élevé remporte la confrontation. Plus la différence entre les deux opposants est élevée, et plus les bénéfices seront importants pour le vainqueur.

Quelques compétences disposent d'un avantage par rapport à d'autres lors d'une opposition ; il faut alors surpasser le résultat de l'opposant d'une certaine quantité afin de remporter la confrontation.

Prenons un exemple. Lémures s'insinue dans un manoir afin de découvrir ce qui est arrivé à Célia. Avec une compétence de 80 en Camouflage, il essaie de se cacher à l'intérieur du salon du garde qui patrouille sur les lieux. Lémures obtient un jet de 24, ce qui donne un résultat final de 104. Le garde, avec 50 en Vigilance, a plus de chance que Lémures et obtient un jet de 85, pour un résultat final de 135, soit 31 de plus que Lémures. Si les compétences étaient directement opposées, le garde aurait détecté le jeune homme. Or, dans ce cas, il fallait pour

découvrir la personne cachée dépasser de 80 points son résultat de Camouflage. Par conséquent, le garde n'a pas perçu la présence de Lémures et celui-ci peut continuer son investigation.

Puisque l'on ne peut pas prévoir toutes les situations possibles, il est possible que des compétences secondaires s'opposent alors que leur description n'évoquait pas ce cas précis. Le Meneur de Jeu doit alors décider des compétences secondaires qui s'opposent, et si elles s'opposent de façon directe ou indirecte.

Spécialisation

Quelques compétences secondaires couvrant des connaissances ou des aptitudes assez vastes permettent au personnage de se spécialiser dans une seule application de leur discipline. Avant de commencer à les développer, le joueur doit déclarer qu'il désire se spécialiser dans une application précise. S'il se spécialise, il obtient un bonus pour cette application mais subit un malus équivalent pour tous les autres tests effectués avec cette compétence. Il n'est possible de se spécialiser que dans les compétences qui l'indiquent explicitement.

Compétences de connaissance

Certaines compétences secondaires nécessitent de posséder certaines connaissances académiques. Par conséquent, pour les apprendre, un personnage devra pouvoir les étudier d'une façon ou d'une autre, que ce soit par les livres ou grâce à un professeur. Ainsi, s'il n'a attribué aucun point dans la compétence concernée, il n'aura pas la capacité d'effectuer des tests de compétence, pas même avec la Base habituelle de -30.

Malus d'armure

Certaines compétences physiques subissent le malus inhérent des armures. Ces aptitudes sont modifiées par ce que porte le personnage, comme nager, effectuer des acrobaties ou se déplacer silencieusement. Ces malus peuvent être éliminés à l'aide de la capacité Port d'armure, dont l'utilisation est décrite dans le **Chapitre 8**.

LES COMPÉTENCES SECONDAIRES

Champ athlétique

Ce sont les compétences qui dépendent de la mobilité du personnage, de son équilibre et de son agilité.

Acrobaties *(Agilité)*

Mesure la coordination et la souplesse du personnage. Les Acrobaties ne permettent pas seulement de réaliser des sauts périlleux dignes du cirque, mais aussi beaucoup d'autres manœuvres physiques qui requièrent équilibre et mobilité, comme marcher sur une corde raide. Cette compétence peut aussi servir à tomber de grandes hauteurs sans subir de dégât : un personnage qui tombe a la possibilité d'effectuer un test d'Acrobaties pour se retrouver dans une position plus favorable et éviter des fractures, comme expliqué au **Chapitre 14**.

Subit le malus d'armure.

Athlétisme *(Agilité)*

Capacité du personnage à faire appel à ses compétences athlétiques, pour maintenir le rythme durant une course, sauter par-dessus des obstacles ou même ramer. Athlétisme permet de dépasser ses limites et de mieux répartir son énergie afin de parcourir une plus grande distance sans se fatiguer.

Subit le malus d'armure.

Équitation *(Agilité)*

On utilise cette compétence pour toutes les montures. Normalement, tout le monde peut monter un cheval qui va au pas, mais la chose se complique dès qu'il trotte ou qu'il s'affole pour une raison ou une autre. Cette compétence permet au personnage de soumettre sa monture dans ces situations problématiques, l'obligeant à sauter par-dessus des obstacles ou à continuer à avancer malgré son épuisement. Elle permet aussi d'effectuer des actions acrobatiques en selle, comme de se pencher et de récupérer des objets sans perdre de vitesse. Bien qu'Équitation concerne principalement les chevaux, cette compétence sert aussi à monter d'autres animaux (comme des chameaux ou des éléphants) dont la nature permet cette utilisation.

Natation (Agilité)

Indique comment un personnage se débrouille dans l'eau et, dans les niveaux supérieurs, sa rapidité de déplacement en nage de surface et en plongée. Subit le malus d'armure, mais au contraire des autres compétences, il ne peut être réduit à l'aide de la compétence Port d'armure.

Saut (Force)

Permet au personnage d'augmenter sa capacité de saut vertical et horizontal. Plus le personnage atteint un niveau de difficulté élevé et plus il parcourt une distance importante, suivant ce qu'indique son Mouvement (voir **Chapitre 6**).

Subit le malus d'armure.

Escalade (Agilité)

Compétence utilisée pour grimper ou descendre tout type de paroi verticale, aussi bien des murs que des arbres. Avec un équipement approprié, le personnage bénéficie d'un bonus de +40 à sa compétence. Normalement, la vitesse d'une personne en train d'escalader est égale au quart de son Mouvement, mais cette valeur peut augmenter d'un point pour chaque niveau de difficulté obtenu au-delà de la difficulté requise.

Subit le malus d'armure.

Champ social

Il s'agit du groupe de compétences reflétant les aptitudes du personnage à interagir avec d'autres individus et à les influencer, de quelque façon que ce soit.

Style *(Pouvoir, passive)*

Style est une compétence permettant d'être élégant et éblouissant en toute situation, que ce soit une fête ou au milieu d'un combat. Un personnage avec Style sait que, même si les choses empirent, il va au moins rester classe. Par exemple, s'il reçoit un coup puissant sur le visage, le personnage peut effectuer un test de Style pour que sa chevelure bouge d'une manière dramatiquement appropriée et que le filet de sang qui coule de la commissure de ses lèvres soit cool. Cette compétence permet aussi aux cicatrices de paraître attrayantes plutôt qu'horribles ou, aux niveaux les plus élevés, de faire en sorte que les rafales d'une tempête s'accordent aux mouvements théâtraux du personnage. C'est purement cinématographique.



Les aristocrates sont fréquemment de grands experts des arts sociaux

Illustration © Kwebi 2002

Intimidation *(Volonté)*

L'Intimidation correspond à la capacité de faire peur à quelqu'un grâce à ses attitudes, ses paroles ou sa simple présence. Un individu ne doit pas forcément paraître menaçant pour faire appel à cette compétence, il suffit de savoir comment se comporter pour que les autres le craignent.

Commandement *(Pouvoir, passive)*

Reflète le charisme et la capacité à obtenir la confiance des personnes qui dépendent de soi, même dans des circonstances délicates. Tout monarque, général ou meneur d'homme la possède, afin de donner des ordres et de parvenir à ce que d'autres personnes le suivent. Un chef charismatique peut redresser le moral de ses troupes dans la pire des situations ou les envoyer à la mort sans soulever la moindre plainte.

Persuasion *(Intelligence)*

Cette compétence permet d'influencer et de convaincre d'autres personnes, sans que le Meneur de Jeu laisse l'interprétation de côté à son profit. Même sans l'avoir développée, un bon joueur peut se montrer très persuasif dans son interprétation et utiliser des arguments convaincants. De cette façon, si le personnage réussit un bon test de Persuasion, un Meneur de Jeu raisonnable pourrait lui souffler quelques pistes sur les choses à dire pour convaincre ou influencer ses interlocuteurs.

Champ sensoriel

Ce groupe comprend toutes les compétences perceptives du personnage. Ces aptitudes lui permettent d'exploiter au maximum ses cinq sens et d'analyser les informations ainsi obtenues.

Vigilance *(Perception, passive)*

Vigilance reflète la capacité d'être conscient de ce qui se passe autour de soi. Un personnage peut repérer toute chose étrange qui se passe ou se trouve dans son entourage, allant d'une gravure inhabituelle sur un mur à un assassin qui s'approche discrètement dans son dos. Les personnages sont attentifs à ce qui les entoure à l'aide de leurs cinq sens, bien que la vue et l'ouïe soient les principaux. Si un individu est privé d'un de ces deux sens, il réduit sa compétence de moitié, sauf si les circonstances requièrent d'utiliser uniquement des sens précis.

Le **Tableau 8**, dans cette même page, indique les modificateurs pour Vigilance, classés en fonction des cinq sens d'un personnage. En plus de ces modificateurs, un individu distrait subit un malus supplémentaire à ses tests, compris entre -20 et -40, au choix du Meneur de Jeu.

Observation *(Perception)*

Capacité visuelle et intuitive du personnage à chercher une chose concrète à l'aide de ses sens, qu'il s'agisse d'une entrée secrète ou d'un objet caché. Cette compétence s'avère bien plus précise que Vigilance, car elle est utilisée consciemment. Il faut pour chercher quelque chose le déclarer à l'avance, même si les choses trouvées au final ne sont pas forcément ce à quoi on s'attendait (un personnage pourrait essayer de trouver une porte secrète dans une demeure et finir par découvrir un objet dissimulé). Elle sert aussi à chercher des choses concrètes, comme un livre dans une bibliothèque. Si une personne essaie de chercher un piège, le niveau de difficulté est réduit d'un cran par rapport à celui qu'indique le mécanisme.

Cette compétence utilise les mêmes modificateurs que Vigilance, indiqués dans le **Tableau 8**.

Pistage *(Perception)*

Pistage permet de suivre des traces et d'en déduire des informations, comme le nombre de personnes qui composent un groupe ou depuis combien de temps elles sont passées. Le sens de l'orientation du personnage dépend aussi de cette compétence, afin par exemple d'éviter de se perdre en suivant un chemin ou de reconnaître les indices du milieu révélant où se trouve le personnage.

Champ intellectuel

Les compétences intellectuelles sont celles dont dépendent principalement les connaissances, l'érudition et le raisonnement des personnages.

Animaux *(Intelligence, connaissance)*

Couvre les connaissances sur tout ce qui concerne le monde animal. À l'aide de cette compétence, un personnage peut reconnaître les caractéristiques et habitudes d'un animal, mais aussi imiter son cri ou le dresser à la perfection.

Il est possible de se spécialiser dans une espèce particulière, auquel cas le personnage obtient un bonus de +40 à ses tests de compétence concernant cette espèce.

Tableau 8 : Modificateurs de Vigilance

Vue	Modificateur
Zone partiellement obscure	-30
Obscurité complète	-60
Pluie	-20
Cible visible seulement en partie	-30
Cible camouflée dans le milieu	-30
Couleur en contraste avec le milieu	+40
Le personnage est préparé	+20
Position supérieure ou élevée	+30
Ouïe	
Léger bruit de fond	-20
Des personnes parlent	-40
Bruits stridents	-80
Odorat	
Odeur évidente	+30
Plusieurs odeurs présentes	-30
Toucher	
En portant des gants	-40
Goût	
Saveur connue	+40
Palais insensible	-40

Science *(Intelligence, connaissance)*

Science réunit toutes les connaissances intellectuelles correspondant à des disciplines d'étude, à l'exception de la médecine. Voici quelques exemples : mathématiques, mécanique, astronomie ou philosophie. Naturellement, les aptitudes que développe un personnage dans ces domaines ne seront pas aussi avancées que les idées scientifiques actuelles, étant donné que sa formation ne constitue pas une discipline unifiée comme c'est le cas aujourd'hui.

Il est possible de se spécialiser dans une science particulière, auquel cas le personnage obtient un bonus de +40 à ses tests de compétence concernant cette science.

Herboristerie *(Intelligence, connaissance)*

Couvre les connaissances sur tout ce qui concerne le monde végétal, ses utilisations possibles, sa nature et où on peut retrouver certaines plantes. Cette compétence permet par exemple de reconnaître quelles plantes sont comestibles et lesquelles sont des antidotes ou des remèdes. Aux niveaux supérieurs, un bon herboriste peut aussi concocter des potions de divers types.

Histoire *(Intelligence, connaissance)*

Offre des connaissances au sujet de l'histoire actuelle ou passée. Le personnage peut reconnaître des insignes, avoir des notions politiques sur la situation d'un territoire ou connaître les légendes d'une région. Il est possible de se spécialiser sur un thème précis, comme les individus célèbres, les contes ou l'économie, ce qui accorde un bonus de +40 sur aux tests de cette compétence dans le domaine choisi.

Médecine *(Intelligence, connaissance)*

La médecine donne des connaissances sur l'anatomie humaine, les blessures, le diagnostic des maladies et leur traitement. Un personnage peut diagnostiquer une maladie et déterminer comment la traiter, si son test de Médecine dépasse une difficulté égale au triple du niveau de cette maladie. Par exemple, une maladie de niveau 30 demanderait d'atteindre une difficulté de 90. Si le personnage réussit son diagnostic et que son traitement fonctionne correctement, le malade aura le droit d'effectuer un nouveau test de Résistance aux maladies (RMal) en appliquant un bonus égal à la marge de réussite du médecin par rapport à la difficulté requise.

Célia est tombée malade et a contracté une pneumonie, une maladie de niveau 40 en traversant un marais. À son retour en ville, elle loue les services de Kasius, un docteur réputé, pour essayer de se soigner. Heureusement, Kasius est vraiment un bon docteur puisqu'il possède un Total de 80 en Médecine. Après l'avoir examinée, il effectue un test et obtient 65 aux dés, ce qui correspond à un résultat final de 145. Reconnaître la maladie de Célia requiert 120 (le triple de son niveau) et grâce à son jet, Kasius lui donne rapidement le traitement qu'elle doit suivre. Comme son résultat a dépassé de 25 points la difficulté requise pour la soigner, si Célia suit ses prescriptions, elle pourra effectuer un nouveau RMal en ajoutant un bonus de +25 à son jet.

Cette compétence peut aussi être utilisée pour soigner diverses blessures de nature corporelle, comme les coupures ou les coups. Pour l'utiliser correctement, il faut posséder les instruments adéquats, comme de la gaze ou des bandes, sinon le médecin subit un malus de -40 à son test. La compétence Médecine ne peut être utilisée qu'une seule fois par blessure ou série de blessures, et seulement durant les quelques heures suivant le moment où elles ont été reçues. La quantité de points de vie récupérés dépend des dégâts reçus, comme indiqué dans le **Tableau 9**. Naturellement, un médecin peut se traiter lui-même, mais il applique dans ce cas un malus de -20 à sa compétence.

Tableau 9 : Traitement des blessures

Valeur	Difficulté	Récupération
40	Facile	Stoppe une hémorragie
80	Moyenne	Stabiliser
120	Difficile	Soigne +10% de dégâts
140	Très difficile	Soigne +20% de dégâts
180	Absurde	Soigne +30% de dégâts
240	Quasiment impossible	Soigne +40% de dégâts
280	Impossible	Soigne +50% de dégâts
320	Surhumain	Soigne +70% de dégâts

Médecine sert aussi pour les premiers secours. Un personnage gravement blessé dont les points de vie sont tombés en négatif peut sortir de son état entre la vie et la mort si quelqu'un réussit un test Moyen de Médecine. Le patient est alors hors de danger et ses points de vie remontent instantanément à zéro. On peut effectuer un test par heure, jusqu'au moment où le médecin parvient à tirer l'individu de son état ou que ce dernier meure définitivement. Si une blessure du patient provoque une hémorragie, il faut d'abord l'arrêter avant de tenter des premiers secours.

Lémures, un des compagnons de Célia, a été blessé au cours d'un combat et a reçu deux coups, de respectivement 50 et 40 points de dégâts. Informé de la compétence de Kasius en tant que médecin, il arrive rapidement au cabinet du docteur et lui demande qu'il s'occupe de ses blessures. Kasius remet en pratique ses connaissances et obtient 70 aux dés, ce qui lui procure un résultat final de 150, soit une difficulté de Très Difficile. En consultant le tableau de traitement des blessures, nous voyons que Lémures récupère 20% de ses points de vie perdus, soit 18 PV.

Mémorisation *(Intelligence)*

Mesure les capacités mnémotechniques du personnage. Cela lui permet de se rappeler des détails les plus infimes avec exactitude, qu'ils proviennent de livres, de chansons ou des traits d'un individu.

Navigation *(Intelligence, connaissance)*

Utilisée pour naviguer sur n'importe quel type d'embarcation et pour lire les cartes maritimes. Cette compétence ne correspond pas seulement à la manipulation de la barre, mais aussi à la façon de profiter des meilleurs courants pour gagner en vitesse et éviter les accidents.

Occultisme *(Intelligence, connaissance)*

Connaissance des domaines surnaturels du point de vie mythologique. Cette compétence sert à retrouver, par exemple, la signification de dagues rituelles ou les méthodes traditionnelles permettant d'en finir avec un lycanthrope. Le Meneur de Jeu peut aussi accepter son utilisation pour reconnaître des créatures d'origine surnaturelle.

Estimation *(Intelligence, connaissance)*

Estimation permet d'analyser la valeur des choses et de calculer leur prix approximatif en argent. Même sans notion des arts ou des antiquités, un personnage possédant cette capacité peut toujours tenter d'estimer quel objet est de plus grande valeur entre plusieurs ou combien il pourrait se vendre.

Évaluation magique *(Pouvoir, passive, connaissance)*

Cette compétence secondaire permet de jauger et d'évaluer les forces magiques. Grâce à elle, un personnage peut détecter les êtres magiques, les objets surnaturels et les sorts. Seuls les individus qui possèdent le Don mystique ou la faculté de voir la magie ont la capacité de développer cette compétence. Elle est expliquée en plus grand détail dans le **Chapitre II**, dédié à la magie.

Champ vital

Ces compétences recouvrent toutes les aptitudes basées sur les efforts et la résistance physique et mentale en situation de vie ou de mort.

Impassibilité *(Volonté, passive)*

Capacité de rester stoïque face aux situations critiques. Grâce à cette compétence, un individu peut garder son calme et son sang-froid, même face à la mort. Si un personnage se retrouve la cible d'un effet surnaturel qui affecte son âme ou ses émotions, un test d'Impassibilité lui offre un bonus en Résistance, suivant les indications du **Tableau 10**.

Tableau 10 : Impassibilité

Valeur	Difficulté	Bonus
40	Facile	+5
80	Moyenne	+10
120	Difficile	+15
140	Très Difficile	+20
180	Absurde	+25
240	Quasiment Impossible	+30
280	Impossible	+35
320	Surhumain	+40

Prouesses de Force *(Force)*

Permet d'optimiser la force physique d'un personnage, qui connaît la meilleure façon de fléchir ses muscles pour appliquer une pression supérieure ou les meilleures techniques pour soulever des poids. Cela ne veut pas dire que le personnage est plus fort, mais bien qu'il tire un meilleur parti de sa puissance physique.

Subit le malus d'armure.

Résistance à la Douleur *(Volonté)*

Permet de supporter la douleur physique et psychologique. Sa force de volonté accorde au personnage la capacité de faire abstraction de la douleur, même si son corps se trouve déjà à la limite. À bas niveau, un personnage peut se servir de cette compétence pour recevoir des dégâts sans sourciller ; à plus haut niveau, il pourra supporter de terribles tortures sans craquer.

Lorsque le personnage entreprend une action, cette compétence peut lui servir à réduire les malus dus à la fatigue ou à la douleur. Le personnage doit réaliser un test sur le **Tableau II** et réduire son malus de la valeur indiquée. Gardez à l'esprit que cette compétence n'affecte que les malus infligés par la douleur ou la fatigue. Elle n'est d'aucune utilité si les malus ont pour origine des carences physiques ou des circonstances surnaturelles.

Tableau 11 : Résistance à la Douleur

Valeur	Difficulté	Malus annulé
80	Moyenne	-10
120	Difficile	-20
140	Très Difficile	-30
180	Absurde	-40
240	Quasiment Impossible	-50
280	Impossible	-60
320	Surhumain	-70
440	Zen	-80

Champ clandestin

Domaine qui réunit les aptitudes liées à la dissimulation et à la capacité d'agir sans que les autres ne s'en aperçoivent.

Crochetage *(Dextérité)*

Sert à ouvrir ou fermer tout type de serrures ou de mécanismes similaires dont le personnage ne possède pas la clé. Quand il s'agit d'une serrure ou d'un cadenas traditionnel, il est nécessaire d'utiliser un rossignol, sous peine d'appliquer un malus de -40 à la compétence.

Déguisement *(Dextérité)*

Mesure l'aptitude du personnage à prendre une apparence différente de la sienne, en s'habillant et se maquillant exprès. Déguisement évalue aussi la capacité d'un personnage à interpréter le rôle qu'il tente d'imiter, comme la façon de se déplacer et de parler. Déguisement s'oppose directement aux compétences Vigilance et Observation des autres personnages. Pour que quelqu'un qui ne connaît pas le personnage déguisé s'aperçoive qu'il y a quelque chose d'étrange, il doit dépasser de 80 points le test opposé de compétences avec Vigilance, ou de 20 avec Observation. Si la personne déguisée est déjà connue, les deux valeurs à dépasser se réduisent respectivement à 40 et à 10.

Pour employer correctement cette compétence, un personnage a besoin de temps et de matériel pour se déguiser. Utilisez pour cela les modificateurs du **Tableau 12**.



Julianne se déguise

Tableau 12 : Déguisement

Situation	Modificateur
Moins d'une minute de préparation	-20
Plus d'une heure de préparation	+20
Plusieurs heures de préparation	+40
Sans matériel de déguisement	-40
Matériel improvisé	-20
Matériel approprié	+20
Tenues et maquillage préparés	+40

Camouflage *(Perception)*

Aptitude à se cacher et à passer inaperçu. Cette compétence permet à un personnage de trouver le meilleur endroit où se cacher dans son environnement, et de ne pas être découvert. On l'utilise aussi pour cacher les objets que l'on porte sur soi. Si on l'utilise pour cacher des objets ou des personnes dans un lieu, le Meneur de Jeu peut alors appliquer le malus ou bonus qu'il considère approprié, suivant l'environnement et la taille des choses ou personnes à cacher. Camouflage s'oppose aux compétences Vigilance et Observation. Si quelqu'un reste tranquille dans sa cachette, il faut pour le détecter dépasser de 80 points le résultat final de Camouflage avec Vigilance, ou de 20 avec Observation. Plusieurs modificateurs peuvent altérer la compétence de Camouflage d'un personnage, cf. le **Tableau 13**.

Subit le malus d'armure.

Tableau 13 : Camouflage

Situation	Modificateur
Grande taille	-20
Petite taille	+20
En étant observé	-200
Milieu propice pour se cacher	+40
Zone d'ombre	+20
Lieu illuminé	-20
Zone vide	-80

Grande taille : Quand la personne qui tente de se camoufler est de Taille 18 ou plus.

Petite taille : Quand la personne qui tente de se camoufler est de Taille 9 ou moins.

En étant observé : Si le personnage tente de se cacher tout en étant clairement visible pour d'autres personnes, il applique ce modificateur face à ces personnes uniquement.

Milieu propice pour se cacher : Le personnage se trouve dans un bois, un entrepôt rempli de caisses ou un autre lieu similaire où il est facile de se cacher.

Zone d'ombre : Il y a dans cette zone beaucoup d'ombres qui permettent au personnage de choisir un endroit discret.

Lieu illuminé : Un lieu très illuminé où il n'y a que très peu de zones d'ombre.

Lieu à découvert : Le lieu est un espace vide où il s'avère très difficile de se cacher.

Larcin *(Dextérité)*

Cette compétence sert à dérober de petits objets sans que la personne dévalisée ne s'en rende compte. Elle s'oppose directement à la compétence Vigilance de la cible. Si le résultat final du voleur est supérieur au résultat final de Vigilance de sa cible, cette dernière ne s'aperçoit pas du vol. Si la chose à voler se trouve en contact direct avec la peau de la cible ou dans un endroit difficile d'accès, comme un anneau ou un pendentif, le Meneur de Jeu peut appliquer le bonus ou malus qu'il estime adéquat. Pour qu'un personnage se rende compte qu'une autre personne est en train de se faire voler en sa présence, il faut appliquer un malus de -40 à sa compétence de Vigilance.

Discrétion *(Agilité)*

Discrétion permet de réaliser des actions sans être aperçu par d'autres personnes, comme se déplacer, grimper ou même dégainer une arme en silence. La Discrétion s'oppose directement à la compétence Vigilance. Si le résultat final de Discrétion d'un personnage est supérieur à celui de Vigilance de quelqu'un qui n'a pas conscience de sa présence, le personnage surprend son adversaire. Quand un personnage se déplace en silence, il doit soustraire 4 à son Mouvement ou appliquer un malus de -80 à sa compétence. On peut aussi utiliser Discrétion pour éviter de laisser des traces ; dans ce cas, cette compétence s'oppose directement à celle de Pistage de ceux qui suivent le personnage, sans appliquer aucun modificateur.

Subit le malus d'armure, mais contrairement aux autres compétences, la compétence Port d'armure ne permet au maximum que de le réduire de moitié.

Tableau 14 : Pièges

Valeur	Difficulté	Niveau du piège
20	Routinière	Niveau 10
40	Facile	Niveau 20
80	Moyenne	Niveau 30
120	Difficile	Niveau 40
140	Très Difficile	Niveau 50
180	Absurde	Niveau 60
240	Quasiment Impossible	Niveau 70
280	Impossible	Niveau 80
320	Surhumain	Niveau 90
440	Zen	Niveau 100

Illustration © Alexis Cailleux

Pièges *(Dextérité)*

Cette compétence sert à fabriquer et à désamorcer des pièges. Les effets et le fonctionnement d'un piège sont décrits par le personnage qui l'installe, en se basant sur le **Tableau I4** pour déterminer son niveau de complexité (cf. **Chapitre I4 : Conditions et accidents**). Une fois qu'un piège est détecté, la difficulté pour le désamorcer est en général d'un niveau inférieur à celui requis pour sa fabrication, sauf si le Meneur de Jeu en décide autrement. En cas d'échec supérieur à 40 points au moment de le désamorcer, le personnage l'active par mégarde. Il faut à la fois du temps et du matériel pour fabriquer un piège correct, selon les indications du **Tableau I5**.

Tableau 15 : Préparation de pièges

Situation	Modificateur
Moins d'une minute de préparation	-60
Quelques heures de préparation	+0
Quelques jours de préparation	+40
Des semaines de préparation	+80
Matériel improvisé	-40
Matériel spécialisé	+40

Poisons *(Intelligence, connaissance)*

Cette compétence permet de connaître, d'utiliser et de préparer des poisons ou des antidotes. On peut les reconnaître du regard, en les étudiant ou simplement en observant leurs symptômes. Il est possible de concocter poisons et antidotes (voir le **Tableau I6**), du moment que l'on possède les composants requis.

Tableau 16 : Poisons

Valeur	Difficulté	Niveau du poison
40	Facile	Niveau 10
80	Moyenne	Niveau 20
120	Difficile	Niveau 30
140	Très Difficile	Niveau 40
180	Absurde	Niveau 50
240	Quasiment Impossible	Niveau 60
280	Impossible	Niveau 70
320	Surhumain	Niveau 80
440	Zen	Niveau 90

Champ créatif

Ces compétences se réfèrent aux capacités artistiques et inventives des personnages.

Art *(Pouvoir)*

Mesure l'aptitude d'un personnage dans les domaines artistiques, comme la peinture ou la sculpture. Un personnage peut se spécialiser dans un domaine artistique unique, auquel cas il applique un bonus de +40 à tous les tests appropriés.

Danse *(Agilité, connaissance)*

Cette compétence mesure la capacité à danser et à apprendre de nouvelles danses. Plus elle est élevée, et plus le personnage connaît un grand nombre de chorégraphies et de styles différents. Danse s'avère une très bonne façon de gagner sa vie : un grand danseur arrive toujours à gagner quelques sous s'il sait tirer profit de ses connaissances. Un personnage peut se spécialiser uniquement dans un style de danse, comme par exemple les danses de salon, auquel cas il applique un bonus de +40 à ses tests.

Subit le malus d'armure.

Forge *(Dextérité, connaissance)*

Cette compétence reflète la capacité d'un personnage à forger les métaux et à élaborer des ustensiles à l'aide d'autres matériaux, comme le bois ou le cuir. On peut fabriquer des objets simples comme des fers à cheval, mais aussi élaborer des armes ou des armures de tout type. Bien sûr, il est aussi possible de réparer des objets endommagés ou d'entretenir des équipements. L'utilisation de cette compétence se fait selon les règles suivantes :

Tout d'abord, il faut déterminer l'objet à créer. Comme nous pouvons le voir dans le **Tableau I8** en page suivante, à chacun correspond une difficulté. Si le personnage parvient à la dépasser, il aura réussi à fabriquer l'objet à un niveau de qualité normal. Tous les deux niveaux qu'obtient le personnage au-dessus de la difficulté requise permettent de rajouter un +5 à la qualité de l'objet ; tous les niveaux qu'obtient le personnage au-dessous de la difficulté requise attribuent un -5 à la qualité de l'objet. Un objet peut recevoir un bonus maximal de +15 par cette méthode. Les bonus supérieurs ne sont pas acquis dans une forge, mais uniquement par des moyens surnaturels. Gardez à l'esprit qu'une arme +5 est déjà un chef d'œuvre, et qu'une arme +10 est unique et légendaire.

La forge nécessite aussi un grand investissement de temps, d'efforts et de ressources de la part de leur créateur. Pour connaître le modificateur lié au temps de fabrication, référez-vous au **Tableau I7.** On considère qu'un jour de travail correspond à environ douze heures de travail dans une forge moyenne. Cette compétence permet de se spécialiser dans un type de produit précis, comme les armures lourdes, les épées ou même les ustensiles de cuisine. En ce cas, le personnage applique un bonus de +40 aux tests appropriés.

Tableau 17 : Préparation pour la forge

Temps passé	Modificateur
Une heure	-60
Trois ou quatre heures	-40
Un jour	-20
Deux ou trois jours	-10
Une semaine	0
Deux semaines	+10
Un mois	+20
Deux ou trois mois	+40
Six mois	+60
Un an	+80
Trois ou quatre ans	+100
Une dizaine d'années	+120



Le Général Victor reçoit son épée nouvellement forgée

Illustration © Sanya 2002

Basilius est un forgeron réputé qui a passé de bien nombreuses années à forger des armes. Dernièrement, un général lui a ordonné de forger une épée bâtarde. Notre forgeron a un Total de 110 en Forge et la difficulté de fabrication d'une épée bâtarde est de 120. Basilius passe deux mois dans sa forge et obtient un résultat final de 240. L'arme est de qualité +5, puisque le résultat est de deux niveaux supérieur à la difficulté requise. Le général sera ravi.

Musique *(Pouvoir, connaissance)*

Cette compétence permet de jouer d'instruments de musique, de composer ou lire des partitions. Il est possible de se spécialiser dans un instrument précis, auquel cas le personnage applique un bonus de +40 aux tests appropriés.

Habileté manuelle *(Dextérité)*

Cette compétence permet d'exploiter son habileté manuelle afin d'effectuer des tours de passe-passe ou des manipulations. On l'utilise pour truquer ou tromper, par exemple en tirant une carte de sa manche lors d'une partie ou en jonglant avec des objets. Il est possible de se spécialiser dans un de ces domaines, auquel cas on applique un bonus de +40 aux tests correspondants.

Compétences spéciales

Il est bien sûr impossible de couvrir toutes les compétences secondaires existantes. Il y a toujours une chance que quelqu'un s'intéresse à une compétence nouvelle qui n'est pas décrite dans cette liste et qui désirerait la donner à son personnage. Dans ce cas, le joueur peut se mettre d'accord avec le Meneur de Jeu pour créer de nouvelles compétences. Il faut d'abord déterminer son champ et la caractéristique dont elle dépend. Elle aura le même coût de formation que les autres compétences du même champ. Naturellement, le Meneur de Jeu doit évaluer l'impact de la compétence sur le jeu et s'accorder avec le joueur de ses avantages et de ses limites.



Illustration © N.A.K

Tableau 18 : Forge

Difficulté	Valeur	Armes	Armures	Casques	Divers
Facile	40	Flèche basique, flèche légère, gourdin, bâton		Bandeau, capuchon de cuir, masque frontal	Fer à cheval, boucle, attelage, capsule, couverts, casseroles, poêles
Moyenne	80	Harpon, boules de jet, chaîne, poignard, dards de sarbacane, dards de jet, crochet, faux, marteau à deux mains, hachette, fronde, javeline, lance, lasso, fléau à deux mains, marteau de guerre, fléau, masse, maillet, tonfa	Armure matelassée, cuir complète, cuir, cuir bouilli, peau	Casque salade	Bijoux, chandeliers
Difficile	120	Éventail de combat, hallebarde, arc court, arc long, bolas, sarbacane, cimeterre, corbeau, main-gauche, bouclier, pavois, glaive, épée bâtarde, épée courte, épée longue, stylet, flèche perce-armure, griffes de tigre, hache à deux mains, hache de bataille, kusari-gama, lance de cavalerie, fouet, nunchaku, filet de gladiateur, rondache, shuriken, trident	Anneaux, cuir et plaques, manteau renforcé, mailles, plastron, plaques partielle	Camail, barbute	Bijoux élaborés, bardes
Très Difficile	140	Arc long composite, arbalète, arbalète lourde, boomerang, cestus, estoc, fleuret, katana, épée à deux mains, no-dachi, brise-lame, sabre, sai, shuko, tanto	Écailles, plaques, demi-plaques	Armet	Lampes, artisanat fin
Absurde	180	Bâton à trois sections, katana à deux lames, chakram, arquebuse, arbalète de poing, arbalète à répétition, pistolet à mèche	Harnois, gothique, harnois de bataille		Lentilles, horloge, longue-vue, boussole

ENCADRÉ IV : MATÉRIAUX

Le matériau utilisé par le personnage est un élément fondamental pour déterminer la qualité d'un objet, et la facilité ou la difficulté à le créer. Suit une liste des matériaux existant sur Gaia et des modificateurs qu'ils appliquent à la compétence Forge.

Difficulté : Évalue la complexité d'obtenir un bon résultat en utilisant ce matériau. Ce sera bien sûr plus complexe avec les matériaux possédant un modificateur négatif. Cette valeur doit être ajoutée ou soustraite au test de Forge.

Notre forgeron a sélectionné un matériau très commun pour la forge d'armes de qualité : l'Acier Noir, qui modifie sa compétence par +20.

Qualité : Tous les matériaux, quelle que soit leur malléabilité, ont aussi une limite de qualité. Cette qualité indique quel est le bonus maximal que l'on peut obtenir pour l'objet créé.

Même si Basilius était parvenu à dépasser de quatre niveaux la difficulté requise pour l'arme qu'il vient de forger, sa qualité maximale serait de +5, puisqu'il a utilisé de l'Acier Noir.

Disponibilité : Comme pour l'équipement courant, chaque type de matériau possède sa propre disponibilité selon son abondance dans le monde. Les matériaux classés non accessibles doivent être utilisés avec grande prudence par les Meneurs de Jeu, car ils sont si rares que la majorité des forgerons n'en ont jamais entendu parler.

LISTE DE MATÉRIAUX

Pierre

Difficulté : -80
Qualité maximale : +0
Disponibilité : Commune
Description : Depuis les origines de l'Histoire, la pierre a été l'un des matériaux les plus utilisés pour la construction, de par sa disponibilité exceptionnelle et sa simplicité d'utilisation.

Os

Difficulté : -60
Qualité maximale : +0
Disponibilité : Commune
Description : Tout comme la pierre, l'os a été utilisé pour fabriquer tout type d'ustensiles depuis les débuts de la civilisation. En dépit de sa résistance réduite, sa dureté restait considérable. Ce type d'os correspond à ceux d'un animal commun.

Bronze

Difficulté : -20
Qualité maximale : +0
Disponibilité : Commune
Description : Le bronze a été le premier métal à être utilisé pour la forge d'objets, du fait de sa grande malléabilité, à son faible poids et à la facilité d'obtenir des résultats. Malheureusement, il est très peu résistant.

Fer

Difficulté : +10
Qualité maximale : +0
Disponibilité : Commune
Description : Le fer représente le matériau par excellence pour la fabrication d'armes et d'armures, du fait de sa grande résistance et de sa disponibilité.

Acier

Difficulté : -20
Qualité maximale : +5
Disponibilité : Commune
Description : De tous les métaux communs, l'acier est sans doute le meilleur, du fait de sa qualité et sa résistance.

Acier Noir

Difficulté : +20
Qualité maximale : +5
Disponibilité : R
Description : Cet alliage est excessivement rare. On le nomme ainsi à cause de sa couleur obscure. Sa dureté incroyable constitue sa principale caractéristique.

Illuminati

Difficulté : +80
Qualité maximale : +5
Disponibilité : Non accessible
Description : Ce métal argenté est de nature mystique. La facilité à le modeler lorsqu'il est chauffé constitue sa caractéristique principale. Cependant, une fois solidifié, il devient un des matériaux les plus résistants au monde.

Acier Blanc de Shivath

Difficulté : -40
Qualité maximale : +10
Disponibilité : R
Description : On ne trouve ce métal blanc que dans les mines de l'île de Shivath. Le forger est une opération très complexe, mais quand un artisan y parvient, il obtient d'excellents résultats. Dans les contrées orientales, la technique du travail de l'acier blanc se transmet traditionnellement de père en fils.

Elektra

Difficulté : +20
Qualité maximale : +10
Disponibilité : TR
Description : L'Elektra est un alliage d'acier noir et blanc, qui ne se crée que lorsque des quantités précises de ces deux aciers sont fondues. Les rares artisans qui connaissent cette formule la gardent comme leur secret le plus précieux. C'est le matériau de qualité supérieure qu'utilisent habituellement les organisations les plus puissantes pour construire leurs créations.

Bois de Ghestal

Difficulté : -40
Qualité maximale : +10
Disponibilité : Non accessible
Description : Le bois de Ghestal provient des arbres de Ramalen des Duk'zarists. Tout porte à croire qu'il n'en reste aujourd'hui plus du tout dans le monde de Gaïa, mais il existe des légendes indiquant que certains spécimens pourraient avoir survécu dans d'anciens temples abandonnés. Seuls les artisans duk'zarists connaissent le secret du travail de ce matériau. Un personnage peut se spécialiser dans son travail et changer sa difficulté à +40 ; par contre, il perd la capacité d'utiliser tout autre matériau.

Malebolgia

Difficulté : +20
Qualité maximale : +15
Disponibilité : Non accessible
Description : On appelle Malebolgia le métal formé à partir des os des dragons les plus anciens. Bien qu'ils soient excessivement difficiles à forger, les résultats obtenus se révèlent inégalables. On dit qu'une arme en Malebolgia peut couper toute matière solide comme s'il s'agissait de papier.

Métal Stellaire

Difficulté : +80
Qualité maximale : +15
Disponibilité : Non accessible
Description : Il s'agit d'un alliage rare d'origine inconnue. Ses qualités et son apparence sont aussi étranges que ses pouvoirs. C'est sans doute le métal exceptionnel le plus étrange.

Illustration © Wen Yu Fu

Chapitre 5

Entre la Vie et la Mort

De tous les changements des choses humaines,
Seule est sûre la mort :
Cependant, tous se lamentent
D'une chose qui ne trompe personne.

Sénèque



Les blessures de Lémures l'ont laissé à la limite subtile entre la vie et la mort.

LA VIE

Quand vous créez votre personnage, vous calculez la quantité de points de vie (PV) dont il dispose au total, suivant sa Constitution et sa classe. Ces points vous informent de son état physique et de sa condition actuelle. Quand ils sont à leur maximum, votre personnage est en parfaite santé. À force de subir des blessures et des dégâts, ses PV diminuent.

Il y a beaucoup de façons de perdre des PV : recevoir un coup lors d'un combat, tomber dans les escaliers ou se faire piétiner par un cheval n'en sont que quelques exemples. Quand un personnage reçoit des points de dégâts effectifs, il doit les soustraire de ses points de vie actuels.

Le fait qu'un personnage possède plus de PV qu'un autre reflète que sa résistance aux dégâts est meilleure et qu'il est capable de mieux supporter les blessures. Cependant, il faut tenir compte du fait qu'un individu possède plus de PV ne signifie pas forcément qu'il pourra subir plus de blessures mortelles. Étudions l'exemple suivant. Un personnage avec 90 PV reçoit un coup en plein torse qui lui inflige 130 points de dégâts effectifs, ce qui le tue instantanément. La justification de ces dégâts est la suivante : l'impact a détruit une partie de sa cage thoracique et a fait éclater ses poumons. Un tel coup tuerait sur l'instant n'importe qui. Cependant, si un personnage possédant 240 PV reçoit la même attaque (130 points de dégâts effectifs), on ne peut pas dire qu'elle lui a enfoncé la cage thoracique et traversé les poumons puisqu'il y a survécu. En fait, on considère qu'il a reçu une attaque de même puissance au même endroit, mais que ses côtes n'ont pas cédé sous l'impact ; le personnage est gravement blessé mais le résultat final est très différent.

Se vider de son sang

Quand un personnage reçoit un Critique (et même s'il réussit son test de Résistance physique), il a reçu en un seul coup une blessure si terrible qu'elle peut s'aggraver en hémorragie. Dans ce cas, il perd un point de vie supplémentaire par minute jusqu'au moment où ses blessures seront soignées et son état stabilisé. Soigner une hémorragie requiert de réussir un test Facile de Médecine. Pour chaque tranche de 5 PV perdus suite à l'hémorragie, ce test subit un malus de -10. Si une hémorragie fait descendre un personnage à 0 PV, il sombre dans l'inconscience et entre dans un état entre la vie et la mort, mais cesse de perdre des points de vie par hémorragie.

Le Meneur de Jeu peut décider que, après un certain temps, une hémorragie cesse d'elle-même.

LA MORT

Tôt ou tard, un personnage blessé peut se retrouver mourant. Il existe deux causes principales à la mort éventuelle d'un personnage. Tout d'abord, s'il subit un Critique d'amputation visant la tête ou le cœur (c'est-à-dire un de ses points vitaux), la mort est automatique et il n'y a aucun moyen de l'éviter. Un personnage meurt aussi s'il reçoit des blessures faisant descendre ses PV vers des valeurs négatives très basses. S'ils descendent au-dessous de 0, le personnage perd automatiquement conscience mais il est encore vivant. Un personnage peut tenir jusqu'au quintuple de sa valeur de Constitution en PV négatifs. Si les dégâts effectifs reçus le font descendre au-dessous de ce seuil, il meurt.

Une personne avec une Constitution de 5 reste entre la vie et la mort jusqu'à ce que ses PV descendent au-dessous de -25, alors qu'un autre individu, avec une Constitution de 8, tiendrait jusqu'à -40 PV.

La limite subtile entre la vie et la mort

Quand les PV d'un personnage tombent au-dessous de 0 et qu'il n'est pas encore mort, il se trouve dans un état critique, que nous appelons entre la vie et la mort. Il se peut que son corps ne supporte pas cet état et qu'il finisse par mourir. Un individu entre la vie et la mort doit réussir toutes les heures un test de RPhy de difficulté 120 pour essayer de se stabiliser. En cas d'échec, il perd un PV supplémentaire. Si ses PV descendent au-dessous de cinq fois sa Constitution en PV négatifs ou s'il échoue de plus de 60 à ce test de Résistance, le personnage meurt.

S'il parvient à stabiliser son état, le personnage repasse à 0 PV et reprend connaissance, mais il souffre d'un malus à toutes ses actions de -60, qui disparaît au rythme de 5 points par jour (sauf si sa Régénération indique autre chose). Il est possible de stabiliser un individu en réussissant un test Moyen de Médecine.

Illustration © Pako as Kaduki Kuyawara 2002

L'appel

Si un personnage meurt, son esprit reste dans le monde pendant une heure par point de Pouvoir. Passée cette limite, son âme migre vers l'au-delà et il disparaît pour toujours. L'âme reste près de son corps ou à l'endroit où il est tombé, suivant chaque cas et la décision du Meneur de Jeu.

Tableau 19 : Niveau de Régénération

Constitution	Régénération
1 à 2	Aucun
3 à 7	1
8 à 9	2
10	3
11	4
12	5
13	6
14	7
15	8
16	9
17	10
18	11
19, 20	12

LA GUÉRISON

Toute blessure guérit avec le temps, mais le temps requis dépend de sa gravité et de la Constitution du personnage. Chaque individu a un facteur de guérison personnel qui indique son rythme de récupération des dégâts, que nous appellerons Régénération.

La Régénération

La valeur de Régénération d'un personnage dépend de sa Constitution, selon un barème présenté dans le **Tableau 19**. Il n'est pas nécessaire de posséder le pouvoir Surhumanité pour obtenir une Régénération correspondant à une Constitution supérieure à 10, puisque tout corps vivant se soigne naturellement. Les Régénérations 19 et 20 constituent un cas spécial. Seules les entités de Gnose supérieure respectivement à 40 et 45 peuvent y accéder.

Le **Tableau 20** indique les PV que récupère un personnage suivant sa Régénération. Pour que le personnage profite d'une journée de repos, il doit se faire soigner et se déplacer le moins possible. Ce tableau indique aussi le taux de récupération des malus liés aux blessures physiques, comme les os brisés ou les contusions. Il s'agit par exemple des effets produits par des Critiques supérieurs à 50 qui n'ont pas provoqué d'amputation. Dans le cas des créatures à Encaissement, le nombre de points de vie récupérés est multiplié par 5.

En plus de la guérison, la Régénération offre au personnage plusieurs capacités innées, décrites dans la colonne **capacités spéciales**.

Tableau 20 : Niveaux de Guérison

Régénération	Au repos	Sans repos	Réduction de malus	Capacités spéciales
1	10 par jour	5 par jour	-5 par jour	
2	20 par jour	10 par jour	-5 par jour	
3	30 par jour	15 par jour	-5 par jour	
4	40 par jour	20 par jour	-10 par jour	
5	50 par jour	25 par jour	-10 par jour	Les blessures ne laissent pas de cicatrices.
6	75 par jour	30 par jour	-15 par jour	Le personnage ne souffre pas des effets des hémorragies.
7	100 par jour	50 par jour	-20 par jour	Les membres amputés proprement se recollent s'ils sont maintenus contre le moignon pendant une semaine.
8	250 par jour	100 par jour	-25 par jour	Comme précédemment, mais en 5 jours.
9	500 par jour	200 par jour	-30 par jour	Comme précédemment, mais en 3 jours. Le personnage sort automatiquement de l'état entre la vie et la mort.
10	1 par minute	NA	-40 par jour	Comme précédemment, mais en un jour.
11	2 par minute	NA	-50 par jour	Tout membre amputé se recolle s'il est maintenu contre le moignon pendant une semaine.
12	5 par minute	NA	-5 par heure	Comme précédemment, mais en 3 jours.
13	10 par minute	NA	-10 par heure	Comme précédemment mais en un jour.
14	1 par round	NA	-15 par heure	Tout membre amputé se recolle s'il est maintenu contre le moignon pendant quelques heures.
15	5 par round	NA	-20 par heure	Tout membre amputé se recolle s'il est maintenu contre le moignon pendant un tour. À l'exception de la tête, tout membre amputé repousse en une semaine.
16	10 par round	NA	-10 par minute	À l'exception de la tête, tout membre amputé repousse en un jour.
17	25 par round	NA	-10 par round	À l'exception de la tête, tout membre amputé repousse en quelques minutes.
18	50 par round	NA	-25 par round	À l'exception de la tête, tout membre amputé repousse en quelques tours.
19*	*100 par round*	*NA*	*Tous*	*Tout membre coupé repousse et redevient fonctionnel en un round.*
20*	*250 par round*	*NA*	*Tous*	*Tous les Critiques physiques sont annulés.*

** Régénération 19 requiert Gnoses à 40 minimum, et Régénération 20 requiert Gnose à 45 minimum.*

Chapitre 6

Les Capacités Physiques

Nous tous les hommes
Nous sommes faits de la même argile
Mais pas du même moule

Trinidad

Les capacités physiques

Les capacités physiques dépendent directement des caractéristiques du personnage. Il en existe trois : le Mouvement, l'Indice de Poids et la Fatigue. Chacune a une fonction différente, allant de la mesure de la rapidité du personnage au poids qu'il peut soulever. Ce chapitre détaille ces trois capacités physiques et explique leurs divers usages au cours d'une partie.

Mouvement

Le Mouvement indique la vitesse à laquelle peut se déplacer un personnage. La Base du mouvement est égale à la valeur d'Agilité. Par exemple, un personnage ayant une Agilité de 7 a aussi un Mouvement de 7. Le **Tableau 21** indique de combien de mètres par round un personnage se déplace au maximum, s'il est déjà en mouvement. (Comme nous le verrons au Chapitre 9, un round correspond à 3 secondes de temps.) Dans des conditions peu favorables, comme sur un terrain abrupt ou montagneux, sa vitesse peut être inférieure d'un à trois points, selon ce que décide le Meneur de Jeu. Cette capacité est modifiée par la compétence secondaire d'Athlétisme du personnage.

Tableau 21 : Mouvement

Mouvement	Distance maximale par round	Condition
1	Moins d'un mètre	
2	4 m	
3	8 m	
4	15 m	
5	20 m	
6	22 m	
7	25 m	
8	28 m	
9	32 m	
10	35 m	
11	40 m	Surhumain
12	50 m	Surhumain
13	80 m	Surhumain
14	150 m	Zen
15	250 m	Zen
16	500 m	Zen
17	1 km	Zen
18	5 km	Zen
19	25 km	Zen
20	Spécial	Zen

Quand un personnage atteint un Mouvement supérieur à 10, il se déplace à une vitesse qu'un être humain normal ne peut pas atteindre dans la réalité. C'est pour cela que, s'il ne développe pas la capacité d'accomplir des actions Surhumaines ou Zen, il ne pourra pas se déplacer à un Mouvement supérieur à 10, quelle que soit son Agilité. Les entités qui se déplacent à un Mouvement de 20 possèdent une vitesse incalculable : elles se retrouvent en un seul round à l'endroit où elles veulent être, quelle que soit la distance.

Saut

La capacité de saut d'un individu dépend elle aussi de son Mouvement. Avec l'élan adéquat, un personnage peut parcourir, en saut horizontal, le cinquième de sa vitesse de déplacement, arrondi à l'inférieur. Cette capacité est modifiée par la compétence Saut.

Étant donné que le Mouvement de Célia est de 10, elle peut sauter jusqu'à 7 mètres à l'horizontale avec suffisamment d'élan.

Indice de Poids

Cette capacité indique le poids que peut lever un personnage. La Base de l'Indice de Poids est égal à la valeur de Force, ce qui signifie que si un personnage possède une caractéristique de 7, son Indice de Poids sera égal à 7. Le **Tableau 22** indique le poids que peut transporter le personnage. La première colonne représente la charge que le personnage peut porter ou soulever au-dessus de sa tête sans problème. S'il se déplace en portant un poids plus élevé, il diminue de 2 son Mouvement et perd un point de Fatigue toutes les demi-heures. La deuxième colonne indique la charge maximale qu'il peut porter ou soulever. Un individu qui porte ce poids réduit son Mouvement de 5 et perd un point de Fatigue par round. Pour que l'Indice de Poids dépasse 10, il faut avoir la capacité de réaliser des actions Surhumaines ou Zen. Une créature possédant un Indice de Poids de 20 a la capacité de lever le poids qu'elle désire, à partir du moment où elle dispose d'un point d'appui.

Tableau 22 : Indice de Poids

Indice de Poids	Poids naturel	Charge maximale	Condition
1	Moins d'un kilogramme	Un kg	
2	5 kg	10 kg	
3	10 kg	20 kg	
4	15 kg	40 kg	
5	25 kg	60 kg	
6	40 kg	120 kg	
7	60 kg	180 kg	
8	80 kg	260 kg	
9	100 kg	350 kg	
10	150 kg	420 kg	
11	200 kg	600 kg	Surhumain
12	350 kg	1 t	Surhumain
13	1 t	3 t	Surhumain
14	5 t	25 t	Zen
15	15 t	100 t	Zen
16	100 t	500 t	Zen
17	500 t	2 500 t	Zen
18	1 000 t	10 000 t	Zen
19	10 000 t	150 000 t	Zen
20	Spécial	Spécial	Zen

Tableau 23 : Fatigue

Fatigue	Malus aux actions
0	-120
1	-80
2	-40
3	-20
4	-10

Tableau 24 : Besoins physiques

Situation	Malus
Un jour sans manger	-10
Un jour sans boire	-15
Nourriture et boisson minimales	-5
Sans dormir	-20
Dormir moins d'une heure	-10

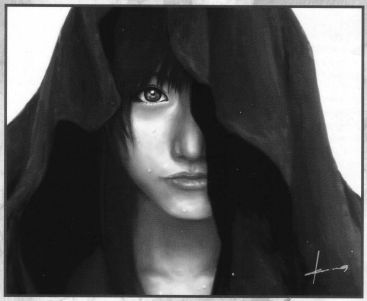
La Fatigue

La Fatigue est liée aux actions physiques que réalise un personnage. Quand quelqu'un fait des efforts physiques importants, il s'épuise peu à peu. La Base de cette capacité est directement égale à la Constitution. Un personnage perd des points de Fatigue au rythme d'un par minute d'efforts difficiles, ou par deux heures d'efforts légers.

Si un personnage le désire, il peut volontairement dépenser des points de Fatigue pour améliorer ses actions physiques. En un sens, il « brûle » ses réserves pour parvenir à des résultats qui lui seraient plus difficiles d'obtenir autrement. Chaque point de Fatigue dépensé pour une action accorde un bonus de +15 sur un test. Cette règle ne permet d'améliorer que les tests de compétences secondaires dépendant de la Force ou de l'Agilité, ainsi que les compétences martiales basées sur la Dextérité et l'Agilité. Il n'est pas possible de les utiliser pour augmenter la Projection magique ou psychique puisqu'elles ne nécessitent aucun effort physique.

Toutefois, en dépit de toute motivation, personne n'est capable de s'épuiser complètement en une seule action ; on ne peut dépenser que 2 points de Fatigue par round. On peut les utiliser pour améliorer une action unique et bénéficier d'un bonus de +30, ou sur deux actions distinctes et bénéficier de +15 à chacune. Il faut déclarer la dépense de points de Fatigue avant de lancer les dés. Dans le cas d'un test opposé, comme une attaque ou une défense, il faut déclarer la dépense de Fatigue avant que l'adversaire n'effectue son jet. Un personnage peut aussi utiliser la Fatigue pour améliorer ses tests de caractéristique de Force, de Dextérité et d'Agilité. Chaque point dépensé à cette fin confère un bonus de 1 à la différence obtenue par rapport à sa caractéristique.

Enfin, la Fatigue permet d'augmenter pendant quelques instants certaines capacités surnaturelles des personnages. Chaque point dépensé augmente l'AMR de +15 ou toutes les Accumulations de Ki de +1 durant un round.



Il n'est pas aisé de résister aux effets de la fatigue

Célia tente d'échapper à deux gardes de la ville qui l'accusent à tort d'assassinat. Ils commencent à la poursuivre et la jeune femme doit se laisser tomber d'une bâtisse pour les semer. Elle doit effectuer un test d'Acrobaties pour ne pas se blesser ; avant de lancer les dés, elle déclare qu'elle va dépenser deux points de Fatigue pour cette action. Elle peut donc appliquer un bonus de +30 au résultat final obtenu.

Plus tard, elle est obligée d'effectuer un test de Force, où elle possède 5. Comme elle veut le réussir, elle dépense un point de Fatigue avant de réaliser le jet, afin de baisser d'un point le chiffre qu'elle obtiendra. Le dé donne 6, mais grâce au point dépensé, le résultat redescend à 5 et Célia réussit son test de justesse.

L'épuisement

Si la Fatigue d'un personnage est très basse, il commence à souffrir des effets de l'épuisement. À partir de 4 et au-dessous, la fatigue physique et mentale inflige un malus à toutes les actions réalisées. La valeur de ce malus est indiquée dans le Tableau 23. Si la Constitution naturelle d'un personnage est inférieure à 5, il ne subit pas ce malus en permanence, mais il en ressent les effets dès la première perte de Fatigue. Les points dépensés sont récupérés au rythme d'un par trente minutes de repos complet ou par heure sans efforts.

Un peu plus tôt, Célia a dépensé trois points de Fatigue pour améliorer ses compétences. Étant donné qu'elle possède une Constitution de 5, ces actions ont fait diminuer sa valeur actuelle à 2, ce qui lui inflige un malus de -40 à toutes ses actions à cause de l'épuisement. Pour récupérer totalement, Célia devra se reposer pendant une heure et demi, ou juste attendre trois heures sans se fatiguer.

Déplacement journalier et fatigue

Naturellement, quand quelqu'un se déplace, il se fatigue peu à peu. Voici une indication de cet épuisement en fonction de sa vitesse :

Au pas : Le personnage marche normalement. Il perd un point de Fatigue toutes les six heures.

Marche rapide : Le personnage avance plus vite, adopte un trot léger sans courir vraiment. Il perd un point de Fatigue toutes les deux heures.

En courant : Le personnage court sans s'épuiser. Il se déplace avec un Mouvement inférieur de deux points à son maximum mais il ne perd un point de Fatigue que toutes les dix minutes. Ce temps double pour chaque niveau de difficulté obtenu au-dessus de Moyenne, sur un test d'Athlétisme.

Mouvement maximal : Vitesse maximale à laquelle quelqu'un peut se déplacer. Le personnage va aussi vite que possible, mais il perd un point de Fatigue tous les 5 rounds. Chaque niveau de difficulté au-dessus de Moyenne, sur un test d'Athlétisme, double cette période de temps.

Les nécessités physiques

Tout être humain normal a besoin de manger et dormir ; dans le cas contraire il commence à subir des malus à ses actions pour chaque jour passé sans satisfaire ses besoins. Le **Tableau 24** indique une liste de tels modificateurs. Naturellement, le manque continu de nourriture ou d'eau peut finir par provoquer sa mort.

Illustration © Kuma (Chaos Angels)

Chapitre 7

Les modules d'armes

Il est toujours bon d'avoir des connaissances variées.

Lao Tsu

Le concept des modules

Les compétences Attaque et Parade d'un personnage sont liées à un seul type d'arme, celui avec lequel il s'est entraîné dans sa jeunesse. Le joueur choisit cette arme de base à la création. Il est aussi possible d'apprendre à se battre sans arme ; dans ce cas, l'arme de base est : mains nues.

Modificateurs aux compétences martiales

Bien qu'il ne sache utiliser parfaitement qu'une seule arme, un personnage expérimenté a aussi quelques notions de la façon de se battre avec les autres armes. Bien que chacune requière un maniement particulier, on retrouve toujours quelques similitudes. Par conséquent, quand il manie une arme différente de celle dont il a l'habitude, le personnage applique simplement un malus à ses compétences Attaque et Parade. Ce malus dépend des différences entre l'arme utilisée et l'arme maîtrisée.

Tableau 25 : Modificateurs de la compétence

Catégorie d'arme	Malus à la compétence
Arme similaire	-20
Arme mixte	-40
Arme distincte / mains nues	-60
Parade et Esquive	-60

Arme similaire : Le personnage sait se battre au moins avec une arme de la même catégorie. C'est le cas par exemple d'un personnage qui maîtrise l'épée longue (catégorie des Épées) et qui essaie d'utiliser un sabre (aussi de la catégorie des Épées).

Arme mixte : Le personnage sait comment manier une arme, mais il utilise actuellement une arme mixte qui possède une catégorie commune avec celle qu'il domine. C'est le cas d'un personnage qui maîtrise l'épée longue (Épée) et qui décide de prendre une épée bâtarde (Épée et Deux mains).

Arme distincte / mains nues : Le personnage utilise une arme dont il ne connaît absolument pas le maniement. C'est le cas d'un personnage qui maîtrise l'épée longue (Épée) et qui voudrait utiliser une masse (Contondante). On applique aussi ce malus quand quelqu'un qui sait uniquement se battre à mains nues veut utiliser une arme, et inversement.

Parade et Esquive : Malus que subit un personnage possédant la compétence Parade quand il veut effectuer une Esquive, et inversement. N'oubliez pas qu'en plus du -60, ces deux compétences dépendent de caractéristiques différentes, et donc qu'elles ont peut-être un modificateur différent.

Durant la création de Célia, nous décidons que son arme principale sera le sabre, pour lequel elle possède une compétence de 70. Avec un estoc, une arme similaire, son Attaque sera réduite à 50 ; si elle utilise une arme mixte, comme une épée bâtarde, sa compétence serait seulement de 30. Si elle voulait se battre sans arme ou avec une arme dont elle ne connaît absolument pas le maniement, comme une hache de bataille, sa compétence serait de 10.

Les modules d'armes

Bien sûr, votre personnage n'est pas obligé de maîtriser une seule arme. Avec un peu d'entraînement, il peut apprendre à en utiliser bien d'autres avec le même talent que la première. Les modules d'armes permettent à un personnage d'éliminer les malus de maniement d'armes différentes de celle qu'il a choisie au début. Ils peuvent aussi lui permettre d'utiliser ses compétences martiales pour lancer des sorts ou projeter ses pouvoirs psychiques. Pour acquérir un de ces modules, il suffit de dépenser la valeur en PF correspondant à leur coût.

Les modules généraux

Ces modules appartiennent au champ martial. Les PF investis comptent dans la limite de distribution de ce champ.

Arme similaire

Le personnage manie une arme similaire à la sienne.
Effets : Permet d'utiliser sans malus une arme d'une catégorie que connaît déjà le personnage.
Coût : 10 PF

Arme mixte

Le personnage manie une arme mixte proche de la sienne.
Effets : Permet d'utiliser sans malus une arme mixte dont le personnage connaît déjà au moins une des deux catégories.
Coût : 15 PF

Arme distincte / mains nues

Le personnage manie une arme complètement différente de la sienne.
Effets : Permet d'utiliser sans malus une arme d'une catégorie que ne connaît pas le personnage.
Coût : 20 PF

Catégorie entière

Le personnage a appris le maniement de l'intégralité d'une catégorie d'armes. Il peut utiliser indistinctement n'importe laquelle des armes de cette catégorie.
Effets : Permet de manier sans malus toutes les armes de la catégorie choisie. Il faut choisir les armes d'une catégorie existante, qu'elle soit pure ou mixte. Si par exemple le personnage maîtrise les épées, il pourra manier n'importe quelle épée sans malus, mais pas une épée à deux mains, puisqu'il s'agit d'une arme de catégorie mixte.
Coût : 50 PF

Projectiles

Le personnage manie toutes les armes de tir.
Effet : Permet de manier sans malus toutes les armes de tir.
Coût : 50 PF

Armes de lancer

Le personnage peut lancer sans malus n'importe quel type d'arme ou d'objet.
Effet : Permet de lancer tout type d'objet sans malus en Attaque. Le personnage ne sait pas spécialement se battre au corps à corps avec les armes lançables ; ce module ne lui apprend qu'à les lancer.
Coût : 50 PF

Armes Improvisées

Le combattant se révèle très doué à l'utilisation des choses qui l'entourent au cours d'un combat.
Effets : Permet d'utiliser tout type d'objet commun comme arme improvisée.
Coût : 50 PF

Les modules typiques

Ces tables couvrent des groupes d'armes, que certaines professions traditionnelles manient avec grande dextérité. Si vous le désirez, vous pouvez composer votre propre table d'armes, mais il faut alors considérer que le groupe choisi doit conserver un lien suffisant avec la profession ou l'archétype choisi. Comme précédemment, ces tables d'armes sont considérées comme une compétence primaire de combat.

Armes de barbare

Ces individus basent leur style de combat sur l'utilisation d'armes très grandes et puissantes.
Effets : Permet de manier sans malus les armes suivantes : épée à deux mains, épée bâtarde, hache à deux mains, hache de bataille et masse à deux mains.
Coût : 50 PF

Armes de chevalier

Guerriers traditionnels, qui combattent autant à cheval qu'à pied.

Effets : Permet de manier sans malus les armes suivantes : bouclier, épée bâtarde, épée longue, lance de cavalerie et masse.

Coût : 50 PF

Armes de nomade

Ces guerriers élevés dans le désert se spécialisent dans la manipulation d'armes arabiques.

Effets : Permet de manier sans malus les armes suivantes : arc long, chakram, cimeterre, lance et poignard.

Coût : 50 PF

Armes de gladiateur

Les combattants de cirque et de spectacles utilisent ces armes exotiques et voyantes.

Effets : Permet de manier sans malus les armes suivantes : épée courte, filet de gladiateur, fouet, rondache, trident.

Coût : 50 PF



Guerrier spécialisé dans les armes de gladiateur

Armes de chasseur

Combattants experts en subterfuge, qui préfèrent les armes à projectiles et légères.

Effets : Permet de manier sans malus les armes suivantes : arc, bolas, épée courte, javeline et lance.

Coût : 50 PF

Armes de ninja

Ces assassins orientaux maîtrisent les armes exotiques.

Effets : Permet de manier sans malus les armes suivantes : griffes de tigre, katana, kusari-gama, shuriken et tanto.

Coût : 50 PF

Armes d'assassin

Ces combattants des ombres utilisent des armes précises, mortelles et faciles à cacher.

Effets : Permet de manier sans malus les armes suivantes : arbalète de poing, épée courte, gourdin, sarbacane et stylet.

Coût : 50 PF

Armes de soldat

Le maniement de ces armes est enseigné à tous les guerriers réguliers de n'importe quelle armée.

Effets : Permet de manier sans malus les armes suivantes : arbalète, bouclier, épée longue, hallebarde et lance.

Coût : 50 PF

Armes de duelliste

Ce module est utilisé par les spadassins et les professeurs d'escrime.

Effets : Permet de manier sans malus les armes suivantes : épée longue, estoc, fleuret, main gauche et sabre.

Coût : 50 PF

Armes d'aborigène

Il s'agit de l'équipement de combat qu'utilisent les indigènes de tribus peu évoluées.

Effets : Permet de manier sans malus les armes suivantes : arc, javeline, lance, pavois et sarbacane.

Coût : 50 PF

Armes de pirate

Ce module réunit les armes principalement utilisées par des marins, qui passent leur vie sur l'eau.

Effets : Permet de manier sans malus les armes suivantes : crochet, filet de gladiateur, hachette, harpon et sabre.

Coût : 50 PF

Armes de brigand

Guerriers spécialisés dans les vols et les attaques surprises, qui manient des armes simples mais dangereuses.

Effets : Permet de manier sans malus les armes suivantes : arbalète, épée courte, gourdin, masse et poignard.

Coût : 50 PF

Les modules de styles

Ces modules permettent aux personnages d'élargir leurs options de combat en diminuant les malus qui s'appliquent pour la réalisation de quelques manœuvres spécifiques. Comme précédemment, ces modules appartiennent au champ martial.

Batto jutsu / Iai jutsu

Cette compétence permet de dégainer des armes de manière naturelle.

Effets : Le personnage peut dégainer son arme sans subit le malus de -25 en Attaque et en Parade. Cela n'a pas d'effet sur les armes à deux mains.

Coût : 30 PF

Attaque circulaire

Le personnage se spécialise dans la réalisation de manœuvres amples, qui lui permettent d'affronter plusieurs ennemis avec plus de facilité.

Effets : Réduit de moitié le malus de la manœuvre Attaque circulaire. Quand il la réalise, le personnage applique seulement un malus de -25 à sa compétence.

Coût : 50 PF

Tenir en joue

Le combattant sait comment tenir en joue ses ennemis.

Effets : Réduit de moitié le malus de la manœuvre Tenir en Joue : le personnage ne subit que -50 à sa compétence.

Coût : 50 PF

Désarmement

Un personnage avec cette compétence s'est spécialisé dans le désarmement de ses adversaires.

Effets : Réduit de moitié le malus de la manœuvre Désarmer : le personnage ne subit que -20 à sa compétence.

Coût : 40 PF

Les modules mystiques

Ces modules appartiennent au champ mystique. Par conséquent, les PF qu'investissent les personnages comptent dans la limite de ce champ.

Illustration © Sanpa 2002

Maniement offensif des sorts

Ce module indique que le personnage unifie ses connaissances martiales avec la capacité de lancer des sorts. Pour le personnage, les sorts constituent de véritables armes qu'il peut projeter comme une compétence martiale réelle.

Effets : Permet d'utiliser la compétence Attaque à la place de Projection magique offensive. Seule la Base de la compétence est utilisée, pas les points de bonus automatique qu'accordent quelques classes de combattants. Le modificateur de caractéristique reste inchangé. Ce module ne peut pas être utilisé pour lancer des sorts passifs ou défensifs.

Coût : 75 PF

Exode, mage de bataille de niveau trois, possède un Total de 115 en Attaque. Sa Base est de 90, à laquelle il rajoute +10 pour sa Dextérité et +15 comme bonus automatique de classe. Comme il n'a rien en Projection magique, il dépense 75 PF pour acheter ce module. Il ne peut pas profiter du bonus de +15 qu'accorde sa classe pour le combat, ce qui lui vaut un Total de compétence de 100.

Maniement défensif des sorts

Le personnage utilise ses connaissances défensives pour projeter ses sortilèges passifs et ses boucliers, comme s'il s'agissait d'armes ou d'armures qui interceptent les attaques de ses adversaires.

Effets : Permet d'utiliser la compétence de défense à la place de Projection magique défensive. Seule la Base de la compétence est utilisée, pas les points de bonus automatique qu'accordent quelques classes de combattants. Le modificateur de caractéristique reste inchangé. Ce module ne peut pas être utilisé pour lancer des sorts de type offensif.

Coût : 75 PF

Le module psychique

Ce module appartient au champ psychique. Par conséquent, les PF dépensés pour ce module comptent comptent dans la limite de ce champ.

Maniement des matrices

Le personnage se sert de ses capacités de combat pour projeter ses pouvoirs mentaux, comme s'il s'agissait de véritables armes.

Effets : Permet d'utiliser les compétences martiales d'un personnage à la place de Projection psychique. La compétence Attaque sert pour les attaques et défense pour lever des boucliers. Seule la Base de la compétence est utilisée, pas les points de bonus automatique qu'accordent quelques classes de combattants. Le modificateur de caractéristique reste inchangé.

Coût : 100 PF

Les arts martiaux

Un personnage qui ne combat qu'avec son corps peut apprendre à maîtriser des arts martiaux. Tous ces styles lui permettent d'utiliser ses compétences Attaque et Parade, sans aucun malus, quand il se bat à mains nues. Ils sont en quelque sorte les équivalents des modules d'armes pour le combat à mains nues, tout en accordant des avantages supplémentaires à leurs pratiquants. Acquérir un art martial signifie bien plus que connaître un style. De nombreux individus apprennent à s'en servir mais cela ne signifie pas qu'ils savent vraiment en utiliser les avantages. Quand un personnage connaît un art martial, il s'agit d'un véritable maître qui est parvenu à la dominer parfaitement.

On ne peut maîtriser un art martial qu'en investissant des Points de Formation. Chaque style coûte 50 PF. Cependant, si le personnage décide de se battre uniquement à mains nues plutôt qu'avec une arme, son premier art martial ne lui coûte que la moitié (25 PF). Si le personnage est un Tao, le coût du premier art martial appris est seulement de 10 PF.

Il existe dix arts martiaux basiques et dix avancés. Les arts martiaux basiques proposent des avantages divers aux personnages pour se battre à mains nues alors que les avancés améliorent les capacités qu'accordent les premiers. Par conséquent, pour utiliser un style avancé, il faut d'abord apprendre un style basique. Chaque art martial indique les avantages qu'il procure.

Hayato Nobunaga décide qu'il va développer ses compétences martiales avec un art martial, plutôt qu'avec une arme. Cela lui coûte alors 25 PF, au lieu des 50 normalement requis s'il apprenait cet art martial alors qu'il connaît déjà une arme.

Combiner des arts martiaux

Un personnage peut dominer plusieurs arts martiaux différents et bénéficier des avantages qui l'intéressent dans chacun. Il peut cumuler les bonus qu'ils confèrent et combiner leurs effets, comme effectuer une attaque supplémentaire et une manœuvre d'Immobilisation avec le malus réduit de moitié. Il prend par contre les Dégâts de l'art martial de son choix plutôt que de faire la somme de tous ceux qu'il connaît. Les bonus spéciaux pour les compétences Attaque, Parade et Esquive se cumulent. Par contre, étant considérés comme des bonus automatiques de classe, la somme des bonus de classes et d'arts martiaux est limité à +50.

Tout cela pour dire que, quand un personnage maîtrise plusieurs arts martiaux, il ne les utilise pas séparément. En fait, il crée son propre style martial, en entremêlant les caractéristiques de chaque style.

Nobunaga est un maître de Shotokan, de Kempo et Sambo. Il peut donc effectuer des attaques supplémentaires en ne subissant que -10 de malus et les malus des manœuvres de combat sont réduits de moitié. Il rajoute aussi les bonus de Shotokan et de Sambo, ce qui lui procure un bonus automatique de classe de +20 en Attaque. De plus, il pourra utiliser les Dégâts du Shotokan, bien plus élevés que ceux des deux autres arts martiaux.

Les limites des arts martiaux

Un personnage ne peut maîtriser qu'un seul art martial par tranche de 40 points dans les Bases de ses compétences Attaque, Parade ou Esquive. S'il veut maîtriser plus d'un style, il devra d'abord augmenter ses compétences martiales.

Nobunaga possède une Base de 80 en Attaque et de 50 en Esquive, ce qui lui permet d'apprendre jusqu'à trois arts martiaux. Cette limite s'explique de la manière suivante : la somme de ses compétences martiales est de 130 ce qui, divisé par 40, lui permet de maîtriser trois styles.

Pourquoi n'y a-t-il pas d'art martial avec des armes ?

On peut se demander pourquoi il n'existe aucun art martial avec des armes. Un samurai qui manie un katana pratique sûrement le Kendo, un style de combat que l'on peut considérer comme un art martial au même titre que le Shotokan ou l'Aikido. Alors, quelle est la raison pour laquelle il n'y a pas d'arts martiaux avec des armes, puisqu'il y en a pour le corps à corps ? La réponse est la suivante : les armes offrent déjà des caractéristiques spéciales qu'autorisent les arts martiaux. La simple compétence des personnages représente le fait qu'ils possèdent des styles de combat différents. Deux personnages possédant la même compétence de combat au katana peuvent employer des styles de combat différents, mais même de cette manière tous deux tireront de leurs armes les mêmes bénéfices. La façon dont ils les manient n'est que question d'esthétique. Par contre, les capacités spéciales qu'offrent les arts martiaux sont liées uniquement au combat à mains nues puisqu'on peut utiliser le corps de bien des manières différentes.

Les modules de style sont ce qui s'approchent le plus des arts martiaux avec armes.

Nobunaga, maître de plusieurs styles de combat à mains nues.

Illustration © Alexis Casilles

L'apprentissage des arts martiaux

Avant de maîtriser un art martial, un personnage doit avoir passé un long moment à s'entraîner. Par conséquent, même si vous possédez les PF suffisants pour en apprendre un, votre personnage devra trouver un endroit où l'apprendre et faire preuve d'une détermination certaine. Le Meneur de Jeu décide au final du temps nécessaire pour qu'un individu puisse devenir un maître d'art martial.

Les arts martiaux basiques

Ce sont les arts martiaux les plus simples que puisse acquérir un personnage. Ils présentent tous les caractéristiques suivantes :

Avantages : Indique les avantages que l'art martial procure au personnage qui le maîtrise.

Conditions : Pour pouvoir maîtriser le style, il faut remplir les conditions indiquées.

Développement Intérieur : Les arts martiaux rapportent toujours un bonus au Développement Intérieur du personnage, indiqué en nombre de points.

Bonus : Bien que ponctuels, les bonus qu'accordent les arts martiaux aux compétences Attaque, Parade et Esquive sont équivalents à des bonus automatiques de classe. Par conséquent, la somme de ces bonus est soumise à la limite maximale des bonus automatiques de compétences martiales, et ne pourra jamais dépasser +50.

Aïkido

L'aïkido est un art martial permettant de se défendre des attaques en utilisant la force des adversaires contre eux. Ses pratiquants immobilisent ou brisent facilement les membres de leurs ennemis en peu de mouvements. Suivant leur philosophie, c'est la violence même des adversaires qui constitue le seul moyen d'en finir avec eux.

Avantages : Les Dégâts de l'Aïkido sont de 10 (plus le modificateur de Force). Lors d'une contre-attaque, le personnage bénéficie d'un bonus à l'Dégâts égal au double du modificateur de Force de l'adversaire (avec un bonus minimal de +5). Les attaques sont de Mode Contondant et permettent facilement de soumettre son adversaire, puisqu'un aïkidoka ne subit pas de malus quand il effectue une manœuvre d'Immobilisation lors d'une contre-attaque.

Conditions : Habileté manuelle 40
Développement Intérieur : +10
Bonus : +10 en Esquive ou Parade (mains nues).

Kung Fu

Le Kung Fu est un des arts martiaux développés par les grands maîtres orientaux. Il tire son inspiration des animaux, en imitant leurs mouvements et en les adaptant au combat. Cet art permet de s'adapter à toutes les situations puisque ses techniques sont très variées et que ses pratiquants apprennent à modifier leur style avec beaucoup d'aisance.

Avantages : Un maître de Kung Fu peut choisir d'appliquer un bonus de +10 en Attaque, en Parade, en Esquive, aux Dégâts ou à l'Initiative. Chaque round, il doit choisir où affecter ce bonus avant de calculer l'Initiative. S'il l'utilise pour améliorer sa compétence Attaque, Parade ou Esquive, on ne considère pas ce bonus comme un bonus automatique de classe, ce qui permet d'augmenter le bonus de ces compétences au-delà de +50. Les Dégâts du Kung Fu sont de 20 (plus le modificateur de Force) et les attaques sont de Mode Contondant.

Conditions : Acrobaties 40, Habileté manuelle 40 et Style 20.
Développement Intérieur : +10
Bonus : +10 variable.

Shotokan

Le Shotokan est un art martial qui accentue les coups puissants, aux poings comme aux pieds. Son style consiste à profiter des points faibles de la défense d'un adversaire pour le mettre hors de combat d'un seul coup. Cet art martial très offensif peut infliger d'énormes dégâts.

Avantages : Les Dégâts sont de 30 (plus le modificateur de Force). Les attaques sont de Mode Contondant.

Conditions : Aucune
Développement Intérieur : +10
Bonus : : +10 en Attaque (mains nues).

Capoeira

La Capoeira est un mode de combat d'apparence chaotique qui utilise d'amples et acrobatiques mouvements de jambes, rappelant une danse.

Avantages : Les mouvements de Capoeira sont si époustouflants que, quand le personnage réalise une Attaque circulaire, on considère qu'il utilise une grande arme et qu'il peut affecter jusqu'à cinq adversaires. Les Dégâts sont de 20 (plus le modificateur de Force) et les attaques sont de Mode Contondant.

Conditions : Danse 40
Développement Intérieur : +10
Bonus : +10 en Esquive.

Kempo

Cette discipline de combat libre utilise des combinaisons de coups. Le style consiste à attaquer rapidement l'adversaire, en espérant trouver des trous dans sa garde suite à l'accumulation des impacts.

Avantages : Les rapides enchaînements de coups permettent à un maître de Kempo de réaliser des attaques supplémentaires avec un malus de -10 en Attaque, au lieu du -25 habituel. Les Dégâts sont de 20 (plus le modificateur de Force) et les attaques sont de Mode Contondant.

Conditions : Aucune.
Développement Intérieur : +10
Bonus : Aucun.

Pancrace

Le pancrace met en exergue les saisies et l'immobilisation de son adversaire. L'entraînement privilégie les chutes, les coups, les coups de pieds, les étranglements et les projections. L'objectif de ce style consiste à réduire la distance avec son adversaire, à l'amener au sol et à le rouer de coups.

Avantages : La lutte permet d'exécuter les manœuvres de combat d'Immobilisation et de Renversement sans aucun malus. Les Dégâts sont de 20 (plus le modificateur de Force) et les attaques sont de Mode Contondant.

Conditions : Prouesses de force 40
Développement Intérieur : +10
Bonus : Aucun

Muay Thai

Le Muay Thai optimise les actions en force qu'entreprennent ses pratiquants. Au combat, ils profitent des parties les plus dures de leur anatomie, comme les coudes et les genoux. Les maîtres de Muay Thai visent les parties sensibles de leurs rivaux, comme les articulations et les côtes.

Avantages : Les Dégâts sont de 20 plus le triple du modificateur de Force (au lieu d'une fois). Les attaques sont de Mode Contondant.

Conditions : Prouesses de Force 40
Développement Intérieur : +10
Bonus : Aucun.

Sambo

Le nom de Sambo a pour origine Samooborona Biez Orousia, qui signifie défense personnelle sans arme. Ce style de combat, très précis et défensif, a été développé pour entraîner quelques ordres militaires.

Avantages : Les pratiquants du Sambo peuvent réduire de moitié les malus des manœuvres de combat suivantes : Attaque circulaire, Désarmement, Immobilisation et Renversement. Les Dégâts sont de 20 (plus le modificateur de Force). Les attaques sont de Mode Contondant.

Conditions : Aucun.
Développement Intérieur : +10
Bonus : +10 en Parade (mains nues).

Tae Kwon Do

Le Tae Kwon Do est un art martial idéal pour combiner utilisation du corps et armes. Il se base principalement sur des attaques de jambes efficaces, dirigées avec puissance et précision.

Avantages : Les Dégâts sont de 20 (plus le modificateur de Force). Le Tae Kwon Do permet d'effectuer une attaque supplémentaire avec les jambes quand le personnage a épuisé toutes ses autres attaques. Cette attaque subit un malus en Attaque de -20 seulement et est traitée comme tout autre attaque supplémentaire d'arme. Les attaques sont de Mode Contondant.

Conditions : Aucune.
Développement Intérieur : +10
Bonus : Aucun.

Illustration © Alexis Cailleux

Tai Chi

Plus qu'un art martial, le Tai Chi est une philosophie. Il utilise toutes les parties du corps dans des mouvements fluides et élégants, tant et si bien qu'il ne ressemble pas à un véritable art de combat.

Avantages : Les Dégâts du Tai Chi sont de 20 plus le double du modificateur de Pouvoir (au lieu du modificateur de Force), afin de représenter l'énergie interne utilisée. Comme le Ki ne s'utilise que comme catalyseur, les attaques sont de Mode Contondant et non pas Énergie.

Conditions : Utilisation du Ki.

Développement Intérieur : +30

Bonus : Aucun.

Les arts martiaux avancés

Les arts martiaux avancés sont les styles de combat les plus complexes. Ils se basent sur les connaissances développées dans les arts précédents et augmentent fortement le niveau de leurs techniques. Naturellement, pour apprendre un art martial avancé, il faut déjà maîtriser le ou les styles sur lesquels il s'appuie.

Séléné

D'après la légende, Séléné a été le premier art martial reconnu comme tel. Seules les femmes le pratiquaient et ne permettaient traditionnellement à aucun homme d'en apprendre les secrets. Le Séléné projette la force des attaquants contre eux-mêmes, les lançant dans les airs comme s'il s'agissait de simples poupées de chiffon. En dépit de sa grande complexité, le Séléné emploie si peu de mouvements visibles qu'il donne l'impression que son pratiquant ne bouge pas.

Avantages : De par sa vocation défensive, un pratiquant de Séléné double le bonus de contre-attaque s'il utilise sa Riposte pour attaquer son adversaire avec cet art martial.

Conditions : Aïkido, maîtrise en Esquive ou Parade (mains nues).

Développement Intérieur : +10

Bonus : +20 en Esquive et Parade (mains nues).

Melkaiah

Il s'agit d'un étrange art de combat qui optimise la force et la compétence de ses utilisateurs jusqu'à des niveaux surhumains. Ce style se base sur des saisies, des projections et des renversements d'une efficacité incroyable. On dit que, tant qu'un pratiquant de Melkaiah garde les pieds au sol, il ne pourra jamais être renversé par des moyens conventionnels.

Avantages : Cet art martial accorde un bonus de +3 aux tests de Force ou de Dextérité visant à exécuter les manœuvres d'Immobilisation et de Renversement.

Conditions : Pancrace ou Sambo, Surhumanité, plus de 160 en Attaque et défense (mains nues).

Développement Intérieur : +10

Bonus : +10 en Attaque (mains nues).

Emp

L'Emp, une technique de combat épurée, prépare ses pratiquants au combat contre des adversaires armés. Avec ses mouvements rapides et vertigineux en spirale, un maître d'Emp peut s'avancer vers son adversaire et le mettre hors de combat en un ou deux mouvements seulement.

Avantages : Ce style permet à son utilisateur d'effectuer la manœuvre Désarmement sans appliquer aucun malus à sa compétence, et de rajouter un bonus de +3 à la valeur de sa caractéristique (Force ou Dextérité) pour les tests opposés.

Conditions : Kempo ou Tae Kwon Do, maîtrise en Attaque (mains nues).

Développement Intérieur : +10

Bonus : +20 en Attaque (mains nues) et +10 à l'Initiative quand le pratiquant utilise un art martial.

Séraphite

Selon la tradition, le Séraphite est un style développé pour chasser les démons. Cet art martial utilise des mouvements très audacieux et inhabituels qui mettent le pratiquant en danger, mais qui multiplient en contrepartie l'efficacité de ses attaques. Actuellement, certains ordres ecclésiastiques l'enseignent, principalement chez les membres de l'Inquisition.

Avantages : Un personnage qui utilise le Séraphite ajoute un bonus de +10 aux Dégâts du style basique utilisé. S'il le désire, il peut aussi augmenter de façon temporaire son Attaque de +20, en échange d'un malus de -30 en défense. Cette capacité doit être déclarée avant de calculer l'Initiative.

Conditions : Sotokan ou Kempo, Extrusion de Ki, plus de 180 en Attaque (mains nues).

Développement Intérieur : +10

Bonus : +20 à la compétence de combat (mains nues).

Asakusen

Bien que l'appellation Asakusen soit aujourd'hui utilisée pour désigner tout style de combat conçu pour tuer, il s'agit en fait d'un des arts martiaux les plus complexes au monde, interdit durant des siècles pour son caractère meurtrier. Avec le temps, il a dérivé en plusieurs styles distincts qui ont formé les écoles de Kung Fu, qui ne sont rien de plus qu'une petite partie du véritable Asakusen.

Avantages : L'Asakusen permet d'appliquer le bonus variable du Kung Fu dans tous les champs à la fois, c'est-à-dire qu'il accorde un bonus de +10 en Attaque, en Parade, en Esquive, à l'Initiative et aux Dégâts lorsqu'un pratiquant utilise les arts martiaux. De plus, le pratiquant peut ajouter un bonus spécial supplémentaire de +10 à l'une d'entre elles, comme pour le Kung Fu.

Conditions : Kung Fu, plus de 160 en Attaque et défense (mains nues).

Développement Intérieur : +10

Bonus : Mentionnés dans la description des avantages.

Dumah

Le Dumah est connu sous le nom d' « art du vent », style martial qui enseigne à ses pratiquants l'utilisation de ses mains et ses jambes comme des armes tranchantes. Il s'agit d'un art tribal, en général transmis uniquement entre membres d'une même famille.

Avantages : Un personnage utilisant le Dumah ajoute un bonus de +10 aux Dégâts du style employé. De plus, le pratiquant peut choisir entre les Modes Tranchant ou Perforant pour ses attaques à mains nues. La puissance de ses coups est telle qu'il réduit de 2 points l'IP de l'armure du défenseur. Enfin, il ajoute +10 au Fracassement de ses attaques.

Conditions : Kempo ou Capoeïran, Extrusion de Ki.

Développement Intérieur : +10

Bonus : +20 en Attaque (mains nues).

Hakyoukuken

Beaucoup considèrent le Hakyoukuken comme l'art martial le plus parfait ayant jamais existé. En fait, son origine n'est pas humaine mais sa véritable origine reste mystérieuse. Un pratiquant d'Hakyoukuken maîtrise la tension de chaque muscle de son corps et projette ses coups avec une puissance dévastatrice, détruisant littéralement ses adversaires de l'intérieur. Ce style enseigne que si l'on frappe le premier et que l'on tue son adversaire en un coup, alors on n'a plus besoin de se défendre.

Avantages : Le Hyakoukuken rajoute un bonus de +20 aux Dégâts de l'art martial employé. Les armures souples n'offrent pas une protection suffisante contre ces attaques, et leur IP est réduite de 2 points. Comme ce style détruit ses cibles de l'intérieur, il faut ajouter +20 pour calculer le Niveau de Critique des attaques d'Hakyoukuken (cette capacité ne fonctionne que contre des êtres organiques).

Conditions : Shotokan ou Muay Thai, Utilisation de l'Énergie Nécessaire, maîtrise en Attaque (mains nues).

Développement Intérieur : +10

Bonus : +20 à l'initiative quand le personnage utilise des arts martiaux, et +10 en Attaque (mains nues).

Velez

Afin de maîtriser le Velez, ses pratiquants doivent contrôler leur énergie interne et savoir la canaliser. Ce style concentre toute la puissance spirituelle de l'artiste martial quand il frappe, ce qui lui permet de créer une onde de pouvoir capable de traverser la matière physique. Il s'agit sans doute d'un des arts martiaux les plus spectaculaires et rares au monde, et les quelques personnes à en posséder les secrets rechignent à les transmettre.

Avantages : Le Velez permet à ses pratiquants de frapper sur le Mode Énergie. Cependant, les attaques effectuées avec cet art martial peuvent être parées normalement, puisqu'elles ne sont pas intangibles.

Conditions : Tai Chi ou Kung Fu, Extrusion de Ki.

Développement Intérieur : +20

Bonus : +20 en Esquive et Parade (mains nues).

Shephon

Shephon est probablement l'art défensif le plus perfectionné. Il s'inspire de la fluctuation de l'eau et avec ses mouvements fluides un maître de ce style est capable d'éviter quasiment n'importe quelle attaque en modifiant sa trajectoire.

Avantages : Quand le personnage déclare qu'il se met en Défense totale, il augmente le bonus de cette manœuvre à +60.

Conditions : Aïkido et Kung Fu, Contrôle du Ki, maîtrise en défense (mains nues).

Développement Intérieur : +10

Bonus : +20 en Esquive et Parade (mains nues).

Enuth

Aussi connu sous le nom d' « art du sommeil », l'Enuth a été créé durant la guerre qui opposait les Sylvains aux Duk'zarists. Une faction elfe, adeptes de la philosophie de C'iel interdisant de tuer, créa l'Enuth afin de pouvoir affronter les Duk'zarists sans avoir à mettre fin à leur vie. Du fait de l'incroyable résistance des Duk'zarists, le style a dû se perfectionner à l'extrême pour rivaliser avec la puissance combative de ces adversaires.

Avantages : Permet d'appliquer un bonus de +20 aux jets déterminant le Niveau de Critique quand le personnage porte un coup dans le but d'assommer. Un pratiquant peut aussi réduire à sa guise les dégâts infligés, même après que les deux adversaires ont lancé les dés.

Conditions : Sambo ou Shotoka, plus de 160 en Attaque et défense (mains nues).

Développement Intérieur : +10

Bonus : +20 en Esquive et Parade (mains nues).



Illustration © Kamwaka 2002

Chapitre 8

Armes et Équipement

Si le porc-épic était un peu plus malin, il n'aurait pas besoin de toutes ces épines

A. Graf

L'équipement

Maintenant que votre personnage a toutes ses compétences, le moment est venu de choisir son équipement. Quelles que soient les compétences dont il dispose, elles ne lui seront pas d'un grand secours sans les outils adéquats. Plus il prospérera et s'améliorera et plus il demandera de bons équipements, en fonction de ses besoins. Ce chapitre présente une description détaillée de l'équipement le plus usuel, ainsi que des armes et armures dont vous pouvez avoir besoin.



Une boutique d'antiquités de Lannet

La monnaie et son fonctionnement

Quel que soit l'endroit, l'argent est un élément fondamental pour vendre et acquérir des choses. L'argent dont disposent les personnages indique leur pouvoir d'achat et mesure leur niveau social. Il existe dans le monde de Gaia trois types de pièces de monnaie, de valeur différente. En premier lieu, on a les pièces de cuivre (PC), qui ont la plus faible valeur. On les utilise au quotidien, pour acheter les choses les plus communes. Dans certains pays, le métal qui les compose peut se voir remplacé par du fer ou du bronze mais leur valeur reste identique. Ensuite, on trouve les pièces d'argent (PA), de plus grande valeur, qui valent dix pièces de cuivre. Enfin, les pièces d'or (PO) représentent des valeurs bien plus élevées : chacune vaut cents pièces d'argent, et on ne les utilise que pour les achats importants.

Les monnaies de Gaia sont de forme et de taille équivalente dans tous les royaumes et principautés. En général appelées « Écus », toutes ont gravé sur une de leurs faces le sceau de l'Ancien Empire, et de l'autre côté le symbole de la principauté qui les a produites. Elles possèdent normalement la même valeur quel que soit l'endroit, bien qu'elles puissent à certains endroits avoir une valeur inférieure ou être refusées, si le pays entretient de mauvaises relations avec leur pays d'origine.

Quoi qu'il en soit, l'économie ne se base pas uniquement et exclusivement sur la monnaie. Très souvent, la richesse transparaît par d'autres possessions, comme des pierres précieuses, des terres ou des titres.

Référence de Change

1 PO = 100 PA
1 PA = 10 PC

Fonds de départ

Normalement, les personnages commencent la partie avec une certaine somme, pour effectuer quelques petits achats et s'équiper. Chaque joueur peut justifier à sa guise la provenance de cet argent : un héritage, son propre travail ou un coup de chance. Ceux qui possèdent des compétences martiales peuvent aussi commencer avec leur arme de base ou une armure de faible valeur.

Pour déterminer les fonds initiaux d'un personnage, il faut se référer à sa classe sociale. Son origine indique ce dont il dispose au départ. Les valeurs données ci-dessous ne constituent qu'une simple référence ; le Meneur de Jeu peut les modifier s'il le juge approprié. Il vaut mieux que chaque joueur choisisse librement sa condition en fonction du passé qu'il a imaginé à son personnage. S'il préfère laisser faire le hasard, il lance un D10 et applique les résultats suivants : 1 Pauvre, 2 à 5 Moyenne, 6 à 9 Haute, et 10 Basse Noblesse.

Classe sociale : Fonds initiaux

Pauvre 5 PC
Moyen 1 PO
Haute 20 PO
Basse Noblesse 150 PO

Listes d'équipement

Voici une liste des biens et services les plus communs qui peuvent s'avérer nécessaires. Le prix des objets, leur poids et disponibilités sont aussi inclus.

Prix : Le prix ne constitue qu'une référence. Il s'agit de sa valeur moyenne, qui peut être modifiée en fonction du lieu d'achat. Le Meneur de Jeu peut décider d'augmenter les tarifs dans les grandes capitales et dans les endroits isolés. Il y a parfois des multiplicateurs basés sur leur qualité, qui modifient la valeur de ces objets.

Poids : Le poids des objets est indiqué en kilogrammes.

Disponibilité : Il n'est pas toujours simple de se procurer des biens ou des services. Il existe trois niveaux distincts de disponibilité : l'équipement commun, le rare (R) et le très rare (TR). Le commun n'est noté d'aucune manière dans la liste et, comme son nom l'indique, on peut le trouver généralement dans n'importe quel village ou cité. L'équipement rare est noté avec un R ; on n'en trouve que dans les grandes capitales et des endroits bien précis. Enfin, les équipements les plus rares sont adjoints d'un TR. Ce sont des objets uniques, presque impossibles à trouver même dans les cités les plus importantes.

Tous les objets ne se trouvent pas non plus de la même manière dans tous les endroits du monde. Ce qui peut se révéler rare à un endroit peut être très commun à un autre. Par exemple, l'équipement oriental ne se trouve avec facilité que dans les principautés de Lannet ou de Shivat, alors qu'il s'agira d'objets d'importation dans toute autre partie du monde.

Illustration © Kamwaza 2001

ÉQUIPEMENT

HABILLEMENT

Habit	Coût	Disp.
Pantalon	1 PA	
Chemise	2 PA	
Gilet	3 PA	
Tunique	2 PA	
Cape	2 PA	
Manteau	5 PA	
Robe	5 PA	
Écharpe	1 PA	
Gants	2 PA	
Chapeau	2 PA	
Mitaines	1 PA	
Caleçon	1 PA	
Dessous féminins	2 PA	
Lingerie féminine	5 PA	R
Ceinture	1 PA	
Foulard	1 PA	
Robe de soirée (femme)	5 PO	R
Costume de soirée (homme)	2 PO	R
Kimono d'homme	15 PA	R
Kimono de femme	20 PA	R

Chaussures	Coût	Disp.
Sabots	5 PC	
Bottes de voyage	5 PA	
Chaussures	1 PA	

Qualité/Prix	
Médiocre	1/2
Normale	x1
Bonne	x10
De luxe ou sur mesure	x100

TRAJETS

Maritimes	Coût	Disp.
Trajet très court (2-5 heures)	5 PA	
Trajet court (1 journée)	10 PA	
Trajet moyen (2-5 jours)	1 PO	
Long trajet (+ d'1 semaine)	5 PO	

Sur terre (Caravane)	Coût	Disp.
Trajet très court (1 jour)	2 PA	
Trajet court (2-5 jours)	50 PA	
Trajet moyen (1-2 semaines)	1 PO	
Long trajet (+ d'1 mois)	5 PO	

Qualité/Prix	
Médiocre	1/2
Normale	x1
Bonne	x5
Luxueuse	x100
Dangereux	x10

TRANSPORT

Animaux	Coût	Disp.
Mule de bât	1 PO	
Cheval	5 PO	
Pur sang	50 PO	R
Destrier de guerre	250 PO	R
Bœuf	2 PO	
Taureau	2 PO	
Taureau de monte	3 PO	
Saint Bernard	15 PO	R

Véhicule	Coût	Disp.
Charrette	1 PO	
Roulotte de toile	5 PO	
Roulotte de bois	30 PO	
Caravane normale	60 PO	
Caravane luxueuse	150 PO	R
Traîneau	2 PO	R

Embarcations	Coût	Disp.
Barque	20 PO	
Voilier à un mât	150 PO	
Voilier à deux mâts	450 PO	
Voilier à trois mâts	1.200 PO	
Petit galion	3.500 PO	R
Galion	8.000 PO	R
Navire de guerre	15.000 PO	TR

NOURRITURE ET BOISSON

Boissons	Coût	Disp.
Bière normale	1 PC	
Bonne bière	3 PC	
Vin normal	2 PC	
Bon vin	5 PC	
Excellent vin	3 PA	R
Lait	1 PC	
Jus de fruit	5 PC	
Exotiques	1 PO	R

Nourriture	Coût	Disp.
Médiocre	4 PC	
Normal	6 PC	
Bonne	5 PA	
Excellente	5 PO	R

Rations (par semaine)	Coût	Poids	Disp.
Médiocres	2 PC	5	
Normales	5 PC	7	
Bonnes	5 PA	10	
Excellentes	30 PA	10	R

SÉJOUR

Séjour	Coût	Disp.
Auberge médiocre	5 PC	
Auberge normale	1 PA	
Bonne auberge	25 PA	R
Auberge luxueuse	5 PO	TR

HABITATIONS

Habitations	Coût	Disp.
Cahute	15 PO	
Maison	60 PO	
Bâtisse	150 PO	
Manoir	800 PO	
Palais	2.000 PO	R
Château	30.000 PO	TR

Qualité/Prix	
Médiocre	1/2
Normale	x1
Bonne	x2
Luxueuse	x10
Zone urbaine	x2

SERVICES ET CONTRATS

Par journée de travail	Coût	Disp
Artisan	10 PA	
Assassin	5 PO	R
Guide	20 PA	
Forgeron	25 PA	
Instructeur/Maître	1 PO	
Médecin/Guérisseur	1 PO	
Messager	5 PA	
Mercenaire	50 PA	
Laquais	1 PA	
Voleur	1 PO	
Troubadour	5 PA	

Qualité/Prix		
Médiocre (niveau 0)	x1	
Normal (niveau 1)	x2	
Professionnel (niveau 3)	x10	R
Célèbre (niveau 5)	x100	TR

ARTS ET DÉCORATION

Décoration	Coût	Disp.
Chandeliers	2 PO	
Vaisselle de cristal	65 PO	R
Écus en armoirie	20 PO	R
Tapis	5 PO	
Tapisserie	4 PO	

Orfèvrerie	Coût	Poids	Disp.
Anneau	2 PO	0,5	
Éventail	1 PO	0,25	
Canne artistique	3 PO	2	
Broche	10 PO	0,25	
Sceptre	15 PO	3	R
Collier	4 PO	1	
Couronne	10 PO	5	R
Diadème	5 PO	1	R
Boucle	50 PA	0,25	
Barrette	2 PO	0,5	
Peigne	3 PO	0,25	
Boucles d'oreilles	2 PO	0,25	
Bracelet	2 PO	0,5	
Rosaire	3 PO	0,25	

Qualité/Prix	
Médiocre	1/2
Normale	x1
Bonne	x2
Excellente	x10
De luxe ou sur mesure	x100

Gemmes	Coût	Disp.
Zircon	50 PO	R
Variées	100 PO	R
Perle	150 PO	R
Saphir	200 PO	R
Rubis	300 PO	R
Diamant	320 PO	R
Émeraude	440 PO	R
Opale noire	500 PO	TR
Perle noire	650 PO	TR

Tableaux	Coût	Disp.
Normal	25 PO	
Bon	80 PO	
Excellent	125 PO	R

Qualité/Prix		
Peintre connu	x2	
Peintre prestigieux	x4	R
Peintre légendaire	x10	TR

POISONS

Dose	Coût	Disp
Acqua Toffana	25 PO	R
Al Baladin	80 PO	TR
Vrai arsenic	280 PO	R
Atropine	2 PO	R
Belladone	15 PO	R
Cantharidine	2 PO	R
Cyanure	80 PO	R
Curare	100 PO	TR
Muscarine	1 PO	R
Sable de Ramalen	800 PO	TR
Thallium	20 PA	R
Venin de cobra blanc	500 PO	TR
Venin de serpent	5 PO	R
Vinaigre de Saturne	3 PO	R

USTENSILES DIVERS

Ustensiles	Coût	Poids	Disp.
Huile	5 PC	1	
Torche	2 PC	1	
Coffret	15 PA	2	
Coffre	25 PA	10	
Harpon	50 PA	3	
Baril	10 PA	2	
Canne normale	2 PC	3	
Bourse, petite	2 PA	0,25	
Bourse, grande	5 PA	1	
Flacon de cristal, petit	20 PO	1	R
Flacon de cristal, grand	50 PO	3	R
Chaîne légère (1 mètre)	1 PO	1	
Chaîne lourde (1 mètre)	2 PO	3	
Carquois	20 PA	1	
Caisse	5 PA	1	
Cloche	25 PA	1	
Longue-vue	150 PO	0,5	R
Piège, petit	50 PA	3	
Piège, grand	1 PO	5	
Serrure normale	10 PA	1	
Serrure, bonne	5 PO	0,5	R
Serrure, excellente	80 PO	0,5	R
Panier, petit	5 PC	0,5	
Panier, grand	1 PA	1	
Croix	1 PA	0,2	
Seau	1 PA	1	
Corde, normale (10 m)	5 PA	2	
Corde, bonne (10 m)	25 PA	2	
Corde, excellente (10 m)	5 PO	6	
Échelle de corde (10 m)	20 PA	6	
Miroir métallique, petit	1 PO	1	
Miroir de cristal, petit	200 PO	0,5	R
Lunettes	180 PO	0,1	
Passe-partout	1 PO	0,5	
Crochet	15 PA	0,5	
Savon	1 PA	0,5	
Livre vierge, petit	20 PA	1	R
Livre vierge, grand	1 PO	2	R
Colle de chasse aux oiseaux	25 PA	1	
Lampion	50 PA	0,25	
Lampe à huile	20 PA	2	R
Bâche (1 m²)	20 PA	1	
Couverture	1 PA	0,2	
Sac à dos	30 PA	1	
Monocle	200 PO	0,1	
Gourde	2 PA	0,2	
Papier	1 PO	NA	R
Papyrus	20 PA	NA	
Parfum, normal	35 PA	0,2	
Parfum, bon	2 PO	0,2	
Parfum, excellent	100 PO	0,5	R
Parchemin	50 PA	NA	
Pierre à aiguiser	5 PC	0,3	
Filet de pêche (1 m)	10 PA	0,5	
Sablier	2 PO	0,5	R
Horloge mécanique	300 PO	20	TR
Sac, grand	1 PA	0,4	
Sac, petit	2 PC	0,2	
Sifflet	10 PA	0,1	
Tente, luxueuse	200 PO	4	R
Tente, grande	20 PO	6	
Tente, pavillon	150 PO	14	
Tente, petite	1 PO	1	
Encre	1 PO	0,3	
Craie	5 PC	0,2	
Briquet à l'amadou	1 PA	0,3	

ARMES ET BOUCLIERS

Arme	Coût	Poids	Disp.
Hallebarde	12 PO	3	
Harpon	50 PA	2	
Chaîne	50 PA	2	
Cestus	3 PO	0,5	
Cimeterre	10 PO	1	R
Poignard	50 PA	0,5	
Main gauche	10 PO	0,6	R
Glaive	4 PO	1,5	
Épée bâtarde	20 PO	2	R
Épée courte	2 PO	0,8	
Épée longue	5 PO	1,4	
Stylet	60 PA	0,4	
Rapière	25 PO	1,2	R
Fléau	3 PO	2	
Fleuret	15 PO	1	R
Crochet	1 PO	0,5	
Gourdin	50 PA	1,5	
Marteau à deux mains	15 PO	5	
Faux	20 PA	2,5	
Hache à deux mains	40 PO	5	
Hache de bataille	15 PO	1,5	R
Hachette	2 PO	1	
Javeline	2 PO	1	
Lance	4 PO	3	
Lance de cavalerie	20 PO	2	R
Fouet	5 PO	1	
Lasso	20 PA	0,3	
Épée à deux mains	50 PO	2,5	R
Fléau à deux mains	15 PO	1	
Marteau de guerre	4 PO	1,2	
Fléau	12 PO	1,2	
Masse	2 PO	1,8	
Masse à deux mains	15 PO	2,5	
Filet de gladiateur	1 PO	0,5	
Sabre	20 PO	1	R
Trident	3 PO	2	
Bâton	40 PA	1	

Bouclier	Coût	Poids	Disp.
Bouclier	20 PO	2	
Pavois	50 PO	6	
Rondache	5 PO	1	

Orientales	Coût	Poids	Disp.
Éventail de combat	5 PO	0,2	R
Bâton à trois sections	15 PO	3	R
Corbeau	5 PO	0,5	R
Katana	50 PO	1	R
Katana à deux lames	75 PO	2	R
Kusari-gama	10 PO	1	R
No-dachi	70 PO	1,5	R
Nunchaku	2 PO	0,6	R
Sai	1 PO	0,4	R
Shuriken	50 PA	0,1	R
Shuko	3 PO	0,3	R
Tanto	20 PO	0,5	R
Tonfa	1 PO	0,3	R

Exotiques	Coût	Poids	Disp.
Boomerang	3 PO	0,6	R
Griffes de tigre	3 PO	0,5	R
Brise-lame	30 PO	1	R
Katar	40 PO	0,6	R

Projectiles	Coût	Poids	Disp.
Arquebuse	500 PO	4,5	TR
Arc court	5 PO	0,8	
Arc long	20 PO	1,4	
Arc long composite	80 PO	1,8	R
Balle	20 PA	NA	R
Boulet	10 PO	15	TR
Baliste légère	100 PO	180	
Baliste lourde	250 PO	350	R
Arbalète	50 PO	2,5	R
Arbalète de poing	250 PO	1,5	R
Arbalète à répétition	200 PO	4	TR
Arbalète lourde	70 PO	3	R
Boules de jet	1 PO	0,2	
Bolas	2 PO	1	
Canon	5.000 PO	400	TR
Sarbacane	1 PO	0,4	
Dard de sarbacane	20 PA	0,1	
Dards de jet	50 PA	0,1	
Flèche	2 PA	0,1	
Flèche légère	1 PA	0,1	
Flèche perce-armure	50 PA	0,1	
Pistolet à mèche	600 PO	2	TR
Poudre (2 tirs)	10 PO	0,1	TR
Poudre (10 tirs)	100 PO	0,5	TR
Carreau	1 PA	0,1	R
Carreau léger	2 PA	0,1	TR
Carreau lourd	1 PA	0,2	R
Chakram	5 PO	0,8	R
Trait léger	10 PA	2	
Trait lourd	50 PA	5	R

Qualité/Prix		
Arme -5	1/2	
Arme +0	x1	
Arme +5	x20	TR

ARMURES

Armures	Coût	Poids	Disp.
Armure matelassée	1 PO	3	
Anneaux	50 PO	9	
Harnois	400 PO	20	R
Cuir complète	5 PO	7	
Harnois de bataille	800 PO	25	TR
Gothique	700 PO	30	TR
Cuir	1 PO	3	
Cuir bouilli	15 PO	4	
Cuir et plaques	25 PO	4,5	
Écailles	120 PO	9	R
Manteau renforcé	5 PA	1,5	R
Mailles	70 PO	13	
Plastron	40 PO	4	R
Peau	5 PO	2	
Pièces	40 PO	6	R
Plaques	300 PO	18	
Demi-plaques	100 PO	13	

Pour animaux	Coût	Disp.
Barde légère	20 PO	R
Barde lourde	150 PO	R

Qualité/Prix		
Armure -5	1/2	
Armure +0	x1	
Armure +5	x20	TR



Illustration © N.K.

Équipement spécial

Tous les objets ne sont pas de même qualité. On a parfois l'occasion de trouver des objets exceptionnels, comme des armes ou des armures magnifiquement forgées, voire des artefacts surnaturels. Ces équipements reçoivent un bonus spécial compris entre +5 et +25, suivant leur niveau de qualité. Bien que l'on puisse considérer les équipements +5 comme simplement extraordinaires, comme des épées forgées par des maîtres, les objets +15 ou +20 sont d'origine quasi divine et ont sûrement des origines mystiques. Le bonus d'un objet ne peut jamais dépasser +25. La qualité se répercute aussi sur sa Présence et inversement, Plus le bonus est élevé et plus grand est son potentiel. Chaque bonus de +5 rajoute 50 points à la Présence.

Vous pouvez trouver ci-dessous une liste des bénéfices qu'accordent les objets spéciaux. En ce qui concerne les armes et armures, ces bonus sont expliqués en détail dans leurs sections respectives.

Chaque +5 accorde à un objet :
+50 à sa Présence
+10 à sa Solidité
+10 à la compétence à laquelle il sert

Chaque +5 accorde à une arme :
+ 5 en Attaque et Parade
+5 à sa Vitesse
+10 à ses Dégâts
+50 à sa Présence
+5 à son Fracassement
+10 à sa Solidité
-1 à l'IP du défenseur

Chaque +5 accorde à une armure :
-5 au malus inhérent à l'Initiative
-5 au Port requis
+1 à ses IP contre tous les Modes, sauf Énergie
+50 à sa Présence
+10 à sa Solidité
-1 à sa pénalité de mouvement

Équipement médiocre

De la même manière qu'il existe des équipements de grande qualité, on peut parfois trouver des objets défectueux ou anciens, qui subissent un malus de -5. Ces vieux trucs fonctionnent comme ceux qui possèdent des bonus, mais ils soustraient ces nombres au lieu de les rajouter, sauf pour la Présence qui reste inaltérable.

Un glaive -5 réduit de 5 points les Totaux d'Attaque et de Parade du personnage qui le manie. Sa Vitesse est de -10, ses Dégâts de 40. Cependant, sa Présence ne diminue pas comme les autres caractéristiques et reste de 25.

LES ARMES

Quand un personnage combat, il utilise habituellement une arme plutôt que ses mains et pieds nus. Les armes sont des objets créés dans le but de profiter d'un moyen d'attaque et de défense efficace. Tout peut constituer une arme, depuis une simple branche d'arbre jusqu'à l'arquebuse la plus sophistiquée. Cette section décrit les armes d'*Anima* et leurs caractéristiques pour le combat.

Modes d'attaque

Il faut d'abord savoir que, quand une arme est utilisée pour attaquer, elle se base sur un type d'attaque précis, que l'on appelle Mode. Il existe sept Modes : Tranchant, Contondant, Perforant, Chaleur, Électricité, Froid et Énergie. Le plus souvent, les armes physiques ont un Mode Tranchant, Contondant ou Perforant mais certains artefacts spéciaux ou surnaturels attaquent sur les Modes Chaleur, Électricité, Froid ou Énergie. C'est aussi le cas de plusieurs sorts. Voici une brève description des différents Modes.

Tranchant : Ces attaques coupantes infligent des blessures par l'intermédiaire d'estafilades. Les armes affilées utilisent ce type d'attaque.

Contondant : Ces attaques par choc et écrasement produisent des dégâts dépendant de l'impact et le poids de l'arme.

Perforantes : Attaques pénétrantes qui traversent les corps, en général provoquées par des objets pointus et affilés.

Chaleur : Attaques basées sur les effets des hautes températures. Elles provoquent des brûlures et des blessures d'abrasion.

Froid : Ces attaques infligent des dégâts de congélation. Le gel et les températures extrêmement basses les provoquent.

Électricité : Ces attaques se basent sur des dégâts de choc et des décharges électriques, comme les rayons ou les éclairs.

Énergie : Ces attaques proviennent de sources mystiques, affectant l'âme et l'essence de l'adversaire.

Les catégories d'armes

Il existe huit catégories d'armes différentes, décrites ci-dessous :

Armes courtes : Ces armes sont de petite dimension, comme les épées courtes ou les poignards. Généralement simples d'utilisation, on les utilise pour couper et piquer. Elles sont de petite taille (P).

Corde : Ces armes se composent de chaînons, de chaînes ou de cordes. Elles sont le plus souvent de taille moyenne (M).

Deux mains : Les armes de cette classe sont faites pour être utilisées à deux mains, de par leur dimension et leur poids. Elles sont de grande taille (G).

Épée : Toutes les armes comportant une longue lame métallique font partie de la classe des épées. Elles sont de taille moyenne (M).

Hache : Toutes les formes de haches entrent dans cette classe. Elles sont de taille moyenne (M).

Hast : Les armes d'hast se composent d'un long manche terminé par une lame, une pique, etc. On les utilise habituellement des deux mains. Elles sont de grande taille (G).

Masse : Les armes émoussées ou sans tranchant, qui infligent des dégâts d'écrasement, entrent dans cette catégorie. Elles sont de taille moyenne (M).

Mixtes : Ces armes réunissent les caractéristiques de deux catégories ou plus, comme Masse et Deux mains en même temps. Leur taille est la plus grande de celles des catégories de l'arme.

Dégâts et Vitesse des armes

Toutes les armes produisent une Base de Dégâts déterminée, auxquels il faut ajouter le modificateur de Force de celui qui les manie pour calculer le Total de Dégâts. Dans le cas d'une arme qui peut être utilisée à deux mains, son utilisateur double son modificateur de Force s'il la manie de cette façon. La Vitesse d'une arme correspond à la valeur qui modifie l'Initiative de son utilisateur. La Vitesse d'une arme peut être soit positive soit négative, et donc se rajouter ou se soustraire à l'Initiative. Si quelqu'un porte une arme dans chaque main et compte les manier toutes les deux, il utilise la Vitesse de la plus lente. Le combat à mains nues a une Vitesse de 20 et des Dégâts de 10. Ces valeurs peuvent être modifiées par un art martial.

Lémures manie une épée longue pour combattre. La Base des Dégâts de cette arme est de 50 et, étant donné que le modificateur de Force de Lemeures est de +10, il inflige des Dégâts de 60 avec elle. S'il maniait une masse à deux mains, dont la Base des Dégâts est de 60, il doublerait son modificateur de Force, ce qui amènerait les Dégâts à 80.

Armes spéciales

Normalement, la qualité d'une arme peut se répercuter dans sa Vitesse, dans les dégâts qu'elle inflige et dans la compétence de celui qui la manie. Un personnage rajoute le bonus d'une arme à ses totaux d'Attaque et de Parade quand il la manie. Ce bonus ne s'applique pas à l'Esquive puisque cette compétence n'a aucun rapport avec l'arme brandie.

Le bonus de qualité se rajoute aussi à la Vitesse et au Fracassement, et deux fois aux Dégâts. Donc, une arme +5 rajoute 10 points à ses Dégâts et +5 à sa Vitesse et à son Fracassement. Une arme de très grande qualité peut aussi traverser les meilleures protections. Pour chaque +5 de bonus, elle soustrait 1 à l'Indice de Protection du défenseur. Par conséquence, une épée +10 diminue de deux points l'IP du défenseur, une +15 la diminue de 3 points, ainsi de suite. La Présence et la Solidité de l'arme augmentent aussi, comme pour tout autre objet spécial.

Prenons l'exemple d'une épée bâtarde. S'il s'agit d'une arme +10, sa Vitesse serait de -15 (Base de -25, plus le bonus de +10) et ses Dégâts de 90 (Base de 70, plus le double du bonus, soit +20). Sa Présence serait de 125. Solidité et Fracassement augmenteraient respectivement à 27 et à 10. Ce +10 permettrait aussi de réduire de 2 l'IP du défenseur. De plus, tous ceux qui la manieraient bénéficieraient d'un bonus de +10 en Attaque et Parade.

Force requise

Pour utiliser correctement une arme, un personnage doit être assez fort pour la manier. La force requise est la valeur minimale de Force nécessaire pour brandir une telle arme sans malus. Chaque point de Force manquant par rapport à ce minimum réduit de -10 les totaux d'Attaque et de Parade avec cette arme.

Célia possède une Force de 5 et veut utiliser une épée à deux mains, qui requiert 8. Comme sa Force est inférieure de trois points au minimum requis, elle subit un malus de -30 pour la manier. Elle ferait mieux de prendre un sabre !

Armes énormes et géantes

Une arme peut acquérir divers avantages ou inconvénients en fonction de ses dimensions. Les armes de taille énorme sont des artefacts de dimension deux à cinq fois supérieures à la norme. Seuls des êtres de Grande taille ou supérieure peuvent les brandir ; la Force minimale requise est aussi de deux points supérieure à celle des armes de taille usuelle. Une arme énorme augmente de 50% sa Base de Dégâts, arrondie à l'inférieur par tranches de 5 points. Leur Solidité et leur Fracassement augmentent aussi de 3 et 6 points respectivement. Si un individu de taille moyenne souhaite manier une telle arme, il rajoute un malus spécial de -40 à son Initiative, parce qu'il n'est pas physiquement adapté à ce genre d'armes. En ce qui concerne les armes géantes, il s'agit d'armes dont les dimensions dépassent de plus de 5 fois leur taille normale. Seuls les êtres Gigantesques et Colossaux peuvent les utiliser. Elles requièrent une Force de 5 points supérieure à la Force requise pour une arme normale. Ces armes doublent leur Base de Dégâts et augmentent respectivement leur Solidité et leur Fracassement de 8 et 16 points. Si une entité Grande ou Énorme souhaite en manier une, elle subit un malus de -40 à son Initiative.

Si l'arme bénéficie d'un bonus spécial à ses Dégâts, celui-ci s'applique après l'augmentation des Dégâts due à la taille de l'arme.

Une épée longue de taille énorme infligerait 75 points de Dégâts, mais elle requerrait une Force de 8 pour pouvoir la manier. Si elle était géante, ses Dégâts seraient de 100 et elle requerrait alors une Force de 11. Si elle était de qualité +5, le bonus de +10 aux Dégâts s'appliquerait après ces augmentations.

Les règles spéciales des armes

On retrouve chez plusieurs armes des caractéristiques communes, expliquées ci-dessous. Si une arme possède des particularités plus spécifiques, elles seront expliquées dans leur description.

Complexe : Ce type d'armes s'avère d'un maniement extrêmement difficile. Par conséquent, le personnage augmente de 2 son risque de Maladresse : il échoue à 5 ou moins sur le D100. Si le personnage atteint la maîtrise d'une telle arme, ce malus disparaît complètement.

Deux mains : Ce sont des armes qui requièrent forcément l'utilisation des deux mains. Elles permettent au personnage de doubler son modificateur de Force pour calculer les Dégâts.

Immobilisation : Ces armes permettent à leur utilisateur d'utiliser des manœuvres spéciales d'Immobilisation pour attraper leur adversaire. Contrairement au combat à mains nues, quand un personnage effectue une Immobilisation avec une de ses armes, il n'utilise pas ses propres caractéristiques mais la Force naturelle de ces armes. Cette caractéristique représente leur capacité innée à retenir les adversaires. Naturellement, les bonus aux tests opposés liés à la différence entre les caractéristiques des adversaires s'appliquent aussi dans cette situation. Dans le cas des armes de qualité, chaque bonus naturel de +5 rajoute +1 à la Force d'immobilisation.

Lançable : Toutes les armes avec cette règle spéciale sont équilibrées ou conçues pour être utilisées à distance. Les personnages qui savent les manier peuvent les employer au contact ou à distance, sans avoir à acheter le module d'armes de lancer.

Piège-arme : Ces armes, par leur forme et leurs caractéristiques, ont la capacité de piéger l'arme de l'adversaire ou de le désarmer. Si une parade réalisée avec une de ces armes obtient une contre-attaque, le personnage peut utiliser une attaque pour Désarmer son adversaire sans aucun malus.

Précise : Ce type d'armes permet au personnage de diminuer de moitié les malus des coups visés et ceux de la manœuvre Tenir en Joue. Cela ne s'applique qu'aux attaques de corps à corps, pas avec les projectiles lancés.

Une ou deux mains : Ces armes peuvent être utilisées soit avec une, soit avec deux mains. Avec les deux mains, elles permettent aussi de doubler le modificateur de Force pour calculer les Dégâts. Deux valeurs sont fournies pour la Force requise : la première correspond à la Force requise pour manier l'arme à deux mains, la seconde avec une seule main.

Armes d'hast et charges

Étant donné que les armes d'hast sont particulièrement efficaces quand un personnage charge sur une monture, il peut rajouter deux fois le modificateur de Force de la monture aux Dégâts de l'attaque. Cette compétence ne s'avère efficace que sur un Mode d'attaque Perforant.

Les armes de combat au corps à corps

Les armes de combat au corps à corps sont celles qu'utilise un individu pour se battre. Les **Tableaux** suivants, **26**, **27** et **28**, présentent une liste de toutes les armes existantes, avec leurs caractéristiques :

Nom : Le nom que porte normalement l'arme.

Catégories : La ou les catégories auxquelles appartient l'arme.

Dégâts : La Base des Dégâts de l'arme.

Vitesse : La Vitesse de l'arme. Le personnage rajoute ou soustrait cette valeur à son Initiative quand il l'utilise.

Solidité : Résistance de l'arme aux chocs.

Fracassement : Capacité qu'a l'arme de briser d'autres armes et armures lors des chocs.

Force requise : La Force nécessaire pour utiliser correctement cette arme. Dans le cas des armes à deux mains, la seconde valeur indique la Force requise pour les manier avec une seule main.

Présence : Potentiel et résistance de l'arme contre les effets surnaturels.

Mode principal : Type d'attaque utilisé.

Mode secondaire : Si l'arme en possède un, il s'agit du second type d'attaque que peut utiliser le personnage.

Spécial : Capacités spéciales que peut posséder l'arme.



Exemple d'une armure de plaques, épée longue et dague

Illustration © Uldaar 2002

Tableau 26 : Armes

ARME	Dégâts	Vit.	FOR R.	Mode 1	Mode 2	Catégorie	Spécial	Sol.	Frac	Prés.
Hallebarde	60	-15	6/11	TR	CON	Hast / Deux mains	Deux mains	15	4	20
Harpon	35	-5	5	PER		Hast	Une ou deux mains, Lançable	11	0	15
Chaîne	25	+0	6	CON		Corde	Complexe, Immobilisation (For 8)	13	2	15
Cestus	25	+10	3	PER	TR	Arme courte		11	-2	15
Cimeterre	50	-5	5	TR		Épée		13	4	20
Poignard	30	+20	3	PER	TR	Arme courte	Lançable, Précise	10	-2	15
Main gauche	30	+15	3	PER	TR	Arme courte	Lançable, Piège-arme, Précise	12	0	20
Glaive	55	-5	5	TR		Épée		15	3	25
Épée bâtarde	70	-30	7/9	TR	CON	Épée/Deux mains	Une ou deux mains	15	5	25
Épée courte	40	+15	4	PER	TR	Arme courte	Précise	12	1	20
Épée longue	50	+0	6	TR		Épée		13	3	25
Stylet	25	+20	3	PER		Arme courte	Lançable, précise	8	-3	15
Rapière	40	+15	4	PER	TR	Épée	Précise	11	2	20
Fleuret	35	+15	3	PER		Épée / Arme courte	Précise	9	-2	20
Crochet	30	+10	3	PER		Arme courte		11	-2	15
Gourdin	30	+0	5	CON		Masse		11	-2	15
Marteau à deux mains	70	-35	7/10	CON		Masse	Une ou deux mains	16	6	20
Faux	35	+0	5/9	TR	CON	Hast / Deux mains	Une ou deux mains	12	2	25
Hache à deux mains	100	-70	9/11	TR	CON	Hache / Deux mains	Une ou deux mains	17	7	30
Hache de bataille	70	-30	7	TR	CON	Hache	Lançable	15	5	25
Hachette	45	+0	5	TR		Hache	Lançable	13	4	15
Javeline	35	+5	4	PER		Hast	Lançable	10	-2	20
Lance	40	+5	4/6	PER		Hast	Lançable, Une ou deux mains	13	2	25
Lance de cavalerie	80	-30	8	PER		Hast	Cf.	12	7	25
Fouet	35	-20	4	TR	CON	Corde	Complexe, Immobilisation (Force 8)	9	-3	20
Lasso	5	+10	4	CON		Corde	Complexe, Immobilisation (Force 9), Cf.	9	-4	20
Épée à deux mains	90	-60	8/10	TR	CON	Deux mains	Une ou deux mains	18	6	30
Fléau à deux mains	80	-50	8/10	CON		Masse / Deux mains	Complexe	14	6	20
Marteau de guerre	50	-5	6	CON		Masse		15	4	15
Fléau	40	+0	6	CON		Masse / Corde	Complexe	13	4	15
Masse	40	+0	6	CON		Masse		14	4	15
Masse à deux mains	60	-15	6/10	CON		Masse / Deux mains	Une ou deux mains	16	5	15
Filet de gladiateur	5	+0	4	CON	TR	Corde	Lançable, Immobilisation (Force 10), Cf.	13	-4	15
Sabre	45	+10	6	TR	PER	Épée		12	3	20
Trident	40	-10	6/7	PER		Hast	Lançable, Une ou deux mains	12	3	15
Bâton	30	+10	4	CON		Hast	Deux mains	11	0	30
Combat à mains nues	*10*	*+20*	–	*CON*		*Mains nues*	*Précise*	–	-2	–

Tableau 27 : Armes exotiques

ARME	Dégâts	Vit.	FOR R.	Mode 1	Mode 2	Catégorie	Spécial	Sol.	Frac.	Prés.
Katana	50	+0	5/6	TR		Épée	Une ou deux mains	11	3	40
Katar	40	+10	8	PER	TR	Arme courte	Complexe, *Cf.*	13	3	25
Griffes de tigre	30	+15	4	TR	PER	Arme courte		12	2	15
Nunchaku	30	+15	5	CON		Corde		11	0	15
Boomerang	30	+10	4	CON	TR	Arme courte	Lançable, *Cf.*	10	0	15
Brise-lame	50	-20	8/10	CON	TR	Deux mains	Une ou deux mains	16	8	25
Shuriken	25	+20	4	TR	PER	Arme courte	Lançable	10	1	20
Corbeau	35	+10	4	CON	TR	Arme courte	Complexe, Précise, *Cf.*	11	2	25
Bâton à trois sections	35	+15	4	TR	PER	Hast	Complexe, Deux mains, *Cf.*	12	2	25
Katana à deux lames	55	-5	8	TR		Épée	*Cf.*	11	3	40
No-dachi	80	-35	8/10	TR		Deux mains	Une ou deux mains	14	4	40
Tanto	40	+20	3	TR		Arme courte	Précise	9	1	40
Tonfa	30	+20	4	CON		Arme courte	Précise	13	0	25
Éventail de combat	30	+20	4	TR	CON	Arme courte	Précise, Lançable	8	0	25
Sai	35	+15	4	PER	TR	Arme courte	Précise, Piège-arme	12	0	25
Kusari-gama	40	+5	5	TR	CON	Arme courte / Corde	Deux mains, Immobilisation (Force 8), *Cf.*	12	4	25
Shuko	20	+10	4	PER		Arme courte	*Cf.*	9	-2	25

Tableau 28 : Armes improvisées

ARME	Dégâts	Vit.	FOR R.	Mode 1	Mode 2	Catégorie	Spécial	Sol.	Frac.	Prés.
Bouteille cassée	15	+10	3	TR	CON	Arme courte		5	-3	15
Chaise	25	-20	5	CON		Deux mains	Deux mains	9	0	20
Planche	20	+0	4	CON		Masse		8	-1	10
Barre métallique	25	-5	5	CON		Masse		12	2	15
Vase	15	-10	4	CON		Masse	Lançable	6	-2	20
Couteau de cuisine	25	+10	4	TR		Arme courte		9	-1	10
Marteau	30	-20	4	CON		Masse		12	2	10
Hache de bûcheron	40	-10	5	TR		Hache	Une ou deux mains	12	3	15
Houe	30	-20	4	TR	CON	Hache		10	1	15
Faucille	35	-10	4	TR	PER	Arme courte		8	0	15
Pioche	40	-20	5	PER		Arme courte		10	3	15
Torche	20	-10	4	CON	CHA	Masse		10	-2	20

Tableau 29 : Boucliers

ARME	Dégâts	Vit.	FOR R.	Mode 1	Mode 2	Catégorie	Spécial	Sol.	Frac.	Prés.
Rondache	15	-15 sp.	5	CON		Bouclier	+10 parade, +5 esquive, Cf.	14	0	20
Bouclier	20	-25 sp.	7	CON		Bouclier	+20 parade, +10 esquive, Cf.	16	0	25
Pavois	25	-40 sp.	10	CON		Bouclier	+30 parade, +15 esquive, Cf.	18	1	25

Les boucliers

Les boucliers ont un fonctionnement légèrement différent des autres armes. Même si on peut s'en servir pour attaquer en Mode Contondant, ce sont des objets principalement créés pour se protéger. Ils accordent donc un bonus à la compétence défensive du personnage. Les boucliers moyens et les pavois (mais pas la rondache) requièrent d'utiliser une main pour les porter. Cependant, contrairement aux autres armes, un personnage ne subit aucun malus en Parade quand il utilise son bouclier de la main non directrice (mais il subit ce malus pour attaquer). Les boucliers, comme les armures, imposent un malus inhérent à l'Initiative et à certaines compétences.

L'utilisation d'un bouclier en mode défensif n'est pas équivalant à utiliser une arme supplémentaire. Si vous voulez l'utiliser pour attaquer comme avec une deuxième arme, il est impossible de bénéficier durant le même round de son bonus défensif.

Krauser le guerrier se bat à la hachette avec une Initiative de 45. S'il portait aussi un bouclier moyen, il subirait un malus spécial de -25 en Initiative, qui se réduirait à 20. En contrepartie, il pourrait rajouter 20 à sa Parade.

Un autre avantage des boucliers consiste en leur capacité à parer des projectiles avec des pénalités réduites. Si un personnage utilise un bouclier pour parer un tir de projectile, il ne subit qu'un malus de -30 en Parade, et aucun malus s'il est maître en Parade. Il n'y a aucun malus particulier contre les armes de lancer.



Exemple d'armure de demi-plaques

Les armes à projectiles

Les personnages employaient des armes à projectiles pour attaquer à distance et éviter de se retrouver en combat au corps à corps. Il faut en différencier deux types : les armes de tir et les armes de lancer. Ces dernières, parmi lesquelles on retrouve des nombreuses armes normales avec la règle Lançable (poignards, haches,...) sont celles que le personnage lance à l'aide de ses propres mains. Au contraire, les armes de tir lancent elles-mêmes des projectiles, leur utilisateur n'ayant juste qu'à viser. Il existe une règle spéciale pour les armes de tir de qualité. Les bonus dont bénéficient ces armes augmentent l'Attaque, mais pas les Dégâts. Par contre, les munitions utilisent leurs bonus propres pour augmenter les Dégâts, mais pas l'Attaque.

En plus des listes d'armes à projectiles et de siège (plus leurs munitions) des **Tableaux 31** et **32**, le **Tableau 30** indique la Cadence de Tir, l'Indice de Rechargement et la portée de ces armes.

Tableau 30 : Rechargement et cadence de tir

ARME	Catégorie	Cadence de Tir	Indice de Rechargement	Portée
Éventail de combat	Lancer	40		20 m
Arquebuse	Tir		4	80 m
Arc long composite	Tir		1	90 m
Arc court	Tir		1	40 m
Arc long	Tir		1	60 m
Harpon	Lancer	100		20 m
Baliste légère	Tir		10	150 m
Baliste lourde	Tir		12	200 m
Arbalète	Tir		2	60 m
Arbalète de poing	Tir		2	30 m
Arbalète à répétition	Tir		3	60 m
Arbalète lourde	Tir		2	80 m
Boules de jet	Lancer	50		20 m
Bolas	Lancer	80		20 m
Boomerang	Lancer	60		20 m
Canon	Tir		12	250 m
Sarbacane	Tir		1	50 m
Poignard	Lancer	50		20 m
Main gauche	Lancer	50		15 m
Dards de jet	Lancer	40		20 m
Stylet	Lancer	30		30 m
Hache de bataille	Lancer	100		5 m
Hachette	Lancer	80		10 m
Fronde	Tir		1	50 m
Javeline	Lancer	80		30 m
Lance	Lancer	80		30 m
Pistolet à mèche	Tir		4	50 m
Shuriken	Lancer	30		20 m
Filet de gladiateur	Lancer	100		5 m
Trident	Lancer	100		15 m
Chakram	Lancer	80		30 m

Illustration © Ravik 2001

Tableau 31 : Armes à Projectiles

ARME	Dégâts	Vit.	FOR R.	Mode 1	Mode 2	Catégorie	Spécial	Sol.	Frac.	Prés.
Arbalète		+0	4/8			Tir	Force 8, Une ou deux mains, cf.	8	-2	20
Carreau	*40*			*PER*		*Munition*		*3*	*0*	*15*
Arbalète à répétition		+0	5/8			Tir	Force 8, Une ou deux mains, cf.	6	-2	20
Carreau	*40*			*PER*		*Munition*		*3*	*0*	*15*
Arbalète lourde		-20	7/10			Tir	Force 8, Un ou deux mains, cf.	8	-1	20
Carreau lourd	*60*			*PER*		*Munition*	*Munition pour Arbalètes lourdes*	*4*	*1*	*15*
Arbalète de poing		+10	3			Tir	Force 6, cf.	5	-4	15
Carreau léger	*30*			*PER*		*Munition*	*Munition pour Arbalètes légères*	*2*	*-1*	*15*
Arc court		-10	4			Tir	Deux mains	7	-3	15
Flèche légère	*30*			*PER*		*Munition*	*Munition pour Arc, cf.*	*3*	*0*	*20*
Flèche	*40*			*PER*		*Munition*	*Munition pour Arc.*	*4*	*1*	*20*
Flèche perce-armure	*30*			*PER*		*Munition*	*Munition pour Arc, cf.*	*3*	*0*	*20*
Arc long		-30	7			Tir	Deux mains	8	-2	20
Flèche légère	*30*			*PER*		*Munition*	*Munition pour Arc, cf.*	*3*	*0*	*20*
Flèche	*40*			*PER*		*Munition*	*Munition pour Arc.*	*4*	*1*	*20*
Flèche perce-armure	*30*			*PER*		*Munition*	*Munition pour Arc, cf.*	*3*	*0*	*20*
Arc long composite		-30	7			Tir	Deux mains	8	-2	25
Flèche légère	*30*			*PER*		*Munition*	*Munition pour Arc, cf.*	*3*	*0*	*20*
Flèche	*40*			*PER*		*Munition*	*Munition pour Arc.*	*4*	*1*	*20*
Flèche perce-armure	*30*			*PER*		*Munition*	*Munition pour Arc, cf.*	*3*	*0*	*20*
Bolas	30	-10	5	CON		Lancer	Immobilisation (For 10), Complexe, cf.	6	2	15
Boules de jet	20	+0	5	CON		Lancer		10	2	15
Dards de jet	20	+20	3	PER		Lancer		3	-4	15
Chakram	40	+0	6	TR		Lancer	*Cf.*	9	2	20
Sarbacane		-10	4			Tir		3	-3	15
Dards de sarbacane	*5*			*PER*		*Munition*		*2*	*-4*	*15*
Pistolet à mèche		+0	4			Tir	Force 9, Complexe, cf.	8	-3	20
Balle	*60*			*PER*		*Munition*	*Munition pour pistolet*	*11*	*5*	*15*
Arquebuse		-20	6			Tir	Force 11, Complexe, cf.	9	-3	20
Balle	*60*			*PER*		*Munition*	*Munition pour arquebuse*	*11*	*5*	*15*
Fronde		-40	4			Tir		3	-6	10
Billes de fronde	*15*			*CON*		*Munition*	*Munition pour fronde*	*7*	*2*	*10*

Tableau 32 : Armes de Siège

ARME	Dégâts	Vit.	FOR R.	Mode 1	Mode 2	Catégorie	Spécial	Sol.	Frac.	Prés.
Baliste légère		-80	NA			Tir	Force 12, cf.	18	-	25
Trait léger	*120*			*PER*		*Munition*	*Munition pour balistes légères*	*16*	*8*	*15*
Baliste lourde		-100	NA			Tir	Force 13, cf.	20	-	30
Trait lourd	*150*			*PER*		*Munition*	*Munition pour balistes lourdes*	*18*	*12*	*15*
Canon		-100	NA			Tir	Force 14, cf.	24	-	30
Boulet	*150*			*CON*		*Munition*	*Munition pour canon*	*20*	*14*	*15*

Description des armes

Voici une liste détaillée des armes et leur fonctionnement. Pour certaines armes, des règles spéciales sont expliquées dans la description.

Arbalète : Arc monté sur un support de bois où est creusé un canal d'où sont tirés les carreaux. On tend une arbalète à l'aide d'un cric spécial. Les arbalètes ne dépendent pas de la Force de ceux qui les utilisent, aussi n'applique-t-on pas leur modificateur de Force aux Dégâts. Elles possèdent leur propre valeur de Force, égale à 8, qui rajoute un modificateur de +10 aux Dégâts de leurs carreaux. Chaque +5 de l'arme, en plus d'augmenter sa précision, rajoute un point à sa Force. On les utilise à deux mains, mais sans doubler le modificateur de Force.

Arbalète à répétition : En fait, ce n'est pas une arme différente de l'arbalète et on peut l'utiliser comme une arbalète traditionnelle sans développer un module d'armes particulier. Elle est simplement dotée d'un système d'engrenages permettant de tirer plus de carreaux sans avoir besoin de recharger. Habituellement, une arbalète à répétition dispose d'un chargeur de 4 à 8 carreaux. On l'utilise à deux mains, mais sans doubler le modificateur de Force.

Arbalète de poing : Arbalète de petite dimension que l'on peut utiliser d'une seule main. Sa valeur de Force est de 5, ce qui ne lui vaut aucun modificateur aux Dégâts. En termes de jeu, elle fonctionne comme une arbalète traditionnelle. Il n'est donc pas nécessaire de développer un module d'armes particulier.

Arbalète lourde : Arbalète de grande dimension. Sa valeur de Force est de 10, ce qui rajoute un modificateur de +15 aux Dégâts de ses carreaux. On l'utilise à deux mains, mais sans doubler le modificateur de Force.

Arc court : Composé d'une unique manche courbe et flexible, dont les extrémités sont reliées par une corde tendue. Ces arcs mesurent moins d'un mètre vingt de haut. On les utilise à deux mains, mais sans doubler le modificateur de Force.

Arc long : Comme l'arc court, mais d'une dimension comprise entre 1,2 et 2 mètres. On les utilise à deux mains, mais sans doubler le modificateur de Force.

Arc long composite : Ce sont les arcs les plus grands et les plus puissants. Ils sont constitués de trois pièces et mesurent entre 2 et 2,5 mètres de haut. On les utilise à deux mains, mais sans doubler le modificateur de Force.

Arquebuse : L'arquebuse est une arme à feu composée d'un long tube métallique, qui projette une balle propulsée par la détonation de la poudre. Le canon est suffisamment court pour qu'un seul homme puisse le soulever et tirer. Le nom arquebuse signifie « canon à crochet », parce qu'on l'associait auparavant à des piques, c'est-à-dire des lances terminées par des crochets. Comme pour les arbalètes, la Force du personnage ne joue aucun rôle dans les Dégâts d'une arquebuse. Elles appliquent à sa place leur propre Force, qui est de 11, soit un bonus de +20 aux Dégâts de leurs balles. En cas de Maladresse de niveau inférieur à 80 avec une arquebuse, l'arme s'enraille. Si la Maladresse est de niveau 80 ou plus, l'arquebuse explose. Chaque +5 de l'arme, en plus d'augmenter sa précision, rajoute un point à sa Force et augmente de 15 le niveau de Maladresse provoquant son explosion.

Baliste légère : La baliste est une arbalète de grande proportion utilisée comme arme de siège. On les déplace grâce à des chariots sur roues car leur taille énorme empêche de les transporter autrement. Trois personnes suffisent à utiliser les balistes légères ; deux les déplacent sur l'axe horizontal et une troisième vise et tire. Les balistes ne dépendent pas de la Force de ceux qui les utilisent, aussi n'applique-t-on aucun modificateur de Force des servants de l'arme. Elles possèdent leur propre valeur de Force, égale à 12, qui rajoute un modificateur de +20 aux Dégâts de leurs traits. Chaque +5 de l'arme, en plus d'augmenter sa précision, rajoute un point à la Force avec laquelle elle tire. Règle spéciale : l'énorme capacité de pénétration des balistes leur permet d'effectuer une Attaque de zone, mais sur une ligne droite de 3 mètres à partir de leur premier point d'impact.

Baliste lourde : Version de taille supérieure de la baliste légère, qui requiert cinq servants d'arme. Sa Force est de 13, ce qui rajoute un modificateur de +25 aux Dégâts de leurs traits. Chaque +5 de l'arme, en plus d'augmenter sa précision, rajoute un point à la Force avec laquelle elle tire. Leur Attaque de zone affecte une ligne droite de 5 mètres à partir de leur premier point d'impact.

Bâton à deux mains : Bâton de bois ou de métal qui mesure jusqu'à 2 mètres. Bien que l'on puisse l'utiliser avec une seule main, cela implique un malus de -10 en Attaque.

Bâton à trois sections : Cette arme d'origine orientale consiste en deux bâtons longs reliés par des chaînes à un troisième bâton plus court. Les deux bâtons longs se terminent par une lame similaire à celle d'une hallebarde, quoique plus petite. On l'utilise en gardant le bâton court derrière le dos et en maniant les deux autres dans les deux mains. Pour donner plus de puissance aux attaques, on le fait tourner pour profiter de la force centrifuge du mouvement. Bien qu'il faille utiliser ses deux mains avec cette arme, on ne double pas le modificateur de Force. Grâce à sa forme et son maniement, le bâton à trois sections permet d'effectuer une deuxième attaque lors d'un round comme si on utilisait une arme supplémentaire, mais en appliquant seulement un malus de -10 en Attaque.

Bolas : Arme de lancer composée de plusieurs cordes se terminant par des sphères métalliques ou de cuir renforcé. Elles ont pour fonction d'immobiliser l'adversaire. Contrairement aux autres armes d'immobilisation, elle ne subit pas le malus de -40 pour effectuer cette manœuvre.

Boomerang : Manche courbe de bois ou de métal, conçu pour être lancé et revenir s'il ne touche pas sa cible. Pour le rattraper, il faut réussir un test Difficile d'Habileté manuelle contre une difficulté Difficile (DIF).

Bouclier : Surface de métal ou de bois renforcée, munie de courroies dans sa partie postérieure permettant de le brandir. Il s'agit principalement d'une protection.

Boules de jet : Sphères métalliques pourvues de piques, conçues pour être lancées.

Brise-lame : Un brise-lame est une épée courte pesante, dont l'épaisseur dépasse 25 centimètres.

Canon : Arme à feu constituée d'un énorme tube métallique, qui propulse un gros boulet grâce à l'explosion d'une charge de poudre. La munition est préparée de manière à exploser à l'impact et provoquer une nuée de mitraille sur une zone de 5 à 10 mètres de diamètre. Bien que le boulet attaque de façon conventionnelle, ce n'est pas le cas de l'explosion. La visée détermine l'endroit qui doit être touché, grâce au **Tableau 45**. Ensuite, si un personnage veut l'esquiver ou l'arrêter, il doit atteindre sur un test d'Esquive ou d'Athlétisme une difficulté Absurde si le personnage se trouve à plus de la moitié du rayon de l'explosion, ou Quasiment Impossible dans le cas contraire. Les canons ne dépendent pas de la Force de ceux qui les utilisent, ils possèdent leur propre valeur de Force, égale à 13, qui rajoute un modificateur de +25 aux Dégâts de leurs boulets. En cas de Maladresse de niveau inférieur à 70 avec un canon, l'arme se bloque. Si la Maladresse est de niveau supérieur à 70, le canon explose. Chaque +5 de l'arme, en plus d'augmenter sa précision, rajoute un point à la Force avec laquelle elle tire et augmente de 15 le niveau de Maladresse provoquant son explosion.

Cestus : Gantelet de métal couvrant la main, le poignet, l'avant-bras et le coude, garni de pointes métalliques ou de crochets.

Chaîne : Corde constituée de maillons métalliques.

Cimeterre : Épée courbe de grande taille. En général plus courte qu'une épée longue, mais à lame plus épaisse.

Combat à mains nues : Ce n'est pas vraiment une arme. Ce sont les statistiques qu'utilise un personnage quand il se bat sans arme. Cela comporte les coups de poing, de pied, de tête et les morsures. Il faut pour cela maîtriser son corps entier ce qui implique que le personnage ne peut pas appliquer la règles des attaques avec des armes supplémentaires.

Chakram : Arme indigène ayant la forme d'un couteau circulaire, utilisé pour le lancer. On l'appelle aussi turcus dans d'autres cultures. Il peut revenir après son lancer s'il ne touche aucune cible, mais il faut alors réussir un test Très Difficile d'Habileté manuelle.

Crochet : Poinçon recourbé et de petite taille.

Corbeau : Couteau en forme d'étoile présentant un orifice au centre. On place le pouce dans le trou, puis on fait tourner le couteau avec force. Pendant qu'il tourne, il peut parer des projectiles comme s'il s'agissait d'une rondache.

Dards : Fléchettes à la pointe métallique conçues pour être lancées à la main.

Épée bâtarde : Arme à mi-chemin entre l'épée longue et l'épée à deux mains, qui mesure entre 1,1 et 1,3 mètre. Sa grande poignée et son contrepoids permettent de l'utiliser à une ou deux mains.

Épée courte : Lame droite effilée d'environ 50 centimètres. Bien qu'elle puisse couper, on l'utilise principalement pour pénétrer de la pointe. Sa taille réduite en fait une arme très discrète.

Épée à deux mains : L'épée à deux mains est la plus grande de toutes les épées : elle peut mesurer jusqu'à 1,6 mètre. Maniée exclusivement à deux mains, elle s'avère imprécise mais mortelle.

Épée longue : Lame effilée terminée par une pointe. Sa longueur est d'environ 70 centimètres.

Éventail de combat : Arme orientale très exotique. Elle a l'apparence d'un éventail dont les baguettes de bois ont été remplacées par des couteaux effilés. La partie postérieure de l'arme présente un lourd contrepoids qui permet de porter des coups contondants.

Faux : Long bâton dont l'extrémité porte une grande lame recourbée. La faux est munie d'une anse pour être maniée à deux mains.

Flèche : Flèche commune utilisée avec un arc.

Flèche légère : Flèche très légère, qui rajoute 20 mètres à la portée maximale d'un arc.

Flèche perce-armure : Flèche à pointe pénétrante, conçue contre les armures rigides. Elle soustrait un point à l'IP du défenseur.

Fléau : Arme composée d'un manche de bois ou de métal auquel est attachée une chaîne, terminée par une sphère métallique garnie de pointes. Il en existe une variante, munie de plusieurs chaînes plus petites.

Fléau à deux mains : Fléau de très grande taille. Il possède plusieurs chaînes que terminent des sphères métalliques garnies de pointes.

Fleuret : Épée plus fine et flexible que le rapière.

Filet de gladiateur : Petit filet muni de crochets, modifié afin d'immobiliser la personne sur laquelle il est lancé. Même s'il s'agit d'une arme de corps à corps, son attaque couvre une zone de 3 mètres et il peut immobiliser plusieurs personnes à la fois. Le modificateur de Force du personnage ne s'applique pas aux Dégâts, pas plus que le malus de -40 typique des attaques d'immobilisation.

Fouet : Un fouet est une corde ou une chaîne préalablement modifiée pour servir d'arme. On l'utilise en effectuant de rapides mouvements de poignet. Cette arme est capable de couper ou d'immobiliser.

Fronde : Pièce de cuir reliée à une corde qui permet de lancer des projectiles en la faisant tourner.

Glaive : Épée mesurant entre 90 cm et 1,1 mètres, à lame épaisse et d'une grande résistance.

Gourdin : Constitué de pierre ou de bois, le gourdin est l'arme contondante par excellence.

Griffes de tigre : Couteaux fixés à un gantelet en forme de griffes d'animal.

Hache à deux mains : Énorme hache munie d'un contrepoids dans sa partie inférieure. Suivant sa forme, elle peut avoir un ou deux tranchants. Du fait de sa grande taille, il est quasiment obligatoire de la manier à deux mains. Une hache à deux mains mesure entre 1,70 et 2 mètres.

Hache de bataille : Version plus maniable de la hache à deux mains, que l'on peut utiliser dans une seule main. Sa longueur varie entre 70 et 80 centimètres.

Hachette : Arme légère utilisable d'une seule main. Les hachettes disposent en général d'un contrepoids qui permet de les utiliser comme projectiles. Leur longueur varie de 30 à 60 centimètres.

Hallebarde : La hallebarde est une arme composée d'un manche de bois ou de métal, qui se termine par une lame similaire à celle d'une hache. La longueur totale de l'arme se situe entre 1,5 et 2 mètres.

Harpon : Petite arme d'hast, similaire à une javeline mais dont la pointe se termine en crochet.

Javeline : Petite lance servant presque exclusivement pour le lancer.

Katana : Arme de conception orientale, composée d'une lame courbe à un seul tranchant. Rappelant les sabres, les katanas s'avèrent bien plus lourds et efficaces, mais beaucoup moins résistants.

Katana à deux lames : Double katana muni d'une lame sur la partie supérieure et d'une autre sur la partie inférieure. Cette arme possède une grande poignée au milieu pour la tenir et la faire tourner. Bien qu'elle requière d'utiliser les deux mains, elle ne double pas le modificateur de Force du personnage qui la manie. Grâce à sa forme et son utilisation, elle permet de réaliser une deuxième attaque à chaque round, comme avec une arme supplémentaire, mais en n'appliquant qu'un malus de -10 en Attaque.

Katar : Gantelet muni de couteaux de 25 à 30 centimètres de long et d'un mécanisme complexe qui lui permet de s'ouvrir et de tournoyer. Quand il tournoie, il peut arrêter les projectiles comme une rondache.

Kusari-gama : Faucille orientale, munie d'une chaîne attachée à sa partie inférieure utilisée pour immobiliser les ennemis. Bien que le kusari-gama s'utilise à deux mains, il ne double pas le modificateur de Force de celui qui le manie. On peut l'utiliser pour attaquer de façon traditionnelle ou lancer la chaîne pour immobiliser son adversaire ; dans ce cas, les Dégâts sont réduits à 10.

Lance : La lance est l'arme d'hast par excellence. Elle se compose d'un long manche de bois ou de métal que termine une pointe fine à deux tranchants. Tout à fait adaptée à une utilisation montée ou pour maintenir les adversaires à distance. Une lance mesure entre 1,5 et 2,2 mètres. Bien que l'on puisse s'en servir d'une seule main, cela pénalise l'Attaque de -10, sauf dans la situation de réception d'une charge.

Lance de cavalerie : Version plus lourde et plus longue que la lance traditionnelle. Étant donné que la lance de cavalerie mesure entre 3 et 4 mètres, on ne l'utilise qu'à cheval. Si son porteur tente de parer un coup avec elle, il subit un malus de -30 à sa compétence.

Lasso : Un lasso est une corde à laquelle on a rajouté un nœud coulant, dans le but d'immobiliser des animaux ou des personnes. Règle spéciale : on n'applique pas le modificateur de Force du personnage qui le manie pour calculer ses Dégâts. Cette arme s'utilise à deux mains.

Main gauche : Variante du poignard traditionnel, conçue pour bloquer les armes des adversaires et les coincer contre la garde. Les mains gauches présentent deux arêtes aiguisées au niveau de la garde.

Marteau à deux mains : Arme contondante maniée à deux mains, de grande taille. Elle se compose d'un long manche droit couronné d'une énorme tête de marteau métallique. Certains sont munis d'une pointe effilée sur un côté, ce qui leur permet d'utiliser une attaque perforante comme Mode secondaire.

Marteau de guerre : Arme contondante, composée d'un manche couronné d'une tête de marteau métallique.

Masse : Manche de bois ou de métal de 50 centimètres, surmonté d'une sphère ou d'un cylindre lourd.

Masse à deux mains : Variante supérieure de la masse, dont le manche atteint un mètre de long et se voit couronnée d'un poids de grande dimension. Vu sa taille, on le manie généralement à deux mains.

No-dachi : Version supérieure du katana, de forme et fonction identiques, mais bien plus grande et meurtrière.

Nunchaku : Deux manches courts de bois ou de métal reliés par une chaîne.

Pavois : Grand et lourd bouclier qui atteint généralement la taille d'un homme. Il sert généralement aux soldats d'infanterie. Leur base est carrée ou pointue afin de les planter dans le sol grâce à leur propre poids.

Poignard : Couteau de combat, mesurant entre 20 et 30 centimètres de long. Un poignard est souvent aiguisé des deux côtés et équilibré pour le lancer.

Pistolet à mèche : Version plus courte et plus complexe de l'arquebuse, que l'on peut tirer d'une seule main. Comme sa grande sœur, il possède sa propre Force, qui est de 9, ce qui rajoute +10 aux Dégâts de ses balles. En cas de Maladresse de niveau inférieur à 80 avec un pistolet à mèche, l'arme s'enraille. En cas de Maladresse supérieure ou égale à 80, elle explose. Chaque +5 de l'arme, en plus d'augmenter sa précision, rajoute un point à sa valeur de Force et augmente de 15 le niveau de Maladresse provoquant son explosion.

Rapière : Épée fine et stylée, à deux tranchants.

Rondache : Petit bouclier dont la taille ne dépasse pas 30 centimètres. Le principal avantage de ce bouclier est qu'on l'accroche directement à l'avant-bras et qu'il peut donc être utilisé avec les armes à deux mains.

Sabre : Lame courbe et légère, plus petite et moins résistante qu'une épée longue, mais bien plus maniable.

Saï : Couteau pointu oriental, à forme de trident, servant à bloquer les attaques d'autres armes.

Shuko : Arme à forme de griffe que l'on porte dans la paume de la main. On peut l'utiliser pour attaquer ou pour grimper ; ce dispositif accorde un bonus de +10 dans cette dernière compétence.

Shuriken : Petites armes orientales en metal que l'on lance. Elles peuvent présenter des formes très différentes, allant de disques ronds et aiguisés à des pointes en forme d'étoile.

Sarbacane : Il s'agit d'un tube de métal ou de bois évidé, d'une longueur de 30 à 90 centimètres. Il sert à tirer de petits dards, en général enduits de venin. Règle spéciale : une sarbacane n'applique pas le modificateur de Force du personnage qui la manie pour calculer les Dégâts. Cette arme s'utilise à deux mains.

Stylet : Poignard très effilé conçu pour la pénétration. Sa fonction principale est d'être lancé, mais on peut aussi l'utiliser pour le combat au corps à corps.

Tanto : Arme de conception orientale. Semblable au katana, mais de plus petite taille.

Tonfa : Matraque orientale en forme de L, utilisée en la tenant sous le bras.

Trident : Lance se terminant par trois pointes. Sa conception lui permet d'être lancée. Le trident est légèrement plus grand que le trident que l'on utilise pour pêcher.

LES ARMURES

Un personnage peut s'équiper d'une armure pour éviter de subir des dégâts quand il combat ou quand il tombe dans un piège. Ces protections se composent d'un ensemble de pièces ou de vêtements qui ont pour but de réduire la puissance des coups reçus.

L'Indice de Protection

L'Indice de Protection (ou IP) correspond à la protection que procure une armure à la personne qui la porte. Les armures bénéficient d'un IP différent contre chaque Mode d'attaque. Plus son IP est élevé et mieux elle protège contre cette forme d'attaque : comme nous le verrons dans le chapitre suivant, elle réduit considérablement les dégâts effectifs. Les IP sont compris entre 0 et 10 ; 0 signifie aucune protection tandis que 10 représente la plus forte protection possible contre la forme de dégâts correspondante. Les armures n'ont pas toujours le même IP contre tous les Modes d'attaque. Par exemple, même si une armure rigide peut s'avérer très efficace contre les impacts physiques, elle sert très peu contre les attaques électriques.

Port d'armure et Port requis

Utiliser une armure n'est pas si facile. Tout en offrant une protection à leur porteur, elles rendent aussi tous ses gestes plus maladroits et ralentissent ses déplacements. Par conséquent, un personnage doit s'habituer et apprendre à les porter sans problème. Le Port requis représente la complexité d'utilisation de chaque armure. Plus une armure est lourde et complète et plus elle exige d'être compétent. Pour utiliser une armure sans problème, un personnage doit avoir développé sa capacité Port d'armure jusqu'à cette valeur. S'il ne l'atteint pas, il subit sur toutes ses actions physiques un malus égal à la différence entre sa capacité Port d'armure et le Port requis.

La capacité Port d'armure appartient au champ martial, et doit donc être développée dans la limite des PF de ce champ. Elle dépend de la Force du personnage, qui peut ajouter son modificateur de caractéristique même s'il n'a pas développé la compétence.

Pour porter une armure de plaques partielle (Port requis 50), Célia a dû développer sa capacité Port d'armure jusqu'à 50 (Base 50, +0 de modificateur de Force). Si elle voulait maintenant porter une armure d'écailles (Port requis 80), la jeune femme subirait un malus à toutes ses actions de -30, soit la différence entre sa capacité et le Port requis. Pour pouvoir l'utiliser sans malus, Célia devra encore développer de 30 points sa capacité Port d'armure.

Malus inhérent et restriction de mouvement

Comme nous l'avons déjà évoqué, une armure diminue la rapidité de la personne qui la porte et complique ses mouvements. Chaque armure a un malus inhérent qu'il faut soustraire à l'initiative de son porteur et à quelques-unes de ses compétences secondaires. Par le simple fait d'utiliser une protection, son porteur doit réduire les compétences affectées de ce malus. De plus, les armures les plus lourdes restreignent aussi le Mouvement.

Cependant, un personnage peut atteindre une telle habileté dans leur utilisation qu'il diminue ou élimine tous ces malus. Les points de Port d'armure qui dépassent le Port requis réduisent ainsi le malus inhérent. Par exemple, posséder 20 points de Port d'armure au-delà du Port requis diminue les malus de 20 points. De plus, chaque tranche de 50 points au-delà du Port requis réduit d'un point la restriction de Mouvement.

Supposons que Célia utilise une armure de plaques (Port requis 90) sans problème, puisqu'elle possède maintenant 90 en Port d'armure. Malgré tout, elle doit soustraire 4 à son Mouvement et subit un malus de -35 à son Initiative et aux compétences secondaires affectées, à cause du malus inhérent et de la restriction de Mouvement de son armure. Si sa compétence Port d'armure était de 110, elle ne subirait que -15 de malus inhérent, puisqu'elle dépasserait de 20 le Port requis par l'armure de plaques. Si elle avait 140 en Port d'armure (et dépassait donc le Port requis de 50), elle réduirait aussi la restriction de Mouvement à 3.

Localisation et catégorie d'armure

Les armures ne protègent pas forcément tout le corps d'un personnage. Sans parler des casques, il existe trois catégories d'armures suivant la zone qu'elles protègent : les plastrons, les chemises et les complètes. Les plastrons ne protègent que le torse et le dos du personnage. Les chemises s'étendent aussi sur les bras mais ne protègent pas les jambes. Enfin, les complètes protègent l'intégralité du corps, à l'exception de la tête dont seuls s'occupent les casques. La seconde différence concerne la rigidité. Les armures rigides sont dures tandis que les armures souples sont mobiles et s'adaptent aux mouvements des personnages.

Combinaisons d'armures

Un personnage voudra peut-être utiliser plusieurs couches d'armures à la fois pour augmenter sa protection, comme combiner une armure d'écailles avec une autre de mailles. Malheureusement, utiliser des protections combinées s'avère bien plus compliqué et est soumis à deux limitations :

1 – Pour commencer, il n'est pas possible de porter plus d'une armure rigide, mais on peut les combiner avec deux armures souples.

2 – Ensuite, chaque couche de protection supplémentaire (à l'exception des armures naturelles) provoque un malus spécial de -20 à l'Initiative et aux compétences secondaires affectées. Ce malus ne disparaît pas, quel que soit le Port d'armure du personnage.

Le Port requis par les armures combinées se cumule. Si, par exemple, un personnage porte deux armures dont le Port requis est respectivement de 10 et 50, il lui faudra un Port d'armure de 60 pour les utiliser sans malus. Les malus à l'Initiative, aux compétences secondaires et au Mouvement se cumulent eux aussi. Un personnage avec deux armures qui entraînent des malus inhérents de -20 et -25, ainsi qu'une restriction de Mouvement de 1 et 3 points, subit un malus de -45 à son Initiative et à ses compétences secondaires, ainsi que -4 à son Mouvement.



Exemple d'armure de plaques partielle, épée longue et griffes de tigre

Illustration © Mizuho / KNIGHT LOUNGE

Pour calculer les IP de la combinaison d'armures, il faut utiliser l'IP le plus élevé comme base, à laquelle on rajoute la moitié des autres IP, arrondis à l'inférieur. Par exemple, en combinant une armure d'IP 6 contre le Mode Tranchant avec une autre d'IP 5, on obtient une IP totale de 8 (6 de la plus haute, plus la moitié de 5, soit 2,5, arrondi à 2) contre ce Mode.

Imaginons que Lémures souhaite utiliser une armure de peau sous une armure de plaques. Comme le Port requis par la peau est de 10 et celui de l'armure de plaques est de 90, il faut Port d'armure 100 pour les porter sans problème. La somme des deux malus inhérents à l'Initiative est de -45, mais il faut appliquer un bonus spécial pour la couche de protection supplémentaire, ce qui donne un malus total de -65. Maintenant, prenons l'IP le plus élevé contre chaque Mode d'attaque et rajoutons y la moitié de l'IP inférieur. Le résultat mérite la peine puisqu'on obtient au final : Tranchant 6 (5+1), Contondant 4 (4+0,5), Perforant 6 (5+1), Chaleur 3 (3+0,5), Électricité 2 (0+2), Froid 4 (3+1) et Énergie 1 (1+0).

Armures de qualité et spéciales

Une armure de qualité permet au personnage de bénéficier d'une protection supérieure à celles des autres armures de même type. Pour chaque +5, elle rajoute un niveau à ses IP contre tous les Modes, à l'exception d'Énergie (sauf si l'armure est magique). Ces armures sont aussi plus manœuvrables et légères que les autres : leur bonus de qualité est soustrait au Port requis et à leur malus inhérent, et chaque +5 réduit d'un niveau la restriction de Mouvement.

Prenons le cas d'un harnois +10. Grâce à ses bonus, nous pouvons rajouter deux niveaux à ses IP contre tous les Modes : Tranchant 7, Contondant 7, Perforant 7, Chaleur 6, Électricité 2, Froid 6 et Énergie 2. Le Port requis serait seulement de 90 et le malus inhérent de -40. La restriction de Mouvement serait réduite de 2, et donc égale à -2 seulement.

Liste d'armures

Le **Tableau 33** donne une liste des armures existant dans *Anima*, avec les caractéristiques suivantes :

Nom : Nom que porte habituellement cette armure.

Port requis : Valeur requise en compétence Port d'armure pour ne pas subir de malus aux actions physiques.

Malus inhérent : Malus affectant l'Initiative et certaines compétences secondaires. Il se réduit si le Port d'armure du personnage dépasse le Port requis.

Restriction de Mouvement : Valeur à soustraire au Mouvement du personnage. Cette valeur diminue d'un point par tranche de 50 points de Port d'armure au-delà du Port requis.

Solidité : La résistance au Fracassement.

Présence : Mesure la résistance aux effets surnaturels.

Localisation : Indique les parties du corps couvertes par l'armure.

Catégorie : Indique si l'armure est rigide ou souple.

Le **Tableau 34** détaille les IP de chaque armure.

Tableau 34 : Indices de Protection

Nom	TR	CON	PER	CHA	ELE	FR	ENE
Armure matelassée	1	1	1	1	2	2	0
Cuir	1	0	2	1	2	1	0
Manteau renforcé	1	0	2	1	2	2	0
Peau	2	1	2	1	2	2	0
Cuir complète	1	0	2	1	2	1	0
Cuir bouilli	2	2	2	2	2	2	0
Cuir et plaques	3	1	2	2	1	2	0
Mailles	4	2	1	2	0	1	0
Plastron	4	5	4	1	0	1	0
Plaques partielles	4	3	2	3	2	2	0
Anneaux	4	3	1	2	0	1	0
Demi-plaques	4	4	4	2	0	1	1
Écailles	4	4	4	3	0	3	1
Plaques	5	4	5	3	0	3	1
Harnois	5	5	5	4	0	4	2
Gothique	6	6	6	4	0	4	2
Harnois de bataille	7	7	7	4	0	4	2

Tableau 33 : Armures

Nom	Port requis	Malus inhérent	Restriction de Mouvement	Solidité	Présence	Localisation	Catégorie
Armure matelassée	0	-5	0	10	25	Chemise	Souple
Cuir	0	0	0	12	25	Chemise	Souple
Manteau renforcé	0	-5	0	10	25	Complète	Souple
Peau	10	-10	0	10	25	Chemise	Souple
Cuir complète	10	0	1	12	25	Complète	Souple
Cuir bouilli	20	-10	0	13	25	Plastron	Rigide
Cuir et plaques	25	-10	1	14	25	Plastron	Rigide
Mailles	30	-15	1	15	30	Complète	Souple
Plastron	40	-15	1	16	30	Rigide	Rigide
Plaques partielle	50	-20	2	15	30	Complète	Rigide
Anneaux	60	-20	2	15	30	Chemise	Souple
Demi-plaques	70	-20	3	16	35	Complète	Rigide
Écailles	80	-25	3	17	35	Complète	Rigide
Plaques	90	-35	4	17	40	Complète	Rigide
Harnois	100	-50	4	18	45	Complète	Rigide
Gothique	120	-60	5	19	45	Complète	Rigide
Harnois de bataille	150	-70	6	20	50	Complète	Rigide

Tableau 35 : Casques

Nom	Port requis	Malus à la Perception	Solidité	Présence	Localisation	Catégorie
Bandeau	0	0	8	15	Tête	Rigide
Masque frontal	0	0	12	15	Tête	Rigide
Casque salade	0	0	12	15	Tête	Rigide
Capuchon de cuir	0	0	10	15	Tête	Souple
Camail	0	-10	13	20	Tête	Souple
Barbute	5	-20	16	25	Tête	Rigide
Armet	10	-30	16	25	Tête	Rigide

Description des armures

Voici une liste détaillée de la forme et du fonctionnement des diverses armures.

Armure matelassée : Cette armure simple se compose d'une multitude de couches de tissu qui amortissent les coups.

Cuir : Armures confectionnées à l'aide d'un cuir épais, qui a été traité avec des huiles pour augmenter sa résistance.

Manteau renforcé : Manteau taillée dans un cuir traité comme le précédent, mais couvert de couches de tissu qui améliorent sa consistance.

Peau : Protection composée de couches de peaux animales. Contrairement aux autres armures souples, celle-ci est lourde et encombrante.

Cuir complète : Version de l'armure de cuir qui protège aussi les jambes. Les articulations sont faites en toile.

Cuir bouilli : Cuirasse de cuir traitée avec des huiles et des onguents pour la rendre totalement rigide.

Cuir et plaques : Armure de cuir mou incrustée de petits fragments de métal. Très utile, mais difficile à porter.

Mailles : Sans doute l'armure la plus avancée pour l'époque. Elle est composée de fins anneaux de métal entrelacés ou cousus les uns aux autres, qui offrent une grande protection ainsi qu'une très bonne mobilité.

Plastron : Protection métallique couvrant le torse et le dos.

Plaques partielle : Armure composée de multiples pièces de métal protégeant les parties du corps les plus vitales. Elles sont normalement cousues sur un vêtement de cuir ou de peau, ou bien reliées par des jointures.

Anneaux : Plastron d'anneaux métalliques entrelacés et cousus sur un vêtement de cuir ou de toile dure qui les retiennent.

Demi-plaques : Cuirasse de métal complexe, composée de parties forgées de manière à parfaitement s'adapter les unes sur les autres. Plus légère qu'un harnois, elle sacrifie la protection à la mobilité.

Écailles : Semblable à la précédente, cette armure de cuir est recouverte d'écailles métalliques rappelant celles des poissons.

Plaques : Protection lourde, composée d'un ensemble de plaques métalliques placées sur des jointures articulées. Constituée de moins de parties qu'un harnois, mais elle couvre aussi le corps entier.

Harnois : Ce sont de véritables œuvres d'art métalliques, habituellement forgées à la demande. Les parties qui les composent recouvrent le corps entier, avec des pièces de cuir matelassées entre les jointures. Malheureusement, son poids excessif ne permet pas de se déplacer facilement.

Gothique : Variante de l'armure précédente, dans laquelle les plaques métalliques sont de deux à trois fois plus imposantes. Tout en requérant bien plus de force et d'expérience pour la porter, elle accorde aussi une protection très supérieure.

Harnois de bataille : C'est l'armure la plus lourde et la plus complète. Même les jointures sont couvertes de plaques de métal qui protègent le corps entier, au prix d'un déplacement plus difficile.

Les Casques

Les casques ou heaumes servent uniquement à protéger la tête. Leur IP n'entre en jeu que contre les coups atteignant spécifiquement la tête. Utiliser un casque avec une autre armure ne rajoute pas en protection, puisqu'il protège une zone différente. Par contre, les Ports requis et les malus inhérents se cumulent. Comme ils recouvrent les oreilles et les yeux, les casques pénalisent les capacités perceptives du personnage et imposent des malus aux compétences Vigilance et Observation.

Malus sensoriel : Malus spécial que le personnage applique à ses compétences secondaires Vigilance et Observation.

Description des Casques

Voici une liste détaillée des casques.

Bandeau : Bandeau métallique qui entoure la tête du personnage pour le protéger des coups latéraux et frontaux.

Masque frontal : Plaque de métal qui retient les coups reçus de face.

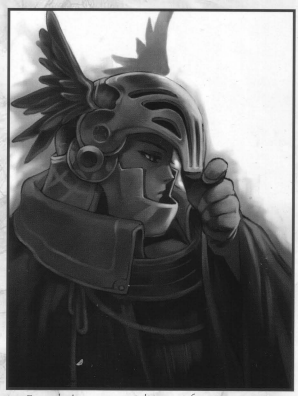
Capuchon de cuir : Capuchon de cuir traité avec des huiles, qui couvre toute la tête à l'exception du visage.

Casque salade : Casque métallique qui protège la partie supérieure de la tête.

Camail : Identique au capuchon de cuir, mais fabriqué à l'aide d'anneaux de métal ou de fibres de métal tressées. L'intérieur est recouvert de toile pour ne pas blesser la peau.

Barbute : Heaume complet ouvert au niveau du visage.

Armet : Heaume qui couvre toute la tête. En général, la partie avant du heaume, mobile, peut se relever.



Exemple de casque complètement fermé : un armet

Tableau 36 : Protection des casques

Nombre	TR	CON	PER	CHA	ELE	FR	ENE
Bandeau	2	2	1	1	1	1	0
Masque frontal	3	3	3	1	1	2	0
Capuchon de cuir	1	0	2	1	3	1	0
Casque salade	4	4	3	2	0	3	0
Camail	4	2	1	2	0	1	0
Barbute	5	4	5	3	0	3	1
Armet	5	5	5	4	0	4	2

Illustration © Pako as Kaduki Kugawara 2002

Chapitre 9

Le Combat

Ne compte pas le nombre de fois où tu tombes.
Compte toujours la force avec laquelle tu te relèves.

Anacharsis



Une grande bataille rangée

Dans *Anima*, toutes les situations ne peuvent pas être résolues de façon pacifique. Très souvent, les personnages se verront obligés de combattre pour leur vie contre des adversaires très variés. Par conséquent, ce chapitre présente un système de combat élaboré qui offre aux joueurs un vaste répertoire de possibilités parmi lesquelles choisir, allant des simples confrontations armées jusqu'à l'utilisation de compétences surnaturelles, comme la magie ou la convocation.

Avant de commencer à expliquer ce système, il faut que les joueurs et les Meneurs de Jeu se rappellent toujours d'une chose : le combat est bien plus qu'un simple lancer de dés. Chaque round correspond à une série de coups, d'esquives et de contre-attaques aussi cinématographiques que les participants souhaitent les interpréter, pour que ceux qui y participent puissent réellement ressentir les émotions du combat.

Le Déroulement du Round

Lors d'un combat, le temps arrête de s'écouler de façon fluide. Il s'égrène par à-coup, round par round. Un round est une période d'environ trois secondes durant laquelle les actions de tous les protagonistes s'enchaînent presque instantanément.

Le calcul de l'Initiative

L'ordre des actions dans le round est un facteur essentiel du combat, car les options d'un personnage varient du tout au tout selon qu'il est premier à agir ou qu'il doit réagir aux décisions de ses adversaires. On peut d'ailleurs utiliser cette règle en dehors du combat, chaque fois que l'opposition entre deux personnages se joue sur la vitesse de réaction.

Au début de chaque round, tous les participants lancent un D100 et y ajoutent leur Initiative, ce qui donne leur Résultat d'Initiative. Les Maladresses et les Jets Ouverts sont possibles sur ce jet. Les joueurs et le Meneur de Jeu déclarent ensuite leurs actions et les réalisent dans l'ordre décroissant des Résultats d'Initiative. C'est-à-dire que le personnage ayant obtenu le Résultat d'Initiative le plus élevé agit en premier, suivit du personnage ayant le Résultat immédiatement inférieur, et ainsi de suite. Si plusieurs personnages obtiennent le même Résultat d'Initiative, celui dont le Total est le plus haut agit le premier.

Si un personnage préfère attendre quand c'est à lui d'agir, il peut laisser passer son tour et conserver son action jusqu'à un moment qui lui conviendra mieux. Si plusieurs personnages désirent attendre, celui dont l'Initiative est la plus basse doit céder et agir le premier. Le round prend fin une fois que tout le monde a agi. Un autre commence immédiatement. Il faut se rappeler que les actions réalisées au cours d'un round sont quasi simultanées. Avoir l'Initiative sur son adversaire peut ne correspondre qu'à une différence d'un ou deux dixièmes de seconde.

Chaque arme ayant un modificateur d'Initiative différent, le personnage doit choisir laquelle il va utiliser dans le round avant la détermination de l'Initiative. S'il manie deux armes en même temps, il garde l'Initiative de la plus lente. Quand un personnage se bat à mains nues, lance un sort ou active une matrice psychique, son modificateur d'Initiative est de +20.

Encadré V : Déroulement d'un tour de combat

1. Calcul de l'initiative
2. Déclaration et exécution des actions
3. Calcul des dégâts et des critiques
4. Fin du tour et commencement du suivant

La surprise

Il est possible que la réaction d'un individu soit si rapide ou inattendue qu'elle surprenne ses adversaires. Un personnage prend un adversaire par surprise si la différence entre leurs Résultats d'Initiative est de 150 ou plus.

Notez bien que la surprise est un état liant deux personnes, pas deux groupes. Vous pouvez parfaitement surprendre certains adversaires et pas les autres, ou inversement être surpris sans que vos compagnons le soit.

Un personnage surpris subit un malus de -90 à tous ses tests opposés contre son adversaire, y compris la défense. Ce malus ne concerne que la première action du personnage qui surprend.

Si un personnage désire retarder son action après être parvenu à surprendre d'autres individus, il perd une part de ses avantages mais il en acquiert d'autres. Le malus de -90 aux actions opposées ne s'applique plus, mais il pourra interrompre toute action de l'individu surpris, même après que les dés aient été lancés.

Prenons un exemple. Supposons que Célia et son compagnon Lémures soient en plein combat contre trois miliciens. Par chance, Célia a réussi à surprendre tous les soldats grâce à un Jet Ouvert sur son Initiative. Cependant, elle décide de retarder son action pour voir

Illustration © Haloni 2002

voir comment se déroulent les choses. Notre héroïne voit que Lémures se défend sans difficulté contre les deux premiers assaillants, mais que le troisième milicien obtient un bon résultat aux dés, et risque d'infliger une blessure à son compagnon. Célia peut profiter de la surprise pour essayer de pousser Lémures hors de la trajectoire de l'attaque, même si le milicien a déjà lancé les dés.

LES ACTIONS

Durant les trois secondes que dure un round, un personnage peut faire beaucoup de choses. En fonction de leur nature, ces actions se répartissent en deux catégories : les actions passives et les actions actives.

Un personnage ne peut réaliser une action active que lorsque c'est son tour d'agir, ce qu'on appelle aussi avoir l'Initiative. Ces actions requièrent un certain effort et une réelle volonté de les accomplir ; comme attaquer, courir à pleine vitesse ou utiliser une compétence secondaire particulière. Une action active n'est réalisable que si le personnage a pu y consacrer toute son attention. Ce n'est pas le cas lorsqu'il a été attaqué et qu'il n'a pas réussi à se défendre. Même s'il n'a pas été blessé, répondre à l'assaut l'a distrait. Seuls les personnages qui n'ont pas subi d'attaque les empêchant d'agir peuvent effectuer des actions actives.

Lors d'un round, un personnage ne peut normalement effectuer qu'une seule action active. S'il désire en effectuer plusieurs, chaque action supplémentaire rajoute un malus cumulatif de -25 à la compétence correspondante. Par exemple, si quelqu'un désire courir à son Mouvement maximum jusqu'à son ennemi, l'attaquer avec son épée et finalement utiliser sa compétence secondaire Observation pour vérifier si un autre adversaire est caché dans le coin, le personnage courra sans malus, attaquera à -25 et cherchera à -50. Chaque type d'action active ne peut être utilisé qu'une seule fois par round, y compris l'attaque. Il existe cependant des moyens d'effectuer des attaques supplémentaires, comme nous l'expliquons plus loin dans ce chapitre.

Pour savoir quel est le nombre maximum d'actions que peut effectuer un personnage lors d'un round, il faut faire la somme de son Agilité et de sa Dextérité puis consulter le **Tableau 37**.

Quant aux actions passives, elles sont exécutées de façon instinctive, par simple réaction. On les effectue automatiquement au moment où elles sont requises. Puisqu'elles n'impliquent aucune « action », on peut en effectuer plusieurs sans subir de malus. Ce sont des activités très simples, comme parler ou faire quelques pas. Quelques compétences secondaires sont considérées passives ; elles ne consomment aucune des actions du personnage.

L'**Encadré 6** présente quelques exemples d'actions actives et passives.

Mouvement et actions

Lors d'un round, les combattants se déplacent sur le champ de bataille. Si un personnage se déplace au maximum du quart de son Mouvement au cours du rounds, c'est une action passive. S'il désire se déplacer plus que cela, on considère qu'il effectue une action active. Par conséquent, il doit appliquer un malus cumulatif de -25 à toute autre action accomplie par la suite.

Tableau 37 : Actions

Dextérité + Agilité	Nombre maximal d'actions
1 à 10	1
11 à 14	2
15 à 19	3
20 à 22	4
23 à 25	5
26 à 28	6
29 à 31	8
32 et +	10

Compétences secondaires et actions

De nombreuses compétences secondaires ne sont réalisables que lorsque le personnage a l'Initiative. Cependant, si quelqu'un utilise une compétence opposée à une autre, son adversaire pourra effectuer sa part du test opposé même sans avoir l'Initiative. Quant aux compétences secondaires passives, un personnage peut les utiliser chaque fois qu'il le désire.

Encadré VI: Exemples d'actions

Actions actives

Attaquer un adversaire
Utiliser des sorts ou des pouvoirs psychiques actifs
Utiliser des capacités physiques
Se déplacer de plus d'un quart du Mouvement
Utiliser une compétence secondaire active
Se retirer du combat

Actions passives

Se défendre d'une attaque
Dégainer ou rengainer une arme (spécial)
Utiliser des sorts ou des pouvoirs psychiques passifs
Se déplacer de moins d'un quart de son Mouvement
Réaliser un test opposé
Utiliser une compétence secondaire passive
Parler

LES BASES DU COMBAT

Maintenant que nous avons appris à déterminer l'ordre des actions dans le round, le moment est venu de nous plonger au cœur du système de combat d'*Anima* : les compétences Attaque, Parade et Esquive.

Comme son nom l'indique, la compétence Attaque mesure l'habileté du personnage à atteindre son adversaire, à éviter sa garde et à lui infliger des dégâts. Elle s'utilise avec les armes de tout type, qu'elles soient destinées au combat rapproché ou à distance. On peut aussi l'utiliser pour d'autres actions liées à l'escrime ou au tir, comme viser le centre d'une cible avec une arbalète. Elle dépend de la Dextérité, dont le modificateur de caractéristique est ajouté à la Base. Quelques classes spécialisées en combat bénéficient de bonus spéciaux automatiques en Attaque, que l'on ajoute pour calculer le Total de compétence du personnage.

Il y a deux compétences de défense, la Parade et l'Esquive. Toutes deux ont le même but : mesurer l'habileté du personnage à éviter les coups portés par son adversaire. On ajoute le modificateur de Dextérité au Total de Parade et celui d'Agilité en Esquive. Comme pour l'Attaque, certaines classes bénéficient de bonus spéciaux automatiques en défense, qu'il s'agisse de la Parade ou de l'Esquive.

La compétence Attaque s'oppose directement à la Parade et l'Esquive. Les attaques sont des actions actives et, par conséquent, un personnage ne peut les tenter que quand il a l'Initiative. Il est toujours possible de se défendre face à une attaque, ce qui constitue une action passive. Si le Résultat du défenseur est supérieur, il parvient à obtenir une contre-attaque et peut agir quand arrive son Initiative. Par contre, si un individu qui subit une attaque ne parvient pas à contre-attaquer, il est incapable d'agir. Dans *Anima*, les assauts sont bien plus qu'un simple échange de coups durant lesquels les adversaires tournent l'un autour de l'autre pour atteindre leur cible. Quand un personnage ne peut pas effectuer de contre-attaque, cela signifie qu'il est tellement occupé à se défendre qu'il ne trouve pas d'occasion d'entreprendre une autre action. Bien sûr, les personnages qui ne subissent pas d'attaque ont la capacité d'agir librement quand vient leur Initiative.

Le dernier élément essentiel du combat consiste à connaître la quantité de dégâts que peut infliger une attaque. La combinaison du Résultat d'Attaque, du Résultat de défense et des Dégâts de l'attaque permet de calculer les dégâts effectifs, qui sont retranchés des points de vie du défenseur. Les Dégâts d'une attaque sont égaux à la Base de l'arme plus le modificateur de Force du personnage.

LE COMBAT RAPPROCHÉ

Le combat rapproché se déroule à distance courte et implique normalement un contact physique entre les adversaires. L'attaquant effectue un test d'Attaque et le défenseur un test de Parade ou d'Esquive. Sans surprise, les résultats de ces tests sont appelés le Résultat d'Attaque et le Résultat de Défense. Le résultat de l'opération (Résultat d'Attaque – Résultat de Défense) est appelé Marge d'Attaque, valeur que nous devons reporter à la Table de Combat (cf. **Tableau 38**).

Détaillons chacune des étapes à suivre :

Étape 1 : Calculer le Résultat d'Attaque

Le personnage ayant le plus haut Résultat d'Initiative pour le round est le premier à pouvoir attaquer. Il lance un D100 et y ajoute son Attaque. Maladresses et Jets Ouverts sont possibles sur ce jet. Il faut éventuels appliquer les modificateurs dus à une situation spéciale, présentés dans le **Tableau 40**. Le nombre obtenu est le Résultat d'Attaque.

Étape 2 : Calculer le Résultat de Défense

La cible de l'attaque peut se défendre à l'aide de la Parade ou de l'Esquive. La procédure est la même que pour l'attaquant, à la compétence utilisée près. Comme il s'agit d'une action passive, un personnage a toujours le droit de se défendre. Par contre, il subit un malus s'il doit se défendre plusieurs fois dans le même round, voir le **Tableau 41**. Le nombre obtenu est le Résultat de Défense.

Étape 3 : Calculer le Marge d'Attaque

Une fois ces deux résultats connus, nous soustrayons le Résultat de Défense au Résultat d'Attaque. Le nombre obtenu, positif ou négatif, est la Marge d'Attaque. Elle détermine l'issue de l'assaut selon la Table de Combat (cf. **Tableau 38**). Si l'attaquant a obtenu le meilleur Résultat, il a atteint sa cible. Si le défenseur a obtenu le meilleur Résultat, il a réussi à se défendre et à contre-attaquer.

Imaginons que Célia décide d'attaquer l'un des miliciens qu'elle affrontait précédemment. La jeune femme a actuellement une Attaque de 120, tandis que le soldat n'a que 60 en Parade. Tous deux lancent les dés. Célia obtient 86, qu'elle ajoute à sa compétence pour un Résultat d'Attaque de 206. Le milicien lance les dés à son round et obtient 44, ce qui lui fait un Résultat de Défense de 104. La Marge d'Attaque est donc de 206 (Résultat d'Attaque de Célia) moins 104 (Résultat de Défense du milicien), soit 102.

La Table de Combat

La Table de Combat est un élément essentiel d'*Anima*, puisqu'elle indique les résultats possibles des assauts lors d'un combat. Chaque colonne correspond à l'Indice de Protection (IP) du défenseur, dont la valeur varie de 0 à 10. Chaque ligne correspond à un intervalle de dix points de Marge d'Attaque, de -300 à +400. La partie supérieure concentre les valeurs négatives correspondant aux contre-attaques, la partie inférieure les valeurs positives qui représentent une attaque réussie. Rappelez-vous que, suivant le Mode de l'attaque (Tranchant, Contondant, Perforant, etc.), l'IP du défenseur n'est peut-être pas le même. Pour utiliser la Table de Combat, il faut croiser la colonne de l'IP correspondant à l'attaque et la ligne contenant la Marge d'Attaque. Au final, il y a trois conséquences possibles.

L'attaque touche et inflige des dégâts

Quand l'intersection d'une ligne et d'une colonne indique un pourcentage, cela signifie que l'attaque porte et inflige des dégâts. Cette situation arrive normalement quand la Marge d'Attaque est un grand nombre positif. Le pourcentage multiplie par les Dégâts de l'attaque donne les dégâts effectifs, qui sont directement réduit du total de PV actuel du défenseur. Pour faciliter ce calcul, nous les avons effectués pour vous dans le Tableau 39. Dans le cas où le défenseur est toujours vivant après avoir reçu le coup, il perd la capacité d'effectuer une action active durant ce round, quelle qu'elle soit, même s'il obtient plus tard une contre-attaque.

Cela marque la fin de l'assaut. Si tout le monde a déjà agi, un nouveau round commence par le calcul de l'Initiative. Bien sûr, autant l'attaquant que le défenseur peuvent effectuer d'autres actions passives, comme se défendre de nouvelles attaques, au cours du même round.

Lors de son combat contre le milicien, Célia a obtenu une Marge d'Attaque de 102 points en sa faveur. Elle se bat avec un sabre (Mode Tranchant) contre un ennemi protégé par une armure de cuir bouilli (IP 2 contre le Mode Tranchant). Bien que l'armure ne protège que le torse mais elle est comptabilisée en entier, car Célia n'a pas effectué de coup visé. En consultant la Table de Combat, on constate que Célia provoque 80 % de dégâts. Avec ses Dégâts de 45 (Base 45 du sabre, +0 de Force), le milicien subit 36 points de dégâts effectifs, soit 80% de 45.

L'attaque échoue ou porte sans infliger de dégâts

Si la Marge d'Attaque est positive mais que l'intersection de la Table de Combat ne porte aucune valeur, cela signifie que l'attaque, même si elle a passé la défense, n'a pas réussi à atteindre le corps de l'adversaire et n'a coupé que des vêtements ou rebondi contre une armure. Les effets sont les mêmes que précédemment, si ce n'est que l'attaque n'inflige aucun dégât. Le défenseur est obligé de se défendre comme il peut et n'a pas l'occasion de réaliser une contre-attaque ni aucune autre action active durant ce round. À nouveau, si tout le monde à déjà agi, le round prend fin.

L'attaque échoue et il est possible de contre attaquer

Quand la Marge d'Attaque est négative, ou autrement dit que le Résultat de Défense est supérieur au Résultat d'Attaque, le défenseur parvient à obtenir une contre-attaque. La contre-attaque donne au personnage défenseur l'occasion d'agir, ce qui lui permet d'effectuer toute action active souhaitée à son Initiative. Sur la Table de Combat, toutes les intersections permettant au défenseur de contre-attaquer sont notées de la lettre C.

S'il le désire, au moment où il obtient une contre-attaque, un personnage peut choisir d'attaquer immédiatement son agresseur sans attendre qu'arrive son tour, en passant avant d'autres personnages possédant une meilleure Initiative et qui n'ont pas encore agi. Le défenseur est parvenu à bloquer ou à éviter l'attaque de son adversaire et il profite de cette opportunité pour lui rendre immédiatement la pareille. Ce type d'attaque s'appelle Riposte et suppose que le combattant a la possibilité d'atteindre son adversaire s'il peut effectuer une



Illustration © Mitsuki / KNIGHT LOUNGE

Silvia réussit son attaque sur l'homme bête

Tableau 38 : La Table de Combat

MARGE	IP 0	IP 1	IP 2	IP 3	IP 4	IP 5	IP 6	IP 7	IP 8	IP 9	IP 10
-301	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C	+150 C
-291 à -300	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C	+145 C
-281 à -290	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C	+140 C
-271 à -280	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C	+135 C
-261 à -270	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C	+130 C
-251 à -260	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C	+125 C
-241 à -250	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C	+120 C
-231 à -240	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C	+115 C
-221 à -230	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C	+110 C
-211 à -220	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C	+105 C
-201 à -210	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C	+100 C
-191 à -200	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C	+95 C
-181 à -190	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C	+90 C
-171 à -180	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C	+85 C
-161 à -170	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C	+80 C
-151 à -160	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C	+75 C
-141 à -150	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C	+70 C
-131 à -140	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C	+65 C
-121 à -130	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C	+60 C
-111 à -120	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C	+55 C
-101 à -110	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C	+50 C
-91 à -100	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C	+45 C
-81 à -90	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C	+40 C
-71 à -80	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C	+35 C
-61 à -70	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C	+30 C
-51 à -60	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C	+25 C
-41 à -50	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C	+20 C
-31 à -40	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C	+15 C
-21 à -30	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C	+10 C
-11 à -20	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C	+5 C
-1 à -10	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
1 à 9											
10 à 19											
20 à 29											
30 à 39	10%	10%	10%								
40 à 49	30%	20%	20%	10%							
50 à 59	50%	40%	30%	20%	10%						
60 à 69	60%	50%	40%	30%	20%	10%					
70 à 79	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%				
80 à 89	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%			
90 à 99	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%		
100 à 109	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	
110 à 119	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
120 à 129	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%
130 à 139	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%
140 à 149	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%
150 à 159	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%	50%
160 à 169	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%	60%
170 à 179	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%	70%
180 à 189	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%	80%
190 à 199	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%	90%
200 à 209	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%	100%
210 à 219	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%	110%
220 à 229	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%	120%
230 à 239	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%	130%
240 à 249	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%	140%
250 à 259	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%	150%
260 à 269	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%	160%
270 à 279	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%	170%
280 à 289	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%	180%
290 à 299	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%	190%
300 à 309	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%	200%
310 à 319	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%	210%
320 à 329	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%	220%
330 à 339	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%	230%
340 à 349	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%	240%
350 à 359	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%	250%
360 à 369	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%	260%
370 à 379	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%	270%
380 à 389	380%	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%	280%
390 à 399	390%	380%	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%	290%
+400	400%	390%	380%	370%	360%	350%	340%	330%	320%	310%	300%

attaque. Cela signifie qu'un personnage ne peut profiter d'une Riposte que s'il a encore la capacité d'attaquer au cours de ce round (un personnage qui a perdu cette capacité d'agir ne pourra pas rendre le coup). Gardez aussi à l'esprit qu'une contre-attaque, même si elle a pour origine une défense, est toujours une action active. Par conséquent, sauf si le personnage a la capacité de réaliser des attaques supplémentaires, il ne s'avère possible de contre-attaquer qu'une seule fois par round. Si un personnage a déjà utilisé toutes ses actions actives, il ne pourra plus bénéficier des contre-attaques obtenues.

Naturellement, le défenseur ne peut contre-attaquer que sur son adversaire direct. S'il désire attaquer un autre adversaire, il devra renoncer à son contre et attendre que son Initiative lui permette d'agir.

Un autre facteur intervient : l'habileté avec laquelle le défenseur a réussi à éviter l'attaque. S'il parvient à très bien éviter l'attaque de son adversaire, il peut user de sa position favorable pour effectuer sa Riposte et en tirer de grands bénéfices. Les intersections de contre-attaque présentent un bonus devant le C, que le défenseur ajoute à sa compétence quand il réalise une Riposte. Il est aussi possible qu'un personnage tente de profiter de la contre-attaque pour utiliser une compétence secondaire, directement opposée à une des compétences de son adversaire. Dans ce cas, il faut appliquer le bonus de Riposte à ce test.

Alors qu'elle échappait aux miliciens, Célia a été interceptée par le capitaine de la ville, qui s'est mis en travers de son chemin et a engagé le combat. Notre amie a de graves problèmes puisqu'elle doit se mesurer seule à trois adversaires. Tous calculent leur Initiative et les Résultats sont les suivants : Célia obtient 93, le capitaine 73 et les deux autres miliciens (que nous appellerons A et B) respectivement 53 et 64. Célia est donc la première à agir. Voyant qu'elle ne dispose d'aucune échappatoire, elle se prépare au combat et prend la décision d'attaquer le milicien B, qui a commencé à la poursuivre.

L'attaque réalisée par Célia sur son adversaire lui inflige des dégâts et le milicien B perd son action au cours de ce round. C'est maintenant au tour du capitaine ; même si Célia obtient un Résultat de Défense supérieur au Résultat d'Attaque de son adversaire (ce qui lui permettrait théoriquement de contre attaquer), elle ne dispose plus d'attaque et ne peut pas rendre le coup. Ensuite, étant donné que B ne peut effectuer d'action active (il a été soumis à une attitude défensive par l'attaque de Célia), seul le milicien A peut encore agir. Il tente de frapper l'acrobate et échoue. Comme tout le monde a agi, le round prend fin.

Malheureusement, le round suivant ne s'avère pas très favorable à notre amie, puisqu'elle obtient une Initiative de 82, alors que ses adversaires obtiennent respectivement 83, 95 et 112. Tous agiront avant elle. Se rendant compte de son désavantage, Célia déclare qu'elle va effectuer deux attaques durant ce round, réduisant donc son Attaque comme nous le verrons plus loin. Le premier à l'attaquer est le capitaine, mais Célia obtient un Résultat de Défense de 76 points supérieur au Résultat d'Attaque de son adversaire. Par conséquent, elle peut contre attaquer avec un bonus de +35 ce qui lui permet de le blesser grâce aux jets suivants.

Ensuite, c'est le tour du milicien A, qui s'en prend à elle avec des résultats semblables. À cette occasion, la Marge d'Attaque est de 36, et donc à l'avantage de la jeune acrobate, ce qui lui permet d'agir de nouveau et de contre attaquer. Bien que dans des circonstances normales elle ne pourrait pas le faire car il ne lui restait pas d'attaques, nous ne souvenons qu'elle avait déclaré plus tôt qu'elle allait en réaliser deux ce round ci. La Riposte, qui grâce à la Marge d'Attaque négative accorde un bonus de +15 à l'Attaque de Célia, réussit elle aussi à blesser le milicien A. C'est maintenant au round de B d'agir, qui effectue

Tableau 39 : La Table des dégâts calculés

% / DÉGÂTS	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	+5
10%	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	+0
20%	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	+1
30%	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	+1
40%	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	+2
50%	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	+2
60%	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	+3
70%	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	+3
80%	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	+4
90%	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	+4
100%	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	+5
110%	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	+5
120%	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	+6
130%	13	26	39	52	65	78	91	104	117	130	+6
140%	14	28	42	56	70	84	98	112	126	140	+7
150%	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150	+7
160%	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	+8
170%	17	34	51	68	85	102	119	136	153	170	+8
180%	18	36	54	72	90	108	126	144	162	180	+9
190%	19	38	57	76	95	114	133	152	171	190	+9
200%	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	+10
210%	21	42	63	84	105	126	147	168	189	210	+10
220%	22	44	66	88	110	132	154	176	198	220	+11
230%	23	46	69	92	115	138	161	184	207	230	+11
240%	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	+12
250%	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250	+12
260%	26	52	78	104	130	156	182	208	234	260	+13
270%	27	54	81	108	135	162	189	216	243	270	+13
280%	28	56	84	112	140	168	196	224	252	280	+14
290%	29	58	87	116	145	174	203	232	261	290	+14
300%	30	60	90	120	150	180	210	240	270	300	+15
310%	31	62	93	124	155	186	217	248	279	310	+15
320%	32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	+16
330%	33	66	99	132	165	198	231	264	297	330	+16
340%	34	68	102	136	170	204	238	272	306	340	+17
350%	35	70	105	140	175	210	245	280	315	350	+17
360%	36	72	108	144	180	216	252	288	324	360	+18
370%	37	74	111	148	185	222	259	296	333	370	+18
380%	38	76	114	152	190	228	266	304	342	380	+19
390%	39	78	117	156	195	234	273	312	351	390	+19
400%	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400	+20

une troisième attaque qui ne réussit pas non plus à dépasser l'Esquive de Célia, et qui accorde à Célia une troisième contre attaque. Malheureusement, elle n'a plus d'attaques à effectuer, ce qui ne lui permet pas de profiter de cette opportunité. C'est enfin le tour de Célia qui n'a pas perdu son droit d'agir puisqu'elle a réussi toutes ses défenses. Cependant, comme elle a dépensé ses deux attaques durant ce round, elle ne peut frapper plus personne et le round prend fin.

Rappelez-vous : pourquoi se limiter à dire qu'un personnage a esquivé ou paré les coups quand on peut les décrire de façon plus vivante, comme en disant que le combattant a esquivé toutes les attaques ? Comme toujours, le Meneur de Jeu décide du niveau d'interprétation cinématographique, en fonction des événements se passant durant le combat.

Illustration © Sangre 2001

LES OPTIONS DU COMBAT RAPPROCHÉ

Animа fournit aux joueurs de nombreuses options pour agir à leur guise au cours du combat et le rendre plus intenses. Ces options permettent aux personnages de tirer profit de leur environnement ou de réaliser des manœuvres spéciales, comme le Renversement ou le Désarmement. Comme vous le verrez, elles apportent d'énormes avantages, car ces règles sont plus diverses et variées que celles utilisées dans le combat conventionnel. Cependant, la grande majorité de ces manœuvres compliquent quelque peu le système de combat et nous recommandons donc aux Meneurs de Jeu qu'ils ne permettent de les utiliser que quand les joueurs et lui se seront parfaitement habitués au mécanisme de base.

Les situations de combat rapproché

Lors d'un combat, il peut se passer beaucoup de choses qui ne dépendent pas des compétences des combattants, et qui peuvent faire pencher le combat d'un côté ou de l'autre. On ne peut pas raisonnablement considérer qu'une personne est capable de se défendre de la même façon contre un assaillant face à elle que contre un autre qui la surprend de dos. Pour refléter ce genre de circonstances, on applique des modificateurs aux compétences des combattants, à rajouter ou soustraire à leurs tests d'Attaque ou de défense (cf. **Tableau 40**). Ces modificateurs s'appliquent toujours à l'individu qui réalise l'action. Par exemple, dans la situation de flanc, un personnage subit un malus de -30 pour parer ou esquiver l'attaque d'un personnage situé sur son flanc, et -10 pour l'attaquer. Si le Meneur de Jeu l'estime nécessaire, il peut utiliser ces modificateurs pour les situations n'impliquant pas le combat. La colonne des actions physiques ne s'applique qu'aux compétences secondaires opposées entre deux individus.

De flanc : Un personnage a un adversaire de flanc s'il est sur son côté et légèrement en arrière, situation où il est plus difficile de s'en défendre et de l'attaquer. Une personne de taille moyenne peut garder jusqu'à trois adversaires en face d'elle dans le meilleur des cas, mais le quatrième et le cinquième arriveront certainement à se mettre de flanc.

De dos : Un personnage a un adversaire de dos quand il se trouve exactement derrière lui. Dans un combat rapproché, quand un personnage est entouré de six adversaires, l'un d'eux se trouve forcément dans son dos.

Surprise : On peut obtenir l'avantage de la surprise grâce à l'Initiative, mais aussi quand un personnage ne s'attend pas à une attaque, ni ne peut l'anticiper d'aucune manière que ce soit. Un individu surpris n'a pas la capacité d'attaquer puisque, par définition, il n'a pas l'Initiative. Bien sûr, il pourra toujours bénéficier d'une contre-attaque.

Cécité partielle : Ce modificateur s'applique quand le personnage ne peut pas bien voir son adversaire, quelle qu'en soit la raison, que ce soit suite à un éblouissement ou parce qu'il combat dans les ténèbres. Il doit au moins percevoir les mouvements de son ennemi ; dans le cas contraire, il se trouve plutôt dans la situation suivante.



Un templier de Tol Rauko bloque le coup et se prépare à contre attaquer

Cécité totale : Dans cette situation, le personnage ne parvient pas du tout à percevoir son adversaire, que ce soit suite à un empêchement physique (comme une réelle cécité) ou à cause de son environnement, comme s'il luttait dans l'obscurité totale. Ce modificateur sert aussi pour affronter un ennemi complètement invisible.

Position élevée : Ces modificateurs sont utilisés quand le personnage se trouve plus haut que son adversaire, comme sur le faîte d'une muraille ou sur une table de grande taille. On l'utilise aussi pour un combattant monté.

Renversé : Un personnage renversé est tombé d'une façon ou d'une autre. Si son adversaire est suffisamment près, il applique également le modificateur de position élevée contre le personnage renversé.

Paralysie légère : Quand un personnage est paralysé mais garde quand même une certaine liberté de mouvement, il se trouve dans cette situation. C'est le cas d'un personnage enchaîné par le pied à un mur ou qui est tenu par le bras.

Paralysie partielle : Dans cette situation, le personnage est quasiment immobilisé et ne peut effectuer que des mouvements très limités. Un individu aux pieds et mains enchaînés, ou soumis par une Immobilisation totale, se trouve dans cette situation.

TABLEAU 40 : SITUATIONS SPÉCIALES DE COMBAT

Situation	Attaque	Parade	Esquive	Initiative	Action physique
De flanc	-10	-30	-30	-	-
De dos	-30	-80	-80	-	-
Surprise	NA	-90	-90	NA	-90
Cécité partielle	-30	-30	-15	-	-30
Cécité totale	-100	-80	-80	-	-90
Position supérieure	+20	-	-	-	-
Renversé	-30	-30	-30	-10	-30
Paralysie légère	-20	-20	-40	-20	-40
Paralysie partielle	-80	-80	-80	-30	-60
Paralysie totale	-200	-200	-200	-100	-200
En joue	-20	-120	-120	-50	-100
En lévitation	-20	-20	-40	-	-60
Qualité de Voi 7-14	+10	+10	+10	+10	-
Qualité de Voi 15 et +	+15	+10	+20	+10	-
En charge	+10	-10	-20	-	-
Dégainer	-25	-25	-	-	-25
Espace réduit	-40 Spé.	-40 Spé.	-40	-	-20
Petit adversaire	-10	-	-	-	-
Adversaire minuscule	-20	-10	-	-	-

Paralysie totale : Un personnage complètement paralysé ne peut absolument plus bouger.

En joue : Dans cette situation de combat, un personnage est la cible d'une forme de menace en contact direct avec lui, comme un couteau posé sur son cou ou une épée appuyée sur son torse. Le personnage n'est pas vraiment immobile, mais les circonstances rendent tout déplacement extrêmement dangereux. Les malus ne s'appliquent que contre l'adversaire qui tient le personnage en joue.

En lévitation : Un personnage qui lévite par un moyen surnaturel utilise les modificateurs de cette situation. Ils s'appliquent aussi à toute personne maintenue dans les airs contre sa volonté.

Qualité de Vol 7 à 14 : Le personnage se déplace dans les airs avec une Qualité de Vol comprise entre 7 et 14. Pour pouvoir appliquer ces modificateurs, il faut disposer de suffisamment d'espace pour manœuvrer.

Qualité de Vol 15 et + : De même que précédemment, si ce n'est que la Qualité de Vol est supérieure ou égale à 15.

En charge ou en train de courir : Si le personnage court en direction d'un ennemi au moins depuis le round précédent, il pourra appliquer ce modificateur. Il faut déclarer la charge avant de lancer l'Initiative. Une personne déjà au contact d'un adversaire ne peut pas effectuer de charge contre cet adversaire. Règle spéciale : tout personnage déclarant une charge contre un ennemi n'applique pas de malus en Attaque pour s'être déplacé de plus d'un quart de son Mouvement lors du même round.

Dégainer : Bien qu'il s'agisse habituellement d'une action passive, ce malus s'applique toujours quand le personnage décide d'attaquer ou de se défendre sans avoir d'arme en main, et qu'il la dégaine pendant le même round. On le compte aussi si le personnage désire changer d'arme en plein combat. Malheureusement, si un personnage reçoit une attaque surprise (que ce soit à cause de son Initiative ou d'une situation inattendue), il ne peut pas dégainer son arme et doit se protéger sans elle.

Espace réduit : Si le lieu du combat est de petite dimension, comme un étroit passage de moins d'un mètre de large, le personnage doit appliquer ces modificateurs. Les malus en Attaque et en Parade ne sont utilisés que pour des armes de Grande Taille, puisqu'on suppose qu'il n'y a pas l'espace nécessaire pour les manier correctement. Le Meneur de Jeu peut étendre ces malus à d'autres armes s'il le juge opportun.

Petit adversaire : Cette situation correspond au combat avec un ennemi dont la taille est au moins inférieure de moitié à celle du personnage. Le malus disparaît si ce dernier effectue une Attaque de zone.

Adversaire minuscule : Comme précédemment, mais la Taille de l'adversaire est inférieure au dixième de celle du personnage. Le malus disparaît aussi si ce dernier effectue une attaque de zone.

Défenses supplémentaires

Il est plus difficile de se protéger de cinq ennemis que d'un seul. Par conséquent, quand un personnage subit plusieurs attaques de suite, il doit réduire graduellement sa compétence de défense. Plus précisément, il applique un malus de -30 en Parade et en Esquive contre la deuxième attaque reçue, et -20 supplémentaire pour chaque attaque suivante, jusqu'à un maximum de -90. Ce malus peut se combiner à d'autres modificateurs, comme de flanc ou de dos.

Tableau 41 : Défenses supplémentaires

Attaque n°	Malus défensif
2	-30
3	-50
4	-70
5+	-90

Attaques supplémentaires

Normalement, un personnage ne peut effectuer qu'une seule action offensive par round, qui lui permet de tirer le profit maximal de son habileté martiale durant le round. Cependant, un combattant expérimenté peut placer jusqu'à un coup supplémentaire par tranche de 100 points de Total d'Attaque. Malheureusement, il perd en précision en multipliant ses tentatives, et tous ses tests d'Attaque subissent un malus de -25 par attaque supplémentaire dans le round.

Si un personnage qui déclare plusieurs attaques subit une contre-attaque et perd son droit aux actions actives, il ne peut continuer à effectuer ses attaques restantes, quel que soit leur nombre. Gardez aussi à l'esprit que chaque coup supplémentaire peut être utilisé en cas de contre-attaque. Par exemple, quelqu'un prévoyant d'attaquer deux fois dans le round (avec -25 en Attaque) pourrait réaliser jusqu'à deux contre-attaques.

Chaque attaque peut être utilisée pour effectuer une manœuvre de combat différente ou pour viser des cibles différentes. Par contre, quel que soit le nombre d'attaques que tente le personnage lors d'un round, elles comptent toutes comme une seule action active.

Une précision pour finir : chaque attaque ne doit pas être forcément interprétée comme un coup unique, mais comme une série de frappes et d'assauts, aussi variés que le permettent les armes employées.

Un guerrier qui possède un Total d'Attaque de 220 peut réaliser jusqu'à trois attaques s'il le désire. Cependant, il verrait sa compétence réduite à 170 pour ses trois attaques, en tenant compte du malus de -50 pour ses deux attaques supplémentaires (25 pour chacune d'entre elles). De son côté, un personnage ne possédant que 60 en Attaque ne pourrait effectuer aucune attaque supplémentaire

Attaques avec une arme supplémentaire

Un personnage voudra peut-être porter une arme dans chaque main pour augmenter sa capacité offensive. Dans ce cas, il pourra effectuer une attaque supplémentaire, en appliquant un malus de -40 à sa compétence pour la deuxième arme uniquement. Avec l'avantage Ambidextrie, le malus de l'arme supplémentaire se réduit à -10 seulement. L'attaque accordée par une arme supplémentaire peut elle aussi être utilisée pour effectuer une contre-attaque. L'Initiative d'un personnage avec deux armes se base toujours sur la plus lente des deux.

Lémures, qui possède 140 en Attaque, manie deux épées courtes. Comme il est ambidextre, il peut effectuer s'il le désire deux attaques par round, l'une à 140 et l'autre à 130. Dans le cas où il déclare une attaque supplémentaire, comme nous l'avons vu dans la section précédente, il pourra effectuer un total de trois attaques : les deux premières à 115 avec une arme et la troisième à 105 avec l'autre.

Attaques spéciales

Le combat rapproché ne se compose pas que de simples attaques. Des manœuvres spéciales sont possibles, dont la finalité n'est pas de simplement infliger des dégâts. Ces techniques peuvent se combiner en cumulant les modificateurs qui leur correspondent. De même, on peut réaliser ces manœuvres lors d'attaques supplémentaires, en appliquant les malus appropriés.

Mise hors combat : Cette manœuvre a pour but de mettre un personnage hors combat, en lui rompant un membre ou en lui sectionnant un tendon. Si un personnage réussit un coup visé sur un bras ou une jambe, en déclarant qu'il ne souhaite que mettre son adversaire hors combat, il réduit de moitié les dégâts effectifs de son attaque, mais les compte en totalité pour déterminer le Niveau de Critique. Le membre est considéré étant un point vulnérable pour le calcul des dégâts nécessaires à la réalisation d'un Critique. La Mise hors combat n'a aucun effet sur les créatures à Encaissement.

Illustration © Alicia Cunillera

Renversement : Comme son nom l'indique, l'objectif de cette attaque est de renverser son adversaire. En raison de sa difficulté, cette manœuvre spéciale impose un malus de -30 en Attaque s'il combat à mains nues et de -60 s'il manie une arme. Cette attaque est toujours réalisée contre un IP 0 puisque l'armure n'a aucune influence sur cette manœuvre. Si le personnage inflige des dégâts de 10% ou plus (ce qui correspond à une Marge d'Attaque de 30 ou plus), l'impact a touché sa cible et le personnage peut tenter de renverser son adversaire. Dans ce but, les deux adversaires doivent effectuer un test opposé de caractéristique ; l'attaquant peut utiliser sa Force ou sa Dextérité, le défenseur sa Force ou son Agilité. Si le personnage effectuant le Renversement remporte l'affrontement, son adversaire tombe immédiatement au sol. Si l'attaque inflige moins de 100% de dégâts, l'attaquant applique un malus de -3 à sa caractéristique ; si par contre la différence atteint les 200% de dégâts, ce modificateur devient un bonus de +3. Les créatures quadrupèdes bénéficient d'un bonus naturel de +3 à ses tests. Si l'attaquant le désire, le renversement peut infliger des dégâts, mais ils sont alors réduits de moitié et l'attaque se fait contre l'IP normale du défenseur.

Désarmement : Avec cette manœuvre, un personnage peut arracher l'arme des mains de son adversaire, utilisant pour y parvenir sa dextérité ou simplement la force brute. Pour effectuer cette manœuvre, il applique un malus de -40 en Attaque qui, comme pour un Renversement, se fait toujours contre un IP 0. Si la Table de Combat indique que l'attaque provoque des dégâts, il faut effectuer un test opposé de caractéristiques entre les deux personnages, chacun pouvant choisir entre sa Force ou sa Dextérité. Si l'attaque n'a pas atteint 100% de dégâts, l'attaquant applique un malus de -3 à sa caractéristique ; si par contre la différence atteint les 200% de dégâts, ce modificateur devient un bonus de +3. Si l'assaillant remporte l'affrontement, il désarme son adversaire. Une manœuvre de Désarmement ne peut pas infliger de dégâts au défenseur.

Étourdissement : L'Étourdissement est un effet secondaire possible suivant un choc à la tête. S'il le désire, un combattant peut essayer d'assommer son adversaire, au lieu de le tuer. Il doit alors effectuer une attaque avec un Mode Contondant et viser la tête. Si le personnage déclare à l'avance que son intention est d'assommer son adversaire, il n'inflige que la moitié des dégâts indiqués par les tables, mais le total des dégâts est comptabilisé pour calculer le Niveau de Critique. Si celui-ci est supérieur à 50, le personnage touché tombe automatiquement inconscient. Avec cette manœuvre, le Critique ne produit aucun autre effet que des malus aux actions ou l'inconscience désirée et il ne peut jamais provoquer de mort automatique. Si le personnage souhaite assommer un adversaire sans utiliser d'arme Contondante, il applique un malus supplémentaire de -40 en Attaque.

Immobilisation : L'objectif de l'Immobilisation consiste à empêcher un adversaire de bouger. Cette manœuvre inflige un malus de -40 en Attaque, mais elle s'effectue contre un IP 0. On ne peut utiliser cette manœuvre qu'en se battant à mains nues, ou avec des armes qui permettent d'Immobiliser. Si l'attaquant obtient des dégâts minimaux de 10%, les deux personnages effectuent un test opposé de caractéristiques. L'attaquant peut choisir entre sa Force et sa Dextérité, et le défenseur entre sa Force et son Agilité. À nouveau, si l'attaque n'a pas atteint les 100% de dégâts, l'attaquant subit un malus de -3 à sa caractéristique ; si elle est au moins de 200%, il bénéficie d'un bonus de +3. Si l'attaquant remporte l'opposition de caractéristique avec une marge inférieure à 3 points, le défenseur se retrouve en situation de **paralysie légère**. Si la marge est comprise entre 3 et 10, le défenseur subit une **paralysie partielle**, et si elle est supérieure à 10, l'immobilisation s'avère parfaite et la victime subit une **paralysie totale**. Si l'attaquant le désire, une Immobilisation peut infliger des dégâts, mais ils alors sont réduits de moitié et il faut appliquer l'armure du défenseur.

Pour se libérer d'une immobilisation non totale, un personnage peut effectuer un nouveau test lors des rounds suivants chaque fois qu'il peut agir, bien qu'en réduisant de 3 la valeur de sa caractéristique. Si, pour une raison ou une autre, le personnage ne peut pas agir lors de ce round, il peut quand même tenter de se libérer à la fin du round, quand tous les autres ont déjà effectué leurs actions.

Tant qu'il immobilise son adversaire, le personnage qui réalise l'immobilisation est dans une situation de paralysie légère.

Attaque de zone : Cette manœuvre permet à un personnage de frapper plusieurs ennemis d'un seul coup, autrement dit d'atteindre plusieurs cibles avec une unique attaque. Vu la difficulté que cela entraîne, cette manœuvre provoque un malus de -50 en Attaque. Tous les individus touchés subissent une attaque dont la valeur est égale au Résultat d'Attaque obtenu, dont ils doivent se défendre selon leur placement. Si une des cibles réussit une contre-attaque avec sa compétence Parade, l'attaque est interceptée et toutes les personnes qui ne se sont pas encore défendues ne sont plus dans l'obligation de le faire. Si l'attaque est esquivée, l'attaque suit son chemin et le défenseur devra attendre qu'elle prenne fin avant de réaliser sa contre-attaque. Les cibles doivent se trouver proches les unes des autres et à portée du personnage. Le nombre maximal de cibles dépend exclusivement de la taille de l'arme. Les armes Petites et Moyennes ne peuvent atteindre respectivement que trois et quatre cibles, celles de Grande taille peuvent en atteindre cinq. Ces valeurs correspondent évidemment à des adversaires de taille humaine, et le Meneur de Jeu pourra les augmenter ou les réduire si les tailles des adversaires varient.

Attaques avec le Mode Secondaire de l'arme : Toutes les armes normales attaquent avec un Mode déterminé par leur nature : Tranchant, Contondant ou Perforant. Bien que la plupart n'utilisent qu'un seul de ces trois types, certaines armes disposent aussi d'un Mode secondaire si on peut les utiliser de plusieurs façons au combat. Par exemple, une épée à deux mains peut être efficacement utilisée comme arme Contondante du fait de sa taille et de son poids, bien qu'elle soit Tranchante par nature. Si une arme dispose d'un Mode secondaire, un personnage peut choisir de l'utiliser à la place du principal, en appliquant seulement un malus de -10 en Attaque.

Tenir en joue : Tenir en joue consiste à mettre son adversaire dans une position désavantageuse, en le mettant en contact avec une arme de type quelconque, mais sans réellement lui causer de dégâts, comme en lui posant une dague sur le cou ou la pointe d'une épée sur le torse. Pour effectuer cette manœuvre, le personnage applique un malus de -100 en Attaque et l'armure du défenseur compte, puisqu'elle protège des parties du corps visées. Si l'attaquant obtient un résultat pouvant infliger des dégâts, il ne soutire pas de PV à sa cible, mais la soumet à une situation d'**En joue**.

Contrairement aux règles générales, effectuer une attaque contre un individu qu'on tient en joue est considéré une action passive (bien qu'elle nécessite aussi de dépenser une attaque) sauf si quelqu'un, y compris la personne en joue, parvient à surprendre le personnage qui tient en joue.

Si le Meneur de Jeu le permet, il est possible de déclarer cette manœuvre après avoir lancé les dés pour effectuer une attaque, tant que le défenseur n'a pas encore lancé les dés pour sa défense.

Attaques visées : Un personnage peut choisir de frapper une zone précise du corps de son adversaire, en appliquant un malus en Attaque. Bien sûr, la difficulté pour toucher les zones distinctes de son corps indique le malus applicable, cf. **Tableau 42**. Malheureusement, il s'avère impossible de présenter tous les malus possibles pour les créatures dont l'anatomie diffère fortement de celle des humains ; le Meneur de Jeu devra en estimer la valeur pour chaque cas précis. Naturellement, on n'applique que l'IP de la zone ciblée par un coup visé. En d'autres termes, un impact à la tête sur un individu vêtu d'une armure gothique mais dépourvu de casque ne rencontrera aucune protection. Ce n'est pas non plus la peine de déterminer la localisation des Critiques.

Tableau 42 : Attaques visées

Zone du corps	Malus contre humanoïdes
Cou	-80
Tête	-60
Coude	-60
Cœur	-60
Aine	-60
Pied	-50
Main	-40
Genou	-40
Abdomen	-20
Bras	-20
Cuisse	-20
Tibia	-10
Torse	-10
Œil	-100
Poignet	-40
Épaule	-30

Défenses spéciales

Tout comme il existe des attaques spéciales, quelques défenses ont, elles aussi, des caractéristiques spéciales.

Défense totale : Un personnage en défense totale bénéficie d'un bonus de +30 en Parade et en Esquive, mais il ne peut en contrepartie effectuer aucune autre action active pendant ce round. Pour pouvoir utiliser ce type de défense, le personnage doit attendre son tour dans le round et déclarer son intention de passer en mode Défense totale. Une fois en Défense totale, le personnage peut la conserver pendant les rounds suivants jusqu'à ce qu'il décide qu'il va cesser de l'utiliser au prochain round.

Écarter : Il peut arriver qu'un personnage esquivant veuille écarter une autre personne hors de la trajectoire d'une attaque. Cette manœuvre constitue une action active et ne peut être utilisée que sur des personnages proches du défenseur, si celui-ci a la Force suffisante pour les déplacer. Écarter quelqu'un provoque un malus de -30 en Esquive. Si le personnage ne parvient pas à esquiver l'attaque, la personne qu'il n'a pas écartée subira aussi les dégâts.

Résister aux coups : Un personnage peut décider de ne pas parer une attaque et de résister à un coup avec son corps. S'il déclare qu'il va résister, il réduit de moitié la Base de sa compétence de défense, à laquelle il appliquera ensuite les modificateurs requis. Cependant, il pourra en contrepartie agir librement à son Initiative, même sans avoir obtenu de contre-attaque ; comme il ne se préoccupe pas de parer, il n'est pas obligé de récupérer son action. Cette stratégie s'avère particulièrement utile pour les individus lents et gênés par de lourdes protections. Si le défenseur reçoit un Critique qui produit des effets, il perd néanmoins ses actions.

La Solidité et le Fracassement

Quand deux guerriers mettent toute leur force dans leurs coups, il y a un risque que leurs armes se rompre. Cette règle optionnelle permet de mesurer leur résistance aux chocs, entre elles ou contre des armures rigides. Chaque fois qu'un personnage utilise une arme pour parer une attaque, il doit effectuer un test de Solidité pour savoir si elle casse ou pas. L'attaquant lance un D10 et y ajoute le Fracassement de son arme. Si le résultat est supérieur à la Solidité de l'arme du défenseur, cette dernière se brise.

Il n'est pas possible de briser d'un coup les armes bénéficiant d'un bonus de qualité. Quand une arme +5 ou supérieure subit un choc fracassant, plutôt que de se briser complètement, elle perd un niveau de qualité. De cette façon, quand une arme +15 subit un choc, elle devient une arme +10, et ainsi de suite, jusqu'à ce que son bonus se réduise à 0. Si une arme se brise lors d'une parade, le personnage conserve son Initiative mais ne peut plus continuer à l'utiliser.

La Solidité des armures fonctionne à l'identique. Si quelqu'un portant une protection reçoit un impact, mais que son armure lui évite de subir des dégâts, l'armure peut se fragiliser et se briser. Le test de Solidité se fait de la même façon que pour les armes, en utilisant la valeur de l'armure. Si le personnage porte plusieurs couches d'armure, le Fracassement les concerne toutes à la fois. Quand une armure se brise, au lieu d'être complètement détruite, elle perd un point dans tous ses IP. S'ils descendent tous à 0, elle devient inutilisable.

Nous recommandons au Meneur de Jeu, pour faciliter les combats, de ne pas abuser de cette règle, parce que tester la Solidité des armes à tous les rounds risque de devenir lassant. Par contre, il vaut mieux l'utiliser quand la différence entre le Fracassement de l'attaquant et la Solidité de l'arme ou de l'armure du défenseur est si importante qu'elle risque de se briser.

La Solidité et le Fracassement de chaque objet sont indiqués dans les listes d'équipement du **Chapitre 8**.

Encadré VII: Bonus au Fracassement

Étant donné que la Force d'un assaillant améliore ses possibilités d'infliger des dommages à l'arme de son adversaire, vous pouvez si vous le désirez utiliser les modificateurs suivants au Fracassement.

Force 8 ou 9	+1 au Fracassement
Force 10	+2 au Fracassement
Force 11 ou 12	+4 au Fracassement
Force 13 ou 14	+6 au Fracassement
Force 15 ou plus	+8 au Fracassement

Krauser affronte avec son épée longue un adversaire maniant une épée à deux mains. Comme il n'a pas l'Initiative, il pare l'attaque avec son arme. Bien qu'il réussisse à parer l'assaut, il doit effectuer un test de Solidité. Son adversaire, dont l'arme a un Fracassement de 6, doit obtenir au minimum 7 avec le D10 pour dépasser la Solidité de l'épée longue. Malheureusement, il obtient un 9 et l'arme de Krauser est détruite.

Parade sans arme

Un individu peut se voir obligé de parer avec ses mains nues un coup porté avec une arme. Dans ce cas, il risque fortement de subir des dégâts, même s'il parvient à bloquer l'attaque. Dans cette situation, le défenseur doit effectuer un test de Solidité contre l'arme attaquante, en utilisant la Solidité de son propre corps, qui est égale à sa valeur de Dextérité ou de Constitution (au choix). Quand le résultat indique que l'arme de parade devrait avoir cassé, le défenseur reçoit 5 points de dégâts effectifs par point de marge d'échec. Si un personnage utilise une armure rigide de type chemise ou complète, il peut s'en servir pour bloquer les coups, en utilisant la Solidité de la protection. Quand un personnage atteint la maîtrise en Parade à mains nues, il peut ignorer ce jet puisqu'il est désormais capable de bloquer avec son corps la lame la plus effilée.

Même si le personnage subit des dégâts avec cette règle, il ne perd pas son action ni sa possibilité de contre-attaquer.

Krauser a perdu son arme lors du round précédent et se voit donc obligé de se défendre avec ses mains nues contre l'épée à deux mains de son adversaire. Bien qu'il réussisse à bloquer l'attaque, il doit effectuer un test pour vérifier s'il a subi des dégâts lors de sa parade. Le Fracassement de l'épée à deux mains est de 6, la Solidité de Krauser est de 10 (sa Constitution). L'attaquant obtient 7 sur le dé, pour un résultat de 13, soit 3 points de plus que la Solidité de Krauser, ce qui lui inflige une perte de 15 PV. Maintenant, même s'il a subi des dégâts, Krauser peut contre attaquer à mains nues.

Les compétences secondaires en combat

Quelques-unes des compétences secondaires peuvent être utilisées pour obtenir des bénéfices durant un combat. Nous allons voir une liste de ces possibilités et de leur utilisation en combat.

Habileté manuelle en combat : La compétence de jonglage, développée avec Habileté manuelle, permet à un personnage d'attraper les projectiles en l'air avant qu'ils ne touchent leur cible, ce qui peut être utilisé comme moyen de défense. Les projectiles lancés de façon naturelle (c'est-à-dire sans moyen magique, psychique ou de ki) peuvent être attrapés si le personnage atteint un seuil de difficulté Absurde. Dans le cas de projectiles tirés, puisqu'ils ont une vitesse et une puissance supérieures, la difficulté est de Quasiment Impossible. Si le personnage tente de bloquer un tir effectué avec une arme à feu, il doit avoir atteint la maîtrise et effectuer un test contre une difficulté Surhumaine. Pour attraper les projectiles lancés ou tirés par des moyens surnaturels, il faut effectuer un test opposé entre la compétence d'Habileté manuelle du défenseur et l'attaque du lanceur. Si le résultat du défenseur dépasse le Résultat d'Attaque, on considère qu'il a arrêté l'attaque dans les airs. Cette compétence est utilisée comme une défense passive, mais il faut appliquer un malus de -25 supplémentaire à chaque test effectué au cours du même round.

Bien sûr, l'exécution de cette manœuvre requiert parfois une grande force, pour arrêter des objets de grande taille ou lancés très forts ; le Meneur de Jeu peut exiger du personnage qu'il possède une Force minimale.

Si un personnage échoue en tentant d'attraper un projectile, il pourra quand même tenter de l'esquiver en appliquant un malus de -50 à sa compétence.

Équitation en combat: Un personnage voulant combattre monté sur un destrier doit développer la compétence Équitation, s'il veut faire preuve d'efficacité. Une personne tentant de combattre à cheval sans posséder quelques connaissances minimales applique un malus de -20 en Attaque et en Parade. Par contre, si elle a développé cette compétence au-delà de 40, elle domine suffisamment sa monture pour en tirer profit et bénéficier d'une **position élevé** pour ses attaques. Tant qu'elle se trouve à cheval, son Esquive sera limitée à sa compétence d'Équitation.

Quand un personnage effectue une charge montée avec une arme d'hast, il peut rajouter le double du modificateur de Force de sa monture aux Dégâts de l'attaque, après avoir réussi un test Moyen d'Équitation.

Si Lémures a une Esquive de 120 et 70 en Équitation, sa défense sera de 70 tant qu'il se trouve à cheval.

Acrobaties en combat : Les acrobaties peuvent être utilisées de deux façons distinctes en combat, avec une grande efficacité. La première permet à un personnage d'essayer de quitter un combat rapproché, même s'il fait face à plusieurs adversaires à la fois, en sautant par-dessus l'un d'entre eux ou en faisant d'autres pirouettes du même style. Pour ce faire, il doit avoir la possibilité d'agir, que ce soit en arrivant à son tour d'Initiative ou en bénéficiant d'une contre-attaque. Il effectue alors un test d'Acrobaties opposé à la compétence offensive de ses adversaires. S'il parvient à les dépasser de plus de 40 points, il réussit à quitter le combat sans permettre à aucun de ses adversaires de le frapper. En cas de différence inférieure à 40 points, son déplacement a été interrompu et le combat continue à se dérouler normalement.

La seconde manœuvre s'avère bien plus complexe. Le personnage se sert de ses Acrobaties pour essayer de se retrouver De Flanc ou De Dos par rapport à son adversaire, ce qui lui procurerait un avantage tactique important au moment d'attaquer. Cette manœuvre peut être utilisée à l'Initiative du personnage ou s'il obtient une contre-attaque. Quand cette action est déclarée, le personnage effectue un test d'Acrobaties opposé à la compétence Acrobaties ou Attaque de son adversaire. Si le personnage actif obtient une différence de 100 points en sa faveur, il réussit à se retrouver en position De Flanc par rapport à son adversaire, et De Dos avec 150 points de différence. Cette manœuvre est évidemment utilisée conjointement à une attaque et n'inflige donc pas de malus de deuxième action à l'acrobate. Si le personnage échoue à cette manœuvre, il est intercepté et offre à son adversaire la possibilité d'une contre-attaque.

Se retirer d'un combat

Il arrive régulièrement qu'un combattant veuille quitter un combat qui tourne mal. Fuir constitue une action active, qui ne peut être effectuée qu'au moment où le personnage peut agir. Il est très risqué de quitter un combat puisque cela permet normalement aux adversaires du fuyard de placer une attaque avant qu'il ne puisse partir. Tout adversaire au contact du combattant qui quitte le combat bénéficie d'une Riposte avec un modificateur De Flanc, à la seule condition d'avoir la capacité de réaliser une attaque durant ce round. Comme lors d'une contre-attaque, toute personne ayant déjà dépensé ses actions actives ne peut pas profiter de cette opportunité. Si aucune des attaques n'occasionne de dégâts, le personnage a la possibilité de fuir lors de ce round.

Si un personnage prend ses adversaires par surprise grâce à son Initiative, il peut se retirer d'un combat sans recevoir aucune attaque : il a tout simplement réagi trop vite pour que quiconque parvienne à l'intercepter.

Célia a deux ennemis à portée de son arc, qui mettront encore plusieurs rounds à arriver au contact. La jeune femme possède une compétence de 120 au tir, et obtient 85 aux dés, ce qui correspond à un Résultat d'Attaque de 185 pour sa première attaque. Le round suivant, elle décide de viser la tête de son autre adversaire. La chance marche à ses côtés : elle obtient deux jets ouverts pour un total de 252. En ajoutant sa compétence de tir, elle obtient un Résultat d'attaque de 372, auquel elle doit soustraire 60 points pour son tir visant la tête. Son Résultat d'Attaque est de 312 (160 +252 - 60), mais il doit être réduit à 280. Mais elle a bien atteint la tête.

Contre attaque avec des projectiles

En combat à distance, un personnage qui obtient une contre-attaque alors qu'il ne se trouve pas à bout portant ne peut appliquer à son Attaque avec projectiles aucun des bonus apparaissant sur la Table de Combat. En toute logique, quelle que soit l'habileté de sa défense contre cette attaque à distance, il n'améliorera pas sa capacité à atteindre une cible.

Portée des armes

Chaque arme à projectile possède une portée efficace qui correspond à la distance sur laquelle elle conserve toute sa puissance. Au-delà de cette portée, elle perd tant de puissance qu'elle n'est plus aussi dangereuse. Cette limite correspond en général à la moitié de la portée maximale de l'arme, qui est le moment où le projectile s'arrête de lui-même. Quand un projectile dépasse sa portée efficace, l'Attaque subit un malus de -30 et il faut réduire de moitié les dégâts qu'il inflige (cf. **Tableau 30**).

La portée efficace de chaque arme est modifiée en fonction de la Force du personnage qui l'utilise. Plus un personnage est fort et plus il peut atteindre une distance importante. Le **Tableau 43** indique les modificateurs applicables en fonction de la valeur de cette caractéristique. Les armes qui possèdent leur propre modificateur de Force, comme les arbalètes, utilisent cette caractéristique à la place de celle de leur utilisateur. Cependant, toutes les armes de tir ne sont pas conçues pour supporter la pression d'une puissance surhumaine. Cela signifie que, quelle que soit la force d'un personnage, un arc ne pourra jamais être tendu plus loin que sa capacité maximale, sous peine de se rompre. Le Meneur de Jeu a toute latitude pour décider à quel point les objets de qualité +5 ou supérieure peuvent tirer profit d'une force surhumaine.

Un arc long, dont la portée efficace est de 60 mètres, peut porter à 120 mètres au maximum. Si son utilisateur avait une Force de 8, sa portée efficace augmenterait à 80 mètres et sa portée maximale à 160 mètres.

Tableau 43 : Portée en fonction de la Force

Force	Distance	Qualité nécessaire
3	-30 m	
4	-10 m	
5 / 6	Aucun	
7	+10 m	
8	+20 m	
9	+30 m	
10	+50 m	
11	+100 m	+5
12	+250 m	+10
13	+500 m	+10
14	+1 km	+15
15	+5 km	+15
16+	+10 km	+20

LE COMBAT À DISTANCE

Le combat à distance est utilisé quand les attaques se font à l'aide de projectiles. À l'exception de quelques particularités que nous allons détailler, il utilise exactement les mêmes règles que les combats rapprochés et il faut donc suivre les étapes expliquées dans la section précédente.

Il existe deux types de projectiles : les lancés et les tirés. Les lancés sont directement projetés avec les mains (comme les hachettes ou les dagues), les tirés sont projetés par une arme de tir (comme un arc ou une arbalète). Chaque type de projectile possède une portée précise qui indique quelle distance il peut atteindre. Voyons maintenant les particularités que nous évoquions.

Limite à l'Attaque à distance

Contrairement au combat rapproché, quelle que soit la façon dont on touche une cible, la vitesse maximale que puisse atteindre un projectile reste la même. Par conséquence, il existe une limite au Résultat d'Attaque à laquelle ils peuvent accéder, qu'ils soient lancés ou tirés. Cette limite est fixée à un Résultat d'Attaque de 280, équivalent à une difficulté d'Impossible. Les malus des attaques spéciales sont calculés avant d'appliquer cette limite : il est tout à fait possible que le Résultat d'Attaque soit de 280, mais que le tir vise la tête.

Quand un personnage peut étendre son Ki à son arme, il parvient à dépasser cette limite.

Illustration © Alida Gaillès

LES OPTIONS DU COMBAT À DISTANCE

Tout comme il existe des options dans le combat rapproché, il existe aussi diverses possibilités pour le combat à distance. Le Meneur de Jeu décide là aussi d'utiliser ou pas ces règles, suivant sa familiarité avec le système de base.

Initiative avec les projectiles : les tirs en parallèle

Pour les projectiles, le tir fonctionne de la même manière que le combat rapproché. C'est-à-dire qu'un personnage peut uniquement effectuer une attaque si c'est à son tour d'agir. Cependant, si la différence d'Initiative entre deux adversaires est inférieure à 25, et qu'un d'entre eux subit une attaque de projectiles réalisée par l'autre, il peut tout de même réaliser lui aussi un tir ou un lancer. Cette règle simule le fait que les projectiles lancés ou tirés n'atteignent pas immédiatement leur cible et que deux personnages peuvent tirer à un instant si proche que les tirs paraissent simultanés. Un personnage réalisant un tir simultané effectue son attaque avant de se défendre. Un personnage n'est pas obligé de viser le même adversaire que celui qui lui tire dessus. Tous deux peuvent parer ou esquiver selon les règles normales.

Prêt à tirer

Les armes à projectiles ont généralement un modificateur d'Initiative négatif, pour représenter leur difficulté à recharger et à tirer rapidement. Cependant, si un personnage est prêt à tirer, si par exemple il a encoché sa flèche et vise une cible, le modificateur à l'Initiative de l'arme est égal à celui des actions à mains nues, soit +20.

Modificateurs aux attaques à distance

Comme le combat rapproché, le combat à distance connaît lui aussi des modificateurs en fonction des circonstances. Le **Tableau 44** indique les bonus et malus possibles que doit appliquer un personnage à son Attaque à l'aide de projectiles.

Tableau 44 : Modificateurs

Situation	Modificateurs
Se déplacer de plus d'un quart de son Mouvement	–10
Courir à son Mouvement maximum	–50
Faible visibilité	–20
Cible à couvert	–40
Changer de cible	–10
Si la cible se déplace à 8-9 de Mouvement	–20
Si la cible se déplace à 10 de Mouvement	–40
Si la cible se déplace à plus de 10 en Mouvement	–60
Après s'être défendu au cours du même round	–40
Attaquer plus loin que la portée efficace de l'arme	–30
Grande cible	+30
Viser pendant un round	+10
Viser pendant deux rounds	+20
Viser pendant trois rounds	+30
Tirer à bout portant	+30

Se déplacer de plus d'un quart de son Mouvement : Le Mouvement correspond dans ce cas à la capacité actuelle de déplacement du personnage.

Courir à son Mouvement maximum : Représente la vitesse maximale à laquelle peut se déplacer le personnage.

Faible visibilité : Quelle que soit la raison, le personnage ne parvient pas à distinguer parfaitement sa cible, sans toutefois subir les conditions de cécité partielle. Cela correspond par exemple à une cible cachée par un brouillard dense.

Cible à couvert : La cible bénéficie d'un couvert quand elle se trouve derrière un objet solide, dont elle ne sort que brièvement pour se pencher ou réaliser une action.

Changer de cible : Si le personnage vise une cible mais est obligé d'en changer au cours du même round, il doit appliquer ce malus à l'Attaque. On utilise aussi ce modificateur quand le tireur a la capacité de tirer plusieurs fois au cours du même round, et qu'il tire sur des cibles différentes. Ce malus n'est pas cumulatif.

Si la cible se déplace : Ces modificateurs dépendent de la vitesse de la cible.

Après s'être défendu au cours du même round : Modificateur utilisé si le personnage s'est déjà défendu lors de ce round.

Attaquer plus loin que la portée efficace de l'arme : Comme nous l'avons indiqué précédemment (cf. **Tableau 30**), quand un projectile dépasse sa portée efficace, il perd en précision et subit ce malus lié à la distance.

Grande cible : Si la cible dépasse deux mètres et demi, le personnage peut appliquer ce bonus à sa compétence de tir. Il n'est pas utilisable contre les créatures à Encaissement.

Viser : Viser une cible nécessite de la voir pendant tout le temps de la visée. Si elle disparaît du champ de vision du personnage ne serait-ce que pendant une seconde, tous les bonus sont perdus et le personnage doit recommencer à viser. Viser pendant plus de neuf secondes, soit trois rounds, n'apporte aucun bonus supplémentaire.

Tirer à bout portant : La cible se trouve à moins d'un mètre du personnage. Si celui-ci se trouve pris en combat rapproché avec une arme de tir, toute attaque qu'il effectue est considérée à bout portant.

Difficultés de tir

Un tir n'atteint pas forcément sa cible, même si la Table de Combat indique qu'il a infligé des dégâts. La raison peut en être la distance, bien trop grande, qui provoque l'échec de l'attaque. Le **Tableau 45** présente les difficultés minimales pour réussir à toucher la cible. Si le Résultat d'Attaque atteint la difficulté requise, le projectile a touché sa cible. Le Meneur de Jeu peut utiliser ces valeurs comme références pour tirer sur des cibles hors d'une situation de combat.

Tableau 45 : Difficultés de tir

Situation	Difficulté
À bout portant **:** moins d'un mètre	Facile
Portée courte **:** 2 à 10 mètres	Moyenne
Portée moyenne **:** 11 à 50 mètres	Difficile
Portée longue **:** 51 à 150 mètres	Très difficile
Très longue portée **:** 151 à 500 mètres	Absurde
Portée extrême **:** de 500 mètres à 1 km	Quasiment Impossible
Inclassable **:** Plus d'un km	Impossible

Célia et Lémures tirent avec leurs arcs sur un cavalier qui s'approche d'eux. Leur cible se trouve encore à cent mètres de distance, c'est à dire à portée longue. Ils doivent donc dépasser une difficulté de 140 (Très Difficile) sur leur Résultat d'Attaque. Après l'application des modificateurs adéquats, Célia lance les dés et n'obtient que 132, ce qui ne suffit pas. Sa flèche tombe à terre. Par contre, Lémures obtient un Résultat d'Attaque de 183, ce qui indique qu'il a atteint son adversaire et que celui ci doit se défendre normalement de cette attaque.

Défense contre les projectiles

Il est beaucoup plus difficile de se défendre d'un projectile que d'une arme de combat rapproché ; pour cette raison, la défense contre les projectiles subit des malus élevés. Ce n'est que quand un personnage parvient à la maîtrise en Esquive ou en Parade qu'il pourra facilement s'écarter de la trajectoire d'une flèche, voire l'intercepter en plein vol.

Dans le cas des armes de tir, comme les arcs ou les arbalètes, un personnage applique un malus de -80 en Parade et de -30 en Esquive. S'il atteint la maîtrise, le malus de Parade est réduit à -20, tandis que celui de l'Esquive est désormais annulé.

Si la défense est effectuée contre une arme de lancer, comme une dague ou une hache, il s'avère bien plus facile de les éviter puisque leur vitesse est moins élevée. Dans les situations similaires, on n'applique aucun malus à l'Esquive du défenseur, et seulement -50 en Parade. Ce malus disparaît pour un personnage maître.

Naturellement, ces malus sont cumulatifs avec tous les autres modificateurs à appliquer à la défense. Pour plus de simplicité, consultez le **Tableau 46**. Les boucliers évoqués dans ce tableau sont des armes matérielles (bouclier, rondache et pavois) et pas des barrières de type surnaturel, qui ne subissent aucun malus.

Pluie de projectiles

Un personnage peut avoir à se défendre des tirs effectués par un grand nombre d'adversaires. On considère alors qu'une grande zone est couverte par les flèches ; au lieu de calculer chaque attaque de projectile, on peut appliquer la règle de pluie de projectiles. De cette façon, le défenseur doit réaliser un seul test de défense contre l'ensemble des projectiles, mais en subissant quelques désavantages.

Pour appliquer cette règle, le personnage doit se trouver face à plus de dix adversaires, dont les Totaux d'Attaque ne doivent pas varier de plus de 60 points. Si c'est le cas, le Meneur de Jeu peut attaquer par groupes distincts de compétences.

Pour calculer le Résultat d'Attaque du groupe, on prend comme référent le plus habile des tireurs. Au lieu de lancer les dés, on rajoute directement 150 à sa compétence. Suivant le nombre d'attaquants, un défenseur qui esquive peut subir aussi le malus d'Attaque de zone (décrit dans la section **Compétences surnaturelles en combat**) si la zone couverte par les projectiles dépasse sa vitesse de déplacement.

À cause du grand nombre d'attaques, les Dégâts de la pluie de projectiles sont quatre fois plus élevés que pour un tir unique.

Tableau 46 : Défense contre les projectiles

Situation	Contre tirs	Contre lancers
Parade	-80	-50
Esquive	-30	NA
Parade avec maîtrise	-20	NA
Esquive avec maîtrise	NA	NA
Parade avec bouclier	-30	NA
Parade avec maîtrise et bouclier	NA	NA

Indice de rechargement et cadence de tir

Les armes de tir mettent un certain temps avant d'être rechargées et de pouvoir tirer à nouveau. Le temps requis pour les recharger s'appelle Indice de Rechargement. L'arc, par exemple, a un Indice de Rechargement de 1 ; il peut tirer une flèche à chaque round, tandis qu'une arbalète, dont l'Indice de Rechargement est de 2, ne peut être utilisée qu'un round sur deux. Ce round perdu représente le temps que passe le personnage à recharger.

Comme pour le combat rapproché, ceux dont la compétence est élevée peuvent essayer de réduire le temps de rechargement, ou même tirer plus d'une fois par round. Un personnage peut réduire le temps de rechargement de son arme d'un round par tranche de 100 points en Attaque ou Habileté manuelle (on ne prend en compte que la plus élevée des deux compétences), mais cela impose un malus cumulatif de -25 à tous ses tirs. Si, comme dans le cas de l'arc, le temps de rechargement est réduit à moins de 1, le personnage a la capacité d'effectuer plus d'une attaque par round, avec les malus adéquats.

Imaginons que Célia possède une compétence de tir à l'arbalète de 120 (l'Indice de Rechargement de l'arbalète est de 2). Normalement, elle ne peut attaquer qu'une fois tous les deux rounds, mais grâce à sa compétence elle peut réduire d'un round le temps de rechargement de cette arme. Elle tire ainsi une flèche tous les rounds, avec un malus de -25. Si elle utilisait un arc, dont l'indice de rechargement est de 1, elle tirerait deux flèches par round, chacune à -25.

Les armes de lancer utilisent une règle différente. Chaque arme pouvant être lancée possède une Cadence de Tir. Elle nous indique la facilité avec laquelle se lance l'arme et le nombre de projectiles que la compétence Attaque permet de lancer par round. Si une arme a une Cadence de Tir de 40, on peut en lancer une par tranche de 40 points de Total d'Attaque ou d'Habileté manuelle que possède le personnage (on ne prend en compte que la plus élevée des deux compétences). C'est-à-dire que, avec 120 de compétence, un personnage peut attaquer trois fois par round. Chaque projectile supplémentaire entraîne un malus cumulatif de -10 en Attaque pour toutes les attaques que le personnage effectue durant le round.

L'Indice de Rechargement et la Cadence de Tir sont exprimés dans le **Tableau 32**. Les objets non listés dans le tableau des projectiles ont une Cadence de Tir de 80 s'ils sont de petite ou moyenne taille, et de 120 pour les grands. Un personnage peut lancer au moins un objet par round, quelle que soit sa Cadence de Tir ou sa compétence.

Prenons le contrôle d'un personnage avec une compétence de 170 et possédant le Module d'armes de lancer. Il a à sa disposition plusieurs stylets (Cadence de Tir 30) et une hachette (Cadence de Tir 80). Sa compétence lui permet de lancer trois stylets en plus de la hachette (80 + 30 +30 +30 = 170). Cependant, comme il utilise au total 4 projectiles, son Attaque est réduite de 30 au total (10 par projectile supplémentaire), ce qui amène son Attaque à 140.

LES CRITIQUES

Les blessures sont une conséquence inévitable du combat. Toutefois, tous les coups reçus ne se contentent pas de réduire le total de points de vie. Quand quelqu'un subit une blessure qui à elle seule lui fait perdre la moitié de ses points de vie actuels, il reçoit un Critique. Par exemple, si un individu ayant actuellement 180 PV perd 90 points de vie (ou plus) d'un coup, il reçoit un Critique. Si ses PV sont réduits à 90, 45 points de dégâts suffiront à lui en infliger un autre. Comme on peut le voir, il s'avère d'autant plus facile d'infliger des Critiques qu'une personne possède peu de points de vie.

Un Critique peut provoquer des blessures très graves, comme des os brisés voire une amputation. Pour découvrir les conséquences d'un Critique, il faut en calculer le niveau. L'attaquant lance un D100 (sans Jet Ouvert) et y ajoute les dégâts effectifs de son attaque : le résultat est appelé Niveau de Critique. Si le Niveau dépasse 200, la valeur en excès est réduite de moitié (par exemple, un résultat final de 260 est réduit à 230, un résultat de 310 est réduit à 255). Ensuite, le personnage ayant reçu la blessure doit effectuer un test de Résistance Physique contre le Niveau de Critique (c'est-à-dire lancer un D100 et y ajouter sa RPhy). S'il réussit ce test, le Critique est annulé et n'entraîne aucun autre effet que la perte de PV. S'il échoue, la marge d'échec du test de Résistance détermine les effets du Critique.



Silvia a le cou transpercé par un coup mortel

Illustration © Mitmiku / KNIGHT LOUNGE

Les effets des Critiques

Nous allons expliquer les effets distincts que peuvent produire les Critiques, exprimés dans le **Tableau 47**.

Tout d'abord, quand un personnage reçoit un Critique, il subit automatiquement un malus à toutes les actions égal à sa marge d'échec. Si cette valeur est inférieure ou égale à 50, l'attaque se traduit par un choc douloureux, mais qui ne laissera pas plus de traumatismes qu'une contusion ou une belle cicatrice. Le malus aux actions correspond à la douleur, pas à un quelconque empêchement physique, et diminue de 5 points par round, jusqu'à disparition complète. Il n'est pas nécessaire de déterminer la localisation de ce Critique, qui ne produit aucun autre effet.

Si la marge d'échec dépasse 50, les dégâts subis provoquent une grave détérioration physique, comme des os brisés ou des membres disloqués. La moitié du malus est due à la douleur et diminue de 5 points par round, mais l'autre moitié est due à la détérioration du corps et dure jusqu'à ce que le personnage récupère de ce Critique. Si l'attaque n'était pas visée, il faut utiliser le **Tableau 48** pour déterminer la zone touchée. Même dans le cas d'un Critique provoqué par une Attaque de zone, il faut déterminer la zone unique du corps qui a été la plus affectée. Si le personnage est touché à la tête, il tombe immédiatement inconscient.

Avec une marge d'échec supérieure à 100, l'attaque est parvenue à détruire la partie du corps ou le membre touché. Comme précédemment, la moitié du malus est due à la douleur, qui diminue normalement, mais l'autre a pour origine la détérioration du corps. Si la localisation indique un bras ou une jambe, le membre est inutilisable, que ce soit à cause de l'écrasement, de dégâts massifs ou d'une amputation. Dans le cas d'un coup dirigé à la tête ou au cœur (ou vers un autre point vulnérable d'un être non humain), le personnage meurt automatiquement.

Enfin, si la marge d'échec est supérieure à 150, l'effet est le même que précédemment, si ce n'est que l'individu tombe automatiquement inconscient quel que soit l'endroit touché, et qu'il décède après un nombre de minutes égal à sa caractéristique de Constitution, si on ne lui procure pas des soins médicaux contre un niveau de difficulté Très Difficile.

À moins que la Régénération du personnage n'indique autre chose, les malus durables aux actions se récupèrent au rythme de 5 points par semaine. Les membres détruits ou amputés ne peuvent évidemment pas être récupérés, sauf par des moyens surnaturels.

Comme toujours, le Meneur de Jeu décide de l'aspect cinématographique des Critiques, suivant ce qu'il estime approprié par rapport à l'action. Dans le cas d'un combat contre des créatures d'anatomie différente à celle des humains, il doit aussi déterminer la localisation des impacts.



Un Critique peut avoir des conséquences fatales.

Points vulnérables

Certaines zones du corps s'avèrent bien plus propices aux Critiques que d'autres. Nous appellerons ces zones des points vulnérables. Si un personnage reçoit un coup dirigé vers un point vulnérable, il suffit que l'attaque inflige un dixième de ses points de vie restants pour l'obliger à effectuer un test de Critique.

Tout être humain a comme point vulnérable sa tête et son cœur. Animaux et créatures surnaturelles ne suivent pas forcément cette règle. En fait, quelques entités n'ont aucun point vulnérable et la seule façon de provoquer chez elles un Critique consiste à leur faire perdre la moitié de leurs points de vie.

Avec ses 160 PV et en parfaite santé, Krauser doit perdre d'un seul coup 80 PV pour subir un Critique. Cependant, il souffrira d'un Critique si une attaque visant sa tête inflige plus de 16 points de dégâts, puisqu'il s'agit d'un point vulnérable.

Tableau 47 : Critiques de combat

Marge d'échec	Localisation	Effet
1 à 50	Non	Le personnage reçoit un malus à toutes ses actions égal à sa marge d'échec. Il récupère de ce malus au rythme de 5 points par round.
51 à 100	Oui	Le personnage reçoit un malus à toutes ses actions égal à sa marge d'échec. Il récupère de ce malus au rythme de 5 points par round, jusqu'à la moitié de sa valeur. Il faut localiser la zone d'impact.
101 à 150	Oui	Le personnage reçoit un malus à toutes ses actions égal à sa marge d'échec. Il récupère de ce malus au rythme de 5 points par round, jusqu'à la moitié de sa valeur. Si la localisation indique un membre, celui-ci est détruit ou amputé de façon irrécupérable. Si le coup touche la tête ou le cœur, le personnage meurt.
150 et +	Oui	Idem que précédemment, mais le personnage tombe aussi immédiatement dans l'inconscience. Il meurt dans un nombre de minutes égal à sa Constitution s'il ne reçoit pas d'aide médicale.

Tableau 48 : Localisations

Localisation	Résultat
Torse	1-50
Côtes	*1-10*
Épaule	*11-20*
Estomac	*21-30*
Reins	*31-35*
Torse	*36-48*
Cœur	*49-50*
Bras droit	51-60
Bras	51-54
Avant-bras	55-58
Main	59-60
Bras gauche	61-70
Bras	61-64
Avant-bras	65-68
Main	69-70
Jambe droite	71-80
Cuisse	71-74
Tibia	75-78
Pied	79-80
Jambe gauche	81-90
Cuisse	81-84
Tibia	85-88
Pied	89-90
Tête	91-00

Illustration © Rackham 2000

LES JETS OUVERTS ET LES MALADRESSES EN COMBAT

Tous les jets de D100 effectués lors d'un combat utilisent les règles de Jet Ouvert et de Maladresse expliquées dans l'introduction (avec pour seule exception le calcul du Niveau de Critique, qui n'accepte aucune de ces règles).

Maladresse en défense

Quand un personnage obtient une Maladresse sur l'un de ses tests de défense, quel qu'il soit, cela signifie qu'il a effectué une mauvaise manœuvre, au bénéfice de son adversaire. Le Résultat de Défense du personnage est égal à son Total de compétence moins son Niveau de Maladresse. De plus, si le Niveau de Maladresse est supérieur à 80, le Meneur de Jeu peut décider que le personnage subit d'autres conséquences préjudiciables, comme trébucher, laisser tomber son arme, etc.

Maladresse en attaque

Une Maladresse en Attaque implique toujours une attaque ratée, quelle que soit la défense adverse. De plus, si le personnage est en combat rapproché, il donne à son adversaire l'opportunité d'effectuer une contre-attaque. Si ce dernier peut en profiter, il ajoute le Niveau de Maladresse à son Total d'Attaque. Quel que soit le résultat, la Maladresse interdit au personnage de réaliser d'autres actions actives durant ce round. Si le Niveau de Maladresse dépasse 80, le Meneur de Jeu peut décider d'autres conséquences préjudiciables, par exemple de frapper un compagnon...

Maladresse en Initiative

Obtenir une Maladresse à l'Initiative signifie que, quelle qu'en soit la raison, le personnage n'était pas préparé aux événements qui se sont déroulés, et qu'il agira automatiquement en dernier. Comme il ne s'agit pas vraiment d'une compétence, il n'est pas nécessaire de calculer le Niveau de Maladresse. Pour déterminer si d'autres combattants ont pu surprendre le personnage, il faut appliquer à son Initiative le malus adéquat, indiqué dans le **Tableau 49**.

Tableau 49 : Maladresse en Initiative

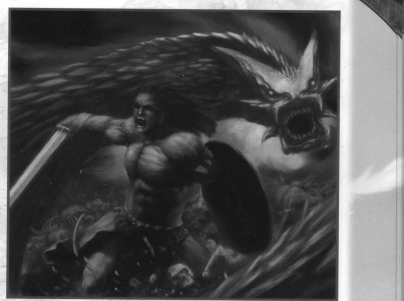
Résultat	Malus à l'Initiative
01	–125
02	–100
03	–75

ENCAISSEMENT EN COMBAT

Les animaux de grande taille et quelques créatures surnaturelles se servent d'une forme de défense spéciale, appelée Encaissement. Ces êtres n'utilisent ni la Parade ni l'Esquive pour se protéger, mais leur incroyable capacité à résister aux chocs physiques. Par conséquent, les êtres à Encaissement utilisent des règles différentes en combat.

Tout d'abord, bien qu'elles reçoivent des attaques ou subissent des dégâts, ces créatures ne perdent pas leur droit à réaliser des actions actives et ont toujours la possibilité de rendre un coup. Par contre, elles ne bénéficient pas des avantages et des bonus de contre-attaque et doivent attendre leur tour d'Initiative pour agir.

Comme elles ne possèdent aucune compétence défensive, leur Résultat de Défense est simplement égal au jet du D100. Cette valeur ne subit aucun modificateur du au nombre d'attaques, de projectiles ou lié aux circonstances (*cf.* **Tableau 40**). Si une créature à Encaissement reçoit une attaque surprise, elle ne peut pas lancer les dés pour se défendre et subit l'atttaque de plein fouet comme si elle était un objet inanimé. Si la surprise est due au fait que la créature ne sait pas où se trouve son adversaire (comme un coup inattendu dans le dos), elle ne peut pas non plus attaquer cet assaillant au cours du round.



Un wyrm est une créature à Encaissement.

Les créatures à Encaissement qui ont la capacité de lever des boucliers magiques ou psychiques peuvent les utiliser en appliquant un malus de -40 à leur Projection. De plus, si leur défense est dépassée, ils perdent leur action. Les malus provoqués par les situations du **Tableau 40** ou par d'autres situations affectent leur Attaque.

Les Critiques fonctionnent aussi différemment sur les êtres à Encaissement. S'il faut toujours leur faire perdre la moitié de leurs points de vie restants en une seule attaque, le Niveau de Critique est quant à lui toujours réduit de moitié, même s'il ne dépasse pas 200. Si le marge d'échec du test de Critique dépasse 50, les dégâts empêchent la créature d'attaquer durant ce round.

Si une créature à Encaissement reçoit une Attaque de zone qui recouvre au moins la moitié de son corps, elle subit le double des dégâts infligés par la Table de Combat. Bien que ces attaques de zone soient habituellement produites par des moyens surnaturels (boules de feu, dômes de destruction,...), on double aussi les dégâts si l'attaque a été produite par une arme assez grande pour couvrir la moitié de la créature.

Enfin, les maladresses ont des effets augmentés chez les créatures à Encaissement. Si elles obtiennent une Maladresse, les bonus que cela confère à l'Attaque de leur adversaire sont doublés.

COMPÉTENCES SURNATURELLES EN COMBAT

Dans de nombreuses occasions, les personnages utilisent des compétences surnaturelles en combat ou en affrontent. Bien que leur utilisation soit expliquée dans les chapitres suivants, nous allons voir maintenant de quelle façon les intégrer dans le système de combat d'*Anima*.

Magie en combat

Les pouvoirs de nature magique ou mystique peuvent se révéler très efficaces en combat. Quand un sorcier se trouve face à un danger, il dispose de nombreux sorts offensifs et défensifs parmi lesquels choisir. Pour pouvoir lancer un sort actif, ce doit être au tour du sorcier d'agir. Même s'il obtient une contre-attaque en utilisant un bouclier magique comme défense, il doit retarder son action jusqu'à son Initiative.

Les sorciers utilisent leur compétence Projection magique pour lancer des sorts offensifs et défensifs. La Marge d'Attaque se calcule normalement, la Projection magique remplaçant l'Attaque ou la défense. Du fait de sa nature spéciale, la Projection n'est pas affectée par les mêmes modificateurs que le combat rapproché ou à distance. Les sorciers ont la capacité de projeter de nombreux sorts sans que leur compétence ne soit affectée, et ils peuvent donc utiliser leur pouvoir plusieurs fois au cours d'un même round sans subir de malus d'actions ou d'attaques supplémentaires. Quand ils lancent des sorts

Illustration © Sanya 2001



Toutes les armes n'ont pas la capacité de blesser les êtres immatériels

offensifs, les sorciers ignorent aussi la plupart des modificateurs spéciaux de situation de combat, présentés dans le **Tableau 40**, à l'exception de cécité partielle ou totale. La magie n'est pas non plus affectée par les modificateurs présentés dans le **Tableau 44**. Seuls les sorts offensifs où le personnage vise des parties spécifiques du corps de son adversaire subissent des malus.

Il faut tenir en compte que la Projection magique ne mesure pas l'habileté à « viser » du sorcier, qui ne bénéficie donc d'aucun bonus de visée. Les bonus obtenus suite à une contre-attaque ne peuvent pas non plus être utilisés pour améliorer la Projection magique, même si le personnage se trouve au contact de son adversaire. Les sorts offensifs directs, comme les décharges de lumière ou les boules de feu, se parent et s'esquivent avec les même malus que les projectiles tirés.

Les malus à toutes les actions affectent par contre la Projection magique des sorciers.

Un sorcier peut lancer autant de sorts qu'il le désire durant un round avec la même compétence, tout comme il peut bloquer plusieurs attaques sans malus. Si, par exemple, quelqu'un possède une Projection magique de 120, il pourra attaquer autant de fois que lui permet son AMR et bloquer les assauts avec ses boucliers, avec une compétence non modifiable de 120.

Lancer des sorts en combat

Lancer des sorts compte comme une action normale, ce qui laisse au personnage la possibilité d'attaquer dans le même round. Cependant, étant donné que lancer un sort constitue une action active, le personnage applique un malus de -25 à tout ce qu'il fait par la suite du round. De plus, si un sorcier lance des sorts et combat dans le même round, son AMR est réduite de moitié (à moins qu'il ne possède l'avantage Dispense de gestes).

Sérénade le Seigneur des Ténèbres est aux prises avec Célia ; il remporte l'Initiative et décide de lancer deux sorts offensifs sur son adversaire. Il déclare qu'il va réaliser d'autres actions en plus de ces sorts, ce qui fait que son AMR est réduite de moitié pour ce round. Toutefois, comme il avait accumulé du Zéon lors des rounds précédents, il en possède actuellement assez pour ses deux sorts. Célia parvient à esquiver partiellement les deux sorts et, même si elle ne réussit pas à contre attaquer, elle ne subit pas de dégâts non plus. Comme son adversaire n'a pas contré les actions de Sérénade, c'est encore à lui d'agir ; il attaque physiquement Célia, avec un malus de -25 en Attaque.

Pouvoirs psychiques en combat

En dépit de leurs énormes différences fondamentales, les pouvoirs psychiques ressemblent beaucoup à la magie pour ce qui est de leur efficacité au combat. Les personnages dotés de pouvoirs mentaux se servent de leur compétence de Projection psychique pour diriger leurs disciplines. Comme la Projection Mystique des sorciers, seules des situations de **cécité partielle** ou **totale** présentées dans le **Tableau 40** peuvent modifier cette compétence.

Un personnage peut attaquer et utiliser ses pouvoirs au cours du même round, mais il applique un malus de -25 à son Talent psychique pour chaque action active effectuée auparavant dans le round. S'il lui reste des actions actives après avoir utilisé ses pouvoirs psychiques, elles subissent un malus de –25. Le personnage n'applique jamais de malus provenant d'actions supplémentaires à sa Projection psychique. Les malus à toutes les actions affectent par contre la Projection psychique des psy.

Boucliers magiques et psychiques

Le principal moyen de défense des sorciers et des psy consiste en leur capacité à créer des boucliers magiques et mentaux par l'intermédiaire de sorts et de matrices psychiques, respectivement. Une fois en place, ces boucliers fonctionnent selon le même principe.

Avant de commencer, il faut savoir que la majorité des boucliers ne sont pas simplement des sphères qui entourent complètement ceux qui les utilisent. Par exemple, un sorcier essaie de projeter sa magie en la concentrant là où il reçoit les coups, car même s'il y a un écran entre lui et son adversaire, une attaque suffisamment rapide ou puissante peut le traverser.

L'efficacité des boucliers magiques dépend de la Projection magique du sorcier. Leur Résultat de Défense est égal à un jet de D100 plus leur Total de Projection magique. Les mentalistes font de même avec leur Projection psychique. Comme cette défense se base sur une capacité surnaturelle, les utilisateurs de boucliers ne subissent pas de malus pour les défenses supplémentaires, présentés dans le **Tableau 41**, ni ceux des projectiles du **Tableau 46**. Les seuls modificateurs qui s'appliquent sont ceux de surprise, d'en joue et de **cécité partielle** ou **totale** du **Tableau 40**.

Bien que les bonus aux contre-attaques obtenus grâce à une défense avec bouclier ne s'appliquent ni à la Projection magique ni à la psychique, ils peuvent servir normalement pour réaliser d'autres actions, comme les attaques physiques par exemple.

Quand un bouclier bloque une attaque, il risque de subir des dommages voire de rompre. Un bouclier qui défend avec succès perd un nombre de PV égal aux Dégâts de l'attaque. Par conséquent, les personnages possédant une compétence élevée ont la possibilité de briser des boucliers plus rapidement, en réalisant sans cesse des attaques supplémentaires.

Prenons pour exemple un bouclier lancé par Sérénade, capable de résister à 300 points de dégâts. Lémures l'attaque à l'aide d'une épée longue dont les Dégâts sont de 60. Bien que Sérénade pare le coup grâce à un Résultat de Défense supérieur au Résultat d'Attaque de son adversaire, le coup d'épée de Lémures fragilise considérablement la résistance du bouclier. L'impact réduit automatiquement de 60 points les points de vie du bouclier, qui n'en a plus 240.

Si une attaque inflige des dégâts suffisamment importants pour rompre le bouclier, elle pénètre la défense et atteint sa véritable cible. Le personnage touché subit automatiquement l'impact sans possibilité de se défendre, mais en réduisant les Dégâts à la valeur qui est parvenue à traverser le bouclier.

Il ne reste que 40 points de vie au bouclier de Sérénade, qui reçoit une nouvelle attaque de Lémures. La frappe du jeune homme est à nouveau interceptée par la barrière magique, mais il parvient à briser le bouclier. Sérénade subit l'assaut du spadassin, mais les Dégâts sont réduits à 20 points.

Couvrir une autre personne

Un bouclier peut être utilisé pour défendre un autre personnage que son créateur. Cette action n'est pas passive et celui qui l'exécute doit auparavant avoir transféré son bouclier sur la cible qu'il désire protéger de l'attaque, ou avoir retardé son action en prévision. S'il choisit cette seconde option, le personnage doit déclarer son intention avant d'effectuer un jet. Le personnage subit un malus de -40 à sa Projection quand il utilise son bouclier défensif à cette fin.

Si le bouclier ne parvient pas à bloquer l'attaque, celle-ci suit normalement sa course et la cible peut se défendre normalement.

Illustration © Rackham 2000

Attaques surnaturelles

Malgré leur grande diversité, les caractéristiques des attaques surnaturelles peuvent être classées en trois groupes majeurs : les attaques d'énergie, les attaques de zones et celles qui affectent l'essence des personnes ou des choses. Chacune d'entre elles agit de façon spéciale et requiert une forme de défense distincte.

Il est possible qu'une attaque surnaturelle réunisse deux ou trois de ces caractéristiques. De fait, les attaques d'essence se basent habituellement sur l'énergie et attaquent en zone. Si c'est le cas, le défenseur subit tous les effets à la fois. Souvenez-vous que ces attaques correspondent toutes à des projectiles tirés, et que par conséquent le défenseur subit les malus présentés dans le **Tableau 46**.

Attaques d'énergie et affectant l'énergie : Les attaques d'énergie n'ont pas de substance physique. Comme le pouvoir qui les constitue n'est pas tangible, un individu normal n'a pas la possibilité de les parer. Selon toute logique, si un personnage ne peut toucher l'énergie, il rencontrera de grandes difficultés à la bloquer. Sa compétence Parade ne lui sera d'aucune utilité puisqu'il ne pourra rien interposer entre lui et l'attaque. Dans ce cas, il vaut mieux tenter d'esquiver, puisque la Parade est automatiquement réduite à 0. Les attaques d'énergie peuvent être esquivées sans aucun autre malus que ceux des projectiles tirés.

Les attaques affectant l'énergie, quant à elles, ont une substance physique mais sont malgré cela capables de toucher l'énergie. De nombreux êtres surnaturels intangibles ou bénéficiant de protections spéciales ne peuvent être blessés que par les attaques altérant l'énergie. Un personnage doit donc, pour les combattre, posséder une arme magique ou une compétence du Ki affectant l'énergie. Ces armes restent des objets matériels qui peuvent être bloqués par des armes normales, sans aucun modificateur. En règle générale, une attaque affectant l'énergie n'est pas une attaque d'énergie, celles-ci étant plutôt des décharges magiques intangibles qui traversent la matière jusqu'à atteindre leur objectif.

Quelques armes magiques ont un Mode secondaire basé sur l'Énergie (ou à défaut la Chaleur, le Froid ou l'Électricité), mais elles conservent toujours leur nature matérielle. Elles ont l'avantage non négligeable d'utiliser l'IP Énergie des protections de l'adversaire, mais elles peuvent être parés normalement.

Les attaques d'électricité, de froid ou de feu méritent une mention spéciale car un personnage peut aussi rencontrer de sérieuses difficultés à les bloquer. Si quelqu'un tente de parer une attaque présentant de telles caractéristiques, comme un souffle de feu, il subit un malus de -120 à sa compétence s'il n'a pas la capacité de parer l'énergie. Il ne subit pas ce modificateur s'il tente plutôt d'esquiver.

Parer l'énergie et les autres attaques surnaturelles : Pour qu'un personnage puisse parer l'énergie, il doit remplir certaines conditions spéciales. Normalement, quand il possède une arme de nature surnaturelle avec la capacité d'altérer l'énergie, il est aussi capable de bloquer les forces surnaturelles avec cette arme. Grâce à elle, il peut couper dans les airs les fibres de magie, les énergies des matrices psychiques, voire bloquer une boule de feu. Certains pouvoirs du Ki permettent eux aussi de bloquer les attaques basées sur l'énergie. L'Extrusion de Ki et l'Extension de l'Aura à l'Arme permettent de bloquer ces attaques sans malus. Dans le cas des boucliers magiques ou psychiques, chacun indique s'il est capable ou pas de bloquer l'énergie.

Les attaques de zone : Les attaques de zone, aux effets destructeurs, peuvent couvrir de vastes zones et atteindre de la même façon plusieurs cibles à la fois. Comme elles affectent un grand espace, il n'est pas possible de parer ces attaques de façon conventionnelle. Le défenseur doit avoir la capacité de parer l'énergie pour se protéger, sous peine d'appliquer un malus de -120 en Parade.

Pour esquiver une Attaque de zone, il faut utiliser des règles très différentes. Pour savoir si un personnage peut esquiver ou non une attaque, il faut déterminer s'il a la capacité de sortir durant le même round de la zone d'effet. On sous-entend qu'une personne qui tente d'esquiver ce genre d'attaque essaie de s'échapper au plus vite de la zone d'effet et que sa capacité de Mouvement sera donc fondamentale pour déterminer le résultat.

Si sa vitesse maximale lui permet de sortir de la zone affectée en un seul round, le personnage peut essayer d'esquiver l'attaque sans aucun malus additionnel à sa compétence. Mais s'il n'est pas assez rapide, il subit un malus de -80 en Esquive. Pour qu'un personnage esquivant puisse annuler son malus en cas d'Attaque de zone, il doit disposer d'un espace suffisant pour sortir de la zone ciblée. Si, par exemple, son Mouvement lui permettait d'échapper de la zone d'une attaque de quinze mètres de rayon, alors qu'il se trouve dans une maison fermée de petite taille, il subirait quand même le malus de -80. N'importe quel bouclier surnaturel peut bloquer une attaque de zone sans malus.

Attaques d'essence : Ces attaques s'en prennent directement à l'essence des personnes ou des choses, c'est-à-dire qu'elles les obligent à effectuer un test de Résistance (RMys, RPsy...). Elles agissent en dehors du champ visuel humain et les personnes normales ne peuvent pas les percevoir. Impossible de voir si un psy s'apprête à lire dans vos pensées ou si un sorcier se prépare à vous endormir avec un sort. Par conséquent, toute personne tentant de se défendre contre une attaque d'essence applique le malus de **cécité totale** à son test. S'il ne s'attend pas à être attaqué, il peut aussi recevoir un malus de -90 dû à la surprise.

Ce malus ne fait effet que si l'attaque affecte uniquement l'essence de la cible. Si, par exemple, un personnage est attaqué par une créature capable de paralyser d'un simple contact en cas d'échec à un test de RMys, cette créature ne provoque aucun malus, puisque le personnage peut la voir attaquer.

Dans le cas d'une attaque d'origine mystique ou psychique, le personnage évite ce malus seulement s'il peut percevoir la magie ou les matrices.

Répétition des tests de Résistance : Si un personnage est affecté par un pouvoir surnaturel exigeant ou autorisant un test de Résistance plusieurs rounds de suite, il l'effectue au début du round, avant que quiconque n'ait agi.



Les créatures à Encaissement peuvent résister à des dégâts énormes

Illustration © 2002 MTYX/RO KID4

Chapitre 10

La Puissance intérieure du Ki

Elle est incroyable, cette force que l'âme peut insuffler au corps

W. von Humboldtv

Dans ce chapitre, nous découvrirons les capacités spéciales que certaines personnes peuvent développer en utilisant leur énergie intérieure, de même nous verrons l'utilisation de techniques de combat spéciales.



Les pouvoirs du Ki permettent de réaliser des prouesses incroyables

L'ORIGINE DU KI

Le Ki est une force présente dans toute forme de vie. Quand l'âme pénètre dans un être vivant à sa naissance, elle imprègne tout son être et se joint à lui. Bien que toutes les choses possèdent un esprit, seuls les êtres réellement vivants fondent complètement leur essence sur leur corps et leur âme. Si une pierre se brise en deux morceaux, son âme se divise en deux parties. Si le corps d'un être vivant meurt, son esprit se sépare du corps.

Quand une âme se fiance à sa carcasse terrestre, elle imprègne totalement toute son essence, en créant cette énergie physique que nous appelons Ki. Cette force dépend exclusivement de la fusion entre le corps et l'esprit, et de cette manière coule dans tous les êtres vivants. Cela ne signifie pas que seuls les êtres organiques puissent utiliser le Ki, puisque d'autres créatures élémentaires sans forme physique matérielle peuvent aussi développer ces pouvoirs. Pour pouvoir les utiliser, il suffit simplement qu'une âme se fonde dans une carcasse que l'on peut appeler corps. Certains sages expliquent que le Ki est comme une puissante fontaine de chaleur. C'est pourquoi, selon eux, les êtres qui ont perdu leur âme mais restent dans ce monde, comme les morts vivants, rayonnent d'un froid spirituel intense.

Bien que le Ki soit présent dans tous les êtres humains, tout le monde ne parvient pas vraiment à en avoir conscience. Seuls les rares individus qui réussissent à percevoir leur propre énergie et à l'éveiller en tirent des capacités extraordinaires. Ce faisant, ils brisent la fine séparation entre l'âme et la chair, ce qui leur permet d'utiliser leurs pouvoirs spirituels tout en restant dans leur corps. Le terme de puissance intérieure provient de la capacité que possèdent ces personnes à contrôler leur énergie et à en tirer profit au maximum, en réalisant des actions physiques que nul autre mortel ne pourrait réaliser.

Le Développement Intérieur

Le Développement Intérieur (DI) représente la maturité et l'apprentissage nécessaire aux personnages pour éveiller leur puissance intérieure. Pour acquérir des pouvoirs Ki et des techniques de puissance intérieure, un personnage doit dépenser son Développement Intérieur, un peu à la manière des Points de Formation. Pour autant, DI et PF ne sont pas équivalents. Notamment, le DI ne peut pas servir pas à acheter des points de Ki ou d'accumulation de Ki.

Le Développement Intérieur provient principalement de la classe et du niveau. Chaque classe accorde une quantité fixe de DI au premier niveau, quantité rajoutée chaque fois que le personnage monte de niveau. On peut aussi en obtenir avec l'avantage Maître martial ou en maîtrisant des styles d'arts martiaux.

Points de Ki et accumulation de Ki

Les points de Ki mesurent le potentiel d'énergie intérieure du personnage. Plus il en possède et plus il aura réussi à éveiller sa puissance. Ces points dépendent de quelques-unes des caractéristiques principales. Il en existe six types : les points de Ki de Force, de Dextérité, d'Agilité, de Constitution, de Pouvoir et de Volonté. On parle aussi de points de Ki générique pour désigner les coûts qui peuvent être payé par n'importe quelle caractéristique. Initialement, un personnage possède un nombre de points de Ki de chaque caractéristique égal à la valeur de cette caractéristique. Les points de caractéristique au-delà de 10 génèrent deux points de Ki chacun. Par exemple, si un personnage possède 7 en Force, il dispose de 7 points de Ki de Force. S'il a 13 en Dextérité, il possède 16 points de Ki de Dextérité.

L'accumulation de Ki est la capacité d'un individu à concentrer et utiliser plus rapidement ses points de Ki. L'accumulation initiale dépend elle aussi des caractéristiques, de la façon indiquée dans le **Tableau 50**.

La dépense de points de Formation (on parle bien de PF et pas de DI) permet d'acquérir de nouveaux points de Ki et d'accumulation de Ki. Chaque classe entraîne des coûts de formation différents pour ces capacités. Chaque fois qu'un personnage acquiert soit des points de Ki soit des points d'accumulation de Ki, il doit décider à quelle caractéristique il les ajoute. Une fois ce choix est fait, il ne peut plus être changé. Le Ki dépensé est récupéré au rythme d'un point par heure dans toutes les caractéristiques ; si le personnage se concentre ou médite, il peut doubler ce taux de récupération.

Tableau 50 : Accumulation de Ki

Caractéristique	Base d'Accumulation de Ki
1 - 9	1
10 - 12	2
13 - 15	3
16+	4

Voyons combien de Ki et d'accumulation dispose Célia. Vu ses caractéristiques, ses points de Ki sont : Ki de Force 5, Ki de Dextérité 9, Ki d'Agilité 10, Ki de Constitution 5, Ki de Pouvoir 6 et Ki de Volonté 4. Quant à son accumulation, elle est de Force 1, Dextérité 1, Agilité 2, Constitution 1 et Volonté 1.

Illustration © Sansyu 2001

Un personnage peut utiliser lors d'un round autant de Ki que le permet son accumulation. Il peut concentrer du Ki de toutes ses caractéristiques à la fois ou seulement de celles qu'il choisit. Si son accumulation ne suffit pas pour réaliser l'action désirée en un seul round, il peut conserver les points dont il dispose déjà et continuer à en accumuler au cours des rounds suivants. Si, par exemple, l'accumulation du personnage dans une caractéristique précise est de 2, il peut utiliser lors d'un round 2 points de Ki, ou les conserver pour le suivant (2 lors du premier round, 4 lors du deuxième, 6 lors du troisième...).

L'accumulation de Ki est une action passive mais si un personnage réalise une autre action au cours du round, même passive, son Accumulation de Ki est réduite de moitié (arrondi au supérieur). Un individu peut accumuler autant de points qu'il le désire mais doit continuer à chaque round, sous peine de les perdre tous. Si un personnage en train de concentrer le Ki arrête pendant un round, il devra immédiatement utiliser tout ce qu'il a accumulé ou les points retourneront à sa réserve, ce qui le forcera à tout recommencer depuis le début.

Quand quelqu'un a accumulé plus de 20 points de Ki au total, son aura devient visible par tous et provoque de légères altérations de son environnement (du vent, des frémissements ou des phénomènes similaires). On dit que l'aura de chaque être vivant est d'une couleur distincte, comme un reflet de sa propre âme.

Lémures a les valeurs d'accumulation suivantes : Force 1, Dextérité 3, Agilité 4, Constitution 1, Pouvoir 2 et Volonté 1. S'il se concentre durant deux rounds, il aura accumulé deux points de Force, 6 de Dextérité, 8 d'Agilité, 2 de Constitution, 4 de Pouvoir et 2 de Volonté. Lorsqu'il réalise une autre action pendant un round, son accumulation est réduite de moitié (arrondie au supérieur), soit : Force 1, Dextérité 2, Agilité 2, Constitution 1, Pouvoir 1 et Volonté 1.

LES POUVOIRS DU KI

Les pouvoirs du Ki sont un ensemble de facultés spéciales que les personnages peuvent acquérir en utilisant leurs points de Développement Intérieur. Quand un personnage possède un de ces pouvoirs, il peut effectuer des actions spéciales que nul autre être humain ne peut faire. Chaque pouvoir a un coût en DI, qu'il faut dépenser pour l'acquérir. Les pouvoirs du Ki sont organisés selon une certaine hiérarchie ; pour apprendre à utiliser certains pouvoirs, un personnage doit d'abord en maîtriser d'autres.

Vous découvrirez plus bas une liste détaillée de tous ces pouvoirs, présentant leurs conditions, leur coût en Développement Intérieur et les capacités spéciales qu'elles confèrent.

Utilisation du Ki

L'Utilisation du Ki est le pouvoir de base nécessaire au développement de tous les autres. Elle permet au personnage d'éveiller son énergie interne et de l'utiliser inconsciemment.

Conditions : Aucune.
Coût en DI : 40

Contrôle du Ki

Ce pouvoir permet un contrôle absolu de l'énergie interne. Le personnage est totalement conscient de son pouvoir animique et peut accumuler son Ki. Dès qu'il possède ce pouvoir, il peut utiliser des techniques de puissance intérieure.

Conditions : Utilisation du Ki
Coût en DI : 30

Détection du Ki

Le personnage a la capacité de détecter les énergies des êtres se trouvant autour de lui. De cette façon, il est conscient des sources d'énergie présentes autour de lui, même s'il ne peut pas en déterminer la forme, la taille ou l'intensité. La Détection du Ki traverse sans problème les objets matériels et les espaces fermés, mais ne peut pas pénétrer dans les lieux scellés avec de l'énergie. Ce pouvoir est traité comme une compétence secondaire spéciale. Son Total est égal à moyenne entre le DI total du personnage (dépensé ou non) et sa compétence Vigilance. Pour connaître les limites de sa portée, cf. l'**Encadré 8**.

Conditions : Contrôle du Ki
Coût en DI : 20

Célia possède un DI de 120 et une compétence Vigilance de 60. Pour calculer sa Détection du Ki, il faut faire la moyenne de ces deux valeurs, ce qui lui donne un Total de compétence de 90.

Encadré VIII: Détection du Ki

Suivent les portées de ce pouvoir en fonction de la difficulté atteinte :

Routinière : On ne peut détecter que l'énergie des individus en contact physique avec le personnage.
Facile : On détecte l'énergie de tout être vivant se situant à moins d'un mètre du personnage.
Moyenne : Le rayon de détection s'étend à cinq mètres de distance.
Difficile : Comme précédemment, jusqu'à dix mètres de distance.
Très Difficile : Jusqu'à 20 mètres de distance.
Absurde : Jusqu'à 50 mètres de distance.
Quasiment Impossible : Jusqu'à 100 mètres de distance.
Impossible : Jusqu'à 250 mètres de distance.
Surhumain : Jusqu'à un kilomètre de distance. Condition : Surhumanité.
Zen : A ce niveau, le personnage peut détecter des présences situées à des centaines de kilomètres de distance. Condition : Zen.

Appréciation du Ki

L'Appréciation permet à la personne qui effectue une Détection de déterminer la puissance et la forme des énergies qu'elle perçoit. Avec Appréciation, il est possible de découvrir si quelqu'un concentre du Ki ou d'évaluer la puissance d'un adversaire. Cela permet aussi de reconnaître le type d'énergie d'un individu particulier, si on le cherche précisément. Par exemple, on pourrait savoir dans quelle cellule se trouve un compagnon sans avoir besoin d'ouvrir les portes.

Conditions : Détection du Ki
Coût en DI : 10

Annulation du Poids

Grâce au contrôle de son énergie, le personnage peut affecter sa masse corporelle et ignorer partiellement les effets de la gravité. Grâce à cette capacité, il élimine temporairement une part de son poids et peut réaliser des actions virtuellement impossibles, comme courir sur les murs ou même sur l'eau. Durant tout un round, le personnage peut courir sur n'importe quelle surface jusqu'à son déplacement maximal. Par exemple, s'il peut courir 22 mètres par round et qu'il tente de traverser une rivière grâce à cette capacité, il pourra passer les 22 premiers mètres au-dessus de l'eau, mais finira par se mouiller s'il n'a pas réussi à traverser la totalité de la rivière. Il suffit d'investir un point de Ki générique par round pour prolonger les effets de cette capacité.

Conditions : Utilisation du Ki
Coût en DI : 10

Lévitation

Ce pouvoir permet d'utiliser la puissance intérieure pour s'élever dans les airs et s'y déplacer librement. Chaque point de Qualité de Vol désiré coûte un point de Ki générique au personnage. La Qualité de Vol maximale que peut atteindre un personnage est égal au quart de son Mouvement (arrondi au supérieur). Pour se maintenir en l'air, le personnage doit investir un point de Ki supplémentaire par minute.

Conditions : Annulation du poids
Coût en DI : 20

Un personnage avec 8 en Agilité peut léviter avec une Qualité de Vol de 2 en dépensant deux points de Ki de caractéristiques quelconques. Ensuite, pour chaque minute supplémentaire durant laquelle il voudra voler, il devra dépenser un nouveau point de Ki générique.

Déplacement des Objets

Avec ce pouvoir, un personnage est capable d'extérioriser son énergie et de l'utiliser comme une prolongation de son propre corps, qui lui permet de toucher et de déplacer des choses à distance. L'objet doit être visible du personnage ou ce dernier doit avoir en tête une idée très précise de l'endroit où il se trouve. L'utilisation de ce pouvoir coûte un point de Ki générique par round et par tranche de 5 kg.

Conditions : Lévitation
Coût en DI : 10

Vol

Cette capacité indique que le personnage contrôle totalement sa masse, qu'il peut se déplacer librement dans les airs de la même façon que sur terre. Ce pouvoir lui permet d'atteindre une Qualité de Vol égale à son Mouvement (au lieu d'être limité au quart de son Mouvement avec Lévitation). Il doit dépenser un point de Ki générique pour chaque point de Qualité de Vol qu'il souhaite atteindre, et maintenir cette capacité coûte un point de Ki générique par minute.

Conditions : Lévitation
Coût en DI : 20

Extrusion de Ki

Ce pouvoir permet de concentrer le Ki autour de soi, comme une aura invisible. De cette façon, le personnage peut affecter l'énergie pure et toucher les éléments intangibles, comme le feu, les êtres spectraux ou même la magie. Quand le personnage se bat à mains nues, il peut blesser des êtres qui ne peuvent être affectés que par des attaques surnaturelles, jusqu'à une valeur égale au double de sa Présence. Par exemple, un personnage de Présence 50 pourrait blesser des créatures comme s'il maniait une arme mystique de Présence 100. Ce pouvoir permet aussi de se défendre contre les effets surnaturels avec la compétence Parade, en dénouant dans les airs les fibres magiques voire en découpant en deux une boule de feu.

Conditions : Utilisation du Ki
Coût en DI : 10

Armure d'Énergie

Permet au personnage d'utiliser son aura comme une armure spirituelle contre les effets mystiques et les attaques d'énergie pure. Cette capacité accorde un IP naturel de 2 contre le Mode Énergie. Bien qu'elle compte comme une armure, elle n'entraîne aucun malus à l'Initiative lié à l'utilisation de plusieurs couches d'armures.

Conditions : Extrusion de Ki
Coût en DI : 10

Extension de l'Aura à l'Arme

Comme son nom l'indique, ce pouvoir permet au personnage de déployer son énergie jusqu'à l'objet qu'il tient dans ses mains, en faisant une extension de son propre corps. Le personnage canalise son essence à travers l'arme, ce qui lui permet d'utiliser ses Résistances à la place de celles de l'objet. Cette capacité permet aussi d'étendre les effets du pouvoir Extrusion de ki à l'arme portée, afin qu'elle puisse altérer l'énergie comme s'il s'agissait d'une arme mystique. Ces objets peuvent aussi bloquer les attaques surnaturelles et effets similaires. Enfin, étendre son aura à l'arme augmente de 10 points ses Dégâts, ajoute 10 à sa Solidité et 5 à son Fracassement. Cette dernière capacité peut aussi s'étendre à une armure. Si deux individus combattent avec des armes chargées de cette énergie, le choc de leurs lames provoque des étincelles visibles par tous.

Conditions : Extrusion de Ki
Coût en DI : 10

Destruction du Ki

Avec ce pouvoir, un individu peut projeter son énergie physique pour tenter de détruire un objet ou la créature sur lequel il a posé la main. Il doit dépenser un point de Ki générique à chaque utilisation. L'objet ou la créature affecté doit alors effectuer un test de Résistance Physique contre la Présence du personnage. Dans le cas d'une créature, le pouvoir provoque des dégâts équivalents à la marge d'échec de la Résistance. Dans le cas d'un objet inorganique, le pouvoir provoque sa destruction (ou la perte un niveau de qualité) à mois qu'il ne réussit sa Résistance avec une marge d'au moins 40 points. Chaque point de Ki supplémentaire investi dans ce pouvoir augmente de 5 points la Résistance à dépasser, avec pour maximum le double de la Présence de l'utilisateur du pouvoir. Un combattant peut utiliser sa compétence Attaque pour essayer de toucher physiquement son ennemi. Bien sûr, ce pouvoir peut blesser les êtres uniquement affectés par l'énergie. Étant donné que Destruction du Ki est l'équivalent d'une attaque, ce pouvoir ne peut pas être maintenu. Si le personnage compte l'utiliser pendant plusieurs rounds, il devra investir chaque fois des points de Ki.

Conditions : Extrusion de Ki
Coût en DI : 20

Lémures, personnage de niveau 5 (Présence 50), désire utiliser ce pouvoir pour détruire un ennemi qui lui fait face. Il dépense un point de Ki pour activer l'attaque, ce qui oblige son ennemi à effectuer un test de RPhy contre une difficulté de 50. Cependant, comme il sait que ce jet est trop facile, Lémures dépense 5 points supplémentaires pour augmenter sa difficulté de 25. Par chance, il touche son adversaire et celui-ci échoue de 35 points au test de Résistance, ce qu'il déduit immédiatement de ses points de vie.

Transmission du Ki

Ce pouvoir permet à un personnage de transmettre ou d'absorber le Ki d'autres individus. Si deux personnes possédant cette capacité se rencontrent, elles peuvent librement échanger leurs points. Bien sûr, le Ki s'échange uniquement entre caractéristiques identiques. Le taux de transmission par round est égal à l'accumulation des personnages.

Conditions : Utilisation du Ki
Coût en DI : 10

Guérison par le Ki

Ce pouvoir permet de guérir deux points de vie par point de Ki générique dépensé. Le personnage peut se soigner lui-même ou soigner toute personne avec qui il est en contact. Cette capacité ne peut pas complètement guérir les blessures ; elle ne permet de récupérer que la moitié des dégâts subis.

Conditions : Transmission du Ki
Coût en DI : 10

Utilisation de l'Énergie Nécessaire

Le personnage apprend à contrôler son énergie interne de façon à utiliser seulement la quantité requise par chacune de ses gestes. Ceci lui permet de courir ou de faire des efforts pendant plusieurs heures sans souffrir des effets de l'épuisement. Cette capacité permet de multiplier par dix le temps durant lequel un personnage peut travailler physiquement, courir, ou réaliser une tâche épuisante, sans perdre de point de Fatigue. Par exemple, un personnage qui court à son Mouvement maximal perd un point de Fatigue tous les cinquante rounds, plutôt que tous les cinq rounds.

Ce pouvoir permet aussi de dépasser les limites des actions physiques en augmentant la quantité de points de Fatigue que l'on peut dépenser au cours d'un même round. Le personnage peut brûler ses réserves en très peu de mouvements, mais en contrepartie il peut réaliser des choses qui lui seraient autrement irréalisables. Au lieu de deux points de Fatigue par round, cette capacité permet de dépenser jusqu'à cinq points, ce qui correspond à +75 sur une action unique ou plusieurs +15 répartis au choix.

Conditions : Utilisation du Ki
Coût en DI : 10



Armure d'Énergie

Illustration © Mauriz 2001

Dissimulation du Ki

Le personnage occulte les aspects visibles de son énergie, les rendant invisibles aux pouvoirs de Détection et d'Appréciation du Ki. En termes techniques, le personnage provoque un vide spirituel qui complique sa détection. Tout comme Détection du Ki, cette capacité se calcule comme une compétence secondaire spéciale : il est égal à la moyenne entre le DI total (dépensé ou non) et la compétence de Camouflage. Quand quelqu'un avec Détection du Ki essaie de localiser un personnage qui cache son énergie, les deux adversaires doivent effectuer un test opposé ; le résultat final de dissimulation est soustrait du résultat final de détection. Si un personnage accumule du Ki, il réduit de 10 ce pouvoir pour chaque point de Ki utilisé. Dissimulation du Ki permet aussi de fausser la perception de l'énergie évaluée à l'aide d'Appréciation du Ki. En remportant un test opposé, un personnage peut donner des informations erronées, indiquant autre chose que ce qu'il est.

Cette capacité offre aussi quelques avantages contre les détections surnaturelles. Si un personnage dissimule son Ki et que quelqu'un tente de le localiser grâce à un sort ou une matrice psychique, le personnage peut rajouter la moitié de son pouvoir de Dissimulation du Ki au test de Résistance qu'il doit effectuer.

Conditions : Utilisation de l'énergie nécessaire
Coût en DI : 10

Lémures tente de se dissimuler d'un ennemi qui veut retrouver son énergie. Les deux adversaires se trouvent à dix mètres de distance. Ils effectuent leurs jets respectifs. Lémures obtient un résultat final de 130 en Dissimulation du Ki, tandis que son adversaire obtient 175 en Détection. Après soustraction, le résultat final est de 45, ce qui correspond à une difficulté Facile. En consultant l'Encadré 7, nous découvrons que, si Lémures s'était trouvé à moins de 5 mètres de son adversaire, il aurait été découvert. Comme il se trouve à dix mètres, il reste caché. Par ailleurs, comme il possède un pouvoir de Dissimulation du Ki de 100, il rajoute un bonus de +50 à tous ses tests de Résistance contre les détections surnaturelles.

Fausse Mort

Ce pouvoir permet au personnage d'entrer dans un état comateux, très semblable à la mort. Tant qu'il reste dans cet état, il ne peut pas se déplacer, mais reste conscient de tout ce qui se passe autour de lui. Toute personne examinant le corps pensera que le personnage est vraiment mort, puisqu'il ne respire pas, que son cœur ne bat pas et qu'aucune énergie physique n'émane de lui. Pour comprendre que le corps n'est pas mort, il faut réussir un test Impossible de Médecine. Un round entier est nécessaire pour récupérer le contrôle de son corps à la fin d'une Fausse Mort, au cours duquel les fonctions physiques reprennent (mais sans que le personnage puisse encore se déplacer).

Conditions : Dissimulation du Ki
Coût en DI : 10

Élimination des Besoins

Le personnage qui développe cette capacité a atteint le stade où il peut éliminer ses besoins physiques : ses nécessités de manger, de boire ou de dormir se réduisent au dixième de ce que requiert une personne normale.

Conditions : Utilisation de l'énergie nécessaire
Coût en DI : 10

Élimination des Malus

Le personnage diminue de moitié les malus qu'il subit à cause de la fatigue ou de Critiques. Cette capacité n'a pas d'effet si les malus sont causés par des amputations ou d'autres dégâts similaires, ou par des moyens magiques ou psychiques.

Conditions : Utilisation de l'énergie nécessaire
Coût en DI : 20

Récupération

Le personnage peut utiliser son Ki pour récupérer de son épuisement physique. Le taux de récupération est égal à un point de Fatigue pour 5 points de Ki générique dépensés. On ne peut récupérer qu'un point de Fatigue par round.

Conditions : Élimination des malus
Coût en DI : 20

Augmentation de Caractéristiques

En se servant de son énergie interne, le personnage est capable d'augmenter ses caractéristiques physiques jusqu'à trois points au-dessus de leur valeur originelle. Il doit pour cela investir autant de points de Ki que la valeur à atteindre ; en effet, plus cette valeur est haute, et plus grand sera le coût. Les points de Ki dépensés doivent provenir de la caractéristique à augmenter. Par la suite, le personnage perd un point de Ki par round s'il désire maintenir active cette capacité.

Conditions : Utilisation de l'énergie nécessaire
Coût en DI : 20

Comme Célia possède une Agilité de 10, elle peut l'augmenter jusqu'à 13 avec cette capacité. Pour ce faire, elle doit dépenser 13 points de Ki d'Agilité puis dépenser un point par round pour la maintenir.

Surhumanité

Ce pouvoir permet au personnage d'effectuer des actions physiques impossibles pour les autres êtres humains. Avec elle, il est possible d'atteindre le niveau Surhumain sur la table des difficultés et de tirer un profit maximal des capacités que lui procurent ses caractéristiques.

Conditions : Utilisation du Ki
Coût en DI : 30

Zen

Le Zen représente l'état de perfection absolue entre le corps et l'âme. En termes de jeu, il ressemble à la Surhumanité, mais permet au personnage d'atteindre la difficulté de Zen lors des tests de compétence.

Conditions : Surhumanité
Coût en DI : 50

L'Apprentissage

Gardez à l'esprit que, même si un personnage possède les points de Développement Intérieur requis pour obtenir un pouvoir du Ki, cela n'implique pas qu'il apprenne et qu'il l'utilise automatiquement. On suppose que ces pouvoirs requièrent de la part du personnage qui les développe une grande dévotion et énormément de pratique parce que personne ne peut d'un jour à l'autre en dominer un grand nombre sans aucune raison particulière. Le plus souvent, les personnages ne sont pas capables de les apprendre seuls, et un maître doit normalement les leur enseigner.

Il est tout à fait possible que le Meneur permette à des joueurs de développer des pouvoirs du Ki d'eux-mêmes, ou qu'il l'interdise. Quel que soit le cas, il vaut mieux que le personnage passe du temps à les apprendre en s'entraînant. En règle générale, si quelqu'un n'a pas de maître et ne dispose que de quelques heures chaque jour pour s'entraîner, il pourra dépenser un point de Développement Intérieur par semaine dès qu'il aura réussi à apprendre d'une façon ou d'une autre Utilisation de l'Énergie. Par conséquent, il mettrait 20 semaines à apprendre une capacité de DI 20. S'il ne fait rien d'autre que s'entraîner ou qu'il dispose d'un maître, le rythme de dépense des points augmente jusqu'à 1 par jour. Ces valeurs ne sont que des indications. Le Meneur de Jeu a toute latitude pour modifier le temps que nécessite l'apprentissage de la puissance intérieure du Ki. Il est même possible qu'il ne désire pas accorder des pouvoirs Surhumains aux personnages, ou qu'il préfère attendre qu'ils atteignent un niveau précis.

LES TECHNIQUES

Le contrôle sa puissance intérieure offre à un personnage bien d'autres options que les pouvoirs du Ki. En investissant des points de Développement Intérieur, il peut développer d'autres capacités spéciales que nous appellerons des techniques. Elles ont des fonctions très diverses, allant de l'amélioration des compétences Attaque, Parade ou Esquive jusqu'au transport du personnage sur de grandes distances.

Les techniques permettent à leurs pratiquants d'utiliser leur puissance intérieure pour réaliser des actions surprenantes. Par exemple, une technique peut être utilisée pour effectuer une attaque à distance ou pour multiplier sa vitesse et ainsi réaliser plusieurs actions sans malus au cours d'un même round. Chaque technique est visuellement différente des autres, même si elles peuvent avoir les mêmes effets. Une attaque qui permettrait à un combattant de frapper un ennemi à distance peut simplement ressembler à un coup donné dans l'air ou requérir de lancer son arme comme un tourbillon d'énergie. Ces deux attaques ont la même finalité mais leur apparence varie en fonction du style que désire leur donner chaque personnage. C'est le joueur lui-même, ou le Meneur de Jeu, qui a la charge de décider de leur aspect esthétique.

L'utilisation d'une technique est généralement une action passive, liée à l'action qu'elle a pour but d'améliorer. Si la technique est une attaque, il faut que le personnage ait la possibilité d'attaquer. S'il s'agit d'une défense, il suffit simplement qu'il puisse effectuer un test de Parade ou d'Esquive. Les techniques qui offrent des capacités spéciales, comme la téléportation ou les armes d'énergie, requièrent toujours du personnage qu'il puisse réaliser une action active. Il faut obligatoirement déclarer l'utilisation d'une technique avant

d'effectuer un jet de dés. Quand elle modifie une compétence d'opposition, comme l'attaque ou la défense, il faut déclarer son utilisation avant qu'un des deux adversaires ne lance les dés. Si elle modifie l'initiative, il faut la déclarer avant le calcul de l'Initiative. Les techniques consomment des points de Ki. Chaque fois qu'un personnage en utilise une, il doit dépenser le Ki requis.

Utilisation des techniques

Pour utiliser une technique, le personnage doit avoir accumulé le Ki nécessaire. Comme nous l'avons vu précédemment, il peut le faire en un round ou accumuler sur plusieurs rounds. Cependant, quand il exécute une technique ou arrête d'accumuler, tous les points en trop reviennent à sa réserve et il doit accumuler à nouveau pour en utiliser une autre.

Un personnage peut faire appel à une autre méthode pour préparer ses techniques. Si avant de commencer à accumuler il déclare qu'il compte utiliser une technique précise, il n'est pas obligé de s'en servir dès qu'il a accumulé les points requis, mais peut la laisser en suspens jusqu'au moment opportun. Chaque round passé sans l'utiliser coûte un certain nombre de points de Ki génériques, dont la valeur dépend du niveau de la technique. Celles de premier niveau requièrent un point par round, deux pour celles de deuxième niveau et trois pour celles de niveau trois. Rien n'empêche un personnage qui a une technique préparée d'en accumuler d'autres, ni même d'en avoir plusieurs de prêtes en même temps.

Normalement, l'accumulation du Ki est réduite de moitié si le personnage effectue d'autres actions durant le round. Mais ce n'est pas le cas si l'une de ces actions est celle à laquelle est liée la technique. Par conséquent, quel que soit le nombre d'actions supplémentaires effectuées, un personnage dispose toujours de son accumulation maximale lorsqu'il effectue l'action liée à sa technique. Il peut notamment effectuer l'attaque d'une technique offensive sans réduire son accumulation.

Lémures a une accumulation de 3 en Dextérité et de 4 en Agilité. S'il connaît une technique améliorant son attaque qui coûte 3 en Dextérité et 4 en Agilité, il peut l'effectuer en un seul round sans se soucier d'éventuelles actions supplémentaires, puisque son accumulation suffit pour la réaliser en un round. Il pourra par exemple esquiver d'abord un coup puis attaquer un autre adversaire avec elle.

Encadré IX: Création des techniques pas à pas

Étape 1 : Choisissez le niveau de la technique
Choisissez le niveau de la technique pour savoir combien de points de DI vous pourrez investir.

Étape 2 : Décidez de son effet principal.
Choisissez l'effet principal de la technique. Rappelez-vous que son coût en points de Ki est égal à celui que l'on trouve dans la colonne *Principal*.

Étape 3 : Choisissez ses effets secondaires.
La technique n'a pas forcément d'effet secondaire. Quoi qu'il en soit, vous pouvez en choisir autant que votre DI vous le permet. Le coût en points de Ki des effets secondaires doit correspondre à celui indiqué dans la colonne *Secondaire*.

Étape 4 : Calculez le coût en DI de la technique.
Quand vous avez choisi vos effets, faites la somme des coûts de chacun pour déterminer le DI final nécessaire pour l'apprendre. Si le coût dépasse les limites permises par le niveau de la technique, enlevez quelques effets ou choisissez un désavantage pour le réduire.

Étape 5 : Calculez le coût en Ki de la technique.
Regardez le coût en Ki des effets choisis et sur quelles caractéristiques ils se basent. Si vous avez choisi quatre effets, vous aurez quatre coûts distincts pour diverses caractéristiques. Si plusieurs effets se basent sur la même caractéristique, faites la somme de leur coût.

Étape 6 : Modifiez les coûts en Ki en fonction des caractéristiques.
Il s'agit de l'étape la plus complexe. Maintenant que vous savez combien coûte chaque effet en points de Ki, vous pouvez en modifier la distribution grâce aux caractéristiques optionnelles. Vous pouvez prendre tous les points de Ki que coûte la technique, ou seulement une partie, pour les répartir entre les caractéristiques optionnelles de l'effet. Chacune possède une valeur complémentaire qu'il faut ajouter au coût en Ki si vous voulez pouvoir y déplacer des points. Si vous souhaitez répartir des points vers plusieurs caractéristiques optionnelles, vous devez ajouter la valeur complémentaire correspondant à chacune de ces caractéristiques.

Si le coût en points de Ki d'un effet est de 10 points de Dextérité, mais qu'il possède comme caractéristiques optionnelles Agilité +1 et Pouvoir +2, nous pouvons répartir ces 10 points entre ces caractéristiques. Il faut d'abord rajouter le +1 et le +2 du changement de caractéristique au coût total de la technique, ce qui l'augmente à 13 points de Ki. Après, nous pouvons librement dépenser des points des caractéristiques liées pour parvenir à la combinaison qui nous convient le mieux, comme par exemple : Dextérité 5, Agilité 6 et Pouvoir 2.

Après avoir suivi toutes les étapes, nous avons une nouvelle technique à disposition. Voyons un exemple pour mieux comprendre le processus.

Nous allons créer une technique de premier niveau avec les effets suivants : Attaque à distance 100 mètres et +50 aux Dégâts. Nous décidons que l'effet principal est celui de l'attaque à distance, et les Dégâts supplémentaires le secondaire. La somme des deux effets est de 35 points de DI (20 de l'attaque à distance et 15 des dégâts). En consultant les listes d'effets, nous voyons aussi que l'attaque à 100 mètres coûte 5 points de Pouvoir. Comme un tel coût en Pouvoir ne nous convient pas, nous prenons 3 de ces points et les passons en Volonté ; ils deviennent 4 après le coût augmenté de +1. Ainsi, le coût de l'attaque à distance est de 2 points de Pouvoir et de 4 points de Volonté. Le second effet, celui de +50 aux Dégâts, coûte 6 points de Force en tant qu'effet secondaire. Comme cette caractéristique nous convient parfaitement, nous n'en utilisons pas d'autre et son coût n'augmente donc pas. Par conséquent, le coût final de la technique revient à 2 points de Ki de Pouvoir, 4 de Volonté et 6 de Force.

LA CRÉATION DE TECHNIQUES

On peut utiliser autant de technique dans le round qu'il le souhaite, dans la limite du Ki accumulé bien sûr. Une attaque ne peut être liée qu'à une seule technique. Il n'est pas possible de cumuler les effets de plusieurs techniques, ni d'en choisir les aspects les plus favorables en fonction de la situation. Cela n'empêche absolument pas d'utiliser plusieurs techniques offensives lors d'un même round : il suffit pour cela de les attribuer à autant d'attaques différentes. Par exemple, un combattant peut déclarer qu'il effectue deux attaques durant le round (avec le malus habituel à sa compétence) et utiliser une technique différente avec chacune d'entre elles.

Nous allons maintenant expliquer comment créer les techniques que peuvent utiliser les personnages. Il faut prendre en compte plusieurs paramètres au moment de leur création, comme leur niveau, leurs effets et leurs désavantages. Cependant, comme leur création se révèle assez complexe, nous avons donné à la fin de ce chapitre quelques listes déjà faites pour faciliter le choix de ceux qui ne souhaitent pas développer leurs propres techniques. Nous conseillons aux Meneurs de Jeu et aux joueurs de s'en servir jusqu'à ce qu'ils aient bien compris la façon de les créer.

Les niveaux des techniques

La puissance des techniques est limitée par leur niveau. Il y en a trois : les Basiques (niveau 1), les Majeures (niveau 2) et les Arcanes (niveau 3). Le niveau de la technique indique dans quelle fourchette se situe leur coût en Développement Intérieur, à quels pouvoirs elles donnent accès et le nombre de désavantages qu'elles peuvent comporter. Ces limitations sont récapitulées dans le **Tableau 51**. Pour apprendre une technique de niveau 2, un personnage doit d'abord connaître deux techniques de niveau 1 ; avant d'avoir une technique de niveau 3, il devra en connaître deux de niveau 2.

Tableau 51 : Les niveaux des techniques

Niveau	DI maximal	DI minimal	Désavantage
1	50	20	1
2	100	40	2
3	200	60	3

La Création des techniques de puissance intérieure

Il faut en premier lieu sélectionner le niveau de la technique désirée. Le niveau détermine les points de Développement Intérieur que l'on peut dépenser, ce qui constitue un des aspects fondamentaux de la création d'une technique. Dès que nous savons combien de DI nous allons investir, nous décidons des effets qu'elle va produire.

Toutes les techniques ont toujours un seul et unique effet principal, qui peut s'accompagner d'effets secondaires. Les effets principaux correspondent au but premier de la technique tandis que les secondaires sont des capacités supplémentaires, d'importe mineure. Chaque effet a un coût en DI et un coût en Ki. Le coût en DI est le même que l'effet soit principal ou secondaire, contrairement au coût en points de Ki. Le coût en Ki des effets principaux est toujours inférieur à celui des effets secondaires puisqu'ils constituent la véritable essence de la technique et ce que privilégie l'individu qui la développe.

Les coûts en points de Ki se basent toujours sur une caractéristique précise. Cela signifie que, si nous désirons améliorer notre compétence Attaque, il nous faudra dépenser des points de Dextérité alors que pour améliorer les dégâts, il faut dépenser des points de Force. Cependant, durant la création d'une technique, un personnage n'appréciera peut-être pas de s'appuyer sur les caractéristiques liées aux effets ou préférerait utiliser du Ki provenant de plusieurs caractéristiques. C'est pourquoi il existe plusieurs caractéristiques optionnelles sur lesquelles baser les techniques, bien que dans ce cas le coût en Ki de l'effet augmente. Chaque caractéristique optionnelle possède une valeur complémentaire qu'il faut rajouter au coût en Ki de l'effet, si elle est utilisée.

Enfin, il faut prendre en compte quelques derniers détails comme les désavantages, qui réduisent le coût en DI nécessaire pour apprendre la technique, ou les coûts de maintien, qui augmentent le coût des techniques mais permettent de les maintenir pendant plusieurs rounds.

Cette explication peut s'avérer aride pour un joueur inexpérimenté dans le développement des techniques de puissance intérieure. L'**Encadré 9** présente donc en détail toutes les étapes nécessaires pour en créer.



Illustration © Alicia Cavallini

Les coûts de maintien des techniques

Bien que les techniques soient normalement instantanées, il est possible d'en développer qui fonctionnent pendant plus longtemps. Ces techniques peuvent rester actives pendant plusieurs rounds. Pour ce faire, le personnage doit déclarer durant leur création qu'il a l'intention de créer une technique à durée étendue. Une technique de puissance intérieure maintenue entraîne automatiquement un surcoût en DI de 10 points si elle est de niveau 1, de 20 points si elle est de niveau 2 et de 30 si elle est de niveau 3. De plus, comme on peut le voir dans les tables d'effets, elles entraînent aussi un coût supplémentaire en points de Ki. Il est possible de maintenir seulement une partie des effets d'une technique et de laisser les autres prendre fin.

Pour conserver durant plusieurs rounds les effets d'une technique, il faut dépenser autant de points de Ki que le coût supplémentaire que rajoute le maintien au coût total de la technique. Par conséquent, si le coût de maintien d'une technique est de 8 points supplémentaires, il faudra dépenser 8 points de Ki supplémentaires lors de l'utilisation de la technique, puis 8 points supplémentaires à chaque round durant lequel elle sera maintenue. Cette quantité de Ki devra être payée en utilisant les caractéristiques utilisées pour l'effet ; ce coût est payé automatiquement, indépendamment de l'accumulation du personnage.

Nous souhaitons créer une technique permettant au personnage d'attaquer à une distance de 20 mètres et pouvant être maintenue. Etant donné qu'il s'agit de l'effet principal, elle ne coûte que 3 points de Ki et 10 de DI. Ensuite, nous rajoutons 10 points de plus au DI, ce qui correspond à un coût total de 20 points, et nous rajoutons le coût de maintien aux points de Ki qui, n'étant que de 2, nous donne une valeur finale de 5 points de Ki. Lors des rounds suivant l'activation de la technique, continuer à attaquer à une distance de 20 mètres coûtera 2 points de Ki.

Options

Quelques-uns des effets exposés ci-dessous s'accompagnent d'avantages optionnels. Quand on choisit un effet pour une technique, on peut aussi choisir un ou plusieurs avantages optionnels. Chaque avantage augmente les coûts en DI et en Ki de la technique. On peut choisir autant d'avantages que l'on désire. Comme pour les techniques, les avantages présentent un coût additionnel s'ils peuvent être maintenus.

Imaginons une technique permettant d'effectuer deux attaques supplémentaires, pour un coût de 30 DI et 12 points de Ki. Nous voulons aussi développer un des avantages additionnels de cet effet, Attaque Continue, qui coûte +30 DI et +10 Ki. Avec cet avantage, la technique coûte finalement 60 points de DI et 22 points de Ki.

EFFETS

Nous allons maintenant énumérer les différents effets que peuvent avoir les techniques. Mais voici tout d'abord les quelques éléments qu'il faudra tenir en compte au moment de leur création.

Effets : Avantages que confère la technique à celui qui l'utilise.

Principal : Coût en points de Ki, s'il s'agit de l'effet principal de la technique.

Secondaire : Coût en points de Ki, s'il s'agit d'un effet secondaire de la technique.

DI : Coût en points de DI de l'apprentissage de la technique.

Nv : Niveau de difficulté de l'effet. Il existe trois niveaux : Basique, Majeur et Arcane. Les techniques Basiques ne sont pas indiquées, les majeures sont notées par un 2 et les arcanes par un 3. On ne peut choisir certains effets que si la technique est du niveau requis ou supérieur. Cela signifie qu'un effet marqué d'un 2 n'est accessible qu'aux techniques Majeures ou Arcanes.

Car. Optimale : Caractéristique de base de l'effet.

Car. Optionnelles : Caractéristiques auxquelles le coût en Ki de cet effet peut être associé, à condition de l'augmenter de la valeur supplémentaire qui la suit.

Éléments affiliés : Éléments associés à l'effet.

Maintien : Coût de maintien d'une technique durant plusieurs rounds. Cette valeur est double : elle indique de combien augmente le coût d'activation de la technique et ce que le personnage doit payer à chaque round suivant.

Effets offensifs

Ces effets améliorent l'Attaque du personnage. On les utilise habituellement avec les techniques les plus agressives.

Bonus à l'attaque

Cet effet confère un bonus à l'Attaque, mais uniquement pour l'attaque liée à la technique.

Bonus en Attaque	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+10	2	4	5	1	
+25	3	5	5	2	
+40	4	6	10	3	
+50	5	8	15	4	
+75	8	11	20	6	
+90	12	15	25	8	
+100	14	18	30	10	
+125	18	22	35	12	2
+150	22	26	40	14	2
+175	26	32	45	16	3
+200	30	36	50	18	3

Car. Optimale : Dextérité **Éléments affiliés :** Air, Feu, Obscurité
Car. Optionnelles : Agilité +2, Pouvoir +2, Volonté +3, Force +2

Bonus à la contre-attaque

Cet effet confère un bonus en Attaque quand le personnage effectue une contre-attaque. Ce bonus ne peut être appliqué que lorsque le personnage effectue une Riposte suite à une défense suffisamment réussie.

Bonus en Attaque	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+10	1	2	5	1	
+25	2	4	5	2	
+40	3	5	10	3	
+50	4	6	10	4	
+75	6	9	15	6	
+90	9	12	20	8	
+100	12	15	25	10	
+125	14	18	30	12	2
+150	18	22	35	14	2
+175	22	26	40	16	3
+200	26	32	45	18	3

Car. Optimale : Dextérité **Éléments affiliés :** Air, Eau, Terre
Car. Optionnelles : Agilité +2, Pouvoir +2, Volonté +3, Force +2

Effets Défensifs

Ces effets augmentent les compétences défensives du personnage, qu'il s'agisse de la Parade ou de l'Esquive. On les utilise avec les techniques qui ont pour principal objectif de bloquer les attaques de l'adversaire.

Bonus à la parade

Cet effet procure un bonus en Parade, mais uniquement pour la défense liée à la technique.

Bonus en Parade	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+10	2	4	5	1	
+25	3	5	5	1	
+40	4	6	10	2	
+50	5	8	15	3	
+75	8	11	20	4	
+90	12	15	25	5	
+100	14	18	30	8	
+125	18	22	35	10	2
+150	22	26	40	12	2
+175	26	32	45	14	3
+200	30	36	50	16	3

Car. Optimale : Dextérité **Éléments affiliés :** Lumière, Eau, Terre
Car. Optionnelles : Agilité +2, Pouvoir +2, Volonté +3, Force +2

Bonus de parade limitée

Cet effet procure un bonus en Parade, mais interdit au personnage d'effectuer une contre-attaque, même si la Table de Combat l'indique. Il peut par contre attaquer normalement à son Initiative.

Bonus en Parade	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+10	1	2	5	1	
+25	2	4	5	1	
+40	3	5	10	1	
+50	4	6	10	2	
+75	6	9	15	3	
+90	8	11	20	4	
+100	10	13	25	6	
+125	12	15	30	8	2
+150	16	20	35	10	2
+175	20	24	40	12	3
+200	24	29	45	14	3

Car. Optimale : Dextérité **Éléments affiliés :** Lumière, Eau, Terre
Car. Optionnelles : Agilité +2, Pouvoir +2, Volonté +3, Force +2

Bonus à l'esquive

Cet effet confère un bonus à l'Esquive, mais uniquement pour la défense liée à la technique. Par exemple, si le personnage possède une Esquive de 140 et utilise une technique lui accordant un bonus de +40, il peut se défend contre une attaque subie durant ce round avec un Total d'Esquive de 180.

Bonus en Esquive	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+10	2	4	5	1	
+25	3	5	5	1	
+40	4	6	10	2	
+50	5	8	15	3	
+75	8	11	20	4	
+90	12	15	25	5	
+100	14	18	30	8	
+125	18	22	35	10	2
+150	22	26	40	12	2
+175	26	32	45	14	3
+200	30	36	50	16	3

Car. Optimale : Agilité **Éléments affiliés :** Lumière, Air, Eau
Car. Optionnelles : Dextérité +2, Pouvoir +2, Volonté +3, Constitution +2

Bonus à l'esquive limitée

Cet effet procure un bonus à l'Esquive, mais interdit au personnage d'effectuer une contre-attaque, même si la Table de Combat l'indique. Il peut par contre attaquer normalement à son Initiative.

Bonus en Esquive	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+10	1	2	5	1	
+25	2	4	5	1	
+40	3	5	10	1	
+50	4	6	10	2	
+75	6	9	15	3	
+90	8	11	20	4	
+100	10	13	25	6	
+125	12	15	30	8	2
+150	16	20	35	10	2
+175	18	24	40	12	3
+200	24	29	45	14	3

Car. Optimale : Agilité **Éléments affiliés :** Lumière, Air, Obscurité
Car. Optionnelles : Dextérité +2, Pouvoir +2, Volonté +3, Constitution +2

Effets destructeurs

Ces effets permettent d'augmenter les Dégâts des attaques, entraînant de terribles conséquences pour les adversaires.

Multiplicateur de dégâts

Cet effet permet de multiplier les Dégâts d'une attaque. Par exemple, si un personnage attaque avec une épée (Dégâts 60) et utilise une technique qui multiplie ses Dégâts par deux, il infligera des Dégâts de 120.

Multiplicateur	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
x2	10	15	25	4	
x3	15	20	40	8	2
x4	20	30	80	12	3

Car. Optimale : Force **Éléments affiliés :** Feu, Terre
Car. Optionnelles : Dextérité +3, Pouvoir +1, Volonté +1, Constitution +2

Bonus aux dégâts

Augmente les Dégâts que produit une attaque. Il s'agit bien des Dégâts potentiels, pas des dégâts effectifs. Par exemple, si le personnage attaque avec une épée (Dégâts 60) et utilise une technique lui accordant un bonus aux dégâts de +50, ses Dégâts sont de 110, mais les dégâts effectifs dépendent normalement de la Marge d'Attaque et de l'IP.

Bonus aux Dégâts	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+10	1	2	5	1	
+25	2	4	5	1	
+40	3	5	10	1	
+50	4	6	15	2	
+75	6	9	20	3	
+90	8	11	25	4	
+100	10	13	30	5	
+125	14	18	35	6	2
+150	16	20	40	8	2
+175	18	22	45	10	3
+200	20	24	50	12	3

Car. Optimale : Force **Éléments affiliés :** Feu, Terre
Car. Optionnelles : Dextérité +3, Pouvoir +2, Volonté +1, Constitution +1

Avantage Optionnel : Sacrifice

Cet avantage permet au personnage d'augmenter encore plus les Dégâts de son attaque, en sacrifiant quelque chose en même temps qu'il réalise sa technique, comme des points de vie ou de caractéristique.

Option	Coût	DI	Maintien
Sacrifice de vie	+4	15	3
Sacrifice de vie double	+10	50	4
Sacrifice de santé	+2	10	2
Sacrifice de caractéristiques	+2	10	2

Sacrifice de vie : Cet avantage permet d'augmenter les Dégâts de l'attaque en sacrifiant une quantité équivalente de points de vie au moment de la réaliser. Par exemple, si un personnage sacrifie 50 PV, il ajoute un bonus de +50 aux Dégâts de la technique. Si une créature à Encaissement se sert de cette technique, elle doit augmenter cette quantité selon le Multiplicateur d'Encaissement.

Sacrifice de vie double : Idem que précédemment, si ce n'est que les Dégâts sont augmentés d'une quantité égale au double des points de vie sacrifiés.

Sacrifice de santé : Permet d'augmenter les Dégâts de l'attaque d'une quantité égale au double des points de vie que sacrifie le personnage. Une fois sacrifiés, ces points de vie ne pourront jamais être récupérés.

Sacrifice de caractéristiques : Augmente les Dégâts de l'attaque de 50 points pour chaque point de caractéristique principale sacrifié. On ne peut pour cela utiliser que des points de caractéristiques permettant d'accumuler le Ki : Intelligence et Perception sont donc exclues. Par exemple, si un personnage utilise 2 points de Constitution sur une attaque, il rajoute un bonus de +100 aux Dégâts de la technique. Les points de caractéristiques sacrifiés sont perdus et ne peuvent pas être récupérés.



Une technique qui augmente les dégâts de l'attaquant

Effets d'Action

Ce type d'effets permet de réaliser diverses actions supplémentaires lors d'un même round, sans subir de malus.

Attaques supplémentaires

Permet de réaliser une attaque supplémentaire sans les malus habituels. Tout autre effet de la technique s'applique sur toutes les attaques. Par exemple, si le personnage obtient +1 attaque, il pourra en réaliser deux en un seul round en utilisant sa compétence entière.

Attaques	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+1	6	9	20	3	
+2	12	15	30	6	
+3	18	22	40	9	
+4	24	29	50	12	2
+5	30	36	60	15	3

Car. Optimale : Dextérité **Éléments affiliés :** Air, Eau
Car. Optionnelles : Agilité +2, Pouvoir +3, Volonté +3, Constitution +1

Si une technique accordant des bonus de +50 en Attaque et +50 aux Dégâts dispose aussi de deux attaques supplémentaires, le personnage pourra effectuer 3 attaques, chacune avec des bonus de +50 en Attaque et aux Dégâts.

Avantage optionnel : Attaques continues

Avec cet avantage, le personnage peut effectuer une série de coups sans subir aucune interruption, empêchant son adversaire de contre-attaquer avant qu'il n'ait fini toutes ses attaques. Cependant, si la Marge d'Attaque permet à l'adversaire de contre-attaquer sur le dernier coup, celui-ci peut le faire sans problème. Quoi qu'il en soit, le fait que le défenseur ne puisse pas effectuer de contre-attaques ne l'empêche absolument pas de tenter de quitter le combat au contact.

Option	Coût	DI	Maintien
Attaques continues	+10	30	5

Avantage optionnel : Bonus de Fatigue partagé

Permet au personnage de rajouter les bonus que lui procurent les points de Fatigue à toutes les attaques effectuées avec la technique de combat. Si, par exemple, le personnage utilise deux points de Fatigue pour obtenir un bonus de +30 en Attaque, ce bonus sera aussi rajouté à toutes les attaques supplémentaires qu'il réalisera.

Option	Coût	DI	Maintien
Bonus de fatigue partagé	+8	30	2

Attaques supplémentaires limitées

Grâce à cet effet, le personnage peut effectuer plusieurs attaques supplémentaires sans subir de malus. Cependant, ces attaques supplémentaires ne bénéficient d'aucun des effets s'appliquant à l'attaque principale.

Attaques	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+1	3	5	5	1	
+2	6	9	10	2	
+3	9	12	15	3	
+4	12	15	20	4	
+5	15	19	30	6	
+6	18	22	40	8	2
+8	22	26	50	10	2
+10	26	32	60	12	3

Car. Optimale : Dextérité **Éléments affiliés :** Air, Eau, Obscurité
Car. Optionnelles : Agilité +2, Pouvoir +3, Volonté +3, Constitution +1

Si une technique accorde à un personnage des bonus de +50 en Attaque et de +50 aux Dégâts, ainsi que deux attaques supplémentaires limitées, ce personnage pourra effectuer 5 attaques durant ce round, mais une seule d'entre elles bénéficiera des bonus en Attaque et aux Dégâts.

Avantage optionnel : Attaques continues

Agit exactement de la même manière que les attaques continues pour les attaques supplémentaires normales.

Option	Coût	DI	Maintien
Attaques continues	+10	30	5

Défenses supplémentaires

Cet effet permet au personnage de se défendre plusieurs fois au cours d'un round, sans subir de malus pour les parades ou esquives supplémentaires. Par exemple, si un combattant se sert d'une technique qui lui accorde trois défenses supplémentaires, il pare les trois premiers coups dont il est la cible avec sa compétence totale sans appliquer les modificateurs du **Tableau 41**. Par contre, le quatrième coup subira un malus de -30 (comme si c'était la deuxième attaque réelle), le cinquième un malus de -50...

Défenses	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+1	1	2	5	1	
+2	2	4	5	2	
+3	3	5	10	3	
+4	4	6	15	4	
+6	5	8	20	6	
+8	6	9	25	8	
+10	7	10	30	10	2
Illimités	8	11	35	12	3

Car. Optimale : Agilité **Éléments affiliés :** Lumière
Car. Optionnelles : Dextérité +1, Pouvoir +3, Volonté +3, Constitution +1

Illustration © Sanga 2001

Avantage optionnel : Bonus de Fatigue partagé

Cet avantage fonctionne comme pour les attaques supplémentaires. Il permet donc d'ajouter le bonus de Fatigue à toutes les défenses supplémentaires effectuées par le personnage lorsqu'il utilise cette technique.

Option	Coût	DI	Maintien
Bonus de Fatigue partagé	+6	20	2

Actions supplémentaires

Cet effet permet d'effectuer plusieurs actions actives au cours d'un même round, sans subir les malus habituels. Par exemple, le personnage peut se déplacer de son Mouvement maximum, effectuer un test de Larcin et une manœuvre d'Acrobaties sans subir de malus.

Actions	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+1	1	2	5	1	
+2	2	4	5	2	
+3	3	5	10	3	
+4	4	6	15	4	
+5	5	8	20	6	
+6	6	9	25	8	
+8	7	10	30	10	2
+10	8	11	35	12	3

Car. Optimale : Dextérité **Éléments affiliés :** Air
Car. Optionnelles : Agilité +1, Pouvoir +3, Volonté +3, Constitution +1

Avantage optionnel : Bonus de Fatigue partagé

Cet avantage fonctionne comme celui des attaques et des défenses supplémentaires.

Option	Coût	DI	Maintien
Bonus de Fatigue partagé	+6	20	1

Effets de Réaction

Ces effets augmentent la capacité de réaction d'un individu ou, ce qui revient au même, sa vitesse de réaction face à une situation critique.

Bonus à l'Initiative

Augmente l'Initiative du personnage au cours du round. Les techniques qui possèdent ces avantages doivent être déclarées avant de calculer les Initiatives du round.

Bonus à l'Initiative	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+25	1	2	5	1	
+50	2	4	10	1	
+75	4	6	15	2	
+100	6	9	20	3	
+125	8	11	25	4	2
+150	10	13	30	5	2
+175	12	15	35	6	3
+200	14	18	40	7	3

Car. Optimale : Agilité **Éléments affiliés :** Air
Car. Optionnelles : Dextérité +1, Pouvoir +3, Volonté +3, Constitution +2

Effets ésotériques

Ces effets provoquent des états spéciaux chez un adversaire, allant de la paralysie au coma.

États

Cet effet lie un état surnaturel à une technique offensive du personnage. Si l'adversaire subit des dégâts suite à cette attaque, quelle que soit leur quantité, il doit immédiatement réussir un test de RPhy sous peine d'être soumis à l'état correspondant. Les conséquences de cette attaque s'activent automatiquement à la fin du round.

Cet effet ne fait que fixer la difficulté du test de Résistance. Il est nécessaire de choisir l'avantage État supplémentaire au moins une fois que l'effet ait avoir des conséquences.

RPhy à atteindre	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
40	1	2	5	1	
60	2	4	5	1	
80	3	5	10	2	
100	5	8	15	3	
120	6	9	20	4	
140	8	11	20	5	2
180	10	13	30	6	2
200	14	18	50	8	3
240	18	22	80	10	3

Car. Optimale : Pouvoir **Éléments affiliés :** Obscurité, Lumière
Car. Optionnelles : Volonté +1, Force +4, Dextérité +4, Constitution +4

Avantage optionnel : État supplémentaire

On peut ajouter autant d'états que l'on veut à cet effet, mais mieux vaut en prendre au moins un ! Chaque état déclenche son propre test de Résistance. Le coût indiqué sur la table correspond au premier état. Les suivant coûtent deux points de Ki supplémentaire. Par exemple, on peut acheter Malus à l'action pour +2 et ensuite Cécité pour +7 au lieu de +5.

Option	Coût	DI	Nv
Malus à l'action	+2	5	
Réduction de RPhy	+2	10	
Cécité	+5	15	
Réduction de caractéristiques	+2	10	
Paralysie partielle	+6	10	
Dégâts	+5	10	
Inconscience	+8	15	
Coma	+10	30	2
Paralysie totale	+8	20	2
Drain de vie	+8	15	2
Contrôle	+10	40	3
Mort	+12	50	3

Cécité, Inconscience et Dégâts : Tous ces effets s'appliquent de la façon décrite dans le **Chapitre I4 : Conditions et accidents.**

Malus à toutes les actions : Cet état provoque un malus à toutes les actions, égal à la marge d'échec de Résistance. Ces malus disparaissent au rythme de 5 points par heure.

Réduction de RPhy : Réduit la RPhy de la personne affectée d'une valeur égale à la marge d'échec du test. Ces malus disparaissent au rythme de 5 points par heure.

Réduction de caractéristiques : Il faut choisir quelle caractéristique est affectée par cet état. Le taux de réduction est d'un point perdu pour tranche de 10 points de marge d'échec. La caractéristique affectée récupère au rythme d'un point par heure.

Coma : La personne affectée tombe immédiatement inconsciente, pendant une heure pour chaque point de marge d'échec du test de RPhy. Il n'est possible de se réveiller de cet état d'aucune autre manière. Seules les techniques de niveau 2 ou 3 peuvent bénéficier de cette capacité.

Paralysie partielle : La personne affectée subit une paralysie partielle pendant un nombre de rounds égal à la marge d'échec du test de RPhy.

Paralysie totale : Idem que précédemment, mais la cible subit une paralysie totale. Seules les techniques de niveau 2 ou 3 peuvent bénéficier de cette capacité.

Drain de vie : Non seulement cet état provoque des dégâts supplémentaires à la cible, égaux à la marge d'échec du test de RPhy, mais l'attaquant peut récupérer ces points de vie pour soigner ses propres blessures. Attention : les points drainés sont ceux qui proviennent de la marge d'échec du test de RPhy, et pas de l'attaque elle-même. Seules les techniques de niveau 2 ou 3 peuvent bénéficier de cette capacité.

Contrôle : La cible tombe sous le contrôle de l'attaquant pendant une heure par 10 points de marge d'échec du test de RPhy. Si le personnage ordonne à la cible d'effectuer un acte complètement opposé à sa nature, celle-ci a droit à un nouveau test de Résistance contre la même difficulté, mais cette fois en utilisant sa RPsy. Seules les techniques de niveau 3 peuvent bénéficier de cette capacité.

Mort : Comme on peut facilement l'imaginer, cette capacité tue automatiquement la personne qui échoue sur son test de RPhy. Seules les techniques de niveau 3 peuvent bénéficier de cette capacité.

Effets spéciaux

Cette section comporte le reste des effets spéciaux qui n'ont pas pu être intégrés à une catégorie précise, allant des attaques à distance jusqu'à la création de puissants boucliers d'énergie protectrice.

Manœuvres de combat et visée

Cet effet permet au personnage d'effectuer des attaques visées ainsi que d'autres actions de combat, comme Désarmement ou Tenir en joue, en réduisant le malus de la manœuvre. La réduction du malus est indiquée dans la première colonne.

Précision	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
-10	1	2	5	1	
-25	2	4	5	1	
-50	3	5	10	2	
-75	4	6	10	2	2
-100	6	9	15	3	2
-120	8	11	20	3	3

Car. Optimale : Dextérité **Éléments affiliés :** Air
Car. Optionnelles : Agilité +1, Pouvoir +2, Volonté +2, Constitution +2

Consolidation d'armure

Cet effet permet au personnage d'augmenter son Indice de Protection pendant un round entier. On peut le combiner avec toute autre armure en tant que couche supplémentaire, mais qui ne provoque pas de malus spécial à l'initiative. La protection fonctionne contre tous les Modes d'attaque.

IP	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
1	1	2	5	1	
2	2	4	5	1	
3	4	6	10	2	
4	6	9	15	2	
5	8	11	20	3	2
6	10	13	25	3	2
7	12	15	30	4	2
8	14	18	40	5	3

Car. Optimale : Constitution **Éléments affiliés :** Terre, Eau, Lumière
Car. Optionnelles : Pouvoir +1, Volonté +2, Force +2, Agilité +3

Détruire Armure

Cet effet réduit le Type d'Armure des protections de l'adversaire. La réduction est indiquée dans la première colonne.

Réduction	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
-1 IP	1	2	5	1	
-2 IP	2	4	5	1	
-3 IP	3	5	10	2	
-4 IP	4	6	10	2	
-5 IP	5	8	15	3	2
-6 IP	6	9	20	3	2
-7 IP	8	11	25	4	2
-8 IP	10	13	30	5	3

Car. Optimale : Force **Éléments affiliés :** Obscurité, Feu
Car. Optionnelles : Pouvoir +1, Volonté +2, Dextérité +2, Constitution +2

Bonus au Fracassement

Cet effet ajoute un bonus au Fracassement de l'arme du personnage.

Fracassement	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+5	1	2	5	1	
+10	2	4	10	1	
+15	4	6	15	2	
+20	6	9	20	3	
+25	8	11	25	4	2
+30	12	15	30	5	2
+35	14	18	35	6	2
+40	18	22	40	8	3

Car. Optimale : Force **Éléments affiliés :** Terre, Feu
Car. Optionnelles : Volonté +1, Pouvoir +2, Dextérité +4, Constitution +2

Bonus à la Solidité

Cet effet ajoute un bonus à la Solidité de l'arme ou de l'armure du personnage, afin de les rendre plus résistantes aux coups.

Solidité	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+10	1	2	5	1	
+15	2	4	5	1	
+20	3	5	10	2	
+25	4	6	10	2	
+30	5	8	15	3	2
+35	6	9	20	3	2
+40	7	10	25	4	3

Car. Optimale : Force **Éléments affiliés :** Terre, Feu
Car. Optionnelles : Volonté +1, Pouvoir +2, Dextérité +4, Constitution +2

Attaque à distance

Cet effet permet au personnage de projeter son attaque à distance. Seule la portée de la technique est déterminée par cet effet. L'attaquant peut utiliser n'importe quelle compétence offensive dont il dispose pour la projeter, ce qui inclut Projection magique ou psychique. Toute technique exécutée à distance est considérée comme étant un projectile tiré pour déterminer les malus à la défense.

Pour déterminer les Dégâts d'une technique projetée à distance, vous pouvez choisir entre les Dégâts normaux de l'arme en main ou utiliser à la place le double de la Présence du personnage plus son modificateur de Pouvoir. Dans ce cas, un personnage de troisième niveau provoquerait 80 points de Dégâts, plus son modificateur de Pouvoir.

Distance	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
5 m	1	2	5	1	
10 m	2	4	10	1	
20 m	3	5	10	2	
50 m	4	6	15	3	
100 m	5	8	20	4	
250 m	6	9	25	5	2
500 m	8	11	30	6	2
1 km	10	13	35	8	2
5 km	14	18	40	10	3
10 km	18	22	45	12	3
100 km	22	26	50	14	3

Car. Optimale : Pouvoir **Éléments affiliés :** Air, Eau, Feu
Car. Optionnelles : Volonté +1, Dextérité +2, Agilité +3, Constitution +4

Attaque de zone

L'attaque cible une zone et affecte à l'identique toutes les personnes se trouvant dans cette zone. On ne fait qu'un seul test d'attaque bien que la technique affecte toutes les personnes présentes dans son rayon d'action. Le rayon de l'attaque est indiqué dans la première colonne. Il n'est pas possible de choisir des cibles précises à l'intérieur de cette zone.

Comme précédemment, on peut choisir entre les Dégâts naturels de l'arme ou le double de la Présence du personnage plus son modificateur de Pouvoir.

Rayon	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
1 m	1	2	5	1	
5 m	2	4	10	1	
10 m	3	5	15	2	
25 m	4	6	20	3	
50 m	6	9	25	4	2
100 m	8	11	30	5	2
500 m	10	13	40	6	2
1 km	12	15	50	8	3
5 km	16	20	60	10	3

Car. Optimale : Pouvoir **Éléments affiliés :** Lumière, Obscurité, Feu
Car. Optionnelles : Volonté +1, Dextérité +2, Agilité +3, Constitution +3

Avantage optionnelle : Choix des cibles

Cet avantage permet de choisir les cibles qui subissent l'attaque à l'intérieur de la zone, pour décider qui est attaqué et qui ne l'est pas. Il n'est pas possible de choisir des cibles dont on n'a pas conscience, que le personnage n'a pas remarqué par exemple.

Option	Coût	DI	Maintien
Choix des cibles	+2	10	1

Transport instantané

Le personnage peut se téléporter instantanément à la distance indiquée dans la première colonne de cet effet. Bien que le déplacement soit instantané, cette technique ne permet pas de traverser les corps solides, sauf si celui qui l'utilise est lui-même intangible. Si un personnage utilise cette capacité avec un effet d'attaque, il peut attaquer juste après son transport. Sa victime a tout de même le temps de se tourner pour éviter d'être prise de flanc ou de dos. Si la technique inclus une défense et que le personnage la réussit, il peut automatiquement quitter le combat.

Distance	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
10 m	2	4	5	1	
20 m	3	5	10	2	
50 m	4	6	10	3	
100 m	5	8	15	4	
250 m	6	9	20	5	
500 m	8	11	25	6	2
1 km	10	13	30	7	2
5 km	14	18	35	8	2
10 km	18	22	40	10	3
100 km	22	26	50	12	3

Car. Optimale : Agilité **Éléments affiliés :** Air, Lumière, Obscurité
Car. Optionnelles : Force +2, Pouvoir +3, Dextérité +2, Constitution +2

Améliorer Critique

Si l'attaque produit un Critique, cet effet permet au combattant d'ajouter un bonus au jet permettant d'en calculer le Niveau.

Critique	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+10	2	4	5	1	
+25	3	5	5	2	
+40	4	6	10	3	
+50	5	8	15	4	
+75	8	11	20	6	
+90	12	15	25	8	
+100	14	18	30	10	
+125	18	22	35	12	2
+150	22	26	40	14	2
+175	26	32	45	16	3
+200	30	36	50	18	3

Car. Optimale : Pouvoir **Éléments affiliés :** Feu, Terre
Car. Optionnelles : Force +1, Volonté +1, Dextérité +1, Constitution +2

Avantage optionnel : Critique automatique

Cet avantage permet à la technique de produire un Critique automatique dès qu'elle inflige des dégâts, sans qu'importe la quantité de points de vie perdus par l'adversaire. Dans le cas des créatures à Encaissement, le Critique n'est pas automatique, mais tout le corps de la créature est considéré comme un point vulnérable.

Option	Coût	DI	Maintien
Critique automatique	+8	30	+4

Armes physiques de Ki

Cet effet crée une arme matérielle constituée de Ki. La qualité dépend des points investis, comme l'indique la première colonne du tableau. Il est possible de créer des projectiles lancés, mais par des projectiles tirés. Ces armes attaquent avec le même Mode que l'objet répliqué. L'arme créée disparaît à la fin de la technique.

Qualité	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
+0	2	4	5	1	
+5	4	6	5	1	
+10	6	9	10	2	
+15	8	11	15	3	2
+20	10	13	20	4	3

Car. Optimale : Pouvoir **Éléments affiliés :** Lumière, Obscurité, Terre
Car. Optionnelles : Volonté +1, Constitution +1, Force +2, Dextérité +3

Avantage optionnel : Projectiles

Cet avantage permet de créer des armes de tir, qui disposent de munitions illimitées de même qualité.

Option	Coût	DI	Maintien
Projectiles	+2	10	1

Immobilisation

Quand il effectue l'attaque, le personnage peut Immobiliser son adversaire. On utilise les mêmes règles que pour la manœuvre d'Immobilisation mais le personnage ne subit aucun malus à sa compétence. Plutôt que d'utiliser sa Dextérité ou sa Force, le combattant utilise la caractéristique indiquée dans la première colonne.

Immobilisation	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
4	2	4	5	1	
6	3	5	10	2	
8	4	6	10	3	
10	5	8	15	4	
12	6	9	20	5	
14	8	11	25	6	2
16	10	13	30	7	2
18	14	18	35	8	3
20	18	22	40	10	3

Car. Optimale : Force **Éléments affiliés :** Terre
Car. Optionnelles : Dextérité +1, Volonté +2, Constitution +2, Pouvoir +2

Projection

Le personnage frappe son adversaire avec la Force indiquée dans la première colonne. Si celui-ci ne réussit pas un test de Force opposé à celle de la technique, il est projeté à une distance proportionnelle à la marge d'échec de son test opposé.

Projection	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
4	1	2	5	1	
6	2	4	5	2	
8	3	5	10	3	
10	4	6	10	4	
12	5	8	15	5	
14	6	9	20	6	2
16	8	11	25	7	2
18	10	13	30	8	3
20	12	15	35	10	3

Car. Optimale : Force **Éléments affiliés :** Terre, Feu
Car. Optionnelles : Pouvoir +1, Volonté +1, Constitution +2, Dextérité +3

Bouclier d'énergie

Permet au personnage de créer un bouclier d'énergie pour se protéger jusqu'à la fin du round. Le personnage utilise sa compétence Parade ou Esquive pour se défendre, avec les mêmes règles que pour les boucliers magiques et psychiques. Sa Résistance est indiquée dans la colonne nommée PV et son Seuil d'Invulnérabilité est toujours de 40.

PV	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
100	2	4	5	1	
200	3	5	5	1	
300	4	6	10	2	
400	5	8	15	3	
500	8	11	20	4	
800	12	15	25	5	2
1.000	14	18	30	8	2
1.250	18	22	35	10	2
1.500	22	26	40	12	3
2.000	26	32	45	14	3

Car. Optimale : Pouvoir **Éléments affiliés :** Lumière, Eau
Car. Optionnelles : Volonté +1, Constitution +2, Force +2, Dextérité +3

Intangibilité

Le personnage et ses possessions deviennent intangibles jusqu'à la fin du round. Il peut alors traverser les objets solides et ignorer les attaques conventionnelles, sauf si ces objets ou ces attaques sont basés sur l'Énergie.

Effet	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
Intangibilité	3	5	10	2	

Car. Optimale : Pouvoir **Éléments affiliés :** Lumière, Obscurité, Eau
Car. Optionnelles : Volonté +1, Constitution +3, Force +3, Dextérité +3

Doubles

Le personnage crée des imitations illusoires de sa propre personne qu'il maîtrise à la perfection. Ces images peuvent réaliser toutes les actions que leur maître désire, y compris attaquer individuellement. Bien sûr, ces images ne sont pas réelles et toute personne capable de détecter l'énergie ou de voir à travers les illusions peut immédiatement découvrir qu'elles n'existent pas. Le nombre d'illusions créées est indiqué dans la colonne Doubles.

Miroirs	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
1	1	2	5	1	
2	2	4	5	2	
4	4	6	10	3	
6	6	9	10	4	
10	8	11	15	6	2
15	10	13	20	8	2
20	12	15	25	10	2
25	14	18	30	12	3

Car. Optimale : Volonté **Éléments affiliés :** Eau, Obscurité
Car. Optionnelles : Pouvoir +1, Agilité +2, Dextérité +3, Constitution +3

Avantage optionnel : Indétectable

Cet avantage permet de cacher la nature illusoire des copies à ceux qui essaient de la percer à jour grâce à des pouvoirs du Ki. Si une personne tente de découvrir la fausseté de ces miroirs, il doit atteindre avec son pouvoir de Détection du Ki la difficulté indiquée par l'avantage.

Option	Coût	DI	Nv
Moyenne	+1	5	
Difficile	+2	10	
Très Difficile	+3	10	
Absurde	+4	15	
Quasiment Impossible	+5	15	
Impossible	+6	20	2
Surhumaine	+7	25	2
Zen	+8	30	3

Renvoyer l'attaque

Cet effet confère au personnage la possibilité de renvoyer une attaque à sa source, à condition de réussir sa défense. L'attaque est renvoyée avec son Résultat d'Attaque original, plus un éventuel bonus de contre-attaque. Ce renvoi étant considéré comme une contre-attaque, le personnage ne peut pas effectuer de deuxième riposte après avoir réalisé sa technique. Les effets ésotériques de l'attaque ne sont pas renvoyés.

Effet	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
Renvoyer	12	15	30	8	2

Car. Optimale : Pouvoir **Éléments affiliés :** Lumière, Obscurité, Eau
Car. Optionnelles : Volonté +1, Force +2, Agilité +3, Dextérité +3

Avantage optionnel : Choix de la cible

Cet avantage permet de rediriger l'attaque renvoyée vers une autre cible, à portée du personnage.

Option	Coût	DI	Main
Choix de la cible	+2	10	+2

Avantage optionnel : Renvoi des effets ésotériques

En plus des dégâts, l'attaque renvoyée conserve toutes les capacités spéciales qu'elle possédait, y compris celle de nature psychique ou magique.

Option	Coût	DI	Main
Renvoi des effets ésotériques	+4	20	+1

Attaque capable d'altérer l'énergie

L'attaque peut altérer l'énergie, quelle que soit la Présence requise pour affecter l'adversaire.

Attaque	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
Énergie	1	2	5	1	

Car. Optimale : Pouvoir **Éléments affiliés :** Feu, Lumière, Obscurité
Car. Optionnelles : Volonté +1, Constitution +2, Force +2, Dextérité +3

Attaque élémentaire

L'attaque bénéficie de propriétés élémentaires, produisant ainsi des effets supplémentaires contre les créatures qui s'y révèlent vulnérables. Il faut choisir sur quel élément précis se base une telle attaque. S'il s'agit du feu, son attaque se fait sur le Mode Chaleur ; s'il s'agit de l'air, sur le Mode Électricité ; s'il s'agit de l'eau, sur le Mode Froid. Les attaques de terre permettent de choisir entre les Modes Contondant, Perforant ou Tranchant.

Attaque	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
Élémentaire	2	4	5	1	

Car. Optimale : Pouvoir **Éléments affiliés :** Variable
Car. Optionnelles : Volonté +1, Constitution +2, Force +3, Dextérité +3



Eld, puissante technique de feu

Attaque surnaturelle

Le coup est de caractère surnaturel, ce qui permet d'employer le Mode Énergie. Cette frappe est par nature intangible et ne peut donc être parée que par un défenseur capable de bloquer les attaques d'Énergie.

Attaque	Principal	Secondaire	DI	Mant.	Nv
Énergie	5	8	10	1	

Car. Optimale : Pouvoir **Éléments affiliés :** Lumière, Obscurité
Car. Optionnelles : Volonté +1, Constitution +2, Force +3, Dextérité +3

Encaissement

Le personnage peut agir, au cours de ce round, comme une créature à Encaissement. Il dispose d'un IP de 4, rajouté à toute autre protection comme une couche supplémentaire. Cet avantage permet aussi au personnage de gagner une certaine quantité de points de vie temporaires, qu'il perd avant les siens.

+PV	Principal	Secondaire	DI	Main.	Nv
100	2	4	5	1	
200	3	5	5	1	
300	4	6	10	2	
400	5	8	15	3	
600	8	11	20	4	
800	12	15	25	5	
1.000	14	18	30	8	2
1.200	18	22	35	10	2
1.400	22	26	40	12	3

Car. Optimale : Constitution **Éléments affiliés :** Terre
Car. Optionnelles : Volonté +1, Force +3, Pouvoir +3, Dextérité +3

Illustration © Sanpin 2001

DÉSAVANTAGES

Les désavantages diminuent le coût des techniques en Développement Intérieur. Les techniques de premier niveau peuvent avoir un désavantage, deux pour celles de deuxième niveau et trois pour celles de troisième niveau. Quel que soit le nombre de désavantages choisis, il n'est pas possible de réduire la technique à moins de la moitié de son coût originel en DI. Vous pourrez ensuite trouver une liste de désavantages.

La technique que nous avons créée auparavant a un coût de 30 DI. Comme cette valeur nous paraît excessive, nous cherchons un désavantage et, après avoir lu la liste, nous choisissons d'en faire une technique élémentaire liée à deux éléments (air et feu), ce qui permet de réduire de 10 points sa valeur en DI. Étant donné que la valeur en DI de la technique est de 30 points, on ne pourra jamais réduire sa valeur en dessous de 15.

Lien Élémentaire

Ce désavantage force à choisir pour la technique uniquement les effets liés à un élément déterminé. De plus, ce désavantage oblige aussi le personnage qui l'utilise à le prendre à nouveau quand il développe une technique de niveau supérieur basée sur la technique précédente. C'est-à-dire que s'il choisit ce désavantage pour une technique de premier niveau, toutes celles de deuxième et troisième niveau devront aussi avoir ce désavantage.

Option	Réduction de DI
Liée à un élément	-15
Liée à deux éléments	-10

Liée à un élément : Les effets doivent être choisis parmi ceux liés à un seul élément.

Liée à deux éléments : Comme précédemment, si ce n'est qu'on peut choisir des effets de deux éléments liés.

À l'évidence, on ne peut pas choisir ces deux désavantages à la fois.

Dégâts réduits

Ce désavantage réduit ou annule les dégâts d'une technique. On ne peut les utiliser que pour les techniques de nature offensive.

Option	Réduction de DI
Pas de dégâts	-20
Moitié des dégâts	-10

Pas de dégâts : Avec ce désavantage l'attaque ne provoque aucun dégât, qu'importe ce qu'indique la table de combat. Dans tous les cas, les effets ésotériques de la technique ne seront pas annulés, mais le coup ne provoquera aucun dégât sur la table de combat.

Moitié des dégâts : Idem que précédemment, si ce n'est que les Dégâts sont réduits de moitié.

Ces deux désavantages ne peuvent pas être choisis en même temps.

Conditions spéciales

Il faut remplir certaines conditions pour pouvoir réaliser la technique.

Option	Réduction de DI
Intensité supérieure	-15
Intensité simple	-10
Condition déterminée	-5 a -25

Intensité simple : Afin de pouvoir se servir de la technique, il faut que son utilisateur ait à sa portée une source d'un élément déterminé d'Intensité 2 ou plus, sans laquelle la technique n'est pas utilisable.

Intensité supérieure : Idem que précédemment, bien qu'il faut au minimum une Intensité de 8 d'un élément déterminé. On ne peut pas combiner ces deux désavantages.

Condition déterminée : Ce désavantage implique que la technique ne peut être réalisée que dans certaines conditions spéciales. Le joueur, avec l'aide du MJ, décide des limitations établies et de la réduction de DI appropriée. Voici quelques exemples de conditions simples : toujours être sur une monture, uniquement utilisable de nuit. Une condition complexe serait, par exemple, que la technique ne fonctionne que contre un adversaire précis.

Prédétermination

Dans le cas d'une technique prédéterminée, le personnage doit déclarer à l'avance qu'il va accumuler du Ki pour l'utiliser. Dès qu'il a la possibilité de la lancer, il doit immédiatement la réaliser. Il n'est possible de sélectionner ce désavantage que pour des techniques de deuxième et troisième niveau.

Option	Réduction de DI
Prédétermination	-20

EXEMPLES DE TECHNIQUES

Nous allons maintenant voir plusieurs exemples de techniques déjà prêtes, afin de faciliter le choix des personnages et de mieux comprendre comment créer les siennes propres.

Celeritas

Cette technique permet au personnage de faire exploser tout son Ki en un instant, projetant une attaque à une vitesse telle que même l'air se déforme et percute l'ennemi. Cette attaque utilise les Dégâts de l'arme maniée par son utilisateur.

Excisum Aeris

Cette Technique permet au personnage de faire exploser tout son Ki en un instant, projetant une attaque à une vitesse telle que même l'air se déforme et percute l'ennemi. Cette attaque utilise les dégâts de base de l'arme maniée par son utilisateur.

DI requis : 25 **Niveau :** 1
AGI 4
DEX 4
POU 2
Effets : Attaque à distance : 50 m, +50 à l'Initiative.

Velocitas Ventus

En augmentant de façon surhumaine sa rapidité, le personnage se déplace si rapidement que son corps semble se diviser. De cette façon, il peut attaquer quatre fois au cours de ce round, en rajoutant en plus un bonus à son Initiative.

DI requis : 25 **Niveau :** 1
AGI 7
DEX 7
POU 4
Effets : +3 attaques supplémentaires limitées, +50 à l'Initiative.

Excisum Magister

Le combattant concentre toute son énergie pour effectuer un seul mouvement, une attaque à si grande vitesse qu'elle traverse son adversaire avant que ses blessures ne se mettent à saigner. Cette technique augmente l'Initiative autant que la capacité d'attaque.

DI requis : 45 **Niveau :** 2
AGI 8
DEX 8
POU 5
Effets : +75 en Attaque, +125 à l'Initiative.

Magnus Exactor

Comme une tornade de coups, le personnage commence à se déplacer à toute vitesse, détruisant tout ce qui se trouve sur son chemin à moins de dix mètres de lui. Les victimes de cette attaque n'ont que le temps de voir une personne apparaître devant eux et frapper, pour ensuite disparaître. Cette technique utilise les Dégâts de l'arme que manie le personnage.

DI requis : 45 **Niveau :** 2
AGI 7
DEX 7
POU 3
Effets : Attaque de zone : 10 m de rayon, +150 à l'Initiative.

Summun

La technique de niveau 3 de Celeritas se révèle un spectacle incroyable. Le personnage étend ses bras et disparaît momentanément. Durant cet instant, il commence à se manifester tout autour de son adversaire, passant sans cesse d'un côté à l'autre et, ainsi, le détruisant complètement. Cette technique permet au personnage d'effectuer neuf attaques au cours du même round, dont la première bénéficie en général d'un effet de surprise, du fait de sa vitesse extrême.

DI requis : 85 **Niveau :** 3
AGI 15
DEX 17
POU 8
Effets : +8 attaques supplémentaires limitées, +175 à l'Initiative.

Ignis

Ignis représente l'essence du feu, un style qui permet à ses pratiquants de produire de puissantes attaques grâce au Ki. Ses attaques s'avèrent excessivement destructrices et il est pratiquement impossible de les bloquer. Il s'agit d'un style d'origine non humaine, employé jadis par de nombreux Duk'zarists. Tout le style souffre du désavantage Lien Élémentaire : Feu.

Feuer

En concentrant le Ki dans son arme, le combattant parvient à la recouvrir d'une puissante aura enflammée, qui lui permet d'augmenter de 25 ses Dégâts et d'employer la Chaleur comme Mode principal. Feuer peut être maintenu en investissant un point de Ki de Volonté et un de Pouvoir par round. Cette technique est aussi la clé pour réaliser d'autres attaques de puissance supérieure.

DI requis : 20 **Niveau :** 1
VOL 5 **Maintien** 1
POU 1
FOR 3 **Maintien** 1
Effets : +25 aux Dégâts, Attaque élémentaire : Chaleur, technique maintenue.

El Fuego

Cette technique libère une puissante boule de feu, qui avance jusqu'à une cible située à moins de 20 mètres. El Fuego n'utilise pas les Dégâts de l'arme du personnage, mais le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir.

DI requis : 20 **Niveau :** 1
VOL 5
DEX 3
POU 3
FOR 1
Effets : +40 en Attaque, Attaque à distance : 20 m.

Horecka

Le personnage réalise cette technique en insufflant encore plus d'énergie à l'intérieur de l'arme, ce qui libère un véritable enfer qui englobe tout sur 100 mètres de diamètre autour du personnage dans une immense explosion. Ce feu est si intense qu'il double les Dégâts de l'arme. Horecka requiert du combattant qu'il maintienne active la technique de premier niveau, Feuer.

DI requis : 40 **Niveau :** 2
VOL 10
DEX 6
POU 6
FOR 2
Effets : Doubles Dégâts, Attaque de zone : 50 m de rayon.
Conditions : Maintenir Feuer actif.

Vatra

Comme un oiseau de feu, le personnage enveloppé de flammes bondit sur son adversaire, afin de le consumer physiquement et spirituellement. Cette attaque augmente les Dégâts, l'Attaque et le Critique en résultant (si elle en produit un). Vatra requiert du combattant qu'il maintienne active la technique de premier niveau, Feuer.

DI requis : 40 **Niveau :** 2
VOL 11
DEX 6
POU 6
FOR 1
CON 3
Effets : +75 en Attaque, +75 aux Dégâts, +40 au Critique.
Conditions : Maintenir Feuer actif.

Eld

Cette technique terrifiante a des effets dévastateurs, autant pour celui qui la subit que celui qui l'exécute. Pour l'utiliser, le personnage sacrifie une partie de son énergie vitale, ce qui a pour résultat de le blesser. En plus d'augmenter son Attaque, cette technique augmente les Dégâts du double des points de vie sacrifiés par le personnage. Eld requiert du combattant qu'il maintienne active la technique du premier niveau Feuer.

DI requis : 60 **Niveau :** 3
VOL 19
DEX 10
FOR 10
Effets : +150 en Attaque, Sacrifice de vie double.
Conditions : Maintenir Feuer actif.

Le Dragon

Les origines de cet art datent d'avant l'Empire. Il a été développé à l'origine par un moine guerrier de Lannet, dont on dit que ses secrets lui avaient été enseignés par l'une de ces grandes créatures. Toutes ces techniques sont aussi variées que puissantes, à l'image des capacités de la créature dont elles s'inspirent. Chaque fois que son utilisateur emploie une des techniques du Dragon, pendant quelques instants son corps se couvre de tatouages variés rappelant les pouvoirs du dragon.

Les Écailles

Le dragon est préparé à se confronter à nombre d'ennemis et peut donc se protéger de nombreux coups sans subir de malus. Cette technique permet à son utilisateur de se défendre de sept attaques sans réduire sa compétence.

DI requis : 20 **Niveau :** 1
DEX 3
CON 3
AGI 1
Effets : +6 défenses supplémentaires.

Les Serres

Il existe peu de choses aussi meurtrières que les serres d'un dragon. En exécutant cette technique, le personnage effectue deux attaques avec un bonus de 40 points à ses Dégâts pour chacune d'entre elles.

DI requis : 30 **Niveau :** 1
DEX 4
CON 4
AGI 4
FOR 2
Effets : +1 attaque supplémentaire, +40 aux Dégâts

Le Croc

Le croc du dragon, précis et effilé, peut traverser toute barrière ou protection. Cette attaque diminue de six points l'Indice de Protection du défenseur, tout en augmentant l'Attaque et en réduisant les malus de son utilisateur quand il réalise des attaques ciblées.

DI requis : 45 **Niveau :** 2
DEX 5
CON 8
AGI 6
FOR 3
Effets : -6 à l'IP du défenseur, -50 aux coups visés, +50 en Attaque.

La Queue

Un simple mouvement de la queue du dragon peut renverser des armées entières. Cette technique permet au combattant d'effectuer une puissante attaque sur une zone de 25 mètres de rayon, en utilisant les Dégâts de l'arme qu'il manie et en augmentant sa compétence offensive. Tout individu subissant ce coup doit aussi réaliser un test opposé contre une Force de 16, sous peine d'être projeté par sa vigueur incroyable.

DI requis : 55 **Niveau :** 2
DES 6
CON 8
AGI 6
FOR 2
Effets : +40 en Attaque, Attaque de zone : 25 m de rayon, Projection de Force 16.

Le souffle du Dragon

Le dernier et plus grand pouvoir du dragon repose dans son souffle. Cette technique libère une puissante décharge d'énergie pure, qui part du corps du combattant jusqu'à un kilomètre de distance, où elle explose en détruisant tout sur un rayon de cent mètres. Le souffle du dragon n'utilise pas les Dégâts de l'arme du personnage, mais le double de sa Présence plus son modificateur de Pouvoir, valeur qu'il faut ensuite multiplier par deux. Le souffle du dragon est une technique prédéterminée, ce qui signifie que pour l'utiliser, le personnage doit déclarer son intention à l'avance.

DI requis : 80 **Niveau :** 3
DEX 10
CON 10
AGI 10
POU 6
FOR 15
Effets : Attaque à distance : 1 km, Attaque de zone : 100 m de rayon, Attaque d'énergie, Doubles Dégâts.
Désavantage : Prédétermination.

Chapitre 11

La Magie

Un jour, j'ai rêvé que mon âme sortait de mon corps.
Je pouvais voler et j'ai vu à l'intérieur du cœur des hommes.
La seule chose que je n'ai pu faire, fut de ne pas me réveiller.

Montaigne

La magie est un élément fondamental dans tous les systèmes de jeux de rôle, c'est aussi le cas dans Anima. Son pouvoir nourrit les sorciers et leur permet de changer l'essence même de la réalité. Elle constitue le principe sur lequel se basent les êtres surnaturels et les objets mystiques. Nous verrons dans ce chapitre les bases sur lesquelles se développe la magie, la réalisation des sorts et comment les personnages peuvent les utiliser à leur avantage.

La théorie magique

La magie influe sur toutes les choses vivantes et mortes, sur tout le réel et l'irréel. Elle peut être tout ou rien, mais elle a toujours été et sera toujours là, avec nous. La magie est formée de l'énergie spirituelle du monde. Sa nature est liée au flux des âmes, mais il serait plus adéquat de dire qu'elle en est une facette : elle naît des esprits à l'identique de la réalité elle-même. Elle représente un peu l'ombre de l'existence, une force qui ne répond pas aux règles de la physique ni à celles de la logique, mais qui altère le monde autour d'elle.

Le pouvoir de la magie n'est pas uniforme. En se mélangeant aux âmes, elle se nourrit de leur essence et prend des motifs différents suivant les éléments ou les émotions avec lesquels elle entre en contact. De cette façon, elle se divise en plusieurs catégories, selon si elle passe à travers un sorcier ou si elle se trouve dans un lieu particulièrement chargé en sentiments. Par exemple, les sorts obscurs se nourrissent des émotions négatives et doivent leur pouvoir à la magie qui a été affectée par des sentiments de colère, de rage, de peur ou de haine ; en ce qui les concerne, les sorts de lumière se nourrissent de paix, de tranquillité, de calme et d'amour.

Toutes les personnes ne sont pas capables de contrôler le pouvoir des âmes. Ce n'est pas chose facile, pas même pour les esprits surnaturels. Cependant, quelques individus naissent avec la capacité de sentir la magie, de la laisser passer dans leur corps et de canaliser son énergie par les sorts. Ces individus sont des sorciers, nés avec le don d'altérer la réalité qui les entoure. Les sorciers se révèlent une lumière au milieu des ténèbres pour la magie, des noyaux dans lesquels s'accumule son pouvoir. Ils lui servent de portail pour qu'elle se manifeste dans le monde physique : la magie se concentre autour d'eux, pénètre en eux et s'accroît dans leurs âmes jusqu'à ce qu'elle s'extériorise grâce à un sort.

En fait, les sorts ne sont rien d'autre qu'une façon de contrôler l'existence et d'en altérer les règles. Les sorciers se servent de leur énergie surnaturelle pour tisser des sortilèges qui se mêlent avec l'essence même de la réalité. Les gestes et les paroles sont des mots que les sorciers murmurent à l'âme du monde pour mieux canaliser leurs énergies, mais ils ne sont pas nécessaires pour altérer la réalité. Sa volonté personnelle suffit à un sorcier pour manipuler la magie et lancer un sort ; néanmois, il peut considérablement augmenter sa puissance en utilisant les rituels. Chaque sorcier connaît ses propres formules pour modifier l'existence. Un sorcier crée ses sorts en usant des connaissances et moyens qu'il a à sa disposition, parce que l'exécution de la magie peut être très différente d'une personne à une autre.



Une sorcière survolant les cieux de Gaïa

Illustration © Jeanne Picon

Le Don mystique

Le Don mystique est le principe permettant à la magie de se manifester. On donne ce nom à la capacité qu'ont certaines personnes de manipuler les forces mystiques. Les personnes nées avec cette bénédiction (ou malédiction) sont appelées sorciers. Leurs âmes possèdent non seulement la capacité d'attirer et ressentir les énergies mystiques, mais aussi celle de dominer leur pouvoir et d'affecter la réalité. Nul ne sait pour quelles raisons seules certaines rares personnes possèdent le Don. Quelques entités soutiennent la théorie que tous les êtres vivants ont la capacité de contrôler la magie, et que le Don ne représente qu'une étape indiquant que l'âme a réussi à éveiller son véritable pouvoir. Même dans ce cas, il existe une véritable différence entre l'essence de ceux qui naissent avec le Don et le reste des êtres vivants.

Souvent, beaucoup de sorciers n'ont même pas conscience qu'ils possèdent le Don mystique. Au cours de leur vie, ils utilisent inconsciemment la magie et ressentent les choses différemment des autres, mais ils ne parviennent jamais à dominer son pouvoir. Enfants, ces sorciers souffrent de graves problèmes, car ils manient des forces qu'ils ne comprennent pas et qu'ils ne peuvent pas toujours contrôler. Seuls les sorciers qui finissent par avoir accès à des connaissances arcanes ou à un apprentissage adéquat deviennent de réels jeteurs de sorts.

Le Don mystique est une capacité excessivement rare et peu naissent avec elle. Dans Gaïa, seul un être humain sur dix mille possède le Don, et la proportion de ceux qui arrivent à développer pleinement leur pouvoir est minuscule.

Pour être capable de lancer des sorts, un sorcier doit acheter l'avantage Don mystique lors de sa création. Il n'est pas inclus dans sa classe.

LES POUVOIRS MYSTIQUES

Nous allons maintenant étudier comment fonctionne et comment se lancent les sorts.

L'AMR et le Zéon

L'AMR et le Zéon sont la base du système de magie d'Anima. Le Zéon est l'énergie mystique que contrôlent les sorciers. Il s'agit de la quantité de pouvoir dont ils disposent, les « points de magie » qu'ils peuvent dépenser pour la réalisation de sorts. Le mot Zéon signifie « Merveille de Dieu », mais l'énergie magique reçoit beaucoup d'autres noms, comme Mana ou Erzvayu. L'AMR, abréviation d' « Accumulation Magique par Round », représente la vitesse à laquelle un sorcier peut disposer de son pouvoir. Plus son accumulation est élevée et plus le sorcier peut concentrer rapidement son énergie, et réaliser des sorts plus puissants en moins de temps. Toutes les personnes ont une AMR et du Zéon, mais seuls ceux qui possèdent le Don mystique parviennent à les contrôler.

Nous commencerons par parler du Zéon. Comme nous l'avons précisé, il constitue en quelque sorte l'équivalent magique des points de vie. La Base des points de Zéon se calcule de la même façon que celle des points de vie, mais en utilisant le Pouvoir à la place de la Constitution. Pour simplifier, nous avons réalisé ces calculs, dont les résultats sont présentés dans le **Tableau 52**. Les joueurs peuvent investir des PF dans le champ mystique pour augmenter leur quantité de points de Zéon maximale. Contrairement aux autres capacités, les points de Zéon sont acquis par groupes de 5. Par conséquent, si un sorcier pour lequel le Zéon coûte 1 point dépense 20 PF pour en acquérir plus, il augmente son maximum de 100 points. Quelques classes de l'archétype Mystique bénéficient aussi d'un bonus automatique par niveau au Zéon, qu'on ajoute au Total. On appelle la somme finale de ces points la réserve de Zéon ; il s'agit de la quantité de Zéon maximale que peut détenir un sorcier.

Tableau 52 : Base de points de Zéon

Pouvoir	Base de Zéon	Pouvoir	Base de Zéon
1	5	11	150
2	20	12	160
3	40	13	175
4	55	14	185
5	70	15	200
6	85	16	215
7	95	17	225
8	110	18	240
9	120	19	250
10	135	20	265

L'AMR se base aussi sur la caractéristique de Pouvoir. En fonction de cette caractéristique, un personnage détermine la Base de son AMR, comme l'indique le **Tableau 53**. Il peut ensuite acheter des multiplicateurs d'AMR pour augmenter cette Base. Le Total d'AMR est égal à la Base multipliée par nombre de multiplicateurs. L'AMR détermine combien de points de Zéon un sorcier peut accumuler par round. Tous les personnages commencent avec un multiplicateur, mais ils peuvent en acquérir d'autres en investissant des PF.

Tableau 53 : Base d'AMR

Pouvoir	Base d'AMR	Pouvoir	Base d'AMR
1 à 4	0	15	20
5 à 7	5	16 à 17	25
8 à 11	10	18 à 19	30
12 à 14	15	20	35

Exode a 7 en Pouvoir, ce qui correspond à une Base d'AMR de 5 points. Il investit 100 PF (en tant que mage de bataille) pour obtenir deux multiplicateurs supplémentaires en plus du multiplicateur initial, pour un total de 3. Par conséquent, son Total d'AMR est de 15 (Base 5, x3). Si, plus tard, Exode parvient à augmenter son Pouvoir à 8 et ainsi à avoir 10 en Base d'AMR, son Total d'accumulation augmentera jusqu'à 30 (Base 10, x3).

Il faut toujours essayer de maintenir l'équilibre entre ces deux aspects. Un sorcier avec une grande accumulation magique mais peu de Zéon pourra lancer rapidement des sorts très puissants, mais il ne le fera qu'un nombre de fois limité. Au contraire, s'il possède une AMR très basse, il aura besoin de plusieurs rounds pour réaliser le sort le plus simple, et se révélera incapable de répondre à temps en cas d'urgence. Nous recommandons qu'un sorcier développe une réserve de Zéon égale à dix fois son AMR, mais ce n'est qu'une suggestion. Par exemple, un personnage avec une AMR de 50 devrait avoir au moins 500 points de Zéon.

La récupération de la magie

Quand un sorcier utilise ses sorts, il dépense des points de Zéon. Cependant, il ne les dépense pas de façon permanente. Avec le temps, il peut récupérer la magie investie et remplir à nouveau sa réserve de Zéon. L'âme du sorcier attire la magie ambiante et la régénère en fonction de son potentiel. Plus il peut concentrer de puissance et plus grande est sa capacité à récupérer son énergie perdue. Un personnage régénère chaque jour son AMR en points de Zéon.

Si l'AMR d'Exode est de 30, il peut récupérer chaque jour 30 points de Zéon dépensés.

Lancer un sort

Les personnages avec le Don mystique peuvent lancer les sorts qu'ils connaissent quand ils le désirent. Comme nous allons le voir dans l'explication des sorts, chacun d'entre eux a un coût minimal qui représente la quantité de points de Zéon qu'il faut dépenser pour les réaliser. L'accumulation du personnage peut être suffisamment élevée pour utiliser un sort en un seul round, ou il peut avoir à concentrer ses énergies pendant plusieurs rounds. Comme des sorts différents ont des coûts différents, les sorciers peuvent lancer plusieurs sorts durant un même round ou nécessiter plusieurs pour n'en lancer qu'un seul.

Avec une AMR de 30, Exode tente de lancer un sort de Créer Lumière. Comme le coût de ce sort est de 20 points, il peut le lancer en un seul round. Plus tard, il tente de lancer un autre sort plus puissant : Armure de Lumière, dont le coût est de 60. Il lui faudra deux rounds entiers d'accumulation avant de le lancer (quatre si son accumulation est réduite de moitié, comme nous le verrons plus loin).

L'accumulation de magie est une action passive, mais si le personnage effectue une autre action durant le même round, son AMR est réduite de moitié. Pour bénéficier de la totalité de son accumulation, un sorcier doit aussi pouvoir effectuer des gestes avec les mains et déclamer des formules magiques. Si le sorcier n'a pas la capacité de parler, de bouger les bras, ou les deux à la fois, il réduit son accumulation de moitié. Il pourra utiliser son AMR réduite de moitié pour préparer et lancer ses sorts, même s'il est menotté et bâillonné, à moins qu'il ne possède un des désavantages d'obligation de paroles ou de gestes.

Lancer un sort peut être soit une action active, soit passive, suivant la nature du sort. Les sorts actifs requièrent du personnage que ce soit à son tour d'agir, tandis que les passifs peuvent être utilisés chaque fois que nécessaire. Un sorcier n'est pas limité à un seul sort par round. Si les points de Zéon accumulés le lui permettent, il peut lancer plusieurs sorts en même temps sans aucun malus à l'action ou à son AMR. L'utilisation de pouvoirs magiques en combat bénéficie du même modificateur d'Initiative que les actions à mains nues, soit +20.

Il existe deux méthodes pour lancer les sorts : concentrer la magie pure pour la libérer ensuite, ou préparer un seul sort précis.

Accumuler la magie pure : Quand un personnage commence à accumuler des points de Zéon, il n'est pas obligé de déclarer quel sort il prépare : il peut simplement concentrer sa magie et lancer ensuite le ou les sorts qu'il considère les plus appropriés. Cependant, il ne peut pas s'arrêter d'accumuler le Zéon et conserver ce pouvoir concentré en attendant le moment adéquat : si le personnage cesse d'accumuler le Zéon pendant un seul round, tous les points qu'il a concentrés retournent à sa réserve de Zéon, et il en perd 10 durant ce processus.

Comme nous l'avons indiqué, un sorcier peut utiliser autant de sorts que ses points de Zéon accumulés lui permettent au cours d'un même round. Cependant, après avoir utilisé n'importe quel sortilège, il ne conserve pas les points de Zéon inutilisés lors du round suivant.

Exode se prépare à lancer plusieurs sorts et passe cinq rounds à accumuler la magie. Comme son AMR est de 30, il détient au cinquième round 150 points de Zéon préparés. Il utilise à ce moment un sort de Créer Lumière qui lui coûte 20 points, un Bouclier de Lumière de 50 et un Apaiser de 40. La somme des trois sorts est de 110, ce qui lui laisse encore 40 points à dépenser. S'il ne souhaite pas les utiliser pour lancer un autre sort durant ce round, il ne pourra pas les conserver pour le round suivant et ils retourneront à sa réserve de Zéon. Exode perdra alors 10 points durant ce processus. S'il désire lancer un autre sort plus tard, il devra à nouveau commencer son accumulation pendant le round suivant.

Préparer un sort précis : S'il le désire, un sorcier peut déclarer qu'il souhaite lancer un sort précis au lieu de concentrer la magie pure. Dans ce cas, il utilise son accumulation pour préparer ce sort uniquement, et il ne peut pas ensuite utiliser ces points de Zéon pour en lancer un autre. Le sorcier doit indiquer quel est le sortilège choisi et à quelle valeur il va le lancer. Contrairement à la méthode précédente, une fois que le sort est prêt, le sorcier n'a aucune obligation de le lancer tout de suite, il peut le mettre en attente pendant autant de rounds que sa valeur de Pouvoir. À la fin de cette attente, il doit décider s'il lance le sort ou s'il récupère sa magie ; dans ce second cas, il perd 10 points de Zéon à cause de la tension et de la dépense qu'elle provoque. Quand un sort préparé est mis en attente, le sorcier peut commencer à préparer un autre sort ou à accumuler la magie pure.

Maintenant, Exode se prépare à utiliser un sort de Décharge de Lumière avec une valeur de 60 points. Avec son AMR de 30, il lui faudra deux rounds pour préparer le sort ; par contre, au lieu d'être obligé de le lancer immédiatement, il pourra le mettre en attente pendant 8 rounds (parce qu'il a 8 en Pouvoir) sans le lancer. Durant tout ce temps, il pourra préparer un autre sort ou commencer à accumuler de la magie pure. Si après les 8 rounds, Exode ne lance toujours pas sa Décharge de Lumière, il ne récupère que 50 des 60 points de Zéon accumulés.

Dégâts subis pendant l'accumulation

Si un sorcier subit des dégâts pendant qu'il accumule la magie, il est possible qu'il perde sa concentration. Pour conserver le Zéon préparé, il doit réussir un test de Résistance à la douleur dont la difficulté est égale au double des dégâts effectifs subis. En cas d'échec, le Zéon retourne dans la réserve. Cependant, si son résultat final ne dépasse pas la moitié de cette difficulté (soit la quantité de dégâts subis), le Zéon accumulé est perdu plutôt que de revenir à la réserve. Quand un sorcier prépare un sort précis, il bénéficie d'un bonus de +40 à ce test. Les créatures à Encaissement ne font pas ce test, sauf si elles reçoivent une attaque qui leur inflige un Critique.

Subir des dégâts n'a aucune influence sur les sorts maintenus.

Alors qu'il accumulait la magie, Exode subit une attaque qui lui inflige 60 points de dégâts effectifs. Pour éviter de perdre la magie qu'il avait préparée, il doit réussir un test de Résistance à la Douleur contre 120 (le double des dégâts reçus), sous peine que les points accumulés retournent à sa réserve de Zéon. S'il ne parvient même pas à dépasser 60 (les dégâts subis) lors de ce test, il perd tous ses points de Zéon accumulés.

La Projection magique

La Projection magique est la compétence qu'utilisent les sorciers pour contrôler leurs sorts et les imposer à la réalité. Elle mesure la précision avec laquelle ils lancent une boule de feu, mais aussi l'acte qui leur permet de manifester leurs pouvoirs sur l'âme d'une personne. Chaque fois qu'un personnage désire utiliser un sort, il doit effectuer un test de Projection magique pour savoir s'il est capable de concentrer correctement son pouvoir.

Les sorciers peuvent utiliser cette compétence pour attaquer et se défendre à l'aide de leurs sorts, de la même manière que les combattants utilisent Attaque ou Parade. La Projection magique ne subit aucun des malus de combat, ni pour attaquer ni pour défendre : un sorcier peut lancer, sans malus, autant de sorts d'attaque ou animiques que lui permet le Zéon accumulé, et l'efficacité de ses boucliers ne diminue pas à force de recevoir des coups. Les seuls malus dont souffrent les sorciers pour cette compétence sont les malus à toutes les actions et ceux de cécité, expliqués dans la section **Compétences surnaturelles en combat**, au **Chapitre 9**. Si un sorcier lance un sort sur un personnage avec lequel il est en contact physique, il bénéficie d'un bonus de +40 à sa compétence (y compris pour les sorts d'attaque et animiques).

Comme un garde de cité bondit sur lui et qu'un autre lui tire dessus avec une arbalète, Exode s'attend à subir deux attaques durant ce round. Pour se défendre, il décide de créer un bouclier de lumière, qu'il préparait depuis plusieurs rounds. La flèche arrive en premier et il réussit à l'arrêter, sans malus dû à une attaque de projectile puisque c'est un bouclier magique. Ensuite, il subit le coup d'épée du garde qui se trouve au corps à corps, contre lequel il ne subit pas non plus le malus de deuxième défense.

La Projection magique indique aussi la portée maximale des sorts. Chaque sort peut être lancé jusqu'à la distance indiquée par la Projection magique du personnage, sauf ceux dont la description indique que le sorcier en est le centre. Cette compétence indique aussi la précision avec laquelle le sorcier atteint les cibles inanimées. Pour vous faire une idée approximative, référez-vous à l'**Encadré 10 : Les difficultés de la Projection magique**.

Encadré X: Les difficultés de la Projection magique

Routinière : Permet d'utiliser les effets des sorts sur le sorcier ou sur un objet ou une personne avec lequel il est en contact.

Facile : Permet de lancer les sorts jusqu'à une distance maximale de 5 mètres.

Moyenne : Permet de lancer les sorts jusqu'à une distance maximale de 25 mètres.

Difficile : Permet de lancer les sorts jusqu'à une distance maximale de 100 mètres.

Très Difficile : Permet de lancer les sorts jusqu'à une distance maximale de 250 mètres.

Absurde : Permet de lancer les sorts jusqu'à une distance maximale de 500 mètres.

Quasiment Impossible : Permet d'utiliser les sorts sur des cibles qui ne sont même pas visibles du sorcier, mais qui sont exactement localisées par une quelconque manière. Pour cela, le sorcier doit disposer d'une forme de détection surnaturelle qui lui indique la localisation précise de sa cible, comme un sort d'Espion de Lumière. La portée peut atteindre un kilomètre.

Impossible : Permet d'utiliser les sorts sur des cibles qui ne sont même pas visibles du sorcier et dont il connaît la localisation approximative. Par exemple, il suffit au sorcier de savoir que sa cible se trouve dans une maison qu'il connaît et peut localiser, bien qu'il ne sache pas où exactement. La portée ne peut pas dépasser cinq kilomètres.

Notre sorcier veut lancer un sort de Créer Lumière dans une salle obscure, mais il ne veut pas illuminer l'endroit où il se trouve pour ne pas révéler sa position. Il compte placer le centre du sort (qui a un rayon de base de 5 mètres) à l'autre bout de la maison, à environ 20 mètres de l'endroit où il se trouve. En consultant l'encadré 10, nous voyons que pour arriver à atteindre cet endroit, Exode doit réussir un test de Projection magique contre une difficulté Moyenne (soit contre 80). Par chance, il réussit et découvre l'assassin qui l'attendait dans les ombres.

Maladresse lors du lancer de sorts

Une Maladresse obtenue lors du test de Projection magique indique que le sorcier n'a pas pu concentrer correctement ses pouvoirs et, qu'en plus d'avoir dépensé les points de Zéon, le sort échoue. Si le niveau de Maladresse dépasse 90, le sort échappe du contrôle du sorcier et ses conséquences s'avèrent encore plus dramatiques, autant pour le sorcier que pour ceux qui l'entourent. Le MJ a toute latitude pour décider de ces conséquences, en fonction du sort lancé et de la marge d'échec.

Si un résultat de Maladresse est obtenu après le lancer du sort, lors du calcul du résultat final d'un sort maintenu (comme dans le cas des boucliers magiques et des autres défenses), la Maladresse n'annule pas le sort, mais elle retire le Niveau de Maladresse à la compétence de Projection magique du sorcier.

Déséquilibre magique offensif

Alors qu'un psy peut utiliser ses PPP pour améliorer sa précision, un sorcier a la possibilité de créer un déséquilibre dans sa Projection magique. Plutôt que d'avoir une seule compétence pour attaquer et se défendre, un sorcier peut la modifier et devenir plus offensif ou défensif, suivant ses préférences personnelles. Au moment où il commence à développer sa compétence, un sorcier peut choisir d'avoir un déséquilibre offensif positif ou négatif. Si, par exemple, il choisit un déséquilibre positif de 15 points, il ajoute cette valeur à sa compétence pour les sorts offensifs, et la retire chaque fois qu'il se défend. Cette valeur ne peut en aucun cas dépasser 30 points. Ensuite, si le sorcier se rend compte qu'il a choisi un déséquilibre qui ne lui correspond pas, il peut l'altérer de 10 points chaque fois qu'il monte de niveau, tout en restant au-dessous de la limite maximale de 30 points.

Il n'est possible de créer un déséquilibre offensif que si un personnage développe sa compétence en investissant des PF, pas s'il l'obtient grâce à un module d'armes mystique. Si un personnage obtient la compétence de Projection magique grâce à un module d'armes, il ne développe que sa compétence offensive ou défensive, suivant le module acquis.

Quand Exode a commencé à développer sa Projection magique, il a décidé qu'il préférait concentrer sa compétence sur l'aspect défensif, et s'est imposé un déséquilibre offensif négatif de 10 points. Par conséquent, avec sa compétence de 60, il pouvait attaquer et projeter ses sorts à 50 et se défendre à 70. Cependant, en développant ses connaissances, il s'est rendu compte que ses sorts étaient sans cesse plus offensifs ; il a donc décidé de commencer à modifier sa Projection vers l'attaque. Chaque fois qu'il a monté de niveau, Exode a modifié son déséquilibre offensif de 10 points jusqu'à la limite de +30, ce qui lui a pris quatre niveaux.

Choc de sorts

Il est possible qu'au cours d'un combat, deux décharges ou sorts d'attaque s'entrechoquent. Dans cette situation, le résultat peut être très différent en fonction du pouvoir des adversaires et des sorts utilisés. Pour lancer une décharge qui intercepte un autre sort d'attaque, un personnage doit obtenir un tir en parallèle lors du calcul de l'initiative, expliqué dans la section **Options du combat à distance** du **Chapitre 9**. Si le personnage déclare qu'il désire intercepter l'attaque de son adversaire, il doit faire un test de Projection magique au minimum inférieur de 50 points de celui de son adversaire, ou le dépassant. S'il réussit, les deux décharges se percutent et il se produit un choc de sorts.

Pour résoudre le choc, chaque personnage doit faire un jet d'un D100, rajouter le résultat aux Dégâts de sa décharge et rajouter ensuite le modificateur de sa caractéristique de Pouvoir. La différence entre les deux jets est rapportée au **Tableau 54 : Choc de sorts**, pour obtenir le résultat final.

Tableau 54 : Choc de sorts

Différence	Effet
1 à 50	Les deux sorts s'annulent.
51 à 100	Le sort vainqueur parvient à passer à travers de l'autre sort, mais ses Dégâts sont réduits de moitié.
100+	L'attaque vaincue est totalement annulée et le sort vainqueur continue sur sa lancée sans aucun malus à ses Dégâts.

Exode se confronte à Sérénade, un puissant Seigneur des Ténèbres. Les deux antagonistes lancent leur Initiative et tous deux obtiennent un résultat leur permettant de faire des tirs parallèles. Sérénade lance une décharge d'obscurité avec des Dégâts de 100 et Exode, désespéré, répond de la même manière en tentant d'intercepter l'attaque de son adversaire (mais son attaque n'inflige que 60 Dégâts). Les deux adversaires lancent donc leur attaque et obtiennent respectivement 150 et 190, ce qui permet à Exode d'intercepter la décharge de Sérénade. Tous deux lancent les dés : Exode obtient 40, qui rajoutés aux Dégâts de son sort (60) et aux 10 points de modificateur de sa caractéristique de Pouvoir, lui valent un résultat final de 110. Sérénade, plus chanceux, obtient 65, qu'il rajoute à ses Dégâts de 100 et à son modificateur de Pouvoir de 25, pour un résultat final de 190. En comparant les deux résultats, nous voyons que Sérénade a dépassé Exode de 80 points, ce qui indique que son sort, bien qu'affaibli et n'infligeant que la moitié des Dégâts, transperce celui du jeune sorcier.

Il est aussi possible que deux sorciers ou plus unissent leurs sorts contre un tiers. Dans ce cas, il ne faut réaliser qu'un seul jet pour chaque groupe, mais la seconde décharge aux Dégâts plus faibles rajoute-la moitié de ces Dégâts au résultat du groupe, la troisième décharge rajoute le tiers de ses Dégâts, la quatrième le quart, etc.

Cette règle n'est utilisée qu'avec les sorts d'attaque infligeant des dégâts directs, et jamais avec les sorts animiques ou d'effet. Cependant, vous pouvez aussi l'utiliser avec n'importe quel type de décharge surnaturelle, qu'elle soit de nature psychique, liée aux compétences de Ki ou aux pouvoirs spéciaux. Seuls les sorciers ont la capacité de rajouter leur modificateur de Pouvoir à leurs sortilèges.

Plus tard, Exode reçoit l'aide du psy Pazusu et tous deux lancent une décharge pour intercepter l'attaque suivante de Sérénade. Les Dégâts d'Exode avec son modificateur de Pouvoir sont toujours de 70, et la décharge de Pazusu inflige une base de 40 points de Dégâts. Par conséquent, Exode peut ajouter 20 points, soit la moitié du pouvoir psychique de Pazusu, au test de choc suivant.

Magie innée

Certains sorciers contrôlent si bien la magie qu'ils peuvent manipuler les énergies surnaturelles ambiantes sans avoir à puiser dans leur propre pouvoir. De cette façon, un sorcier peut lancer des sorts sans dépenser ses points de Zéon. On appelle les sorts de ce type des sorts innés. En fonction de son AMR, un sorcier peut lancer des sorts d'une valeur Zéonique précise sans dépenser de points de Zéon. Ces sorts fonctionnent normalement, à la valeur Zéonique indiquée. Pour lancer un sort inné, un personnage ne peut utiliser aucun autre sort durant ce round, ni accumuler la magie. Si le sort inné a un maintien, le sorcier peut faire en sorte qu'il reste actif sans dépenser de points de Zéon, mais dans ce cas, tant que ce sort reste actif, il ne peut lancer aucun autre sort inné. Comme les sorts innés dépendent de la maîtrise de la magie ambiante, le Meneur de Jeu peut décider de rabaisser leur valeur s'il y en a très peu dans l'environnement du sorcier, ou inversement.

La valeur maximale des sorts innés est indiquée dans le **Tableau 55 : Magie Innée**. Les bonus spéciaux qui modifient l'AMR du sorcier pour certaines voies seulement comptent uniquement pour les voies qu'ils concernent.

Tableau 55 : Magie Innée

AMR du sorcier	Zéon
10 à 50	10
55 à 70	20
75 à 90	30
95 à 110	40
115 à 130	50
135 à 150	60
155 à 180	70
185 à 200	80
200+	90

Objets mystiques : réceptacles et amplificateurs

Parmi tous les objets magiques existant, deux types se révèlent particulièrement efficaces pour les sorciers. Leur nature nous incite à les mentionner dans ce chapitre : les réceptacles et les amplificateurs de magie.

Les premiers sont des objets surnaturels qui ont la capacité d'emmagasiner en eux de la magie pure, ce qui permet aux sorciers de récupérer leur énergie perdue. D'une certaine façon, ils servent comme des batteries de magie permettant aux sorciers d'absorber du Zéon. Un sorcier peut récupérer ou introduire des points de Zéon dans les réceptacles tout comme il le ferait avec un autre personnage possédant le Don mystique, c'est-à-dire à un débit par round égal à son AMR. Comme il ne s'agit pas d'un être vivant, une batterie ne récupère pas la magie d'elle-même, mais un sorcier peut lui redonner de la puissance et la préparer de nouveau pour une situation d'urgence. La quantité de magie que peut emmagasiner un réceptacle dépend de son pouvoir. La grande majorité des batteries contient une quantité très limitée de magie, entre 50 et 100 points de Zéon. Par contre, il en existe certaines de capacité incroyable, qui peuvent même contenir plus de 500 points de Zéon.

En ce qui concerne les amplificateurs magiques, il s'agit assurément des objets les plus puissants que puisse posséder un sorcier. Comme leur nom l'indique, ils ont la capacité d'augmenter l'énergie magique utilisée pour les sorts. Un sorcier se sert d'un amplificateur comme d'un canalisateur pour son pouvoir quand il accumule ses énergies magiques. Un personnage ne peut se servir que d'un accumulateur à la fois, même s'il en possède plusieurs. Ceci s'explique par le fait que, quand le sorcier doit libérer son pouvoir, il doit le faire d'une seule manière. En termes de jeu, les amplificateurs magiques accordent un bonus à l'AMR d'un sorcier, compris entre 5 et 25. Les amplificateurs les plus communs augmentent de 5 points l'AMR d'un sorcier, mais les plus puissants peuvent l'augmenter de 10 ou 15 points. Les amplificateurs de 20 et 25 points sont des artefacts quasiment divins, d'une puissance incroyable. Rappelez-vous qu'un sorcier n'augmente pas son pouvoir quand il possède plusieurs amplificateurs, puisqu'il ne peut canaliser sa magie qu'à travers un seul à la fois. Cela ne veut pas dire que les amplificateurs ne peuvent pas être utilisés en même temps que d'autres artefacts utiles pour un sorcier, comme par exemple un objet qui augmenterait sa caractéristique de Pouvoir. Seul le bonus de l'amplificateur le plus puissant augmente la régénération Zéonique du personnage.

Joanne, qui possède une AMR de 30, découvre un bracelet mystique d'Obsidienne, un amplificateur magique de +10. Elle augmente donc son AMR à 40 quand elle lance des sorts. Malheureusement, trouver un deuxième bracelet identique ne lui vaudrait pas un bonus total de +20.

Tableau 56 : Le niveau de magie

Intelligence	Niveau de magie maximal
1 à 5	0
6	10
7	20
8	30
9	40
10	50
11	75
12	100
13	150
14	200
15	300
16	400
17	500
18	600
19	700
20	800

Exode a une Intelligence de 9. En tant que sorcier, son niveau maximal de magie est donc de 40. De cette façon, il pourrait apprendre une voie unique de magie jusqu'au niveau 40 ; ou une au niveau 15 et une autre à 25 ; ou même quatre à 10. Cependant, si une des voies qu'il a dominées plus tard était opposée à une de celles qu'il connaît déjà, la nouvelle lui coûterait le double, c'est-à-dire qu'il devra investir 20 niveaux de magie pour en avoir seulement 10.

LES SORTS

Les sorts constituent un élément essentiel de la magie, car ils représentent le véritable pouvoir des sorciers. Le nombre de sorts que connaît un personnage indique le niveau de ses compétences mystiques, et les effets qu'il peut générer. Nous allons voir comment ils fonctionnent.

Les voies et le niveau de magie

Les sorts sont divisés en voies de magie. Chaque voie regroupe les connaissances sur un aspect de l'existence et représente une façon de l'influencer. Il existe onze voies divisées en deux catégories différentes : les majeures et les mineures. Les majeures sont les cinq voies qui contrôlent les aspects fondamentaux de la réalité : Lumière, Obscurité, Création, Destruction et Nécromancie. Les mineures sont les six voies qui contrôlent les éléments basiques, les âmes et l'Illusion : Feu, Air, Terre, Eau, Essence et Illusion. Les voies ont un niveau compris entre 0 et 100. Tous les deux niveaux possédés par un personnage lui accordent la connaissance d'un sort. Par exemple, si un sorcier a atteint un niveau de 50 en voie de la Lumière, il connaît les 25 premiers sorts de Lumière, jusqu'au sort S'introduire dans les rêves.

La connaissance qu'un sorcier peut avoir d'une voie n'est limitée que par son niveau de magie global, qui représente sa compréhension de la magie et indique combien de sorts il possède. Un personnage peut placer son niveau dans une seule voie ou le diviser entre autant de voies qu'il le désire. Par exemple, un niveau 30 de magie pourrait servir à avoir une unique voie à 30, ou deux à 15.

Le niveau de magie dépend exclusivement de l'Intelligence, comme l'indique le **Tableau 56 : Le niveau de magie**. Quoi qu'il en soit, cela ne veut pas dire que le sorcier bénéficie automatiquement de sa valeur limite. Normalement, les personnages avec le Don mystique n'atteignent pas leurs facultés maximales dès le début. Nous recommandons aux Meneurs de Jeu d'autoriser un personnage nouvellement créé à développer jusqu'à la moitié de son niveau maximal de magie si sa classe fait partie de l'archétype Mystique, ou seulement un quart si elle appartient à un archétype mixte.

Toutes les voies ne s'accordent pas parfaitement. Chacune a une voie antagoniste, représentant le pouvoir opposé à sa nature et à ses connaissances. Par exemple, la Lumière s'oppose à l'Obscurité et la Création à la Destruction. Si un personnage développe ses connaissances dans une voie et essaie ensuite de maîtriser la voie opposée, il devra investir le double de niveaux de magie pour l'améliorer.

Les sorts d'Accès Libre

Les voies ne sont pas complètement figées. Grâce aux sorts d'Accès Libre, deux sorciers maîtrisant le même type de magie à niveau égal n'ont pas forcément des sorts identiques. Les sorts d'Accès Libre sont des sortilèges génériques qui, sans appartenir à une voie déterminée, sont appris par les sorciers lorsqu'ils étudient une voie. Ils se basent sur le principe suivant : tous les sorciers ne développent pas exactement les mêmes bases mystiques et chacun étudie les sorts qui lui paraissent le plus appropriés. Par conséquent, le choix des sorts d'Accès Libre permet aux personnages avec des capacités mystiques de personnaliser leurs pouvoirs, en évitant que tous les sorciers d'une voie déterminée soient identiques.

Chaque voie de magie permet de choisir un nombre distinct de sorts d'Accès Libre. La différence majeure existant les voies majeures et mineures est le nombre de sorts de ce type auxquels ils peuvent accéder. Les voies majeures ont plus de sorts dédiés, mais aussi moins de possibilités pour choisir des sorts d'Accès Libre. Par contre, les voies mineures ont moins de sorts dédiés mais plus de sorts d'Accès Libre. La quantité de sorts d'Accès Libre possédés par un sorcier dépend de son niveau de magie et de la voie qu'il maîtrise. Si « Accès Libre » apparaît à la place d'un sort dans une voie, le personnage a la possibilité de choisir un tel sort pour cet emplacement.

Il existe deux limitations au moment d'apprendre les sorts d'Accès Libre. Tout d'abord, le niveau du sort d'Accès Libre doit être dans la fourchette indiquée par l'emplacement. Par exemple, si un emplacement présente le texte « Niveau : 1-30 », le sort d'Accès Libre choisi devra avoir au maximum un niveau de 30. Ensuite, certains de ses sorts sont interdits pour certaines voies, parce que leur nature s'avère totalement opposée à la magie de ces voies. Dans ce cas, on ne peut pas choisir ces sorts d'Accès Libre pour cette voie déterminée.



Joanne a découvert un bracelet d'Erebus, un puissant amplificateur magique

Illustration © Kamiwaza 2001

Comme nous l'avons vu précédemment, Exode a un niveau de magie de 40. En supposant qu'il a tout investi dans la voie de Lumière, il lui reste encore à choisir ses sorts d'Accès Libre. Nous nous référons à la liste de Lumière et découvrons qu'à ce niveau, la voie dispose de quatre options libres, ce qui lui permet de choisir quatre sorts d'Accès Libre. En consultant maintenant les sortilèges, Exode apprend les sorts suivants : pour l'emplacement de niveau 4, Zone Glissante (niveau de 1 à 10) ; pour celui de niveau 14, Zone Glissante (niveau de 1 à 20) ; pour celui de niveau 24, Compréhension des Langues (niveau de 1 à 30) ; et enfin, pour celui de niveau 34, Célérité (niveau de 1 à 40). Aucun de ces sorts n'est fermé à la voie de la Lumière.

Choix des sorts

S'il le désire, un sorcier a la possibilité d'apprendre directement des sorts au lieu d'augmenter son niveau dans une voie précise. Le personnage devra dépenser des points de son niveau de magie pour maîtriser ces sorts. De cette façon, il a à sa disposition moins de sorts que s'il les apprenait par l'intermédiaire de leurs voies, mais il peut personnaliser ses pouvoirs. Le coût en niveau de magie des sorts choisis dépend de leur niveau, comme l'indique le **Tableau 57 : Choix des sorts**. Il est tout à fait possible de combiner ces deux options, investissant alors quelques points de niveau de magie du personnage dans une voie, et d'autres dans des sorts isolés.

Tableau 57 : Choix des sorts

Niveau du sort	Coût en niveau de magie
2 à 10	2
12 à 20	4
22 à 30	6
32 à 40	8
42 à 50	10
52 à 60	12
62 à 70	14
72 à 80	16
82 à 90	18
92 à 100	20

La Haute Magie et la Magie Divine

Les sorts de niveau supérieur à 80 sont considérés comme spéciaux. Les pouvoirs qu'ils manipulent sont trop élevés pour être contrôlés par des êtres terrestres ; par conséquent, la grande majorité des sorciers ne pourra pas les utiliser. Cela ne veut pas dire qu'un sorcier n'a pas la capacité de les comprendre, mais que la nature surnaturelle de cette magie est trop élevée pour que des êtres mortels s'en servent. Par conséquent, l'utilisation de ces sortilèges reste limitée aux entités ayant une Gnose suffisamment élevée.

Il existe deux types de magie supérieure : la haute magie, comprenant les sorts de niveau supérieur à 80 et la magie divine, pour les sorts de niveau supérieur à 90. Pour pouvoir utiliser des sorts de haute magie (niveaux 82 à 90), le sorcier doit avoir au minimum 25 en Gnose. En ce qui concerne la magie divine (niveaux 92 à 100), il faut posséder plus de 40 en Gnose. La haute magie et la magie divine ne concernent que les sorts de voies, ces limitations n'affectent pas les sorts d'Accès Libre, si un personnage les apprend en les choisissant directement.

Apprentissage magique

Le temps requis pour apprendre un sort précis ou avancer dans un niveau de voie est quelque chose de très subjectif. Chaque sorcier a besoin de temps pour apprendre, suivant son niveau et sa caractéristique d'Intelligence. Au lieu de se fier à une règle fixe, il est préférable de laisser le Meneur de Jeu décider du temps nécessaire pour maîtriser de nouveaux sorts.

Mais où les sorciers apprennent-ils leurs sorts ? Habituellement, ils ont accès à des textes ou à des professeurs mystiques dont ils tirent leurs connaissances. En étudiant auprès de ces livres ou de ces maîtres, ils disposent d'une base réelle sur laquelle s'appuyer pour assimiler les sorts. Cependant, il n'est pas obligatoire que les personnages y aient accès s'ils connaissent déjà les principes de la magie. Un sorcier connaissant les principes surnaturels pour lancer des sorts peut développer ses sortilèges de lui-même et avancer dans sa voie. La façon dont il procède dépend exclusivement de lui : un sorcier d'Essence pourrait passer ses journées à méditer et analyser son âme et la nature pour avancer dans ses connaissances, alors qu'un sorcier d'Air expérimenterait avec le vent et le climat. Le Meneur de Jeu doit prendre en compte que l'apprentissage de sorts par soi même doit être bien plus coûteux que l'enseignement. Souvenez-vous que, si le sorcier a déjà investi tout son niveau de magie, il est parvenu à ses limites de compréhension et qu'il ne peut plus maîtriser de sorts tant qu'il n'augmente pas son Intelligence.

Utilisation des sorts

Maintenant que nous savons comment choisir les sorts, nous allons apprendre à les utiliser. Comme nous l'avons expliqué dans la section sur l'AMR, chaque sort a un coût en points de Zéon qu'il faut préparer et dépenser pour le lancer. Cette valeur minimale permet de générer les effets de base du sort, tels qu'indiqués dans sa description. Néanmoins, il est toujours possible d'investir plus de points de Zéon dans un sort que son coût minimal, afin qu'il produise des effets plus importants, voire beaucoup plus importants.

La description de chaque sort comprend une partie Effet supplémentaire, qui indique les avantages que produit une dépense supérieure au coût minimal. Ces effets sont appliqués une fois par tranche de 10 points de Zéon supplémentaires dépensés pour accroître la puissance du sort. Par exemple, si un sorcier dépense 20 points de Zéon en plus du coût minimum, il peut rajouter deux fois l'Effet supplémentaire de ce sort.

Il existe une limite à la valeur maximale que peut atteindre chaque sort, en fonction de l'Intelligence du personnage. Plus un sorcier est intelligent, et plus il pourra formuler ses sorts de façon efficace et atteindre ainsi une valeur Zéonique supérieure. Chaque sort a une limite distincte, indiquée dans la section Zéon maximal. Cette limite prend la forme d'un multiplicateur qu'il faut appliquer à l'Intelligence du sorcier, ce qui donne comme résultat le maximum de points de Zéon qu'il peut dépenser pour ce sortilège. Il existe cinq multiplicateurs possibles, compris entre Intelligence x 10 et x 50. Par exemple, si un personnage possède 8 en Intelligence, et que le sort a une valeur de Zéon maximal égale à Intelligence x 30, le sort ne pourra être lancé qu'avec une valeur maximale de 240 points de Zéon (soit 8 x 30). Si l'Intelligence du personnage ne lui permet pas d'atteindre la valeur minimale du sort, il n'a pas la capacité de le comprendre.

Souvenons-nous : Exode essayait précédemment de lancer un sort de Créer Lumière avec son AMR de 30. Comme le coût de ce sort est de 20 points de Zéon, il peut le lancer en un seul round, mais en investissant la valeur minimale du sortilège, il n'illuminerait qu'une zone de 5 mètres de rayon. Comme son accumulation lui permet encore de dépenser 10 points de Zéon supplémentaires, il peut les investir afin d'augmenter la zone d'effet du sort de 5 mètres.

Plus tard, Exode se prépare à lancer un sort d'Armure de Lumière, qu'il souhaite aussi puissant que possible. En consultant les caractéristiques du sort, nous découvrons que sa valeur maximale est égale à l'Intelligence du sorcier x 10. Comme l'Intelligence d'Exode est de 9, il peut lancer le lancer avec une valeur maximale de 90 points de Zéon (10 x 9). Notre sorcier passe trois rounds à accumuler son énergie puis lance le sort. Le coût est de 60 points de Zéon, ce qui accorde un IP de 2 contre le Mode Énergie, mais nous pouvons rajouter trois effets supplémentaires en dépendant 30 points de plus (chaque effet supplémentaire coûte 10 points de Zéon). En nous référant à la description de l'effet supplémentaire, nous voyons que chacun rajoute un point à l'IP de l'armure : nous rajoutons donc 3 points à sa base, pour un IP final de 5.

Le maintien des sorts

Tous les sorts n'ont pas un effet instantané, disparaissant ensuite. De nombreux sorts ont la capacité de se maintenir pendant un temps prolongé, tant que le sorcier continue d'investir des points de Zéon en eux. Dans la description de chaque sort, une section indique s'il peut être maintenu ou pas. La quantité de Zéon nécessaire pour maintenir un sort actif dépend de sa valeur Zéonique. Pendant tous les rounds suivant le lancement, le sorcier contrôlant le sort doit dépenser cette quantité pour qu'il reste actif. Si, par exemple, le sort a un maintien de « 1 pour 10 » et qu'il a été lancé avec 150 points, le sorcier perd automatiquement 15 points de Zéon par round où il le conserve. Le coût de maintien est arrondi au supérieur par tranche de cinq points.

Le paiement des maintiens est une action automatique. Le sorcier attache les sorts à son essence et ceux-ci absorbent le Zéon de sa réserve de magie sans modifier son AMR. Les sorts se nourrissent eux-mêmes directement du pouvoir du sorcier, ce qui permet de les maintenir en dormant ou en étant inconscient. Pour mettre fin à un sort maintenu, un sorcier doit l'annuler consciemment.

Tant qu'il reste suffisamment de Zéon, il n'y a pas de limite à la quantité de sorts qui peuvent être actifs en même temps.

Exode a lancé un sort d'Armure de Lumière. Ce sort aurait une utilité très limitée s'il n'était pas possible de le conserver pendant plusieurs rounds. Nous regardons son maintien et découvrons qu'il coûte 1 point de Zéon pour 20 points de valeur Zéonique. Si, par exemple, Exode l'avait lancé avec une valeur de 80, le maintenir lui coûterait à chaque round 4 points de Zéon, arrondi à 5. Le maintien est automatique et notre sorcier conserve la totalité de son AMR pour lancer d'autres sorts.

Il existe un deuxième type de sort maintenu, ceux qu'on appelle « quotidiens ». Ce type de sort peut aussi se prolonger dans le temps, mais leur coût est si réduit qu'au lieu de dépenser des points de Zéon par round, leur paiement se fait sur la journée. Ces sorts ne s'alimentent pas sur la réserve de magie du sorcier, mais ils tirent directement leur énergie de sa régénération de Zéon. Au lieu de coûter des points de Zéon, les sorts quotidiens absorbent automatiquement les points de régénération Zéonique du personnage, en la réduisant de leur coût de maintien. La somme totale des maintiens doit être arrondie au supérieur par tranche de 5 points. Si le coût total de maintien s'avère supérieur à la régénération Zéonique, le personnage perd chaque jour la différence de sa réserve de magie. Même si cette explication paraît un peu complexe, l'exemple suivant devrait la clarifier :

Exode a deux sorts quotidiens maintenus, qui lui coûtent 8 et 10 points de Zéon, respectivement. En faisant la somme de ces deux valeurs et en l'arrondissant au multiple de 5 supérieur, nous voyons qu'ils lui coûtent 20 points de Zéon par jour. Comme son AMR est de 30 points, Exode ne récupère que 10 points de Zéon par jour s'il conserve ces sorts actifs. Si, à un moment où à un autre, il lance un troisième sort avec un maintien quotidien de 20 points, au lieu de récupérer de la magie Exode perde 10 points de Zéon par jour.

Types de sorts

Il existe six types de sorts différents. Cette classification a été réalisée pour simplifier les explications et les rendre plus compréhensibles. Cependant, cela ne veut pas dire que chaque sort ne fait forcément partie que d'une seule catégorie. Ils peuvent être mixtes, réunissant les propriétés de deux ou plusieurs types à la fois. Suit une brève description de chaque type et de ses caractéristiques :

Attaque : Ces sorts produisent une attaque sur une cible, en utilisant comme compétence de combat la Projection magique du sorcier. Tous les sorts de ce type sont des décharges équivalant à des armes à projectiles, qui possèdent leurs propres Dégâts et réalisent une attaque en suivant les règles habituelles du combat à distance. Le sorcier n'utilise aucun des modificateurs à l'attaque avec projectiles du **Tableau 44**, ni ne subit de malus à sa Projection pour des actions supplémentaires. Les sorts d'Attaque sont tout à fait visibles ; par contre, du fait de leur caractère surnaturel, pour pouvoir réussir une parade contre eux, il faut avoir la capacité de bloquer l'énergie. Toutes ces attaques sont considérées comme des projectiles tirés, pour le calcul des malus du défenseur. Les autres spécificités de ces sorts se trouvent dans la section **Compétences surnaturelles en combat**, au **Chapitre 9**.

Sauf si le sort indique explicitement le contraire, seules les attaques effectuées sur le IP d'Énergie peuvent blesser les êtres immatériels ou immunisés aux dégâts non basés sur l'énergie. Une boule de feu, aussi magique qu'elle soit, ne peut pas blesser un spectre, car il faut pour cela des attaques plus spirituelles.

Pour calculer le fracassement des décharges, il faut diviser par 20 leurs dégâts de base. Par exemple, une décharge infligeant des dégâts de base de 60 possède un fracassement de 3.

Défense : Comme son nom l'indique, il s'agit des sorts qui permettent au personnage d'utiliser sa compétence de Projection magique comme défense contre tous les types d'attaques. Ce sont fréquemment des boucliers magiques, mais ils peuvent avoir parfois des fonctions distinctes. Les boucliers ne subissent aucun malus s'ils reçoivent des supplémentaires et possèdent quelques spécificités, présentées dans la section Compétences surnaturelles en combat, au **Chapitre 9**. Les boucliers deviennent visibles au moment où ils défendent contre une attaque.

Illustration © Wolfgang Baur



L'archimage Séléna et son apprentie maladroite, Karla, une Nephilim daïmah.

Animique : Les sorts Animiques affectent l'essence de leurs cibles. Ils requièrent du sorcier qu'il effectue une attaque en utilisant sa Projection magique et obtienne au moins 10% de Dégâts contre l'IP Énergie. En cas de réussite, il a atteint sa cible, et celle-ci doit réussir un test de RMys contre la difficulté indiquée par le sort pour en éviter les effets. Si la cible réussit son test de Résistance, on considère que le sort a échoué et il n'est plus nécessaire d'effectuer aucun autre test.

Comme les sorts Animiques perturbent directement l'âme, ils s'avèrent totalement invisibles ; ceux qui tentent de s'en défendre subissent le malus de Cécité s'ils n'ont pas la capacité de voir la magie. Comme dans le cas des sorts d'Attaque, il faut pouvoir altérer l'énergie pour pouvoir réussir une parade contre ce genre de sort. Si le défenseur parvient à éviter que le sorcier n'obtienne un résultat d'au moins 10 % contre l'IP Énergie, il a évité le sort et n'a pas à effectuer le test de RMys.

Si le sort est à la fois de type Attaque et Animique, il est parfaitement visible.

Effet : Les sorts d'effet sont ceux qui produisent un résultat automatique sur le milieu ou sur le sorcier lui-même. Ces effets sont habituellement bénéfiques, et il n'est pas courant que quelqu'un tente d'y résister. Ces sorts permettent par exemple d'illuminer une maison, de créer un objet à partir de rien. Comme les sorts Animiques, ils ne peuvent pas être perçus par les personnages qui n'ont pas la capacité de voir la magie, même si leurs résultats se révèlent visibles pour tous.

Automatique : Cette catégorie s'avère la plus complexe de toutes. Quand un sort Automatique est lancé, le sorcier n'a pas besoin d'utiliser sa Projection magique sur une cible pour l'affecter : il suffit qu'une condition déterminée soit remplie. La condition requise est indiquée dans la description du sort. Par exemple, le sort Marque de la Peur requiert que les cibles regardent le sorcier, tandis que dans le cas de Perdition, le sort affecte tous ceux qui se trouvent simplement dans la zone d'effet. En général, ces sorts sont en même temps Animiques. Dans ce cas, une cible doit automatiquement effectuer un test de RMys si elle remplit la condition du sort. Si elle réussit le test de Résistance, elle est immunisée aux effets du sort pendant les 5 prochains rounds, même si elle accomplit à nouveau l'action liée à la condition (continuer à regarder la Marque de la Peur, rester dans la zone de Perdition). Si, après ces quinze secondes, la cible remplit à nouveau la condition, elle doit refaire le test de RMys même si elle l'avait déjà réussi.

Il faut bien faire la différence entre ces sorts et ceux qui ont simplement des effets de zone. Un sort d'Attaque ou Animique de zone requiert un test de Projection magique et autorise une défense pour éviter d'être affecté ; or, pour les sorts Automatiques, si un individu remplit la condition du sort, même s'il est seulement dans sa zone d'effet, il en subit immédiatement les effets et doit réussir le test requis, de Résistance ou autre. Les sorts Automatiques exigent tout de même du sorcier qu'il réalise un test de Projection magique pour que le sort réussisse et se manifeste à l'endroit désigné. Il n'est pas important de savoir si ces sorts sont visibles ou non, puisqu'une cible qui remplit la condition ne peut pas s'en défendre.

Détection : En réalité, il ne s'agit pas d'une véritable catégorie de sorts, mais une version spécialisée des sorts Automatiques. La seule raison pour en faire une catégorie différente est que certains effets mystiques et le pouvoir Dissimulation du Ki accordent un bonus contre ces sorts. En les plaçant dans une telle catégorie, il s'avère bien plus facile de savoir quand appliquer ces modificateurs. Comme leur nom l'indique, il s'agit de sorts qui permettent d'obtenir des modifications sur la localisation et les caractéristiques de lieux et de personnes, si ceux-ci ne réussissent pas un test de RMys contre la difficulté indiquée par le sort. Du fait de leur nature spirituelle, les détections ne sont pas visibles.

Généralités sur les sorts

La description de chaque sort explique leurs effets, sauf pour certaines règles générales qui sont présentées ici pour ne pas avoir à les répéter constamment. Nous comptons clarifier ici quelques doutes qui ont pu être éveillés après les explications précédentes, ou au moment de mettre en jeu les sorts.

Présence affectable : Toutes les choses vivantes ou inanimées ont une présence spirituelle qui indique la facilité avec laquelle les capacités mystiques peuvent les influencer. Dans certains cas, les sorts affectent une valeur déterminée et, si la Présence de l'individu ou de l'objet est supérieure, le sort ne peut pas les affecter. Cela signifie que le sort doit avoir une valeur Zéonique supérieure pour influencer un personnage de niveau plus élevé, même si celui-ci souhaite que le sort fonctionne sur lui. La raison pour laquelle une plus grande Présence est nécessaire est la suivante : l'esprit du personnage se révèle bien plus puissant et, par conséquent, la quantité de magie requise est aussi plus élevée. Si un sort affecte jusqu'à une Présence de 60 (correspondant à un personnage de niveau 7), les individus de niveau supérieur seront immunisés à ses effets, qu'ils soient positifs ou négatifs.

Parfois, des sorts permettent aux sorciers de répartir la Présence affectable par le sort entre autant de cibles qu'ils le désirent. Ces sorts peuvent donc affecter une seule cible de grande puissance ou plusieurs de niveau inférieur. En général, la Présence de l'équipement que portent sur eux des personnages n'entre pas en considération, car elle est comprise par le sort. Cela ne veut pas dire qu'un individu peut affecter toute la matière inanimée avec laquelle il est en contact, mais au moins ses armes, ses vêtements et le contenu de son sac. Les artefacts de Présence supérieure à 200 ne sont pas compris dans cette règle.

Le sort d'accès libre Passage Sans Trace affecte jusqu'à 100 points de Présence, mais il peut affecter plusieurs individus en divisant cette valeur. Il pourrait être utilisé sur un seul individu avec 100 en Présence, deux de 50, un de 40 et deux de 30…

Accepter l'effet : Il ne faut pas toujours réaliser un test de RMys pour savoir si un personnage est affecté par un sort animique. Si une cible déclare volontairement qu'elle accepte que la magie l'affecte, elle n'a pas à réaliser de test de Résistance.

Sélection de cibles : Sauf si le sort indique explicitement qu'il n'est pas possible de désigner de cibles dans sa zone d'effet, le sorcier n'affecte que les cibles qu'il désire. S'il n'a pas conscience qu'un individu précis se trouve à l'intérieur de la zone, il ne peut pas le préserver des effets du sort.

Résistance mystique de base : Tous les sorts qui entraînent un test de Résistance mystique voient la difficulté indiquée dans leur description. Cependant, il se peut que des personnages souhaitent résister à certains sorts du type Effet, qui accordent généralement des états bénéfiques. Dans ce cas, chaque fois que le MJ le juge nécessaire, il peut considérer que la difficulté de RMys de ces sorts est de 120. Cette règle ne peut servir que pour les sorts qui affectent directement l'essence d'un individu qui souhaite y résister, et pas pour les sorts affectant le milieu. Par exemple, un personnage caché dans une zone obscure n'a pas la possibilité de résister à un sort de lumière illuminant la zone.

Sorts fantasmatiques : Quelques sorts d'illusion ont une nature fantasmatique : ils sont si proches de la réalité que les personnages affectés croient qu'ils en subissent vraiment les conséquences. Naturellement, tous les dégâts ou préjudices provoqués par l'un de ces sorts ne sont pas réels, mais l'individu mystifié ne s'en rend pas compte avant la fin du sort. Si quelqu'un meurt suite à un effet fantasmatique, il tombe automatiquement inconscient et ne se réveille pas avant plusieurs heures. De plus, si les dégâts infligés sont si importants qu'ils provoquent un Critique mortel, le personnage meurt réellement, d'un arrêt cardiaque.

Tous les 5 rounds : Un personnage soumis à un effet surnaturel suite à l'échec d'un test de RMys a droit à un nouveau test tous les 5 rounds, à moins que le sort n'indique le contraire. Par exemple, un individu affecté par un sort de Paralyser ne peut pas se déplacer pendant les cinq premiers rounds, mais il a droit au cours du sixième round à un nouveau test pour vaincre ces effets. Seuls les sorts maintenus permettent à un personnage de réaliser un nouveau test de Résistance. Les sorts qui produisent un effet continu après un échec au test de Résistance, sans maintient, comme pour Détruire les Souvenirs, ne donnent pas droit à un nouveau test. Cette règle ne fonctionne que contre les effets provoqués par un test de RMys, pas pour les autres types de Résistance.

Prenons à nouveau l'exemple du sort Perdition, qui affecte automatiquement tous les individus se trouvant dans sa zone d'effet et désignés par le sorcier. Parce qu'il se trouve dans la zone, un personnage doit réussir un test de RMys pour éviter le malus de -40 à toutes les actions. Cependant, comme Perdition n'indique pas la durée du malus, on considère qu'il faut suivre la règle des cinq rounds. Si un individu échoue au test de RMys, il subit ce malus pendant les cinq rounds suivants et aura droit à un nouveau test le sixième round. S'il le réussit, il pourra rester dans la zone d'effet du sort pendant les cinq rounds suivants sans être affecté.

Le changement de Résistance mystique : Voici une exception à la règle précédente : chaque personnage a le droit de réaliser un nouveau test de RMys si, à la suite d'un quelconque effet surnaturel, il augmente temporairement sa Résistance mystique. Cela signifie que tout individu affecté par un sort de paralysie peut refaire son test de RMys si un sort d'Augmenter les Résistances est lancé sur lui. Chaque effet surnaturel différent ne donne droit qu'à un seul test. Par exemple, avec un anneau magique qui accorde un bonus à la RMys, un personnage ne peut le retirer et le remettre sans cesse pour refaire un test de RMys à tous les rounds, jusqu'à ce qu'il le réussisse ; il ne pourra refaire un test de RMys que la première fois qu'il le met.

L'aspect des sorts

Tout comme les sorts n'ont pas de formule prédéfinie, ils n'ont pas tous le même aspect non plus. Au moment de les lancer, chaque sorcier crée quelques bases magiques différentes, et donc ses sorts peuvent avoir aussi une apparence différente. Il n'est pas logique de croire qu'un sort de Désintégrer aura toujours l'apparence d'un fin rayon de lumière verdâtre qui traverse tout ce qu'il touche. Chaque joueur a une liberté totale au moment de décrire l'apparence de ces sorts la première fois qu'il les lance : il peut leur donner l'aspect qu'il préfère. Une fois décrits, les sorts doivent toujours avoir plus ou moins les mêmes effets esthétiques, ce qui permet de les personnaliser. Prenons l'exemple d'une Boule de Feu. L'aspect le plus traditionnel est celui d'une énorme boule de flammes qui jaillit des mains du sorcier et explose quand elle atteint sa cible. Cependant, le même sort peut prendre des aspects très différents, suivant la forme que souhaite lui donner le sorcier. Un sorcier se faisant appeler « Le Dragon » pourrait par exemple déclarer que son sort prend la forme d'un dragon de flammes noires qui descend des cieux et explose quand il touche sa cible. Il serait aussi tout à fait possible que des runes magiques se dessinent à l'endroit de la zone ciblée et qu'elles prennent feu subitement.

Les sorts aux effets plus mystiques peuvent aussi avoir des aspects très inhabituels. Un joueur pourrait décrire que le sort de Bénédiction de son personnage lui fait pousser deux ailes de lumière dans le dos et que, dans la zone d'effet, tout se couvre de plumes blanches. En définitive, tout dépend de l'imagination de chacun. Mais souvenez-vous d'une chose : l'apparence d'un sort ne modifie en rien ses effets ni n'en ajoute de nouveaux. Dans l'exemple précédent où des ailes poussent sur le dos du personnage, elles ne lui permettent pas de voler, et les plumes blanches ne pourront être utilisées pour rien. L'aspect des sorts n'est qu'une question d'esthétique cinématographique, avec pour seul but de donner plus d'ambiance au cours des parties et de faire ressentir aux joueurs le mysticisme de la magie.



Katerine réalise un rituel

Les rituels magiques

Pour le moment, tous les sorts décrits requièrent du personnage qu'il se prépare pour les lancer en seulement quelques rounds. Cependant, très souvent, les sorciers peuvent avoir besoin de préparer le lancer d'un sort pendant plusieurs jours entiers pour obtenir les résultats désirés. Les rituels magiques sont des cérémonies que les sorciers réalisent pour effectuer leurs sorts avec plus de puissance, ou pour réaliser ceux que leur caractéristique d'Intelligence ne permet pas d'accomplir dans des circonstances normales. Par conséquent, en fonction du temps passé, un sorcier peut ajouter un bonus à son Intelligence pour calculer la valeur maximale que peuvent atteindre ses sorts. Malheureusement, le rituel augmente aussi le coût Zéonique, qui est multiplié par le niveau de complexité du rituel. Tous ces effets sont présentés dans le **Tableau 58 : Rituels magiques**.

Chaque rituel magique est différent, dépendant du style de magie pratiqué par le sorcier et de ses connaissances. En général, les rituels requièrent des composantes surnaturelles ou des sacrifices. Le Meneur de Jeu décide des conditions de chaque rituel et des composantes que doivent utiliser les sorciers. Il peut aussi déclarer qu'un sort doit être lancé à une période précise durant l'année, ou pendant une énorme tempête. Connaître la méthode précise peut demander de réussir un test d'Occultisme.

Tableau 58 : Rituels magiques

Préparation	Bonus à l'INT	Coût additionnel
Une heure	+1	+50%
Un jour entier	+2	Double
Trois jours	+3	Triple
Une semaine	+4	Quadruple
Un an	+5	Quintuple

Avec son Intelligence de 9, Exode tente de lancer un sort d'Espion de Lumière au-delà de sa limite. Le sort à un niveau maximal égal à Intelligence x 20, ce qui signifie qu'en des circonstances normales, il ne pourrait le lancer qu'à une valeur maximale de 180 points. Toutefois, Exode passe un jour entier à préparer le rituel et peut augmenter son Intelligence jusqu'à 11 (grâce au +2 temporaire du rituel), ce qui lui permet d'atteindre la valeur maximale de 220 points. Cependant, le rituel double le coût du sort, ce qui signifie qu'il devra investir 440 points de Zéon pour pouvoir le lancer. Tout cela sans compter les problèmes qu'il rencontrera pour obtenir les objets occultes nécessaires...

Les Grimoires de magie

Nous appelons grimoires de magie tous les manuscrits dans lequel peuvent être annotés des sortilèges. Les grimoires sont très différents des simples livres de « théorie magique » parce que leurs pages contiennent de véritables sorts, que peut réciter et utiliser un sorcier. Un personnage avec le Don mystique peut lancer des sorts inscrits dans les pages d'un grimoire, en les lisant et en suivant les instructions, même s'il ne connaît pas ce sort ni aucun autre faisant partie de sa voie. Cependant, comme il interprète la magie et suit quelques règles écrites, le sorcier doit automatiquement réduire son AMR de moitié. Utiliser un sort à partir d'un grimoire n'accorde aucune connaissance supplémentaire à un personnage. Il ne comprend pas vraiment ce qu'il est en train de faire ni quel sera le résultat, il ne fait que réciter et suivre les instructions écrites au pied de la lettre.

Il existe une grande différence entre les sorts apparaissant dans les grimoires et ceux que connaissent les sorciers. Un sorcier constitue sa propre magie et élabore ses sorts chaque fois qu'il les lance, alors que ceux qui apparaissent dans les livres sont des textes figés, que le personnage ne peut que réciter vaguement, sans modification. Le sortilège inscrit possède une valeur Zéonique déterminée, et ne permet donc pas au lecteur du grimoire d'altérer le coût du sort, auquel il a été retranscrit. La valeur d'un sort peut varier en fonction des grimoires, ce qui signifie qu'on peut trouver des sorts identiques de coût très différents. Si la valeur Zéonique d'un sort de grimoire se révèle supérieure à ce que permettrait de lancer l'Intelligence du sorcier qui le lit, ce dernier ne parvient pas à comprendre le texte et ne peut lancer le sort.

Quelques sorts qui permettent de réaliser des effets très variés sont écrits dans un but précis, ce qui limite aussi les possibilités du sorcier qui lit le grimoire. Si un sorcier a inscrit un sort de Recréer, dont l'objectif est de récupérer un œil perdu, ce sort ne permet que de récréer les globes oculaires, et aucune autre partie du corps.

Évaluation magique

L'Évaluation magique est une compétence secondaire capitale pour les sorciers. Comme nous l'expliquons dans le **Chapitre 4**, elle permet de mesurer et de reconnaître la magie et sa nature, ainsi que de la dissimuler à d'autres individus. Un sorcier peut utiliser son Évaluation magique pour détecter les êtres magiques et les autres individus possédant le Don mystique. Cette compétence est passive ; si un joueur déclare que son personnage prête attention aux fluctuations de la magie autour de lui, il a le droit d'effectuer un test chaque fois qu'il y a une quelconque source magique. De même, elle permet aussi à un sorcier de cacher sa puissance surnaturelle et ses sorts, de façon passive, même quand il dort. Quiconque tente d'estimer le niveau de pouvoir d'un individu qui tente de le cacher doit effectuer un test opposé de compétence. Si le sorcier tentant de détecter la magie dépasse de plus de 40 points celui qui tente de se cacher, il peut percevoir une aura magique chez sa cible, mais ne peut en mesurer le potentiel. Si la différence dépasse 80 points, le sorcier détectant peut calculer le potentiel magique de son adversaire, comparativement au sien.

Essayer de cacher le pouvoir surnaturel tout en accumulant la magie se révèle très difficile. Par conséquent, un sorcier subit un malus à sa compétence d'Évaluation magique pour cacher sa puissance, équivalant au double des points de Zéon accumulés à ce moment. De plus, certains modificateurs peuvent modifier la compétence d'Évaluation magique d'un personnage, pour tenter de détecter d'autres pouvoirs mystiques indiqués dans le **Tableau 59**.

Illustration © Alexis Gaillot

Tableau 59 : Modificateurs à la détection magique

Situation	Modificateur
La source de magie se trouve à plus de 20 mètres	-20
La source de magie se trouve à plus de 50 mètres	-40
La source de magie se trouve à plus de 100 mètres	-80
La source de magie se trouve à plus d'un kilomètre	-120
*Milieu légèrement chargé de magie**	*-40*
*Milieu fortement chargé de magie**	*-80*

* Ces modificateurs ne s'appliquent que pour détecter un élément magique précis dans ce milieu.

Cette compétence peut aussi être utilisée pour reconnaître des sorts et ses effets. En fonction de la complexité du sort, le personnage doit dépasser la difficulté indiquée dans le **Tableau 60**. À nouveau, si un sorcier tente de cacher son sort, il peut utiliser son Évaluation magique avec opposition de compétence, pour réduire la capacité de ceux qui tentent de l'examiner. Si le personnage connaît le sort qu'il analyse, il peut appliquer un bonus de +40 à son jet. Dans le cas des objets magiques, le Meneur de Jeu doit fixer le niveau de difficulté nécessaire pour chacun.

Tableau 60 : Analyse magique

Niveau du sort	Effet
Facile	Reconnaître la nature de la magie
Moyen	Niveau de magie 20
Difficile	Niveau de magie 40
Très Difficile	Niveau de magie 60
Absurde	Niveau de magie 70
Quasiment Impossible	Niveau de magie 80
Impossible	Niveau de magie 90
Surhumain	Niveau de magie 100

LES LISTES DE SORTS

Ci-dessous est donnée la liste des sorts des onze voies d'Anima et de la magie d'accès libre. Chacun possède les informations suivantes.

Niveau : Complexité du sort et quantité de pouvoir qu'il manie. Cette valeur, comprise entre 2 et 100, indique le niveau de magie que le personnage doit investir pour pouvoir l'utiliser. Par exemple, un sorcier qui aurait un niveau de voie de 40, connaîtrait tous les sorts de cette voie jusqu'à ce niveau. Du niveau dépend aussi le coût de chaque sort s'il est choisi directement.

Action : Les sorts peuvent être des actions actives ou passives, suivant leur nature.

Coût : La quantité de Zéon que coûte le lancer du sort à son niveau de base. Si un sorcier ne parvient à réunir suffisamment de Zéon pour payer le coût minimal du sort, il ne peut pas l'utiliser. Quand un personnage dépense les points de Zéon requis, il génère l'effet de base du sort.

Effet : Description de l'effet obtenu avec le sort, quand son coût minimal est payé.

Effet supplémentaire : Le pouvoir de chaque sortilège peut être augmenté en investissant des points de Zéon supplémentaires. Cette section indique en quoi s'améliore l'effet du sort, tous les dix points investis au-dessus du coût minimal.

Zéon maximal : Chaque sort a une limite à la quantité de Zéon qui peut être investie, dépendant de la caractéristique d'Intelligence du sorcier. Il existe cinq limites distinctes à la valeur Zéonique maximale : Intelligence x 10, x 20, x 30, x 40 et x 50. Si, par exemple, un personnage a une Intelligence de 11 et qu'il essaie de lancer un sort dont la valeur maximale est égale à son Intelligence x 20, la valeur Zéonique du sort ne pourrait pas dépasser 220.

Maintien : Certains sorts peuvent être prolongés dans le temps, en dépensant des points de Zéon après leur lancement. S'il apparaît « Non » dans cette section, cela signifie que le sort a un effet automatique et qu'il ne peut pas être maintenu. S'il est possible de le maintenir actif, le coût de maintien dépend de sa valeur Zéonique. En supposant que le sort a un maintien d' « 1 pour 10 » et qu'il a été lancé avec une valeur Zéonique de 150 points, le sorcier perd automatiquement 15 points de Zéon par round où il souhaite le maintenir actif. La valeur apparaissant entre parenthèse indique le maintien calculé pour la valeur Zéonique minimale du sort. Si le mot « Quotidien » apparaît, le coût de maintien est si faible qu'il est payé par jour, et non par round.

Type de sort : Type de sort dont il s'agit.

Les voies de magie

Lumière : Cette voie permet aux sorciers de contrôler un des deux éléments supérieurs, la lumière pure. Elle contrôle les émotions positives de l'homme, comme l'amour, la tranquillité ou le plaisir. Elle maîtrise aussi la connaissance et la détection. Ses pouvoirs offensif et défensif se révèlent très équilibrés. Elle s'oppose à la voie de l'Obscurité.

Obscurité : L'obscurité ne maîtrise pas l'absence de lumière, mais le pur pouvoir des ténèbres. Elle domine toutes les émotions négatives comme la peur, la colère, la haine. Elle correspond aussi au pouvoir des secrets, parmi lesquels on compte les sorts de dissimulation. Comme la Lumière, à laquelle elle s'oppose, son pouvoir se révèle très équilibré.

Création : Le pouvoir de la création est la capacité magique à composer et altérer la réalité qui entoure les sorciers. Ses sorts concernent le changement, la guérison et la création de choses. Cette magie est principalement défensive. La voie opposée à la Création est celle de Destruction.

Destruction : Cette voie permet d'utiliser le pouvoir du flux des âmes pour détruire la réalité elle-même. Ses sorts affectent autant le monde matériel que spirituel. Son pouvoir est par nature très offensif. Elle s'oppose à la voie de la Création.

Feu : La première des quatre voies élémentaires mineures contrôle les hautes températures. Ses sorts se basent sur la chaleur, le feu et peuvent raser de vastes superficies. Elle accueille aussi les sorts de sacrifice, permettant de consumer certains aspects d'un individu pour en améliorer d'autres. Cette voie s'avère très offensive. La voie opposée au Feu est celle d'Eau.

Eau : L'élément de l'Eau accueille de nombreux concepts différents. Cette voie contrôle les liquides et la pureté des choses. Elle représente aussi le pouvoir du gel et des basses températures. Son pouvoir se révèle très équilibré sur les plans offensif et défensif. Elle s'oppose à la voie du Feu.

Terre : La Terre est le pouvoir de la planète, de la pierre et des minéraux. Il s'agit de la magie la plus matérielle de toutes, contrôlant les lois de la physique, comme la gravité ou le magnétisme. Son influence sur les esprits et les choses immatérielles est très limitée. Les sorts de Terre sont liés à la résistance, la dureté et la lenteur. La voie opposée à la Terre est celle d'Air.

Air : Il s'agit de la voie des choses éthérées et intangibles. Elle comporte les sorts de vitesse et de mouvement. Son pouvoir permet d'altérer l'espace et de transporter les corps d'un lieu à un autre. Cette voie contrôle aussi le climat et l'électricité. La voie de l'Air s'oppose à celle de la Terre.

Essence : L'Essence contrôle la vie et les âmes. Cette voie contrôle les esprits et les êtres naturels qui appartiennent au monde. C'est aussi la voie de la nature et des sorts d'origine druidique. La voie opposée à l'Essence est celle de l'Illusion.

Illusion : Le pouvoir de cette voie permet à un sorcier de contrôler la mystification et l'illusion. Ses sorts peuvent altérer la réalité, et avec elle la perception des gens. L'Illusion s'oppose à la voie de l'Essence.

Nécromancie : La nécromancie est une perversion de la magie en tant que telle. Alors que les autres voies se nourrissent de l'énergie du filet des âmes, la nécromancie l'arrache de cet endroit. Ses sorts détruisent l'essence de la vie, étouffant et pervertissant les âmes qu'elle utilise. Son pouvoir permet de rendre la vie aux morts, de détruire les âmes, de drainer la vie et l'essence d'autres êtres. La Nécromancie s'oppose à toutes les autres voies de magie.

Livre de Lumière

Créer Lumière
Niveau : 2 **Action :** Active
Coût : 20
Effet : Crée de la lumière dans un rayon de 5 mètres.
Effet supplémentaire : +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (2) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-10

Apaiser
Niveau : 6 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Apaise les individus perturbés par un sentiment de peur ou de haine, qui se trouvent dans un rayon de 15 mètres autour du sorcier. Ce sort fait disparaître tous les états de Peur, Terreur ou Colère que subissent ces individus, même si ces effets ont une origine surnaturelle. Par contre, il n'empêche pas les actions violentes si celles-ci sont effectuées de sang-froid ou de façon préméditée. La difficulté de la RMys ou RPsy à atteindre est de 80.
Effet supplémentaire : +10 m de rayon et +5 de RMys ou RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Flash aveuglant
Niveau : 8 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Provoque un flash soudain de lumière dans un rayon de 15 mètres. Toutes les personnes qui le voient sont aveuglées pendant un round par tranche de 10 points de marge d'échec au test de Résistance. Il n'est pas possible de choisir des cibles spécifiques dans la zone du flash, qui affecte toutes les personnes présentes de la même manière, à l'exception du sorcier. Il faut réussir un test de RPhy contre 140 ; si les personnes affectées se couvrent les yeux ou se prémunissent du flash d'une façon quelconque, la difficulté du test est réduite à 80.
Effet supplémentaire : +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Automatique

Bouclier de Lumière
Niveau : 10 **Action :** Passive
Coût : 50
Effet : Forme une barrière d'énergie, qui protège contre toute source d'attaque. Le bouclier possède 300 points de vie, mais seules les attaques surnaturelles peuvent lui infliger des dégâts. Les attaques basées sur l'obscurité lui infligent le double de dégâts.
Effet supplémentaire : +100 PV
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Défense

Percevoir
Niveau : 12 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Ce sort augmente les perceptions du sorcier en rehaussant ses compétences secondaires de Vigilance et d'Observation de +50. Son Évaluation magique augmente de la même valeur, mais seulement s'il compte mesurer ou détecter le potentiel magique de quelque chose ou quelqu'un, pas pour le dissimuler.
Effet supplémentaire : +10 en Vigilance, Observation et Évaluation magique
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-20



Armure de Lumière
Niveau : 16 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Forme une carapace mystique qui protège avec un IP de 2 contre les attaques de Mode Énergie, et de la moitié contre les autres Modes. Bien que cette protection compte comme une armure, on n'applique aucun malus à l'Initiative pour les couches de protection supplémentaires.
Effet supplémentaire : +1 à l'IP
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Effet

Destruction d'Ombres
Niveau : 18 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Détruit les ombres existant dans un rayon de 10 mètres. Si ce sort est lancé sur des êtres naturellement basés sur l'obscurité, ils doivent réussir un test de RMys contre 120, sous peine de perdre une quantité de points de vie égale au double de leur marge d'échec (dix fois la marge d'échec dans le cas de créatures à Encaissement). Si ce sort est maintenu, les créatures devront effectuer un nouveau test de RMys à chaque round.
Effet supplémentaire : +20 m de rayon et +10 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Effet, Animique

Détecter le Négatif
Niveau : 20 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Détecte tous les sentiments négatifs, comme la haine, la peur ou la colère, qui se trouvent dans un rayon de 10 mètres autour du sorcier. Ce sort affecte aussi les créatures se basant sur ces émotions. Pour y résister, elles doivent réussir un test de RMys contre 80.
Effet supplémentaire : +10 à la RMys et +20 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Détection

Décharge de Lumière
Niveau : 22 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Projette une décharge d'énergie magique basée sur la lumière. Les Dégâts sont de 60 et l'attaque se fait sur le Mode Énergie.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Accès Libre
Niveau : 1-30

Hologramme
Niveau : 26 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Crée une forme lumineuse immatérielle, d'un mètre cube de taille maximale. Le sorcier peut lui donner l'apparence qu'il désire, ce qui n'aide pas à différencier un hologramme d'un être ou d'une chose véritable. Si on crée un être, il peut effectuer toutes les actions surhumaines que souhaite celui qui le contrôle, mais en imitant les compétences physiques du sorcier. Si, par exemple, il utilise un hologramme pour faire croire à une attaque, l'hologramme utilise l'Attaque du jeteur de sort. L'hologramme ne peut toucher personne ni être touché, mais s'il reçoit des dégâts basés sur l'énergie, il disparaît. Pour s'apercevoir qu'il ne s'agit que d'une image, il faut réussir un test Quasiment Impossible de Vigilance, ou un test Très Difficile d'Observation.
Effet supplémentaire : +1 mètre cube de taille maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (4)
Type de sort : Effet

Illustration © Wen Yu Li

Liens de Lumière
Niveau : 28 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Forme quelques liens de lumière qui subjuguent la cible désignée. Il faut réaliser une attaque en utilisant les règles d'Immobilisation, mais le sorcier ne subit aucun malus à sa compétence pour exécuter cette manœuvre. Les liens ont une Force de 8 en ce qui concerne les tests appropriés. Si un tiers tente de libérer une personne immobilisée par des liens de lumière, ceux-ci sont considérés comme une arme d'énergie de Solidité 20.
Effet supplémentaire : +1 à la Force pour les tests.
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Attaque

Maîtrise lumineuse
Niveau : 30 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Modifie et contrôle la forme, la couleur et l'intensité de la lumière dans un rayon de 20 mètres. Si ce sort est lancé contre des êtres naturellement basés sur cet élément, ils doivent réussir un test de RMys contre 80 sous peine d'être contrôlés par le sorcier. Une créature contrôlée ne peut refaire ce test que si elle reçoit un ordre contraire à sa nature.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Effet, Animique

Détecter la Vie
Niveau : 32 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Détecte toute forme de vie dans un rayon de 25 mètres. Le sort ne donne pas plus d'information que le nombre d'êtres présents et le lieu exact où ils se trouvent. Si un individu désire résister, il doit réussir un test de RMys contre 140.
Effet supplémentaire : +10 à la RMys et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Détection

Accès Libre
Niveau : 1-40

Espion de Lumière
Niveau : 36 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Crée un petit éclat d'énergie lumineuse qui se déplace selon les désirs du sorcier, avec une Qualité de Vol de 14, jusqu'à une distance maximale d'un kilomètre. Le sorcier peut voir et entendre grâce à elle comme s'il se trouvait à sa place ; par contre, ce faisant, il supprime ses sens naturels et ne peut percevoir le monde qu'à travers l'espion. Le personnage choisit à chaque round s'il va regarder à travers l'espion ou utiliser ses propres sens. L'espion a 100 en Vigilance et en Observation. S'il subit une attaque, il peut se défendre avec la Projection magique du sorcier. En ce qui concerne l'Initiative, on considère qu'il a la même que son maître. Il n'est possible de le toucher qu'avec des attaques surnaturelles, mais il est détruit dès qu'il reçoit des dégâts.
Effet supplémentaire : + 5 en Vigilance et en Observation et +1 km de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (20) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Extase
Niveau : 38 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort envahit d'un sentiment d'extase absolue tous ceux qu'il affecte. La sensation de plaisir est si intense que les sens des cibles sont totalement assourdis, et qu'elles subissent un malus de -20 à toutes leurs actions pendant toute la durée de l'effet. Par contre, les cibles du sort oublient complètement tout sentiment de douleur ou de tristesse et ignorent tous les malus de douleur, sauf ceux que provoquent des incapacités physiques. Un test de RMys contre 80 permet d'annuler les effets de ce sort. Il affecte une zone de 10 mètres de rayon.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Animique

Détruire les Sentiments Négatifs
Niveau : 40 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Détruit temporairement tous les sentiments négatifs, comme la haine, la peur ou la colère, qui se trouvent dans un rayon de 100 mètres autour du sorcier. Il faut réussir un test de RMys ou de RPsy contre 100 pour résister à ce sort.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy et +50 mètres de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Lumière soignante
Niveau : 42 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Permet de redonner 40 points de vie au bénéficiaire du sort. Ce sort ne permet pas de rendre les membres coupés ou amputés, ni n'élimine les malus infligés par les Critiques.
Effet supplémentaire : +5 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-50

Sphère Chercheuse
Niveau : 46 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Libère une sphère d'énergie lumineuse de Dégâts 100. Le sort peut être contrôlé avec la Projection magique du sorcier jusqu'au moment de l'impact. Si une cible esquive l'attaque d'une Sphère Chercheuse, elle peut continuer à attaquer le round suivant, puisqu'elle n'est pas détruite. Quand la sphère inflige des dégâts ou est bloquée, elle disparaît. Si le sorcier abandonne son contrôle sur la sphère, elle agit indépendamment et suit la dernière cible fixée avec une Projection magique de 150.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts et +5 à la Projection magique de la sphère
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (12)
Type de sort : Attaque

Zone de Détection
Niveau : 48 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Quand il lance ce sort sur un lieu précis, le sorcier perçoit tous les êtres se trouvant dans la zone, qui ne réussissent pas un test de RMys contre 180. La Zone de Détection ne donne pas plus d'information que le nombre d'individus présents à cet endroit, et leur localisation exacte. Les sorts de Détection tentant de pénétrer dans la zone apparaissent aussi, à condition que le sorcier qui les lance rate son test RMys (quel que soit l'endroit où il se trouve). La Zone de Détection a un rayon de 20 mètres, et son centre est fixé au lieu où le sort a été lancé.
Effet supplémentaire : +10 à la RMys et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (7)
Type de sort : Détection

S'introduire dans les rêves
Niveau : 50 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Permet au sorcier de s'introduire physiquement dans les rêves d'un dormeur. Le sorcier n'a aucun contrôle sur le monde onirique du rêveur et toute chose qui s'y déroule sera réelle pour lui. Le rêveur doit avoir des songes paisibles pour que ce sort puisse l'affecter et, dès que le rêve se change en cauchemar, qu'il se réveille ou qu'il meurt, le sorcier abandonne le monde onirique et revient à la réalité. Tous les sorts d'Essence réalisés sur le dormeur affectent aussi le sorcier. La victime a droit à un test de RMys ou RPsy contre 140. Une fois dans les rêves, le sorcier peut sauter vers l'inconscient d'un autre rêveur si celui-ci se trouve physiquement à moins de 10 mètres du premier rêveur. Bien sûr, cette personne a elle aussi droit au test de RMys ou RPsy. Si la conscience du dormeur se trouve dans le monde de la Veille, le sorcier y reste coincé, même après la fin du sort.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy et +10 m supplémentaires pour le saut.
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (6) **Quotidien**
Type de sort : Animique

De Corps à Lumière
Niveau : 52 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : La créature désignée par le sorcier se transforme en énergie lumineuse et devient intangible vis à vis de toutes les matières et attaques non basées sur l'énergie. Tant qu'elle se trouve dans cet état, la créature bénéficie d'un bonus de +50 dans ses compétences secondaires de Vigilance et d'Observation, et de +30 à ses Résistances contre les effets basés sur la Lumière. Dans cet état, tous les dégâts infligés par l'obscurité sont doublés. La Présence affectable maximale est de 100.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-60

Bénédiction
Niveau : 56 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : La bénédiction accorde une énergie incroyable aux personnes affectées. Les cibles d'une bénédiction disposent d'un bonus de +20 à toutes leurs actions et leurs Résistances. Le rayon du sort est de 5 mètres autour du sorcier ; à l'extérieur, plus aucun bonus n'est applicable. Les bénéfices de ce sort ne se cumulent pas : un personnage n'obtient pas deux fois ces bonus quand il se trouve dans la zone de deux sorts de bénédiction.
Effet supplémentaire +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (5)
Type de sort : Effet

Créer des Sentiments Positifs
Niveau : 58 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort introduit un type de sentiment positif, comme l'amour, le plaisir ou l'amitié, chez les cibles désignées par le sorcier. Le rayon du sort est de 20 mètres, la difficulté du test de RMys ou RPsy pour éviter les effets est de 120. Une cible affectée peut effectuer ce test une fois par jour.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (10) **Quotidien**
Type de sort : Animique



Symbole Hypnotique

Voir Réellement
Niveau : 60 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Permet à la personne affectée par ce sort de percevoir les forces surnaturelles invisibles pour l'œil humain : elle peut voir la magie, les matrices psychiques et les êtres invisibles ou Animiques. Bien qu'il ne fonctionne pas contre les sorts d'illusion, qui affectent l'esprit et pas les sens, tous ceux qui se servent de Voir Réellement contre les illusions visuelles peuvent bénéficier d'un bonus de +50 à leur RMys, puisqu'ils auront plus de facilité à s'apercevoir de leur fausseté. La Présence affectable maximale est de 80.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale.
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Bouclier Anti-Négatif
Niveau : 62 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Enchante une zone déterminée pour la rendre impénétrable pour les êtres basés naturellement sur les sentiments négatifs ou l'obscurité. Toute créature de ce type pénétrant dans la zone d'effet du sort doit effectuer à chaque round un test de RMys contre 120, sous peine de perdre autant de points de vie que sa marge d'échec. De plus, si elle échoue à ce test, la créature subit immédiatement un malus de -40 à toutes ses actions. La zone d'effet a un rayon de 20 mètres, et son centre est fixé au lieu où le sort a été lancé.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +20 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (14) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-70

Trouver
Niveau : 66 **Action :** Active
Coût : 160
Effet : Grâce au sort Trouver, un sorcier obtient la capacité de localiser une personne, un objet ou un lieu, et de connaître sa localisation exacte à ce moment précis, sans qu'importe la distance qui les sépare. Il peut chercher une chose précise ou générique, ou simplement une chose qui répond à une condition déterminée. Par exemple, un sorcier peut tenter de localiser une ville, le voleur qui lui a volé sa balance (et qu'il ne connaît pas), ou même la demoiselle de sang royal la plus proche de lui. Les objets, les lieux ou les personnes affectés doivent effectuer un test de RMys contre 140 pour ne pas être localisés. Les lieux de grande taille subissent un malus de -40 à ce test.
Effet supplémentaire : +10 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Détection

Rétablir
Niveau : 68 **Action :** Active
Coût : 160
Effet : Ce sort annule les malus que subit un individu déterminé. Les malus annulés peuvent avoir pour origine la fatigue, la faim, des dégâts physiques ou même des sorts, mais en aucun cas des carences physiques comme un membre amputé ou équivalent. Le rétablissement permet de récupérer, de façon automatique, tous les points de Fatigue dépensés. La Présence affectable maximale est de 100.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Symbole Hypnotique
Niveau : 70 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Forme un symbole ou un spectacle lumineux dans un lieu déterminé, qui fascine et mystifie tous ceux qui l'observent. Tout individu regardant le Symbole ne peut faire rien d'autre que demeurer absorbé dans sa contemplation. Le sort est visible à un kilomètre de distance. Les observateurs doivent effectuer un test de RMys ou RPsy contre 120 pour résister à ses effets. Une fois affectée par ce sort, une personne ne peut plus effectuer que des actions passives et ne peut pas beaucoup se déplacer. Chaque fois qu'elle subit une attaque, elle a le droit d'effectuer un nouveau test de RMys ou RPsy. Ce sort affecte ses victimes à l'unique condition qu'elles regardent directement le symbole hypnotique.

Illustration © Aomichi Street / Aukarintsu 2000

Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy et +1 km de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 50 (3)
Type de sort : Automatique

Lumière Catastrophique

Niveau : 72 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Projette une décharge d'énergie basée sur la lumière, avec des Dégâts de 150. La Lumière Catastrophique attaque sur une zone de 25 mètres de rayon et sur le Mode Énergie.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Accès Libre
Niveau 1-80

Objets Lumineux Matériels

Niveau : 76 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Forme un objet physique d'énergie lumineuse. L'objet créé ne peut pas avoir une Présence supérieure à 60, qu'il soit aussi complexe qu'une horloge ou aussi simple qu'une épée, mais on considère qu'il possède une qualité de +10. Exceptionnellement, la qualité de l'objet n'influe pas sur sa Présence.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence de l'objet
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (15)
Type de sort : Effet

Transmission par la Lumière

Niveau : 78 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Transporte instantanément les individus ou les objets désignés par le sorcier, d'une source de lumière à une autre qui se trouve à moins de 100 kilomètres de distance. La somme de Présence transportable ne peut pas être supérieure à 250. Si une cible souhaite résister, la difficulté du test de RMys est de 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys, +20 à la Présence transportable et +100 km
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Effet, Animique

Seigneur des Rêves

Niveau : 80 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Permet de dominer n'importe quel type de rêve. Le sorcier a la capacité de contrôler le monde onirique d'un dormeur, en le modifiant comme s'il avait 45 en Gnose. Si le rêve s'alimente d'énergie négative, autrement dit qu'il se change en cauchemar, la Gnose du sorcier ne sera que de 30. Si le dormeur souhaite éviter le sort, il doit effectuer un test de RMys contre 140.
Ce sort a aussi une deuxième fonction, suivant si le sorcier se trouve dans la Veille ou pas. Dans la Veille, il contrôle son environnement et gagne les pouvoirs d'une créature de Gnose 40 s'il se trouve dans un lieu fortement influencé par les énergies positives. S'il se trouve dans une zone neutre, sa Gnose équivalente sera de 30.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (60) **Quotidien**
Type de sort : Effet, Animique

Haute Magie

Création de Lumière

Niveau : 82 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Crée un être lumineux avec l'apparence de la vie, sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être sera conçu comme une créature d'Entre Mondes, en utilisant les pouvoirs et les limitations des élémentaires de Lumière du Chapitre 26. La créature dispose de 600 PF, et il faudra pour calculer son niveau utiliser les mêmes règles que le sort Créer Être, de la voie de Création.
Effet supplémentaire : +50 PF
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (50) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau 1-90

Prisme Réfléchissant

Niveau : 86 **Action :** Passive
Coût : 160
Effet : Crée un halo de lumière pure qui fonctionne comme un bouclier prismatique, renvoyant vers son envoyeur tout sort, discipline psychique d'attaque ou technique de Ki, effectué à distance. Pour que le pouvoir soit renvoyé, il doit échouer à un test de choc contre l'équivalent d'une décharge de Dégâts 100. Il faut aussi avoir réussi sa parade avec le prisme pour renvoyer une telle attaque. S'il s'agit d'une Attaque de zone, elle ne sera pas renvoyée en totalité : elle affectera toutes les cibles de la zone affectée à l'exception du sorcier protégé par le prisme. Ce sort ne renvoie pas les effets Animiques ou Ésotériques. Le sorcier peut utiliser sa Projection magique pour rediriger l'attaque. Le prisme possède 800 points de vie.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts pour les chocs et +100 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (16) **Quotidien**
Type de sort : Défense

Omniscience Rayonnante

Niveau : 88 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Permet au sorcier d'être omniscient, vis à vis de tout événement ou pensée située dans un rayon de 500 mètres autour de lui. Cela n'affecte que les individus de Présence inférieure à 60 et de Gnose inférieure à celle du personnage. Le sorcier sait automatiquement tout ce que se passe à l'intérieur de cette zone et ce que pensent les personnes. Il n'y a pas de test de Résistance possible.
Effet supplémentaire : +500 m de rayon et +5 à la Présence affectable
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (40)
Type de sort : Effet

Prédire

Niveau : 90 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Permet de visualiser les événements à venir qui se dérouleront autour d'une personne, d'un objet ou d'un lieu. Prédire montre au sorcier le destin le plus probable qui attend une chose ou un individu, en lui donnant des informations détaillées sur les événements futurs. L'intervalle de temps ne pourra pas s'étendre à plus d'un an à partir du moment présent.
Le Meneur de Jeu doit détailler avec honnêteté au sorcier quels événements vont se dérouler. Cependant, ceux-ci ne sont pas infaillibles ; ce sort ne prédit que le destin le plus probable, et il existe toujours la possibilité qu'il puisse être modifié, par l'intervention de puissances majeures ou des personnages de Gnose élevée.
Effet supplémentaire : Double l'intervalle de temps.
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Magie Divine

Prison de Lumière

Niveau : 92 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Emprisonne une créature dans un monde de lumière impossible à traverser, un univers dans lequel elle ne pourra pas interagir avec l'extérieur, ni inversement. Tant que la cible du sort se trouve à l'intérieur de la prison, elle n'a pas conscience de ce qui se passe à l'extérieur, ou inversement. Pour briser le sortilège de l'intérieur, on considère que la prison possède (100 x la valeur Zéonique du sort) points de vie et qu'elle se défend avec les règles d'Encaissement et un IP de 10. De l'extérieur, les points de vie de la prison se réduisent au double des points de Zéon dépensés pour lancer le sort. Seules les attaques basées sur l'énergie et de Présence supérieure à 180 peuvent l'affecter. La prison régénère les dégâts subis avec une Régénération de 19. On peut éviter ce sort en réussissant un test de RMys contre 140. En cas d'échec, la cible n'a droit à aucun test ultérieur ; si elle désire sortir, elle devra être capable de rompre le sortilège.
Effet supplémentaire : +10 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (40) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-100

Essence de Lumière
Niveau : 96 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Permet au sorcier d'entrer dans un état de léthargie absolue, tandis que son corps ne fait plus qu'un avec la lumière. Il abandonne le monde et commence son ascension vers le flux des âmes pour se nourrir de son énergie. À l'écart et inconscient de tout ce qui se passe autour de lui, le personnage multiplie par 10 sa régénération Zéonique et soigne ses blessures avec une Régénération de 16. Bien que ce sort n'ait pas de maintien, le sorcier peut rester dans le flux des âmes pour l'équivalent d'une journée.
Effet supplémentaire : Un jour supplémentaire
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Ascension
Niveau : 98
Action : Active **Coût :** 300
Effet : Le sort échange l'essence physique d'un individu avec de l'énergie divine, transformant son esprit en pure puissance surnaturelle. Les effets de l'Ascension changent selon que le sorcier l'utilise sur lui-même ou sur une autre personne. Quand il augmente sa puissance personnelle, ce sort augmente sa Gnose de 10 points. S'il l'utilise sur quelqu'un d'autre, il peut lui accorder la Gnose qu'il désire, tant qu'elle reste inférieure de 10 points à la sienne. Par exemple, un être de Gnose 45 pourrait au maximum attribuer à un autre individu l'équivalent de 35 en Gnose. Ce sort peut affecter autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectée maximale
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (30) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Holocauste de Lumière
Niveau : 100
Action : Active **Coût :** 600
Effet : Ce sort déchaîne la puissance de la lumière dans son état le plus pur, rasant tout ce qui se trouve sur son passage, aussi bien dans le monde matériel que dans le monde spirituel. L'énergie libérée arrache et dévore toute chose, unifiant toute existence à celle de la lumière. Même les créatures élémentaires de lumière sont assimilées par ce sort.
L'Holocauste crée une grande coupole lumineuse, à l'intérieur de laquelle tout se dissout instantanément. Elle a un rayon de 100 mètres, attaque sur le Mode Énergie et provoque 350 points de Dégâts. Tout être subissant des dégâts, aussi minimes soient-ils, doit réussir un test de RMys contre 160 sous peine d'être unifié à la lumière et, de fait, détruit de corps comme d'esprit. Il n'est pas possible de désigner des cibles précises dans le rayon du sort, qui affecte tout de la même manière, à l'exception du sorcier.
Effet supplémentaire : +10 aux Dégâts et double le rayon du sort
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : Non
Type de sort : Attaque, Animique

Livre d'Obscurité

Créer Obscurité
Niveau : 2 **Action :** Active
Coût : 20
Effet : Obscurcit complètement une zone de 5 mètres de rayon. Tout ce qui se trouve à l'intérieur de cette zone est perçu comme sous une nuit nuageuse et sans lune.
Effet supplémentaire : +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (2) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-10

Apeurer
Niveau : 6 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Provoque temporairement l'état de Peur chez tous les individus se trouvant dans un rayon de 15 mètres autour du sorcier. Le sorcier décide quelle est l'origine de la peur que ressentent les personnes affectées. La difficulté du test de RMys ou RPsy est de 80.
Effet supplémentaire : +10 m de rayon et +5 de RMys ou RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Voir dans l'Obscurité
Niveau : 8 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Permet au sorcier, ou à la personne qu'il choisit, de voir parfaitement dans l'obscurité. Il peut affecter autant de cibles qu'il le désire, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence maximale affectée
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (4) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Bouclier Obscur
Niveau : 10 **Action :** Passive
Coût : 50
Effet : Forme une barrière d'énergie, qui protège contre toute source d'attaque. Le bouclier possède 300 points de vie, mais seules les attaques surnaturelles peuvent lui infliger des dégâts. Les attaques basées sur la lumière lui infligent le double de dégâts.
Effet supplémentaire : +100 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Défense

Ombre
Niveau : 12 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Ce sort augmente les capacités de dissimulation du sorcier, en rehaussant ses compétences secondaires de Camouflage et de Discrétion de +50. Son Évaluation magique augmente de la même valeur, mais seulement s'il compte cacher le potentiel magique de quelque chose ou quelqu'un, pas pour le détecter.
Effet supplémentaire : +10 en Camouflage, Discrétion et Évaluation magique
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-20

Armure Obscure
Niveau : 16 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Forme une carapace mystique qui protège avec un IP de 2 contre les attaques de Mode Énergie, et de la moitié contre les autres Modes. Bien que cette protection compte comme une armure, on n'applique aucun malus à l'Initiative pour les couches de protection supplémentaires.
Effet supplémentaire : +1 à l'IP
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Effet

Destruction de Lumière
Niveau : 18 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Détruit la lumière ambiante dans un rayon de 10 mètres. Si ce sort est lancé sur des êtres naturellement basés sur la lumière, ils doivent réussir un test de RMys contre 120, sous peine de perdre une quantité de points de vie égale au double de leur marge d'échec (dix fois la marge d'échec dans le cas d'une créature à Encaissement). Si ce sort est maintenu, les créatures devront effectuer un nouveau test de RMys à chaque round.
Effet supplémentaire : +20 m de rayon et +10 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Effet, Animique

Occultation de Magie
Niveau : 20 **Action :** Passive
Coût : 50
Effet : Cache un sort, ou les propriétés mystiques d'un objet, face à tout type de détection magique. En termes de jeu, ce sort inflige un malus de -80 à l'Evaluation magique de quiconque tente de détecter ou mesurer le sort ou un objet mystique (ainsi que ce sort lui-même).
Effet supplémentaire : -10 à l'Evaluation magique
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (5) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Décharge Obscure
Niveau : 22 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Projette une décharge d'énergie magique basée sur l'obscurité. Les Dégâts sont de 60 et l'attaque se fait sur le Mode Énergie.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Accès Libre
Niveau : 1-30

Obscurité Ambiante
Niveau : 26 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Crée une ambiance mystique qui engourdit les sens de toutes les personnes se trouvant à l'intérieur. L'Obscurité Ambiante augmente de deux niveaux la Difficulté de tout test de Perception réalisé à l'intérieur de cette zone ; cela affecte aussi la Détection du Ki. Le sort a un rayon de 20 mètres. Il n'est pas possible de choisir ses cibles dans la zone d'effet. Aucun test de Résistance n'est possible.
Effet supplémentaire : +20 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Effet

Liens Obscurs
Niveau : 28 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Forme quelques liens d'obscurité qui subjuguent la cible désignée. Il faut réaliser une attaque en utilisant les règles d'Immobilisation, mais le sorcier ne subit aucun malus à sa compétence pour exécuter cette manœuvre. Les liens ont une Force de 8 en ce qui concerne les tests appropriés. Si un tiers tente de libérer une personne immobilisée par des liens d'obscurité, ceux-ci sont considérés comme une arme d'énergie de Solidité 20.
Effet supplémentaire : +1 à la Force pour les tests.
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Attaque

Maîtrise obscure
Niveau : 30 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Modifie et contrôle la forme, la couleur et l'intensité de l'obscurité dans un rayon de 20 mètres. Si ce sort est lancé contre des êtres naturellement basés sur cet élément, ils doivent réussir un test de RMys contre 80 sous peine d'être contrôlés par le sorcier. Une créature contrôlée ne peut refaire ce test que si elle reçoit un ordre contraire à sa nature.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Effet, Animique

Occultation
Niveau : 32 **Action :** Passive
Coût : 60
Effet : Caché la présence du sorcier ou la cible désignée par ce dernier, face à tout type de détection. En termes de jeu, ce sort augmente de +30 les Résistances effectuées contre les détections surnaturelles, qu'elles soient mystiques ou psychiques. Il augmente aussi de +20 la compétence de Dissimulation du Ki du personnage, ce qui lui permet de cacher son énergie même s'il n'a pas développé ce pouvoir.
Effet supplémentaire : +10 aux Résistances contre la détection et +10 à la Dissimulation du Ki
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (6) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-40

Dissimulation
Niveau : 36 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Modifie le corps d'un individu, afin de lui permettre de se fondre dans son environnement et de se cacher naturellement. Tant que ce sort est maintenu actif, le personnage peut utiliser un Total de 100 pour les compétences de Camouflage et de Discrétion. Ce sort fournit le même Total au pouvoir de Dissimulation du Ki, même s'il ne l'a pas développé. Attention : ces valeurs ne sont pas rajoutées aux compétences secondaires du personnage, mais les remplacent si ces dernières sont inférieures.
Effet supplémentaire : + 5 en Discrétion, Camouflage et Dissimulation du Ki
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (20) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Rage
Niveau : 38 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Provoque l'état de Colère chez les cibles du sort, en leur empêchant de contrôler leurs actions et les faisant attaquer l'individu le plus proche d'elles. Les victimes appliquent un bonus de +10 en Attaque et un malus de -30 à tous leurs autres tests. Le sort a un rayon de 5 mètres et peut être évité en réussissant un test de RMys contre 80.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Animique

Détruire les Sentiments Positifs
Niveau : 40 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Détruit temporairement tous les sentiments positifs, comme la paix intérieure, le calme ou l'allégresse, qui se trouvent dans un rayon de 100 mètres autour du sorcier. Il faut réussir un test de RMys ou de RPsy contre 100 pour résister à ce sort.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy et +50 mètres de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Nuit
Niveau : 42 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Forme un dôme d'obscurité absolue dans un rayon maximal de 25 mètres. Tout ce qui se trouve à l'intérieur de cette zone, à l'exception du sorcier, subit les règles de Cécité. Pour voir à travers cette obscurité, que ce soit à l'intérieur ou depuis l'extérieur, il faut réussir un test Surhumain de Vigilance ou un test Quasiment Impossible d'Observation. Il n'est pas possible de désigner des cibles à l'intérieur de la zone.
Effet supplémentaire : +25 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-50

Sphère Obscure
Niveau : 46 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Libère une sphère d'énergie obscure de Dégâts 100. Le sort peut être contrôlé avec la Projection magique du sorcier jusqu'au moment de l'impact. Si une cible esquive l'attaque d'une Sphère Obscure, elle peut continuer à attaquer le round suivant, puisqu'elle n'est pas détruite. Quand la sphère inflige des dégâts ou est bloquée, elle disparaît. Si le sorcier abandonne son contrôle sur la sphère, elle agit indépendamment et suit la dernière cible fixée avec une Projection magique de 150.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts et +5 à la Projection magique de la sphère
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (12)
Type de sort : Attaque

Zone d'Occultation

Niveau : 48 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Quand il lance ce sort sur un lieu précis, le sorcier crée une zone mystique empêchant de détecter ce qui se trouve à l'intérieur. La zone bloque les sorts de Détection, à moins que la personne qui les lancent ne réussisse une RMys contre 180. De plus, les compétences de Détection du Ki ou d'Évaluation magique utilisées à l'intérieur de la zone subissent un malus de -140 au résultat final. De même, toute forme de détection psychique subit un malus de -40 au test de Talent. La Zone d'Occultation a un rayon de 20 mètres, et son centre est fixé au lieu où le sort a été lancé.
Effet supplémentaire : +10 à la RMys et +10 m de rayon, -10 à la Détection du Ki, -10 à l'Évaluation magique et -10 au test de Talent des détections psychiques.
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (7) **Quotidien**
Type de sort : Détection



Un sort de Sphère Obscure

S'introduire dans les cauchemars

Niveau : 50 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Permet au sorcier de s'introduire physiquement dans les cauchemars d'un dormeur. Le sorcier n'a aucun contrôle sur le monde onirique du rêveur et toute chose qui s'y déroule sera réelle pour lui. Le rêveur doit avoir des cauchemars effrayants pour que ce sort puisse l'affecter et, dès que le cauchemar se change en rêve paisible, qu'il se réveille ou qu'il meurt, le sorcier abandonne le monde onirique et revient à la réalité. Tous les sorts d'Essence réalisés sur le dormeur affectent aussi le sorcier. La victime a droit à un test de RMys ou RPsy contre 140. Une fois dans les cauchemars, le sorcier peut sauter vers l'inconscient d'un autre rêveur si celui-ci se trouve physiquement à 10 mètres maximum du premier rêveur. Bien sûr, cette personne a elle aussi droit au test de RMys ou RPsy. Si la conscience du dormeur se trouve dans le monde de la Veille, le sorcier y reste coincé, même après la fin du sort.
Effet supplémentaire : 5 à la RMys ou RPsy et +10 m supplémentaires pour le saut.
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (7) **Quotidien**
Type de sort : Animique

De Corps à Obscurité

Niveau : 52 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : La créature désignée par le sorcier se transforme en pure énergie obscure et devient intangible vis à vis de toutes les matières et attaques non basées sur l'énergie. Tant qu'elle se trouve dans cet état, la créature bénéficie d'un bonus de +50 dans ses compétences secondaires de Camouflage et de Discrétion, et de +30 à ses Résistances contre les effets basés sur l'Obscurité. Dans cet état, tous les dégâts infligés par la Lumière sont doublés. La Présence affectable maximale est de 100.
Effet supplémentaire : +10 à la présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-60

Perdition

Niveau : 56 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : La Perdition provoque un choc chez les individus qu'elle affecte, en diminuant toutes leurs capacités. Ceux qui en subissent l'influence doivent réussir un test de RMys contre 120 sous peine de subir un malus de -40 à toutes leurs actions et Résistances. Le rayon du sort est de 5 mètres autour du sorcier et affecte automatiquement toute personne se trouvant à l'intérieur de la zone. Les malus de Perdition ne sont pas cumulables : un personnage ne subit pas deux fois les malus quand il se trouve dans la zone d'influence de deux sorts de Perdition.
Effet supplémentaire: +5 m de rayon et 5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (5)
Type de sort : Effet

Créer des Sentiments Négatifs

Niveau : 58 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort introduit un type de sentiment négatif, comme la haine, la peur ou la colère, chez les cibles désignées par le sorcier. Le rayon du sort est de 20 mètres, la difficulté du test de RMys ou RPsy pour éviter les effets est de 120. Une cible affectée peut effectuer ce test une fois par jour.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (10) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Éliminer les Traces

Niveau : 60 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Le sorcier peut effacer les traces de sa présence dans un lieu déterminé. En fait, toute trace de son passage à cet endroit disparaît complètement, que ce soit vis à vis des compétences naturelles, comme Pistage, ou des détections surnaturelles. Le personnage est aussi immunisé aux capacités permettant de voir le passé des objets ou des lieux, cachant son identité dans les événements passés. La seule manière d'ignorer les effets de ce sort consiste à obtenir un résultat Zen en Pistage. Le sort efface toute trace sur une zone de 50 mètres de rayon.
Effet supplémentaire : +50 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (10) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Bouclier Anti-Positif

Niveau : 62 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Enchante une zone déterminée pour la rendre impénétrable pour les êtres basés naturellement sur les sentiments positifs ou la lumière. Toute créature de ce type pénétrant dans la zone d'effet du sort doit effectuer à chaque round un test de RMys contre 120, sous peine de perdre autant de points de vie que sa marge d'échec. De plus, si elle échoue à ce test, la créature subit immédiatement un malus de -40 à toutes ses actions. La zone d'effet a un rayon de 20 mètres, et son centre est fixé au lieu où le sort a été lancé.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +20 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (14) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-70

Obscurité Dévorante

Niveau : 66 **Action :** Passive
Coût : 120
Effet : Crée une ombre qui fonctionne à la manière d'un bouclier, avec la capacité d'absorber tout sort d'Attaque qu'elle reçoit. Pour que le sort soit absorbé, il faut réussir une parade contre l'attaque portée. Si le défenseur réussit sa parade, le sortilège d'attaque doit échouer lors d'un test de choc contre l'équivalent d'une décharge de Dégâts 80. Le vide absorbe la moitié du Zéon du sort dévoré, qui est transféré au sorcier. Il est aussi possible d'absorber des Attaques de zone. Le bouclier possède 600 points de vie.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts des chocs et +100 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (6)
Type de sort : Défense

Illustration © Ruichi 2000

Mettre en Pièces
Niveau : 68 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort provoque des malus par une accumulation de souffrances, de malheur et d'autres effets mystiques négatifs. La cible affectée doit réussir un test de RMys contre 120 sous peine de subir un malus équivalent à la marge d'échec de ce test à toutes ses actions et ses Résistances. Si elle échoue au test de Résistance, elle n'aura droit à aucun nouveau test jusqu'à la fin du sort.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Animique

Marque de la Peur
Niveau : 70 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Crée un spectacle d'ombres dans un lieu déterminé, qui terrorise tous ceux qui l'observent. Les spectateurs doivent réussir un test de RMys ou RPsy contre 120 sous peine de subir un état de Terreur. Le sort est visible à un kilomètre de distance. Ce sort affecte ses victimes à l'unique condition qu'elles regardent directement la Marque de la Peur.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy et +1 km de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 50 (3)
Type de sort : Automatique

Obscurité Catastrophique
Niveau : 72 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Projette une décharge d'énergie basée sur l'obscurité, avec des Dégâts de 150 sur le Mode Énergie. L'Obscurité Catastrophique attaque sur une zone de 25 mètres de rayon.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Accès Libre
Niveau : 1-80

Objets Obscurs
Niveau : 76 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Forme un objet physique d'énergie obscure. L'objet créé ne peut pas avoir une Présence supérieure à 60, qu'il soit aussi complexe qu'une horloge ou aussi simple qu'une épée, mais on considère qu'il possède une qualité de +10. Exceptionnellement, la qualité de l'objet n'influe pas sur sa Présence.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence de l'objet
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (15)
Type de sort : Effet

Transmission par les Ombres
Niveau : 78 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Transporte instantanément les individus ou les objets désignés par le sorcier, d'une ombre à une autre qui se trouve à moins de 100 kilomètres de distance. La somme de Présence transportable ne peut pas être supérieure à 250. Si une cible souhaite résister, la difficulté du test de RMys est de 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys, +20 à la Présence transportable et +100 km
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Effet, Animique

Roi des Cauchemars
Niveau : 80 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Permet de dominer n'importe quel type de cauchemar. Le sorcier a la capacité de contrôler le monde onirique d'un dormeur, en le modifiant comme s'il avait 45 en Gnose. Si le rêve s'alimente d'énergie négative, autrement dit qu'il se change en cauchemar, la Gnose du sorcier ne sera que de 30. Si le dormeur souhaite éviter le sort, il doit effectuer un test de RMys contre 140.
Ce sort a aussi une deuxième fonction, suivant si le sorcier se trouve dans la Veille ou pas. Dans la Veille, il contrôle son environnement et gagne les pouvoirs d'une créature de Gnose 40 s'il se trouve dans un lieu fortement influencé par les énergies positives. S'il se trouve dans une zone neutre, sa Gnose équivalente sera de 30.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (60) **Quotidien**
Type de sort : Effet, Animique

Haute Magie

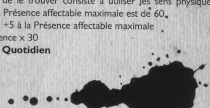
Création Obscure
Niveau : 82 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Crée un être obscur avec l'apparence de la vie, sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être sera conçu comme une créature d'Entre Mondes, en utilisant les pouvoirs et les limitations des élémentaires de Lumière du **Chapitre 26**. La créature dispose de 600 PF, et il faudra pour calculer son niveau utiliser les mêmes règles que le sort Créer Être, de la voie de Création.
Effet supplémentaire : +50 PF
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (50) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau 1-90

Occultation devant la Magie
Niveau : 86 **Action :** Passive
Coût : 300
Effet : Dissimule la présence d'un individu vis à vis des sorts de type Automatique, ce qui lui permet de ne pas être affecté par eux de manière directe. Contrairement à ce qu'indiquent les règles générales, le sorcier qui maintient actif un sort Automatique devra réussir à cibler le personnage avec sa Projection magique, comme s'il s'agissait d'un sort Animique traditionnel, si ce n'est que cette condition est nécessaire pour affecter le personnage. La Présence affectable maximale est de 80.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (20) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Règne des Ténèbres
Niveau : 88 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Crée une zone de 50 mètres de rayon autour du sorcier, où tout se couvre d'une obscurité absolue. Le corps du sorcier se fond avec les ombres, augmentant ainsi de +40 ses Résistances contre tout type de détection. Pour le localiser en utilisant ses sens, il faut réussir un test Impossible d'Observation ou un test Surhumain de Vigilance. Même Détection du Ki exige de réussir un test Surhumain. De plus, tant que le sorcier reste dans l'obscurité, il peut se téléporter en un round vers tout endroit compris sous le Règne des Ténèbres. Enfin, son AMR augmente de 20 points quand il utilise des sorts d'obscurité et tous les êtres vivants qui ne sont pas des élémentaires obscurs perdent automatiquement 10 points de Zéon par round (le double pour un élémentaire de lumière). La zone ne peut pas s'étendre au-delà du lieu où le sort a été lancé.
Effet supplémentaire : +50 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 20 (10)
Type de sort : Automatique

Non Détection
Niveau : 90 **Action :** Active
Coût : 380
Effet : Le sorcier, ou celui qu'il désigne comme cible, devient complètement immunisé à tout type de détection de caractère surnaturel, magique, psychique ou du Ki. La seule façon de le trouver consiste à utiliser les sens physiques, comme la vue et l'ouïe. La Présence affectable maximale est de 60.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (76) **Quotidien**
Type de sort : Effet



Magie Divine

Prison d'Obscurité
Niveau : 92 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Emprisonne une créature dans un monde d'obscurité impossible à traverser, un univers dans lequel elle ne pourra pas interagir avec l'extérieur, ni inversement. Tant que la cible du sort se trouve à l'intérieur de la prison, elle n'a pas conscience de ce qui se passe à l'extérieur, ou inversement. Pour briser le sortilège de l'intérieur, on considère que la prison possède (100 x la valeur Zéonique du sort) points de vie et qu'elle se défend avec les règles d'Encaissement et un IP de 10. De l'extérieur, les points de vie se réduisent au double des points de Zéon dépensés pour lancer le sort. Seules les attaques basées sur l'énergie et de Présence supérieure à 180 peuvent l'affecter. La prison régénère les dégâts subis avec une Régénération de 19. On peut éviter ce sort en réussissant un test de RMys contre 140. En cas d'échec, la cible n'a droit à aucun test ultérieur ; si elle désire sortir, elle devra être capable de rompre le sortilège.
Effet supplémentaire : +10 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (40) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-100

Essence Obscure
Niveau : 96 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Permet au sorcier d'entrer dans un état de léthargie absolue, tandis que son corps ne fait plus qu'un avec l'obscurité. Il abandonne le monde et commence son ascension vers le flux des âmes pour se nourrir de son énergie. À l'écart et inconscient de tout ce qui se passe autour de lui, le personnage multiplie par 10 sa régénération Zéonique et soigne ses blessures avec une Régénération de 16. Bien que ce sort n'ait pas de maintien, le sorcier peut rester dans le flux des âmes pour l'équivalent d'une journée.
Effet supplémentaire : Un jour supplémentaire
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Ascension Obscure
Niveau : 98 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Le sort échange l'essence physique d'un individu avec de l'énergie divine, transformant son esprit en pure puissance surnaturelle. Les effets de l'Ascension changent selon que le sorcier l'utilise sur lui même ou sur une autre personne. Quand il augmente sa puissance personnelle, ce sort augmente sa Gnose de 10 points, S'il l'utilise sur queiqu'un d'autre, il peut lui accorder la Gnose qu'il désire, tant qu'elle reste inférieure de 10 points à la sienne. Par exemple, un être de Gnose 45 pourrait au maximum attribuer à un autre individu l'équivalent de 35 en Gnose. Ce sort peut affecter autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.
Effet supplémentaire : +10 à la présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (30) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Holocauste d'Obscurité
Niveau : 100 **Action :** Active
Coût : 600
Effet : Ce sort déchaîne la puissance de l'obscurité dans son état le plus pur, rasant tout ce qui se trouve sur son passage, aussi bien dans le monde matériel que dans le monde spirituel. L'énergie libérée arrache et dévore toute chose, unifiant toute existence à celle de l'obscurité. Même les créatures élémentaires d'obscurité sont assimilées par ce sort.
L'Holocauste crée une grande coupole ténébreuse, à l'intérieur de laquelle tout se dissout instantanément. Elle a un rayon de 100 mètres, attaque sur le Mode Énergie et provoque 350 points de Dégâts. Tout être subissant des dégâts, aussi minimes soient-ils, doit réussir un test de RMys contre 160 sous peine d'être unifié à l'obscurité et, de fait, détruit de corps comme d'esprit. Il n'est pas possible de désigner des cibles précises dans le rayon du sort, qui affecte tout de la même manière, à l'exception du sorcier.
Effet supplémentaire : +10 aux Dégâts et double le rayon du sort
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : Non
Type de sort : Attaque, Animique

Livre de Création

Création mineure
Niveau : 2 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Crée un objet simple, dont la Présence ne peut être supérieure à 25.
Effet supplémentaire : Crée un autre objet supplémentaire
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (3)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau: 1-10

Reconstruire
Niveau : 6 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Redonne à un objet sa forme originelle, à partir des pièces ou des composants qui restent de lui. Il faut en posséder tous les fragments ou la matière première nécessaire pour que la reconstruction soit complète, sinon l'objet ne se répare pas totalement. Ce sort affecte les objets dont la Présence ne dépasse pas 20.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Créer Énergie
Niveau : 8 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Crée une intensité d'un des trois types d'énergie existants : le froid, le feu et l'électricité.
Effet supplémentaire : +1 intensité supplémentaire
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (4)
Type de sort : Effet

Régénération
Niveau : 10 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Augmente la capacité d'une créature à soigner tous les types de blessures. Ce sort accorde une Régénération de 4, qui se substitue à la Régénération de la cible désignée par le sorcier. Au-dessus de 14, il faut deux effets supplémentaires pour obtenir un point de Régénération additionnel. Ce sort ne permet pas de dépasser Régénération 18 si la cible n'a pas la Gnose suffisante.
Effet supplémentaire : +1 point de Régénération
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Effet

Modification inorganique
Niveau : 12 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Grâce à son contrôle de la magie, le sorcier peut altérer la forme et la nature d'un objet inorganique, le transformant en un autre objet distinct mais de puissance spirituelle équivalente. On peut donc transformer n'importe quelle chose, dont la Présence ne dépasse pas 20, en un objet dont la Présence est égale ou inférieure.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-20

Augmenter les Résistances
Niveau : 16
Action : Active **Coût :** 80
Effet : Augmente de façon surnaturelle toutes les Résistances d'un individu par +10 (RPhy, RPoi, RMal, RMys et RPsy). Les effets de ce sort ne se cumulent pas et il ne peut affecter qu'une fois chaque cible.
Effet supplémentaire : +5 à toutes les Résistances
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 5 (16) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Bouclier Réel
Niveau : 18 **Action :** Passive
Coût : 40
Effet : Forme une barrière d'énergie qui protège de toutes les sources d'attaque. Le bouclier possède 500 points de vie.
Effet supplémentaire : +150 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 20 (2)
Type de sort : Défense

Guérison
Niveau : 20 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Permet à l'individu ciblé de récupérer 50 points de vie. Ce sort ne permet pas de faire repousser les membres coupés ou amputés ; par contre, il annule les malus temporaires causés par les Critiques, jusqu'à une valeur équivalente à la moitié des points de vie rendus.
Effet supplémentaire : +5 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Invulnérabilité
Niveau : 22 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Les énergies surnaturelles que manœuvre ce sort s'unissent au corps de l'individu désigné, lui accordant une quasi-invulnérabilité aux dégâts. En termes de jeu, il bénéficie d'une Seuil d'Invulnérabilité de 30 (voir **Chapitre I4**).
Effet supplémentaire : +5 au Seuil
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-30

Créer Homoncule
Niveau : 26 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Les homoncules sont de petits élémentaires de magie que les sorciers utilisent pour de nombreuses tâches, allant de l'espionnage à l'entretien de leur maison. Ce sort crée un être mystique de niveau 0 sous le contrôle absolu du sorcier, en se servant des règles décrites dans le **Chapitre 26**. Il s'agit d'une créature d'Entre Mondes avec Gnose 5 mais, au vu de sa nature inférieure, qui est dirigée par des règles spéciales
1- Tout d'abord, ses caractéristiques ne peuvent pas être supérieures à 5, il ne peut avoir aucune compétence principale ou secondaire au-dessus de 50 et il ne peut pas posséder le Don mystique.
2- Ils subissent ensuite un malus de -2 à leur Taille et ne peut pas choisir Taille inhabituelle.
Chaque homoncule créé peut être distinct des autres.
Effet supplémentaire : +1 homoncule supplémentaire
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (6) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Changement Mineur
Niveau : 28 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort permet d'altérer l'apparence d'un objet ou d'un être en modifiant sa forme. Le changement se limite à son aspect extérieur ; l'objet ou l'être en question ne peut jamais perdre ses qualités ou sa nature originelles. Par conséquent, une reluisante épée courte peut devenir vieille et rouillée, mais pas un objet différent, comme un bâton. Dans le cas des êtres vivants, on peut modifier leur aspect physique sans faire varier leur Taille de plus de deux points, ce qui permet de transformer, par exemple, un homme gros et laid en jeune homme beau et mince. La difficulté du test de RMys pour résister à cet effet est de 80. En ce qui concerne les objets, ils n'ont plus droit à une nouvelle Résistance une fois qu'ils sont affectés ; les personnes ayant à elles peuvent répéter ce test une fois par jour si elles désirent se libérer des effets de ce sort. Il est possible d'affecter plusieurs cibles, tant que la somme des Présences ne dépasse pas 60.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Imiter
Niveau : 30 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Crée une copie exacte d'un objet inorganique déjà existant qui se trouve à portée du sorcier. Il se forme une imitation parfaite de l'original, avec toutes ses qualités, même surnaturelles. L'objet copié ne peut pas avoir une Présence supérieure à 30. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures animées par magie, mais fonctionne sur les créations mécaniques si elles ne possèdent pas d'âme.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (5) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Immunité
Niveau : 32 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort permet au sorcier, ou aux cibles qu'il a désignées, d'être immunisées à 5 intensités d'un type précis d'énergie, que ce soit le feu, le froid ou l'électricité. S'il subit une attaque basée sur un élément contre lequel il est immunisé, chaque intensité diminue de 5 points les Dégâts et accorde un bonus de +5 aux Résistances contre ses effets.
Effet supplémentaire : +1 niveau d'intensité
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-40

Réduction de dégâts
Niveau : 36 **Action :** Passive
Coût : 80
Effet : La magie de ce sort affecte la puissance d'une attaque en diminuant la force de l'impact. Il réduit de 40 points les Dégâts d'une attaque. Si ces dégâts chutent en dessous de 0, l'attaque n'a aucun effet. Si, par exemple, ce sort est utilisé contre une attaque de Dégâts 60, un coup infligé sera calculé comme si les Dégâts n'étaient que de 20 points.
Effet supplémentaire : -5 aux Dégâts d'une attaque
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Automatique

Contrôle Physique
Niveau : 38 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Grâce à ce sort, un sorcier peut contrôler le corps d'un être comme s'il s'agissait d'une simple poupée. Comme ce sort n'accorde qu'un contrôle physique et pas mental, l'individu subjugué ne peut pas être forcé à utiliser ses compétences surnaturelles (magie, Ki, pouvoirs psychiques...) de façon contraire à sa volonté, à la différence de ses compétences martiales. Pour résister au contrôle, la cible doit réussir un test de RMys contre 80. Elle a droit à une nouvelle Résistance par jour, ainsi que chaque fois que les ordres reçus vont complètement à l'encontre de son comportement habituel.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (24)
Type de sort : Animique

Acquérir Compétences
Niveau : 40 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort augmente temporairement les compétences secondaires d'un individu, lui accordant un bonus de +40 à répartir dans les compétences de son choix, à l'exception de celles qui requièrent des connaissances.
Effet supplémentaire : +10 au bonus
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (4)
Type de sort : Effet

Fusionner

Niveau : 42 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Ce sort unit deux êtres dans un corps unique, créant ainsi un nouvel individu possédant les caractéristiques et les compétences des deux. Le sorcier choisit les futures capacités prédominantes, sélectionnant celles qui lui conviennent le plus chez chacun des deux êtres. De cette façon, si un combattant et un mentaliste fusionnent, l'individu en résultant pourra avoir l'expérience du combat du guerrier, les capacités mentales du psy et les compétences secondaires les plus élevées des deux. Le contrôle du corps appartiendra à celui qui remporte un test opposé de Volonté, bien qu'il puisse conserver quelques traits typiques de la personnalité de l'autre individu. Les corps d'origine restent dans le même état que juste avant la fusion, et ils se séparent à la fin du sort, retrouvant leur forme et leur état originels. La mort de cette entité a pour conséquence la mort des deux êtres qui la composent. La somme des Présences des deux individus ne peut pas être supérieure à 80. Il est aussi possible de fusionner des personnes avec des objets ; le MJ décide dans ce cas des avantages ou des capacités qu'il considère appropriées.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (14)
Type de sort : Effet

Accès Libre

Niveau : 1-50

Créer Souvenirs

Niveau : 46 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Permet de créer des souvenirs nouveaux dans l'esprit d'une cible, sans forcément effacer les souvenirs antérieurs. Le plus souvent, le personnage affecté se sent légèrement confus, mais il est convaincu que tous ses souvenirs sont exacts, sauf si le sort affecte des souvenirs bien ancrés dans sa mémoire. Le sorcier peut déterminer quelles informations il compte introduire, sans se soucier de leur complexité ou de leur durée. Pour éviter l'effet de ce sort, la cible doit réussir un test de RMys ou RPsy contre 100. Bien que ce sort ne requière aucun maintien, l'individu affecté a droit à un nouveau test de Résistance s'il voit ou fait quelque chose qui puisse l'inciter à croire qu'il a été trompé.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Récupérer

Niveau : 48 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Ce sort restaure complètement la condition physique d'un individu, en lui soignant jusqu'à 300 points de vie perdus et en faisant disparaître tous les malus physiques qu'il subissait, s'ils n'avaient pas pour origine des membres amputés ou des dégâts similaires. Ce sort ne permet pas de récupérer les points de Fatigue, ni n'annule les malus provoqués par des effets surnaturels.
Effet supplémentaire : +20 points de vie supplémentaires
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Acquérir des Pouvoirs

Niveau : 50 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Confère au sorcier, ou à celui qu'il désigne, la capacité d'acquérir des capacités de créatures surnaturelles. En termes de jeu, ce sort procure au personnage 100 PF supplémentaires pour obtenir n'importe lequel des Pouvoirs détaillés dans le **Chapitre 26**, comme s'il avait une Gnose de 25. Ces changements affectent temporairement sa forme physique. Si, par exemple, il acquérait Vol Naturel, il serait très logiquement doté de grandes ailes. Les effets de ce sort ne se cumulent pas et il ne peut affecter plus d'une fois en même temps un individu.
Effet supplémentaire : +10 PF pour acquérir des pouvoirs
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (20)
Type de sort : Effet

Créer Rejeton

Niveau : 52 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort crée un être magique ayant l'apparence de la vie, sous le contrôle total du sorcier. Il s'agit d'une créature d'Entre Mondes développée avec les règles décrites dans le **Chapitre 26**. Elle est de premier niveau et possède une Gnose de 20. Ce sort ne permet pas de créer des créatures de niveau supérieur à celui du sorcier, car elles se basent sur sa présence spirituelle. Les rejetons n'ont pas la capacité de recevoir une âme et il n'est donc pas possible de leur donner vie de façon indépendante, à l'aide du sort Offrir une Âme, ni d'installer un esprit dans leur corps.
Effet supplémentaire : +1 niveau
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Effet

Accès Libre

Niveau : 1-60

Aura de Protection

Niveau : 56 **Action :** Passive
Coût : 120
Effet : Augmente de +20 les Résistances (RPhy, RPoi, RMal, RMys et RPsy) de tous les individus désignés par le sorcier dans un rayon de 500 mètres autour de lui. Les effets de ce sort ne se cumulent pas et il ne peut affecter plus d'une fois en même temps un individu.
Effet supplémentaire : +5 aux Résistances et +50 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 20 (6)
Type de sort : Effet

Suspendre l'Essence

Niveau : 58 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Comme son nom l'indique, ce sort suspend l'esprit d'un individu dans l'état où il se trouvait au moment du lancement du sort. À partir de cet instant, la cible ne réalise plus de nouveaux tests magiques ou psychiques et conserve la position mentale inaltérable dans laquelle elle se trouve. Elle ne peut plus être influencée par aucun état, autant positif que négatif. Si la cible désire résister à la suspension, elle doit réussir un test de RMys ou RPsy contre 100. En toute logique, une personne affectée par ce sort ne peut pas effectuer de test pour s'en libérer tant qu'il est maintenu.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (15)
Type de sort : Animique

Bouclier Parfait

Niveau : 60 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Forme une barrière d'énergie qui protège contre toute source d'attaque. Le bouclier possède 100 points de vie. S'il n'est pas détruit à la fin d'un round, il récupère instantanément tous ses points de vie perdus.
Effet supplémentaire : +20 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (15) **Quotidien**
Type de sort : Défense

Vitalité

Niveau : 62 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : La magie crée un état de vitalité surnaturelle chez un individu, augmentant ainsi de +50 la valeur maximale de ses points de vie tant que le sort est maintenu. Ces effets ne se cumulent pas et il ne peut affecter plus d'une fois en même temps un individu. Les créatures à Encaissement multiplient cette valeur par 5.
Effet supplémentaire : +5 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (15) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre

Niveau : 1-60

Création complète
Niveau : 66 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Forme un objet dont la Présence ne peut pas excéder 50 points. La création doit se trouver dans un lieu logique en fonction de sa nature. Par exemple, il n'est pas possible de faire apparaître une petite montagne dans les airs, puis de la laisser tomber. La Présence de l'objet créé ne peut pas dépasser le double de la Présence du sorcier. Par conséquent, un personnage de niveau cinq avec une Présence de 50, pourrait au maximum concevoir des objets de Présence 100.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence maximale de l'objet créé
Zéon maximal : il ne peut affecter plus d'une fois en même temps un individu 20
Maintien :1 pour 10 (15) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Renforcer la Magie
Niveau : 68 **Action :** Passive
Coût : 100
Effet : Renforce la puissance d'un autre sort qui est soit lancé en même temps soit déjà maintenu. En termes de jeu, augmente d'un Effet supplémentaire la valeur Zéonique du sort renforcé. Quand ce sort cesse, le pouvoir rajouté disparaît lui aussi.
Effet supplémentaire : +1 effet supplémentaire
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet

Transmuter
Niveau : 70 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Le sorcier transforme un objet inorganique en un autre objet différent, de puissance animique équivalente. Il peut ainsi modifier quelque chose, dont la Présence ne dépasse pas 50, en une autre chose de Présence égale ou inférieure. Si l'objet est surnaturel ou très puissant, il peut résister avec un test de RMys contre 120. Si la Présence transmutée dépasse 100, il faut deux effets supplémentaires au lieu d'un pour augmenter de 5 points la valeur affectable maximale.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Métamorphose
Niveau : 72 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Le sorcier transmute la substance et la forme de la cible, le changement en ce qu'il désire, tant que sa Présence finale ne dépasse pas l'originelle. Par exemple, le sorcier peut changer une personne en ce qu'il désire (un rat, une statue de pierre...) tant que la Présence de l'individu n'est pas inférieure à celle après la métamorphose. Les êtres vivants transformés en choses inorganiques continuent de vivre sous leur nouvelle forme, même s'ils ne peuvent pas se déplacer ou respirer. Quand le sort cesse, l'individu ou l'objet transformé récupère son apparence originelle. Ce sort ne permet pas d'accorder des pouvoirs ou des capacités primordiales, à l'exception de ceux que peuvent posséder des êtres vivants naturels avec une Gnose de 0. Pour éviter d'être métamorphosé, une cible doit réussir un test de RMys contre 100. On ne peut effectuer ce test qu'une fois par jour.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (90) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-80

Recréer
Niveau : 76 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : En manipulant l'essence de la matière et des âmes, le sorcier a la capacité de restaurer toute perte ou tout dégât subi par un individu ou un objet ciblé par ce sort. Il peut choisir quels éléments ou parties recréer, sans être obligé de lui redonner son état originel. De cette façon, si un individu borgne et manchot était pris pour cible d'un sort de Recréer, le sorcier pourrait lui rendre son œil, son bras ou les deux. Lancer ce sort sur une personne blessée ou une construction détruite fait automatiquement disparaître les malus ou dégâts (selon ce que le sorcier désire). Recréer annule aussi les effets de pouvoirs surnaturels qui ont physiquement ou spirituellement diminué des individus ou des choses : il restaure les souvenirs effacés, ou les PF perdus.

Ce sort n'a que deux limitations. La première est qu'il affecte uniquement les carences ou pertes subies de façon artificielle, pas celles résultant d'une évolution naturelle ou positive. Par conséquent, il ne permet pas de faire revenir une personne à un état précédent, préjudiciable ou inférieur. Deuxièmement, il n'affecte pas les âmes défuntes ou qui sont déjà passées par le flux des âmes, car il ne peut pas rendre la vie aux défunts. La Présence affectable maximale ne peut pas dépasser 60.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Créer Être
Niveau : 78 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Crée une créature avec l'apparence de la vie, sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être est développé comme une créature d'Entres Mondes, avec 600 PF et une Gnose de 25. Comme son existence est directement liée à l'âme du sorcier, le nombre d'êtres qu'il a créé et qui dépendent de lui (qu'il ait utilisé ce sort ou ceux de niveau 82 des voies mineures) limite le niveau maximal de l'entité. Par conséquent, une créature peut avoir comme niveau maximal le niveau de son créateur moins le nombre total de créatures qu'il a fabriquées magiquement et qu'il maintient. Par exemple, si le sorcier crée un seul être, celui-ci pourra atteindre au maximum le niveau au-dessous celui de son créateur ; deux niveaux de moins si le sorcier a créé deux créatures ; trois niveaux de moins pour trois créatures... Si un ou plusieurs êtres ont déjà le niveau maximal et que le sorcier en crée un nouveau, les anciennes créatures perdent immédiatement un niveau. Le niveau d'une entité se mesure au nombre de PF qu'elle possède ; par exemple, si une créature possède 850 PF, elle sera de niveau 4.
Effet supplémentaire : +50 PF
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (50) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Chimère
Niveau : 80 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Le sorcier, ou la cible qu'il désigne, cesse d'être une créature naturelle pour se convertir en créature d'Entre Mondes avec une Gnose de 25, en profitant de tous les avantages que cela comporte. De plus, il obtient 150 PF supplémentaires pour choisir parmi les Capacités Primordiales et les pouvoirs de la Conception de Créatures, au **Chapitre 26**. Il peut aussi choisir jusqu'à 50 PF de désavantages et malus pour obtenir des points supplémentaires.
Les nouveaux PF augmentent le niveau du personnage. Si cette augmentation est partielle, si par exemple il n'obtient que 170 PF, il montera de deux niveaux, mais il comptera 30 PF supplémentaires à dépenser lors de sa prochaine montée de niveau.
Ce sort ne fonctionne que sur les êtres naturels ; il ne peut pas être lancé sur les créatures d'Entre Mondes ou Animiques, dans le but d'augmenter leurs capacités.
Tous les pouvoirs et les dons acquis par ce sort dépendent directement de la forme physique de l'individu. Si, pour une quelconque raison, il retourne à son état antérieur ou qu'il installe son âme dans un autre corps, il perd automatiquement les avantages obtenus.
Effet supplémentaire : +10 PF et +5 PF optionnels de désavantages
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Haute Magie

Zone de Sauvegarde
Niveau : 82 **Action :** Active
Coût : 350
Effet : Crée une zone magique à l'intérieur de laquelle rien ni personne ne peut causer aucun dégât, ni par action ni par omission, à aucun être ni aucune chose. De cette façon, un individu influencé par ce sort sera dans l'incapacité de fracturer une porte en la frappant ou d'écraser un simple cafard par erreur. Ce sort affecte automatiquement toutes les personnes qui se trouvent à l'intérieur de sa zone, y compris le sorcier. La zone enchantée a un rayon de 100 mètres et reste à l'endroit où le sort a été lancé, le sorcier ne pouvant pas la délocaliser plus tard. Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour ne pas en subir les effets. On ne peut refaire le test de Résistance qu'une fois par jour, même si on sort de la zone et si on y rentre à nouveau.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +50 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (35) **Quotidien**
Type de sort : Automatique



Ramiel, une Demoiselle de la Lumière, observe avec fascination comme sa maîtresse a créé la vie

Accès Libre
Niveau : 1-90

Maintien
Niveau : 86 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Affecte un autre sort actif, le fixant de façon plus durable dans le monde. En termes de jeu, ce sort affecte 500 points de Zéon au maintien d'un sort déterminé. Gardez à l'esprit que cette quantité n'est pas rajoutée à son potentiel, mais seulement employée pour payer le coût de maintien.
Effet supplémentaire : +50 au maintien d'un sort actif
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Offrir une Âme
Niveau : 88 **Action :** Active
Coût : 500
Effet : Grâce à ce sort, un sorcier peut concevoir une âme complète, accordant ainsi le souffle de vie à un objet ou une créature qui peut la contenir. S'il offre une âme à une créature engendrée par magie, comme les entités créées par le sort de niveau 78 de cette voie ou de niveau 82 des voies élémentaires, il n'est plus nécessaire de maintenir le sort qui lui donne son énergie : l'être peut désormais vivre de façon indépendante. Il rompt alors tous les liens avec son créateur, obtenant son libre arbitre comme une nouvelle créature d'Entre Mondes.
Toutes les âmes créées par ce sort ne sont pas capables de pénétrer la cible qu'on leur propose. On ne peut pas les affecter à des créatures ou des objets dont la Présence dépasse 30. On ne peut pas non plus les affecter à un être ou un objet qui possède déjà une âme vivante.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Création Majeure
Niveau : 90 **Action :** Active
Coût : 400
Effet : Ce sort permet au sorcier de créer son environnement, en lui accordant 500 points de Présence à répartir librement entre divers objets et constructions. Il peut créer toute chose inanimée qu'il désire, allant des châteaux aux montagnes, tant que la Présence de chacune de ses créations ne dépasse pas 180.
Effet supplémentaire : +50 points de Présence à répartir
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 20 (20) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Magie Divine

Magie Éternelle
Niveau : 92 **Action :** Active
Coût : 600
Effet : Comme son nom l'indique, ce sort affecte tous les autres sorts actifs, en diminuant énormément leur coût de maintien, voire en le faisant disparaître. Ses effets varient selon que le sort a un maintien quotidien ou normal. Si le maintien est quotidien, Magie Éternelle le suspend et le sort n'a plus besoin d'être maintenu. Il est toujours contrôlé par la personne qui l'a lancé, mais perdurera même après sa mort. Si le maintien se compte en rounds, Magie Éternelle pourra transformer ce sort en type Quotidien. Magie Éternelle n'influe que sur les sorts dont la valeur Zéonique ne dépasse pas 100 points et dont le niveau de voie est inférieur à 80.
Effet supplémentaire : +10 à la valeur Zéonique maximale
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-100

La Barrière
Niveau : 96 **Action :** Active
Coût : 800
Effet : Ce sort inhabituel forme une brèche dans la réalité même, capable de séparer le monde en deux parties. De cette façon, il lève une barrière invisible qui ne permet à personne d'atteindre l'autre côté, comme si le monde se divisait en deux plans distincts indépendants l'un de l'autre.
La séparation n'est pas perceptible de façon naturelle, pas même par les personnes qui peuvent voir la magie. Elle peut revêtir n'importe quelle apparence, allant d'une barrière invisible jusqu'à l'aspect basique d'un mur de pierres. Dans tous les cas, quelle que soit sa forme, nul ne peut percevoir ce qu'il y a de l'autre côté.
En général, personne n'a conscience de l'existence d'une telle barrière, même quand on tente de la traverser. Si quelqu'un essaie de passer de l'autre côté, il ressort d'un autre côté de la barrière, en ignorant complètement ce qu'il y a derrière (il est même possible de faire demi-tour sans s'en apercevoir). Le transport n'est pas automatique, la réalité s'adapte progressivement au lieu de sortie, de façon imperceptible (difficulté Surhumaine en Vigilance). Par exemple, on pourrait utiliser la Barrière sur une île, pour la séparer du reste du monde. Ce lieu disparaîtrait de la vue de tous ; tout bateau qui naviguerait dans la zone ne verrait rien de plus que de l'eau et serait immédiatement transporté vers un autre lieu pour continuer son trajet. La Barrière n'a pas à être absolument parfaite. Le sorcier peut choisir de laisser des passages ou des ouvertures délibérés, dans un sens ou dans les deux, permettant de traverser la barrière. Certaines conditions permettent à quelques personnes de la traverser. Pour commencer, ces personnes doivent avoir une Grâce supérieure à 25 et avoir conscience de l'existence et de la localisation exacte de la barrière. Si elles remplissent ces conditions, elle doit réussir un test de RMys contre 120 pour traverser la barrière. En cas d'échec, elle ne peut refaire ce test qu'une fois par jour.
Ce sort peut affecter un territoire de cent kilomètres carré ou s'étendre sur une longueur équivalente. Une fois lancée, la barrière demeure toujours au même endroit.
Effet supplémentaire : +5 à la RM et +100 km
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : 1 pour 20 (40) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Illustration © Aomichi Street / Aokarintou 2000

Le Don de la Vie
Niveau : 98 **Action :** Active
Coût : 800
Effet : Le sorcier a la capacité de créer une nouvelle forme de vie, le premier né d'une race qui n'a jamais existé auparavant. La création peut être de n'importe quel type (Naturelle, d'Entre Mondes ou Animique) et être liée à un élément déterminé. Le niveau maximal de la créature ne pourra pas être supérieur à celui de son créateur. Ce dernier doit choisir la Gnose de son œuvre, en lui accordant au maximum une valeur inférieure de dix points à la sienne.
Il s'agit au départ d'une créature de premier niveau, mais s'il s'agit d'une créature d'Entre Mondes avec une Gnose inférieure à 20, elle bénéficie de 50 PF supplémentaires pour choisir des pouvoirs et capacités raciales spéciaux, en utilisant les règles du **Chapitre 26**.
Effet supplémentaire : +1 niveau et +10 PF pour une créature naturelle
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Créer
Niveau : 100 **Action :** Active
Coût : 1000
Effet : Permet au sorcier d'obtenir le pouvoir de création absolu, la capacité de concevoir tout ce qu'il désire : des continents, des océans, voire des mondes entiers. En termes de jeu, le sorcier dispose de 5000 points de Présence pour créer ce qu'il désire, chaque élément ayant une Présence maximale de 350. Ce sort peut aussi imposer de nouvelles règles à la réalité : altérer la gravité, modifier la vitesse à laquelle passe le temps... Tout personne dont la Gnose est inférieure de moitié à celle du sorcier est soumise à ces nouvelles règles.
Effet supplémentaire : +1000 points de Présence
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Livre de Destruction

Fragilité
Niveau : 2 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Altère la Solidité d'un objet, en diminuant sa résistance et en le rendant cassant. Tout objet affecté perd automatiquement son Invulnérabilité et, dans le cas d'une arme ou d'une armure, réduit de 2 sa Solidité. Ce sort ne peut affecter que des objets dont la Présence ne dépasse pas 30.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale et -1 à la Solidité
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (3)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-10

Démanteler
Niveau : 6 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Démantèle un objet formé de plusieurs pièces. Ce sort affecte uniquement les choses inanimées dont la Présence ne dépasse pas 20.
Effet supplémentaire : +50 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Détruire Intensités
Niveau : 8 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Détruit une intensité d'un des trois types d'énergie existant : le froid, le feu, ou l'électricité.
Effet supplémentaire : +1 intensité supplémentaire
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Destruction Mineure
Niveau : 10 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Affecte l'essence d'un objet matériel sans vie, le détruisant complètement, du moment que sa Présence ne dépasse pas 20.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Sphère de Destruction
Niveau : 12 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Projette une décharge d'énergie magique. L'attaque se fait sur le Mode Énergie et les Dégâts sont de 30 points.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Accès Libre
Niveau : 1-20

Augmenter Faiblesse
Niveau : 16 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Ce sort trouve les points faibles d'un individu et les augmente surnaturellement. En termes de jeu, il double tous les malus que subit un personnage à cause d'une quelconque vulnérabilité. Par exemple, un élémentaire vulnérable à la lumière subit le quadruple des dégâts des attaques lumineuses, au lieu du double, tandis qu'un personnage vulnérable aux poisons réduit sa RPoi au quart plutôt qu'à la moitié. Le test de RMys pour éviter d'être affecté se fait contre 120, et la victime ne peut refaire ce test qu'à chaque fois où sa faiblesse l'affecte.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Destruction de Magie
Niveau : 18 **Action :** Passive
Coût : 60
Effet : Détruit un sortilège dont la valeur Zéonique n'est pas supérieure à 40. Comme Destruction de Magie est un sort passif, il peut être utilisé pour annuler tout sort lancé durant le même round que lui.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur Zéonique du sort ciblé
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Aggraver les Dégâts
Niveau : 20 **Action :** Passive
Coût : 60
Effet : Augmente de 30 points les Dégâts que produit une attaque, quel qu'en soit le type, physique ou surnaturelle. Par conséquent, si un combattant frappe avec une arme de dégâts 60, un sorcier peut augmenter ses Dégâts à 90 avec ce sort. Comme il s'agit d'un sortilège passif, il doit être exécuté avant de lancer les dés pour calculer l'attaque et la défense des adversaires.
Effet supplémentaire : +5 points de Dégâts
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Destruction de Matrices
Niveau : 22 **Action :** Passive
Coût : 80
Effet : Ce sort défait les énergies matricielles d'un pouvoir psychique dont le test de Talent n'a pas dépassé pas 80, c'est-à-dire de difficulté Moyenne. Comme Destruction de Matrices est un sort passif, il peut être utilisé pour annuler tout pouvoir psychique utilisé durant le même round que lui.
Effet supplémentaire : +10 au Talent psychique du pouvoir
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-30

Blesser
Niveau : 26 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Blesser affecte la condition physique d'un individu, en réduisant son état de santé actuel. Il produit des blessures et des dégâts équivalant à 20 % des PV actuels de la cible (et pas à son total de PV). Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour résister à ce sort.
Effet supplémentaire : -5% de PV et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Destruction de Ki
Niveau : 28 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : La magie que libère ce sort s'introduit dans l'âme d'un individu et défait la réserve de Ki dont il dispose. La cible doit réussir un test de RMys contre 120 sous peine de perdre une quantité de points de Ki égale à la marge d'échec de ce test. Le sorcier choisit l'ordre et la répartition des points perdus entre chaque caractéristique.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Infliger Dégâts
Niveau : 30 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Grâce à ce sort, un sorcier inflige automatiquement une blessure sur le corps d'un individu. Si la cible ne réussit pas un test de RMys contre 120, elle subit immédiatement 40 points de dégâts effectifs. Les créatures à Encaissement multiplient cette valeur par leur multiple d'encaissement.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 aux dégâts effectifs
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Destruction de Sens
Niveau : 32 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Le sorcier annihile les sens d'un individu, si celui-ci échoue à un test de RMys contre 100. Le sorcier peut décider des sens qu'il affecte.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (5)
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-40

Décharge
Niveau : 36 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Projette une décharge mystique. L'attaque est effectuée sur le Mode Énergie et les Dégâts sont de 100.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Délier les Liens
Niveau : 38 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Grâce à ce sort, le sorcier défait les liens qui permettent aux invocateurs de dominer leurs créatures. Ce sort peut être indifféremment utilisé sur la créature ou sur celui qui la contrôle ; quoi qu'il en soit, le créateur du lien doit effectuer le test de Résistance. Si le sort est lancé sur la créature, il n'affecte que le lien en lui-même ; lancé sur l'invocateur, le sort rompt un lien de contrôle supplémentaire par tranche de 10 points de marge d'échec sur un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Détruire les Résistances
Niveau : 40 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : La cible de ce sort diminue toutes ses Résistances d'une valeur égale à sa marge d'échec sur un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Animique

Annuler les États
Niveau : 42 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Ce sort annule immédiatement tous les états décrits dans le **Chapitre 14**, ou d'autres états équivalents. Il peut affecter autant de personnes que le souhaite le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 120. Ce sort ne peut pas annuler les malus aux actions provoqués par un Critique. Si une cible désire résister, elle doit réussir un test de RMys contre 100.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-50

Dôme de Destruction
Niveau : 46 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort libère un dôme d'énergie surnaturelle, qui explose sur une zone de 10 mètres de rayon. Il n'est pas possible de choisir ses cibles dans la zone d'effet. L'attaque est effectuée sur le Mode Énergie et les Dégâts sont de 80.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts et +5 mètres de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Zone de Pourrissement
Niveau : 48 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Ce sort enchante une zone fixe de 10 mètres de rayon, à l'intérieur de laquelle toute forme de vie commence à pourrir et à se désagréger à un rythme accéléré. Tout être se trouvant au milieu de la zone de pourrissement perd 10% de ses PV totaux s'il échoue à un test de RMys contre 100. Il faut effectuer un nouveau test pour chaque round où une cible reste dans la zone, que le précédent ait été réussi ou pas. Le simple fait de se trouver dans la zone de pourrissement force toute personne à effectuer ce test.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (14)
Type de sort : Automatique

Aura de Destruction
Niveau : 50 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Enchante un objet ou un lieu de manière à créer autour de lui une aura de magie détruisant tout ce qui entre à son contact. Tout ce qui touche cet objet ou ce lieu doit réussir un test de RMys contre 80 sous peine de perdre une quantité de PV égale à sa marge d'échec. La Présence maximale de l'objet affecté ne peut pas dépasser 80. Cependant, même si celui-ci est de grande dimension, l'aura ne s'étend pas à plus d'un mètre de distance. Les effets de ce sort touchent même le sorcier.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys, +5 à la Présence et +1 mètre cube
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (15) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Détruire les Souvenirs
Niveau : 52 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Affecte les souvenirs d'un individu, lui faisant ainsi oublier tout ce que désire le sorcier. Ce sort n'influe pas sur les compétences d'un personnage. Il faut réussir un test de RMys ou RPsy contre 100 pour en éviter les effets.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-60

Bloquer l'Apprentissage
Niveau : 56 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Ce sort bloque la capacité d'apprentissage d'un individu, l'empêchant complètement d'évoluer ou d'acquérir de nouvelles connaissances. Quand une personne se trouve sous l'effet de ce sort, il ne peut plus acquérir de nouveaux points d'expérience ni développer aucune de ses compétences ou aucun de ses pouvoirs. Pour éviter les effets de ce sort, il faut réussir un test de RMys contre 120. On ne peut effectuer ce test qu'une fois par jour.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (12) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Nier
Niveau : 58 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Le sorcier met un veto sur une action précise que compte accomplir un individu, l'empêchant ainsi de la faire ou même de la mener à son terme. Ce sort ne permet d'annuler que les actions actives. Pour y résister, il faut réussir un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (5)
Type de sort : Animique

Détruire les Pouvoirs
Niveau : 60 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Si un individu est affecté par ce sort, il perd automatiquement la capacité d'utiliser toutes ses capacités surnaturelles. Ce sort bloque les pouvoirs magiques, psychiques ou de puissance intérieure du Ki que possède la cible. Les créatures mystiques perdent aussi tous leurs pouvoirs (mais pas leurs Capacités Primordiales). Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour éviter les effets de ce sort.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (14)
Type de sort : Animique

Décharge Majeure
Niveau : 62 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Projette une puissante décharge surnaturelle. L'attaque est effectuée sur le Mode Énergie et les Dégâts sont de 150.
Effet supplémentaire : +10 aux Dégâts
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Accès Libre
Niveau : 1-70

Détruire la Volonté
Niveau : 66 **Action :** Active
Coût : 160
Effet : Ce sort affecte une zone de 10 mètres de rayon, à l'intérieur de laquelle tout individu échouant à un test de RMys contre 120 perd automatiquement la capacité de prendre des décisions. Quand une personne se trouve sous l'influence de ce sort, elle ne peut entreprendre aucune action active, ni se déplacer, sauf en cas d'extrême nécessité.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +5 m
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (16)
Type de sort : Animique

Zone de Faiblesse
Niveau : 68 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Ce sort permet au sorcier d'affaiblir les fibres de la réalité même à l'intérieur d'une zone déterminée ; tout ce qui se trouve à l'intérieur de cette zone devient fragile et vulnérable. Tous les dégâts infligés à l'intérieur de cette zone sont automatiquement doublés et les personnages subissent des Critiques comme si tout leur corps était un point vulnérable. Les bâtisses et les édifices perdent automatiquement leur invulnérabilité et les objets avec Solidité (comme les armes et les armures) subissent un malus de -5 à cette valeur. La zone affectée s'étend sur 20 mètres de rayon et reste fixée au lieu où le sort a été lancé. Tout être vivant peut en éviter les effets en réussissant un test de RMys contre 140. Être à l'intérieur de la Zone de Faiblesse suffit pour en subir les effets, qui ne cessent qu'en la quittant. On ne peut effectuer qu'un seul test de Résistance par jour pour résister aux effets de ce sort.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (20) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Essence de Destruction
Niveau : 70 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Le sorcier altère la matière d'un objet, la transformant en une forme de pure énergie destructrice, capable de dévorer tout ce qui entre en contact avec elle. Tant que l'objet ciblé se trouve dans cet état, il ne peut être blessé que par les attaques pouvant affecter le surnaturel. Tout ce qui entre en contact avec lui doit réussir un test de RMys contre le double de sa Présence, sous peine de perdre une quantité de PV équivalant à la marge d'échec. La Présence affectable maximale est de 100.
Effet supplémentaire : -5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (15)
Type de sort : Effet

Mort
Niveau : 72 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Le sorcier a la capacité de provoquer la mort d'un être vivant, en séparant son âme de son corps. Le pouvoir de ce sort est si puissant qu'il peut même tuer des êtres Animiques ou des créatures nécromantiques, en les transformant en simples âmes défuntes ou en les détruisant complètement. Pour résister aux effets de ce sort terrifiant, il faut réussir un test de RMys ou RPhy contre 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPhy
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-80

Zone Dévorante
Niveau : 76 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : La Zone Dévorante s'étend en arrachant l'essence de tout ce qu'elle rencontre sur son chemin et en la consumant lentement, comme un vide mortel. Progressivement, les choses que ce sort atteint s'affaiblissent jusqu'à se décomposer, que ce soient des objets matériels ou des êtres vivants. Pour chaque journée à l'intérieur de la zone, il faut réussir un test de RMys ou RPhy contre 140, sous peine de perdre temporairement 5 points de Présence. Si la Présence est réduite à 0, la chose ou l'être se décompose, ne laissant quasiment rien derrière lui. En ce qui concerne les êtres vivants, ils subissent en plus un malus à toutes les actions, équivalant à deux fois les points de Présence perdus. Les dégâts spirituels sont récupérés au rythme de cinq points par jour, dès que l'objet ou l'être se trouve à l'extérieur de la zone. Elle fait effet sur 500 mètres de rayon et reste fixée à l'endroit où le sort a été lancé.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +500 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (25) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

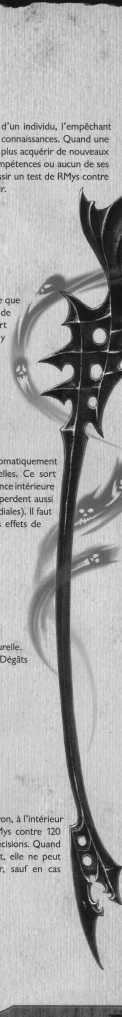


Illustration © Wen Yu Li

Détruire les Capacités

Niveau : 78 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Ce sort détruit une part des compétences ou des pouvoirs d'un individu, pour toujours. Le sorcier peut librement réduire de 50 PF le personnage affecté et choisir de quelles compétences ou capacité les soutirer. Il pourrait par exemple réduire de 30 PF la compétence Attaque et des 20 PF restants une compétence secondaire. Il est aussi possible d'utiliser ce sort pour détruire les capacités surnaturelles des créatures mystiques, en prenant comme référence la valeur en PF indiquée dans le **Chapitre 26**. Détruire les Capacités permet aussi de faire disparaître les avantages choisis avec les Points de Création, au prix de 100 PF par point. Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour éviter ces effets.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et -10 PF
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Couper de l'Existence

Niveau : 80 **Action :** Active
Coût : 340
Effet : Le sorcier s'avère capable de couper la réalité, comme s'il maniait une lame de vide, annihilant tout ce qui se trouve sur son chemin. Il peut de cette façon détruire physiquement et spirituellement toute chose et tout être entrant en contact avec le sort, sans qu'ils ne laissent aucune trace de leur existence. Le sort permet de couper une ligne de 10 mètres de long ou de concentrer toute sa puissance sur un seul point, détruisant complètement tout ce qu'il touche et qui ne parvient pas à réussir le test de Résistance requis. Bien qu'il s'agisse d'un sort animique, la coupure de la réalité est parfaitement visible, même pour ceux qui ne peuvent pas voir la magie. Les choses ou individus coupés de l'existence par ce sortilège sont complètement détruits et ne retournent pas au flux des âmes. Le test de RMys pour résister à ces effets se fait contre 120 ; toutefois, si le sort cible un point unique, la difficulté augmente à 140.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 m de longueur
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Haute Magie

Pluie de Destruction

Niveau : 82 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Déchaîne une tempête de décharges sélectives qui détruisent uniquement les cibles désignées par le sorcier, sur une zone de 50 mètres de rayon. Les Dégâts de ce sort sont de 200 et l'attaque se fait sur le Mode Énergie. De plus, si une décharge touche une cible et inflige des dégâts, celle-ci doit réussir un test de RMys contre 140, sous peine de perdre autant de points de vie que sa marge d'échec.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys, +10 m de rayon et +5 aux Dégâts
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Accès Libre
Niveau : 1-90

Destruction de Zone

Niveau : 86 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Ce sort, qui affecte directement l'essence même de la magie, peut dissiper le pouvoir d'un autre sortilège actif, en diminuant automatiquement de 60 points sa valeur Zéonique. Si le sort réduit descend au-dessous de son coût de base, il disparaît.
Effet supplémentaire : -5 à la valeur Zéonique du sort
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Rejeter des Cieux

Niveau : 88 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Ce sort soutire la présence divine d'un être, le dépossède de sa propre essence, et le transforme temporairement en être terrestre. En termes de jeu, la créature affectée par le sort réduit de 10 la valeur de sa Gnose. Cette réduction affecte les pouvoirs et les capacités de l'être qui dépendent de la Gnose, et il ne pourra pas les utiliser durant tout ce temps. Pour éviter ce sort, il faut réussir un test de RMys contre 120. Il n'est pas possible de refaire ce test de Résistance tant que ce sort fait effet.
Effet supplémentaire : -5 à la Gnose et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (60) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Vide

Niveau : 90 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Ce sort crée une sphère de vide absolu qui, comme un trou noir, absorbe en elle toute la matière physique et spirituelle qui se trouve autour d'elle, la décomposant totalement. Cette sphère a une taille maximale de 5 mètres de rayon et doit être placée dans un espace ouvert, fixée en ce lieu jusqu'au moment où elle disparaîtra. Une fois créée, elle commence à absorber tout ce qui se trouve à moins de 50 mètres. La puissance d'attraction du sort équivaut à une Force de 14 et tout ce qui échoue à un test opposé de Force est attiré à l'intérieur à une vitesse de 10 mètres par point de marge d'échec. Le vide se révèle si puissant que tout ce qui entre en contact avec la sphère s'affaiblit jusqu'à disparaître. Une chose ou un être doit réussir deux tests de Résistance distincts par round passé à l'intérieur de la sphère, tous deux contre 120 : un de RMys sous peine de perdre autant de points de Zéon que la marge d'échec, et un autre de RPhy sous peine de perdre autant de PV que la marge d'échec. Quand un personnage se retrouve privé de Zéon, il commence à perdre un point permanent de sa caractéristique de Pouvoir pour chaque 100 points de Zéon qu'il devrait perdre. Si sa caractéristique est réduite à 0 ou qu'il meurt à la suite de la perte des points de vie, tout son être sera englouti par le vide.
Bien que le sorcier ne soit pas soumis à la force de succion de la sphère, il subit les effets du vide s'il entre en contact avec son noyau.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et RPhy, +1 m de rayon pour la sphère, +50 mètres à sa zone d'influence.
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (25)
Type de sort : Effet

Magie Divine

Destruction Majeure

Niveau : 92 **Action :** Active
Coût : 350
Effet : Permet de détruire une partie du monde matériel à grande échelle, en désintégrant même les structures importantes, comme des cités entières ou de vastes régions. Elle peut affecter n'importe quel nombre de choses inorganiques, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 100.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Effet

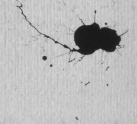
Accès Libre
Niveau : 1-100

Détruire les Âmes

Niveau : 96 **Action :** Active
Coût : 500
Effet : Le pouvoir que déchaîne la destruction des âmes annihile la matière spirituelle qui se trouve autour du sorcier, en mettant fin à l'existence de tout ce qui ne peut en surmonter les effets. Tout individu se trouvant dans un rayon de 5 km autour du point où se déchaîne le sort doit automatiquement réussir un test de RMys contre 100, sous peine que son âme se décompose totalement et qu'il ne meure immédiatement.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +5 km de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : Non
Type de sort : Automatique

Chaos
Niveau : 98 **Action :** Active
Coût : 700
Effet : Il s'agit d'un sort de puissance quasi insurmontable puisqu'il peut ébranler les piliers mêmes de la réalité. Quand il le déchaîne, le sorcier désagrège lentement l'ordre du monde, altère l'équilibre de toute chose d'une façon complètement imprévue. À l'intérieur d'une zone de chaos, rien ne fonctionne comme il faudrait et tous les événements se déroulent de façon incohérente et non naturelle. Voici quelques exemples : le chaos pourrait affecter la gravité, rendant les choses légères comme une plume à certains moments, et lourdes comme le plomb à d'autres. Le chaos pourrait aussi provoquer des bourrasques gelées à quelques mètres de rafales et vagues de chaleur étouffante. Mais ce sort n'attaque pas seulement les éléments naturels, car il influence aussi les sentiments et les réactions des personnes : des couples s'haïssent jusqu'à la mort, des ennemis irréconciliables décident de faire la paix. Il peut même affecter le passage du temps, qui fluctue plus ou moins vite (même si cela ne permet de retourner dans le passé). En fait, Chaos peut affecter quasiment n'importe quel aspect de la réalité.
Le sorcier peut décider quel aspect précis de l'existence il souhaite altérer ou, au contraire, la transformer en entier. Ce sort ne lui accorde aucun contrôle sur ce qui a été changé, et donc le résultat et le devenir des événements devient, comme le nom l'indique, complètement chaotique.
La zone de Chaos est d'au maximum 100 km, et reste fixé au lieu où le sort a été lancé. Il influe automatiquement sur tous les individus de Gnose inférieure ou égale à 15.
Effet supplémentaire : +100 km de rayon et +1 à la Gnose affectable
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : 1 pour 10 (20) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Désintégrer
Niveau : 100 **Action :** Active
Coût : 1000
Effet : Ce sort permet au sorcier de choisir un aspect de l'existence, aussi complexe qu'une cité ou une race, ou aussi simple qu'un individu, et de le faire purement et simplement disparaître. L'élément désintégré est effacé de la réalité avec toutes les conséquences que cela implique, afin qu'il n'ait jamais existé. Aucune personne qui le connaissait ne se souviendra de lui ; tous les événements dans lesquels il a joué un rôle seront modifiés comme s'il n'avait pas été présent, allant même jusqu'à ressusciter ceux qui sont morts par sa faute (tant que ces âmes n'ont pas été détruites). Seules les entités avec une Gnose supérieure à 40 sauront ce qui s'est passé. Il est possible d'éviter cet effet en réussissant un test de RMys contre 140, même si l'effet concerne une multitude de cibles ou d'individus différents. Pour savoir qui doit effectuer ce test, il faut prendre le personnage qui possède la plus grande Résistance à ce moment précis. Les éléments du passé ne peuvent pas être effacés, ce sort affecte uniquement les choses existant au moment présent.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : Non
Type de sort : Automatique



Livre de d'Air

Créer du Vent
Niveau : 2 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Lève un vent d'une vitesse maximale de 20 km/h. Le sorcier doit se trouver en extérieur ou dans une zone où l'air peut souffler. La largeur de la zone ventée ne peut pas dépasser 25 mètres.
Effet supplémentaire : +5 km/h et +5 m de largeur
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (3)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-10

Mouvoir
Niveau : 6 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Ce sort permet au sorcier de mouvoir des objets inanimés à distance, sans besoin d'un contact physique entre eux, à une vitesse équivalant à une Qualité de Vol de 10. Ce sort peut affecter un poids maximal de 30 kg.
Effet supplémentaire : +10 kg
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (3) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-10

Réduire le Poids
Niveau : 10 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Réduit le poids d'un objet matériel de 20 kg.
Effet supplémentaire : -10 kg
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (4) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Sans Respirer
Niveau : 12 **Action :** Passive
Coût : 40
Effet : La cible de ce sort cesse d'avoir besoin de respirer et n'est donc plus affectée par le manque d'air. Ce sort peut affecter autant d'individus que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (4) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-20

Mouvement Libre
Niveau : 16 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Permet à la cible du sort de se déplacer librement sur n'importe quel type de surface solide, en ignorant complètement les lois de la gravité. De cette façon, un individu peut marcher sur l'eau ou courir sur les murs et les plafonds. Ce sort peut affecter autant d'individus que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-20

Coup de Vent
Niveau : 20 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Le sorcier déchaîne une puissante rafale de vent, la concentrant assez pour frapper une cible unique très éloignée, ou la laissant assez dispersée pour qu'elle puisse retenir un groupe de personnes à distance. Le vent ne peut pas s'étendre sur plus de 5 mètres de large et exerce une pression équivalant à une Force de 6. S'il se concentre sur une cible unique, il ajoute un bonus de +4 à sa Force. Bien que faible, une rafale de vent peut provoquer de vrais dégâts, équivalents au double du modificateur de Force de l'attaque, sur le Mode Contondant. Comme il s'agit d'un coup infligé par de l'air, l'attaque ne peut être perçue que par ceux qui voient la magie ou qui réussissent un test Absurde de Vigilance. Si la Force de l'impact augmente au-delà de 12, il faut prendre deux effets supplémentaires au lieu d'un pour l'augmenter de chaque point additionnel.
Effet supplémentaire : +1 Force et +5 m de largeur
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Écran d'Air
Niveau : 22 **Action :** Passive
Coût : 50
Effet : Forme une barrière d'air qui protège contre toutes les sources d'attaque, sauf celles basées sur l'énergie ou l'électricité. De plus, les vents forts qu'elle soulève gênent les projectiles physiques tirés ou lancés en direction du jeteur de sort, ce qui provoque un malus de -50 à l'Attaque du projectile. Le bouclier possède 300 points de vie.
Effet supplémentaire : +100 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Défense

Accès Libre
Niveau : 1-30

Transport Automatique
Niveau : 26 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Le sorcier, ou celui qu'il désigne, est transporté à une distance maximale de 50 mètres. Ce sort permet de traverser les obstacles matériels, comme les murs ou les portes, tant qu'ils ne sont pas basés sur l'énergie. Il peut affecter autant de zones que désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 60.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale et +50 m
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-30

Vol
Niveau : 30 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Permet à l'individu affecté de se déplacer avec une Qualité de Vol de 4. Si la Qualité de Vol augmente au-delà de 10, il faut prendre deux effets supplémentaires au lieu d'un pour continuer à l'augmenter.
Effet supplémentaire : +1 en Qualité de Vol
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 5 (12) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Augmentation de la Réaction
Niveau : 32 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Augmente la capacité de réaction d'un individu, ce qui rajoute un bonus de +30 à son Initiative. Si l'Initiative augmente au-delà de 200, il faut deux effets supplémentaires au lieu d'un pour l'augmenter de 10.
Effet supplémentaire : +10 à l'Initiative
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-40

Électrifier
Niveau : 36 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort électrifie un objet matériel, qui envoie de fortes décharges à toutes les personnes qui le touchent. Toute personne entrant en contact avec l'objet électrifié, y compris le sorcier, doit réussir un test de RPhy contre 100, à chaque round de contact, sous peine de perdre une quantité de PV égale à la moitié de la marge d'échec. Les dégâts reçus sont considérés d'électricité. La Présence maximale de l'objet électrifié ne peut pas dépasser 40, et sa longueur ne peut pas dépasser 1 mètre.
Effet supplémentaire : +5 RPhy, +5 à la Présence affectable maximale et +1 m de long
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-40

Rafale d'Air
Niveau : 40 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Produit une puissante rafale d'air, qui peut couper tout ce qu'elle touche comme s'il s'agissait d'une épée effilée. La rafale affecte une ligne de 3 mètres de long, sur laquelle on ne peut pas choisir de cible. Les Dégâts de la rafale sont de 80 sur le Mode Tranchant, mais en réduisant de 2 l'PP du défenseur.
Effet supplémentaire : +1 m de long
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Vitesse
Niveau : 42 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Augmente de façon incroyable la vitesse de déplacement des individus affectés. En termes de jeu, ce sort double le nombre de mètres parcourus par round, en fonction du Mouvement. Ce sort peut affecter autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 50.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-50

Rayon
Niveau : 46 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort libère un éclair de Dégâts 100. Après avoir touché sa cible, l'électricité rebondit une fois vers la cible la plus proche, se situant dans un rayon de 5 mètres autour de la cible, et effectue une nouvelle attaque identique à la précédente. Le sorcier ne peut pas choisir sur qui rebondit le rayon, mais il ne pourra jamais se retourner contre lui. S'il n'y a personne dans le rayon de rebond, l'éclair disparaît simplement ou frappe le sol.
Effet supplémentaire : +1 rebond supplémentaire et +5 m de distance maximale de rebond
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Accès Libre
Niveau : 1-50

Tourbillon
Niveau : 50 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Le sorcier lève un tourbillon d'air d'un rayon maximal de 3 mètres, qui rase tout sur son passage. Toute personne se trouvant à l'intérieur de la zone subit automatiquement une attaque avec un résultat final de 180, et des Dégâts de 40 sur le Mode Contondant. De plus, toutes les cibles affectées doivent réussir un test opposé de caractéristiques, en utilisant leur Force ou leur Agilité, contre une Force équivalente de 12, sous peine d'être emportées dans les airs par le tourbillon. Une personne emportée subit un malus de -60 à toutes ses actions tant qu'elle reste à l'intérieur du tourbillon. À la fin du sortilège, les objets emportés retombent d'une hauteur de 30 à 40 mètres. Il suffit pour être affecté par le tourbillon de se trouver dans sa zone d'effet, à partir du round suivant sa création. Le sorcier peut déplacer ce sort avec un Mouvement de 8. Il n'a aucun effet sur les objets immatériels ou ceux qui ne sont pas affectés par l'air.
Effet supplémentaire : +1 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (28)
Type de sort : Automatique

Forme Éthérée
Niveau : 52 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : La créature désignée par le sorcier se transforme en air, devient intangible vis à vis de toutes les matières et de toutes les attaques non basées sur l'énergie. Dans cet état, un individu peut se déplacer dans les airs à une vitesse équivalente à son Mouvement naturel, s'avère invisible pour toute personne incapable de voir la magie ou qui ne réussit pas un test Quasiment Impossible de Vigilance ou un test Très Difficile d'Observation. Bien qu'une créature éthérée ne puisse pas traverser une matière solide, il peut s'introduire par n'importe quel trou ou espace dans lequel peut souffler de l'air. La Présence affectable maximale est de 100.

Illustration © Wen Yu Li

Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-60

Contrôle de l'Air
Niveau : 56 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Permet au sorcier de contrôler l'air, ainsi que toute substance gazeuse qui se trouve dans un rayon de 50 mètres autour de lui. Le sorcier peut manœuvrer les courants de vent et les élémentaires d'air présents autour de lui comme il le désire. Il pourrait, par exemple, vider une zone de son air ou changer la direction d'une tornade. Si ce sort est lancé sur un être naturellement basé sur l'air, le sorcier peut la contrôler si celle-ci ne réussit pas un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +25 m de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (18)
Type de sort : Effet, Animique

Accès Libre
Niveau : 1-60

Contrôle de l'Électricité
Niveau : 60 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Permet de contrôler la forme et la direction d'une source électrique qui ne dépasse pas 5 intensités. S'il s'agit d'un être naturellement basé sur l'électricité, le sorcier peut le contrôler si celui-ci ne réussit pas un test de RMys contre 140.
Effet supplémentaire : +1 intensité d'électricité et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Effet, Animique

Mouvement Défensif
Niveau : 62 **Action :** Passive
Coût : 120
Effet : Grâce à cette défense, le sorcier se déplace ou se téléporte hors de portée d'une attaque. En termes de jeu, ce sort permet d'utiliser la compétence de Projection magique du sorcier comme s'il s'agissait de son Esquive. Le sorcier peut se défendre trois fois au maximum par round ; après cela, il devra trouver une autre méthode de défense jusqu'au round suivant, durant lequel il disposera à nouveau de trois manœuvres défensives accordées par ce sort. Le sort permet d'esquiver comme si le sorcier disposait d'un Mouvement de 8, en cas d'Attaques de zone.
Effet supplémentaire : +1 esquive additionnelle par round et +1 au Mouvement pour les Attaques de zone
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (12)
Type de sort : Défense

Accès Libre
Niveau : 1-70

Téléportation
Niveau : 66 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Le sorcier ou celui qu'il désigne est téléporté jusqu'à une distance maximale de 10 kilomètres. Ce sort permet de passer à travers les obstacles physiques, du moment qu'ils ne sont pas basés sur l'énergie. Il peut affecter autant de cibles que désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale et double la distance de téléportation
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-70

Immatérialité
Niveau : 70 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : La créature désignée par le sorcier devient complètement immatérielle, intangible vis à vis de tout ce qui n'est pas basé sur l'énergie. Dans cet état, la personne affectée ne peut plus toucher ni être touchée et pourra donc traverser toute chose non surnaturelle. Si le sorcier lance ce sort sur un individu ou un objet qui souhaite résister à ses effets, ce dernier devra réussir un test de RMys contre 100. En cas d'échec à ce test, l'individu devient immatériel, mais pourra effectuer un nouveau test de RMys tous les jours. La Présence affectable maximale est de 80.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (12) **Quotidien**
Type de sort : Effet, Animique

Ouragan
Niveau : 72 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Comme son nom l'indique, ce sort crée une bourrasque terrible qui rase tout ce qui se trouve dans un rayon de 500 mètres. Toute chose à l'intérieure de la zone doit réussir un test opposé contre une Force de 12 sous peine d'être emportée par le vent. Toute construction dont le Seuil d'Invulnérabilité est inférieur à 60 est automatiquement détruite ; celles dont le Seuil est inférieur à 120 subissent 10 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'elles soient détruites. Les constructions avec un Seuil supérieur à 120 ne sont pas du tout affectées. Les choses arrachées par le vent restent suspendues dans les airs jusqu'à la fin du sort, et tombent ensuite à terre. La hauteur par rapport au sol peut varier en fonction du lieu et de la volonté du sorcier mais ne peut jamais dépasser 100 mètres. Tous ceux qui réussissent le test opposé de Force n'ont pas à le refaire tant qu'ils ne bougent pas et restent dans la même position. Le MJ peut appliquer le bonus qu'il considère approprié au test de caractéristique des choses et individus affectés, suivant le lieu et s'ils ont quelque chose de solide pour s'y accrocher.
Effet supplémentaire : +50 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 20 (10)
Type de sort : Effet, Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-80

Air Solide
Niveau : 76 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Permet de solidifier l'air, créant ainsi une matière compacte et résistante. Le sorcier peut choisir quelle forme lui donner et où la placer, mais il ne pourra jamais la faire plus grande que 25 mètres de rayon. Il pourrait, par exemple, bloquer une entrée en créant un bloc solide qui interdirait le passage ou former un pont invisible permettant de franchir une crevasse. L'air solide ne peut être endommagé que par les armes capables d'altérer l'énergie et chaque tranche de 5 mètres possède 150 points de vie. Il n'est pas possible de voir cette substance, si ce n'est en réussissant un test Surhumain de Vigilance ou un test Absurde d'Observation. Ce sort peut aussi être utilisé pour envelopper des personnes et les empêcher de se déplacer librement. Dans ce cas, il est possible d'effectuer une attaque avec les règles d'Immobilisation sans que le sorcier ne subisse de malus à sa compétence de Projection magique pour réaliser cette manœuvre. L'air possède une Force de 14 et affecte tous les individus désignés se trouvant à l'intérieur de la zone du sort.
Effet supplémentaire : +25 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (7)
Type de sort : Effet, Attaque

Accès Libre
Niveau : 1-80

Contrôle du Climat
Niveau : 80 **Action :** Active
Coût : 220
Effet : Le sorcier prend le contrôle du climat dans un rayon de 5 kilomètres. Il peut modifier tous les éléments météorologiques dans cette zone, créant la situation climatique désirée de façon progressive.
Effet supplémentaire : +5 km de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (44) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Haute Magie

Créer Sylphe
Niveau : 82 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Façonne une créature d'air avec l'apparence de la vie, sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être est développé comme une créature d'Entre Mondes, en se servant des pouvoirs et des limitations des élémentaires d'air du **Chapitre 26**. La créature dispose de 600 PF et il faut, pour calculer son niveau maximal, suivre les mêmes règles que le sort Créer Être de la voie de Création.
Effet supplémentaire : +50 PF
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (20) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-90

Télékinésie Supérieure
Niveau : 86 **Action :** Active
Coût : 160
Effet : Ce sort permet au sorcier de déplacer à distance n'importe quel objet matériel, organique ou inorganique, sans besoin d'un contact physique et à une vitesse équivalant à une Qualité de Vol de 10. Le poids maximal que peut affecter ce sort est de 100 tonnes. Les êtres vivants peuvent résister s'ils réussissent un test de RMys contre 100.
Effet supplémentaire : Double le poids maximum et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (32) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-90

Relocalisation de Magie
Niveau : 90 **Action :** Active
Coût : 180
Effet : Permet au sorcier de déplacer librement les sources magiques qui alimentent un sort actif d'un endroit vers un autre. De cette façon, il peut changer de lieu un sortilège et le placer où cela lui convient. Il peut ainsi déplacer n'importe quel sortilège maintenu même s'il ne se trouve pas sous son contrôle, dont la valeur Zéonique est inférieure à 100. La distance maximale de relocalisation est déterminée par les règles générales de la Projection magique. Ce sort peut être utilisé contre les sorts affectant un lieu précis autant que sur ceux qui affectent des choses ou des individus. Si un sort Animique est transféré d'un individu à un autre, on l'applique en tout point comme s'il venait d'être lancé : la nouvelle cible a le droit de s'en défendre et d'effectuer un test de Résistance normal.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur Zéonique du sort
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (18) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Magie Divine

Magie Passive
Niveau : 92 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Ce sort enveloppe l'essence du sorcier, faisant en sorte que la magie afflue en lui de façon instinctive et qu'elle manifeste automatiquement ses désirs. Par conséquent, la magie et le sorcier répondent à l'unisson face à tout événement. Tant que ce sort est maintenu, tous les sorts que réalise le sorcier sont considérés comme des actions passives, y compris ceux d'attaque ou animiques. La Présence affectable maximale est de 80 points.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (30)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-100

Seigneur de l'Air
Niveau : 96 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Le sorcier contrôle tous les atomes d'air et d'électricité, quelle que soit leur intensité, dans un rayon de 100 kilomètres. Ce contrôle lui permet aussi de modifier le climat de son environnement, de créer des tempêtes ou des blizzards de n'importe quelle puissance. Toute créature basée sur l'air présente dans la zone d'effet doit réussir un test de RMys contre 140 pour ne pas tomber sous le contrôle immédiat du sorcier. En cas de réussite, elles n'ont pas à refaire ce test. Les êtres affectés n'ont droit à un nouveau test de Résistance que s'ils modifient la Base de leur Résistance.
Effet supplémentaire : +100 km de rayon et +5 RMys
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (30) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-100

Un Lieu dans le Monde
Niveau : 100 **Action :** Active
Coût : 450
Effet : Quand il exécute ce sort, le sorcier altère l'agencement du flux des âmes et de la réalité même. Bien qu'il ne puisse pas changer l'essence des choses ni leur forme, ce sort lui permet de les déplacer dans le monde et des les placer où qu'il le désire, sans autre limite que celle de sa volonté. De cette façon, il peut déplacer toute chose ou tout individu, physique ou spirituel, et le téléporter où il veut. Le sorcier peut transférer autant de choses qu'il souhaite en un round, quels que soient leur nombre ou leur condition, et les relocaliser à volonté. La seule façon de résister à cet effet consiste à réussir un test de RMys contre 140, à chaque téléportation non désirée. Le rayon d'action de ce sort est de 50 km et il affecte toutes les choses et personnes se trouvant dans cette zone.
Effet supplémentaire : +10 km de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 10 (45)
Type de sort : Automatique

Livre d'Eau

Source
Niveau : 2 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Attire tous les courants ou ruisseaux souterrains qui se trouvent à proximité, pour faire jaillir une source à l'endroit que désigne le sorcier. Ce sort influe sur les liquides naturels se trouvant à moins de 100 mètres du sorcier, mais ne peut pas traverser les barrières d'énergie.
Effet supplémentaire : +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (3) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-10

Créer Froid
Niveau : 6 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Crée une intensité de froid ou de gel. Tant que le sort est maintenu, la température reste au même niveau.
Effet supplémentaire : +1 intensité de froid ou de gel
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (3) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-10

Capacité Aquatique
Niveau : 10 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Confère la capacité de respirer et de se déplacer librement dans les milieux aquatiques. Le personnage ciblé par ce sort peut se déplacer avec son Mouvement maximal dans ces milieux, respirer les liquides et résister à n'importe quelle pression. Ce sort permet d'affecter autant d'individus que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 50.
Effet supplémentaire : +10 à la présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (5) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Immunité au Froid
Niveau : 12 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Ce sort permet au sorcier, ou aux personnes qu'il désigne, d'être immunisé à 5 intensités de froid. S'il reçoit une attaque basée sur cet élément, chaque intensité d'immunité réduit de 5 points les Dégâts de l'attaque et accorde un bonus de +5 aux Résistances contre ses effets.
Effet supplémentaire : +1 Intensité d'immunité
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (3) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-20

Bulle Protectrice
Niveau : 16 **Action :** Passive
Coût : 40
Effet : Lève une bulle d'énergie magique qui fonctionne comme un bouclier. La bulle ne subit pas de dégâts si elle bloque des attaques dont les Dégâts ne dépassent pas 40, mais les impacts d'une puissance supérieure la détruisent automatiquement.
Effet supplémentaire : +10 à la valeur des Dégâts auxquels peut résister la bulle
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (2)
Type de sort : Défense

Accès Libre
Niveau : 1-20

Frappe d'Eau
Niveau : 20 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Le sorcier génère une décharge offensive qui, tout en étant de Mode Contondant, peut altérer l'énergie. Ses Dégâts sont de 40 et elle rajoute un impact de Force 8 sur la cible du sort. Si la puissance de ce coup en vient à dépasser 12, il faut prendre deux effets supplémentaires au lieu d'un pour rajouter des points de Force supplémentaires.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts et +1 à la Force de la frappe
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Contrôle des Liquides
Niveau : 22 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort permet de contrôler totalement un volume de liquide ne dépassant pas 5 litres. Il peut en altérer la forme et la nature, lui permettre de se déplacer de lui-même, lui donner une autre apparence, voire de modifier sa solidité. Si ce sort est lancé sur un élémentaire d'eau, le sorcier peut en prendre le contrôle si la créature ne réussit pas un test de RMys contre 100. Ce sort permet même de manipuler le flux sanguin des êtres vivants ; dans ce cas, une cible bénéficie d'un bonus de +40 à son test de RMys ou de RPhy. Manipuler le flux sanguin d'une personne permet au sorcier de lui infliger un malus aux actions et des dégâts équivalant à la marge d'échec pendant plusieurs rounds. En ce qui concerne les élémentaires, ils ont droit à un nouveau test chaque jour ou s'ils reçoivent un ordre complètement opposé à leur nature ; un individu normal pour refaire un test tous les cinq rounds pour tenter de se libérer totalement de l'influence du sorcier.
Effet supplémentaire : Double la quantité de liquide affectée et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6) **Quotidien**
Type de sort : Effet, Animique

Accès Libre
Niveau : 1-30

Congeler les Émotions
Niveau : 26 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort gèle les sentiments d'une personne, ce qui lui accorde une immunité psychologique contre tous les états émotionnels. Ce sort peut affecter autant d'individus que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 50.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 130

Contrôle du Froid
Niveau : 30
Action : Active
Coût : 50
Effet : Permet de contrôler une quantité de gel ou de froid équivalant à 5 intensités. Le sorcier peut en altérer la puissance jusqu'à la moitié de son intensité de base, en changer la forme ou même la sculpter comme il le désire. S'il utilise ce sort sur un être naturellement basé sur le froid, le sorcier peut le contrôler si la créature ne réussit pas un test de RMys contre 100. La créature a droit à un nouveau test par jour ou si elle reçoit un ordre complètement opposé à sa nature.
Effet supplémentaire : +1 intensité contrôlable de froid ou de gel et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5) **Quotidien**
Type de sort : Effet, Animique

Congeler
Niveau : 32 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort provoque un froid intense sur une ou plusieurs personnes, congelant leurs corps en même temps qu'il les enferme dans des prisons de gel. Le sort fait effet sur 5 mètres de rayon. Il permet un test de RMys contre 120 ; cependant, si une seule cible est choisie, la difficulté de ce test augmente à 140. Les conséquences de ce sort dépendent de la marge d'échec au test de Résistance : si la différence est inférieure à 20, il produit un effet de **paralysie mineure** ; si elle est inférieure à 80, de **paralysie partielle** ; et de **paralysie totale** pour plus de 80.
Effet supplémentaire : +5 m de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-40

Écran de Gel
Niveau : 36 **Action :** Passive
Coût : 60
Effet : Forme une barrière de gel qui protège contre toutes les sources d'attaque. Si le bouclier parvient à bloquer une décharge d'énergie basée sur la lumière ou l'obscurité, il peut retourner l'attaque à son envoyeur avec le même résultat final. L'écran possède 400 points de vie.
Effet supplémentaire : +100 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Défense

Accès Libre
Niveau : 1-40

Créer Liquides
Niveau : 40 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Crée 10 litres d'eau ou d'un liquide similaire. Si le liquide a une Présence supérieure à l'eau, le MJ peut en réduire la quantité de façon proportionnelle. Ce sort ne permet pas de créer des liquides possédant des capacités mystiques.
Effet supplémentaire : Double la quantité de liquide créée
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (8) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Attaque de Gel

Niveau : 42 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Produit une puissante décharge de gel pouvant altérer l'énergie. Le sorcier peut choisir librement entre le Mode Froid ou Perforant ; dans un cas comme dans l'autre, les Dégâts de l'attaque sont de 100.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Accès Libre
Niveau : 1-50

Cristallisation

Niveau : 46 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort cristallise la cible, le rendant ainsi fragile et cassable. La personne affectée doit réussir un test de RMys ou RPhy contre 140 sous peine que tout son corps se congèle, provoquant une paralysie mineure immédiate. De plus, tous les dégâts reçus sont considérés Critiques, quelle que soit leur valeur. Les créatures à Encaissement ne reçoivent pas de Critique direct, mais tout leur corps devient un point vulnérable.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (4)
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-50

Contrôler Reflet

Niveau : 50 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Le sorcier lie le corps d'un individu au sien, l'obligeant ainsi à imiter tous ses mouvements. La personne ensorcelée se comporte comme un miroir, qui copie instantanément celui qui la contrôle. Il faut réussir un test de RMys contre 80 pour résister à ce sort, qui ne permet pas de retenter ce test, sauf si la personne contrôlée se rend compte qu'elle va réaliser une action qu'elle ne ferait jamais normalement.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (4)
Type de sort : Animique

Corps Liquide

Niveau : 52 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : La créature désignée par le sorcier se transforme en substance liquide, ce qui lui permet d'altérer volontairement sa forme et de l'immuniser à de nombreux types d'attaque. Cette métamorphose limitée se révèle efficace car toutes les personnes qui voient l'individu affecté doivent réussir un test Très Difficile de Vigilance pour s'apercevoir de sa nature liquide. De plus, le bénéficiaire du sort peut transformer ses membres en diverses armes, qui possèdent une qualité de +5 pour le calcul des Dégâts. Bien que l'individu ne soit pas véritablement immatériel, il peut entrer dans tout endroit dans lequel peut s'infiltrer de l'eau, comme un petit trou. Dans cet état, un personnage est complètement invulnérable aux attaques Perforantes et Tranchantes qui n'altèrent pas l'énergie ; quant aux attaques Contondantes, elles n'infligent que la moitié des dégâts (sauf si elles altèrent l'énergie, dans ce cas elles infligent la totalité des dégâts). Malheureusement, il devient vulnérable aux effets paralysants du froid, et applique un malus de -20 à ses Résistances contre ces effets. La Présence affectable maximale est de 100.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-60

Refléter les États

Niveau : 56 **Action :** Passive
Coût : 120
Effet : Le sorcier crée un miroir mystique, capable de refléter tous les états surnaturels dont un individu proche de lui ou lui-même peut être la cible. L'effet se reflète automatiquement sur celui qui l'a produit, qui doit alors réussir un test de RMys contre 120 pour éviter d'être victime de son propre pouvoir. Si, par exemple, le sorcier est soumis à une atroce souffrance de nature magique, ce sort oblige l'individu qui l'a provoquée à immédiatement effectuer le test de RMys, sous peine de subir la même souffrance. Ce sort n'a pas de maintien mais l'état reflété dure autant que le pouvoir qu'il reflète. Chaque effet ne peut être reflété qu'une fois.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-60

Tempête de Gel

Niveau : 60 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Crée une puissante tempête de gel qui congèle tout ce qui se trouve dans sa zone. Tous les individus dans la zone doivent effectuer un test de RPhy contre 140, sous peine de subir automatiquement 10 points de dégâts de froid et un malus cumulatif de -5 à leurs actions. À cause de cet intense blizzard, la difficulté des tests de compétences perceptives augmente de deux niveaux. La tempête a un rayon maximal de 50 mètres et ne permet pas de choisir ses cibles à l'intérieur. Il suffit pour être affecté par la tempête de gel de se trouver dans sa zone d'effet le round suivant le lancement du sort. Ce sort reste toujours fixé au même endroit.
Effet supplémentaire : +25 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (6)
Type de sort : Automatique

Contrôle des Marées

Niveau : 62 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Ce sort permet au sorcier de contrôler les courants des mers et des fleuves, de modifier de façon limitée leurs cours et leur puissance. Le pouvoir de ce sort est tel que le sorcier peut même provoquer de petits raz de marée ou inverser le cours d'un fleuve. La zone d'effet fait 500 mètres de rayon et le sorcier peut la déplacer autour de lui à volonté.
Effet supplémentaire : +100 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 10 (15) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-70

Prison d'Eau

Niveau : 66 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Ce sort crée une immense quantité d'eau qui engloutit toutes les personnes qui se trouvent dans sa zone d'effet. Tous les individus pris se retrouvent dans un milieu aquatique et ont donc du mal à se déplacer ; de plus, à moins qu'ils ne puissent respirer sous l'eau, ils commencent à suffoquer. Cette prison empêche de s'échapper grâce à de puissants courants qui attirent les captifs vers le centre. Si un personnage tente de fuir, il doit réussir un test opposé contre une Force de 14, mais il bénéficie d'un bonus de +1 à sa caractéristique pour chaque niveau de difficulté obtenu au-delà de Facile sur un test de Natation. Le cube d'eau qui s'est formé mesure dix mètres de large sur dix de haut. Il suffit pour être affecté par ce sort de se trouver dans la zone d'effet le round suivant le lancement du sort.
Effet supplémentaire : +10 m de long
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (7)
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-70

Glaciation
Niveau : 70 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Comme son nom l'indique, ce sort crée une immense zone glaciale autour du sorcier, sans prendre en compte les conditions climatiques actuelles. Tout ce qui l'entoure se couvre de glace et de neige, réduisant la température ambiante bien au-dessous de zéro. Tant que le sort est maintenu, le froid n'est pas affecté par les phénomènes atmosphériques naturels. La zone d'effet du sort s'étend dans un rayon d'un kilomètre.
Effet supplémentaire : +500 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (40) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Tsunami
Niveau : 72 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Ce sort soulève un tsunami dévastateur capable de raser complètement une côte, sur une largeur maximale d'un kilomètre. Les constructions disposant d'un Seuil d'Invulnérabilité inférieur à 80 seront immédiatement détruites tandis que les autres subissent d'énormes dégâts. Bien sûr, tous les individus présents à l'intérieur de la zone subissent les conséquences logiques du phénomène.
Effet supplémentaire : +1 km de large
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-80

Reflet de l'Âme
Niveau : 76 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Le pouvoir de ce sort manifeste un reflet spirituel d'une personne ou d'une créature, une copie animique qui conserve toutes les qualités que possède l'original. L'entité ressemble à la personne ciblée par le sort, si ce n'est qu'il s'agit qu'un être Animique pouvant interagir avec le monde réel et visible par tous. Cependant, il reste immunisé à toutes les attaques ne pouvant altérer l'énergie. Si la créature copiée possède des pouvoirs qui requièrent une Gnose supérieure à 25, ces capacités ne sont pas copiées. Le reflet obéit à tous les ordres du sorcier, mais il ne peut se manifester que tant qu'il se trouve en présence de l'original. On peut copier l'âme de tout individu dont la Présence ne dépasse pas 40. A partir de 60 en Présence, il faut prendre deux effets supplémentaires au lieu d'un pour encore augmenter la Présence. Un sorcier ne peut avoir qu'un seul sort de Reflet de l'Âme actif en même temps sur un même individu. Si l'individu copié tente de résister au sort, il doit réussir un test de RMys contre 140. Ce sort ne peut pas faire effet sur le sorcier lui-même,
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (20)
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-80

Ralentir le Temps
Niveau : 80 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Ce sort influe sur les fibres de l'espace-temps d'une partie de la réalité, épaississant son cours de façon à ce qu'il passe plus lentement pour tout le monde, y compris le sorcier. La zone affectée par ce sort se sépare temporairement de la réalité, chaque minute devient une heure à l'extérieur. La zone d'effet fait 100 mètres de rayon autour du sorcier, mais s'étend à une vitesse de dix mètres par round dès le moment où le sort est jeté. Si quelqu'un pénètre plus tard dans la zone, il subit quand même son influence. Les entités affectées peuvent éviter les conséquences de ce sort en réussissant un test de RMys contre 120, mais uniquement si elles possèdent une Gnose supérieure à 30. Il suffit de se trouver dans la zone d'effet du sort pour être affecté dès le round suivant son lancement.
Effet supplémentaire : +50 m de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (20)
Type de sort : Automatique

Haute Magie

Créer Ondine
Niveau : 82 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Façonne une créature d'eau avec l'apparence de la vie, sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être est développé comme une créature d'Entre Mondes, en se servant des pouvoirs et des limitations des élémentaires d'eau du **Chapitre 26**. La créature dispose de 600 PF et il faut, pour calculer son niveau maximal, suivre les mêmes règles que le sort Créer Être de la voie de Création.
Effet supplémentaire : +50 PF
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (50) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-90

Congeler la Magie
Niveau : 86 **Action :** Passive
Coût : 250
Effet : Ce sort congèle la magie et paralyse temporairement un sort, ce qui a pour conséquence d'annuler ses effets. Un sortilège congelé ne disparaît pas, il reste suspendu sans faire d'effet, et ne requiert pas non plus que l'on paie son maintien. Congeler la Magie affecte tout autant les sorts que contrôle le sorcier que ceux lancés par d'autres, tant que leur valeur Zéonique ne dépasse pas 150. Dès que ce sort cesse, le sortilège suspendu reprend ses effets. Comme Congeler la Magie est un sort passif, on peut congeler des sorts utilisés durant le même round où celui-ci est lancé.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur Zéonique des sorts
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (50) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-90

À l'Intérieur du Miroir
Niveau : 90 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Ce sort conjure un reflet d'un endroit et crée une réalité parallèle similaire à ce lieu qui existe dans le monde réel. Ce reflet est identique au lieu imité, que cela concerne les constructions, la flore ou le climat, qui restent dans un état inaltérable correspondant au moment où a été lancé ce sort. Seuls les êtres vivants de Présence supérieure à 20 ne peuvent être imités, ainsi que les lieux aux caractéristiques exceptionnelles. Au moment de lancer le sort, le sorcier doit créer des portes distinctes qui relient le monde réel à son œuvre, qui se trouvent où il désire et prennent la forme qu'il souhaite. Le nombre d'ouvertures n'est pas limité, mais le sorcier doit au moins en créer une. Ce sort peut imiter un lieu faisant au maximum 500 mètres de rayon.
Effet supplémentaire : +100 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 10 (30) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Magie Divine

Seigneur des Gelées
Niveau : 92 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Le sorcier contrôle tous les atomes de froid et de gel dans un rayon de 100 kilomètres, quel que soit le nombre d'intensités qui le composent. Ce contrôle lui permet de réduire la température ambiante à l'intérieur de la zone d'effet et de recouvrir de gel tout ce qu'il désire. Toute créature basée sur le froid se trouvant dans la zone doit réussir un test de RMys contre 140 pour ne pas être immédiatement dominée. Si une créature réussit ce test, elle n'a pas à en effectuer d'autres. Les créatures affectées ont droit à un nouveau test uniquement si elles modifient leur Résistance.
Effet supplémentaire : +100 km de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (30) **Quotidien**
Type de sort : Automatique



Un élémentaire d'eau créé avec le sort Créer Ondine

Accès Libre
Niveau : 1-100

Seigneur des Eaux

Niveau : 96 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Le sorcier contrôle toutes les substances liquides dans un rayon de 100 kilomètres. Ce contrôle lui permet de modifier à sa guise les océans, les fleuves et les lacs, quelle que soit leur taille, en les modelant comme s'il s'agissait d'une extension de sa propre personne. Toute créature basée sur l'eau se trouvant dans la zone doit réussir un test de RMys contre 140 pour ne pas être immédiatement dominée. Si une créature réussit ce test, elle n'a pas à en effectuer d'autres. Les êtres affectés n'ont droit à un nouveau test de Résistance que s'ils modifient la Base de leur Résistance.
Effet supplémentaire : +100 km de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (30) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-100

Un Monde Parfait

Niveau : 100 **Action :** Active
Coût : 450
Effet : Ce sort congèle toute la réalité, arrêtant complètement le temps qui passe. Tant que durent ses effets, l'existence entière est paralysée ; seul le sorcier peut se déplacer et altérer librement son environnement (mais il n'a plus la capacité de régénérer son Zéon). Les entités affectées peuvent éviter les effets de ce sort en réussissant un test de RMys contre 120, mais seulement si elles possèdent une Gnose supérieure à 35.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 5 (90) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Livre de Feu

Créer Feu

Niveau : 2 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Crée une intensité de feu. Tant que ce sort est maintenu, la flamme continue à brûler même si elle n'a rien à consumer. Si elle est placée sur un support inflammable, elle continue à brûler normalement après la fin du sort.
Effet supplémentaire : +1 intensité de feu
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (3) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-10

Réduire le Feu

Niveau : 6 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Diminue le feu ou la chaleur d'une intensité. Il faut prendre en compte que certaines sources de feu, comme les volcans ou les grands incendies, se reproduisent automatiquement si elles ne sont pas totalement éteintes. Quand ce sort est lancé sur un être de feu, il subit 5 points de dégâts effectifs par intensité réduite s'il ne réussit pas un test de RMys contre 100. Les créatures à Encaissement subissent 25 points de dégâts par intensité.
Effet supplémentaire : -1 intensité de feu et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet, Animique

Accès Libre
Niveau : 1-10

Illustration © Kamiwata 2001

Immunité contre le Feu
Niveau : 10 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Ce sort permet au sorcier, ou à la personne qu'il désigne, d'être immunisé à 5 intensités de chaleur. S'il subit une attaque basée sur ces éléments, chaque intensité à laquelle il est immunisé réduit de 5 points les Dégâts de l'attaque et lui accorde un bonus de +5 aux Résistances contre ces effets.
Effet supplémentaire : +1 intensité d'immunité
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (3) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Sentir la Chaleur
Niveau : 12 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Détecte la localisation de n'importe quelle source de chaleur dans un rayon de 25 mètres. Ce sort ne donne aucune information sur la nature de ces sources, mais permet de sentir les intensités et les tailles. Il est même possible de percevoir la chaleur que diffuse un corps humain, mais pas celle d'êtres inanimés ou immatériels, comme les golems ou les morts vivants. Si une chose ou un individu désire éviter la détection, elle doit réussir un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +10 à la RMys et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6) **Quotidien**
Type de sort : Détection

Accès Libre
Niveau : 1-20

Boule de Feu
Niveau : 16 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Ce sort projette une attaque ignée de Dégâts 50, qui explose sur une zone de 5 mètres de rayon. Il n'est pas possible de sélectionner de cibles dans la zone d'explosion. Cette attaque s'effectue sur le Mode Chaleur.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts et +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Accès Libre
Niveau : 1-20

Contrôle sur le Feu
Niveau : 20 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Permet de contrôler la forme et la croissance d'un feu qui ne dépasse pas 5 intensités. Le sorcier peut modifier divers aspects des flammes, comme leur couleur, leur apparence ou la fumée qu'elles produisent. Si ce sort est lancé sur une créature naturellement basée sur le feu, le sorcier pourra la contrôler si la créature échoue un test de RMys contre 100.
Effet supplémentaire : +1 intensité de feu et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5) **Quotidien**
Type de sort : Effet, Animique

Barrière de Feu
Niveau : 22 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Ce sort élève un puissant mur de feu. Toute personne tentant de traverser le mur subit automatiquement une attaque avec un Résultat de 240 (Quasiment Impossible), de Dégâts 80 sur le Mode Chaleur. Recevoir des dégâts n'empêche pas un personnage de traverser ce mur. La barrière ne peut pas dépasser 2 mètres de haut et 2 mètres de large. De plus, le sorcier peut l'utiliser comme un bouclier magique pour bloquer uniquement les attaques basées sur l'eau, le froid ou le feu. Il possède 300 points de vie.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts infligés, +1 mètre d'extension et +50 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Automatique, Défense

Accès Libre
Niveau : 1-30

Arme Ignée
Niveau : 26 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Ce sort enveloppe une arme de flammes, ce qui lui permet d'attaquer sur le Mode Chaleur comme Mode principal. Le feu est si puissant qu'il augmente de 10 points les Dégâts de l'attaque, sans affecter la résistance de l'arme.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts de l'arme
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-30

Décharge de Chaleur
Niveau : 30 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort projette une décharge d'ondes à haute température, pouvant enflammer n'importe quoi. Cette attaque est effectuée sur le Mode Chaleur et les dégâts sont de 50. Comme les ondes ne sont pas visibles pour l'œil humain, le défenseur doit pouvoir voir la magie, posséder une vision thermique ou réussir un test Absurde de Vigilance pour ne pas subir le malus de Cécité contre cette attaque.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Voir dans les Cendres
Niveau : 32 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort transporte les sens du sorcier vers le passé, afin de lui permettre de voir la cause ou l'incident qui a provoqué un incendie précis. Le sorcier doit se trouver parmi les restes de l'incendie pour lancer ce sort, et il n'a pas conscience de ce qui se passe autour de lui pendant toute sa durée. Le sortilège permet de revenir au maximum une heure dans le passé.
Effet supplémentaire : Double le temps de recul
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-40

Augmenter la Température Ambiante
Niveau : 36 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Augmente de 5 degrés la température ambiante dans un rayon d'un kilomètre. Si, avec des effets supplémentaires, la température d'une zone précise augmente de 10 degrés au-delà de la température naturelle, il faut deux effets supplémentaires au lieu d'un pour continuer à l'augmenter.
Effet supplémentaire : +1 degré et +500 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (12) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-40

Mine de Feu
Niveau : 40 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Crée une mine de feu qui explose au moment où le veut le sorcier, dans un rayon de dix mètres. Cette attaque se fait sur le Mode Chaleur et les Dégâts sont de 80. Pour se défendre de l'explosion, il faut effectuer une défense contre un Résultat d'Attaque de 240 (Quasiment Impossible) si l'on se trouve à plus de la moitié du rayon maximal de l'explosion ou contre 280 (Impossible) à moins de la moitié du rayon maximal. À bout portant, c'est-à-dire à mois d'un mètre du centre, le Résultat d'Attaque est de 320 (difficulté Surhumaine). La mine peut être laissée à un endroit ou sur un objet précis, où elle reste fixée jusqu'à son explosion. Le sorcier peut l'activer quand il le désire, ce qui ne compte pas comme une action active. Il n'est pas possible de choisir des cibles à l'intérieur de la zone d'explosion, qui affecte toutes les choses et personnes présentes, y compris le sorcier.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (16) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Augmenter le Critique
Niveau : 42 **Action :** Passive
Coût : 60
Effet : Accorde un bonus de +20 au jet pour calculer le niveau de Critique provoqué par une attaque déterminée. Bien que ce sort soit passif, il doit être utilisé avant que les dés ne soient jetés.
Effet supplémentaire : +5 au niveau du Critique
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-50

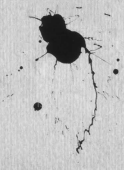
Déshydrater
Niveau : 46 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort détruit presque toute trace d'humidité dans un rayon de 5 mètres. Les êtres vivants dont le corps est constitué d'eau (comme les êtres humains) subissent des dégâts effectifs égaux à la moitié de la marge d'échec d'un de RMys contre 100. Dans le cas d'un élémentaire d'eau, les dégâts sont égaux au double de la marge d'échec.
Effet supplémentaire : +5 m de rayon et +5 à la RPhy ou RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet, Animique

Accès Libre
Niveau : 1-50

Fondre
Niveau : 50 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort chauffe n'importe quel objet inorganique que le sorcier choisit dans un rayon de 50 mètres, ce qui lui permet d'atteindre des températures extrêmement élevées. La chaleur produite est si intense que l'objet doit réussir un test de Résistance contre 60 sous peine de fondre en un nombre de rounds égal à sa Solidité. Toute personne en contact avec l'objet doit s'en écarter pour ne pas subir de dégâts. Si elle reste à son contact, elle doit effectuer un jet sur le **Tableau 73** à chaque round.
Effet supplémentaire : +10 m de rayon et +5 à la Résistance
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Animique

De Corps à Feu
Niveau : 52 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : La créature désignée par le sorcier se transforme en flammes et devient ainsi immunisé à toutes les attaques non basées sur l'énergie, le froid ou l'eau. Toute substance pouvant éteindre le feu (sable, mousse...) inflige aussi des dégâts au personnage. Tant qu'il se trouve dans cet état, le personnage bénéficie d'un bonus de +30 à ses Résistances contre les effets basés sur la chaleur. Tout ce qui entre en contact avec les flammes de son corps doit réussir un test de RPhy contre le double de sa Présence, sous peine de perdre une quantité de PV égale à la moitié de la marge d'échec. Si la personne affectée possède une protection contre le feu, chaque point d'IP contre le Mode Chaleur lui accorde un bonus de +5 à son test de RPhy. La Présence affectable maximale est de 60.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-60



Sacrifice Vital
Niveau : 56 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Permet au sorcier de consumer sa propre force vitale pour augmenter ses capacités physiques quand il en a besoin. Ce sort permet de sacrifier temporairement ses points de vie, à l'aide d'une action passive, pour obtenir un bonus à une action déterminée. Chaque 5 points de vie que le personnage sacrifie ainsi lui accorde un bonus de +5 à l'un de ses tests (en ce qui concerne les créatures à Encaissement, il faut multiplier ces points par leur multiplicateur d'encaissement). Ce bonus ne concerne que les actions physiques et peut être additionné aux compétences principales, comme l'attaque, la défense ou la Projection magique. Bien qu'il s'agisse d'une action passive, il faut déclarer ce sacrifice avant de lancer les dés.
Le sorcier peut aussi décider de conférer cette capacité à un autre individu ; ce dernier décide alors combien de points dépenser au cas par cas. Les points de vie perdus de cette façon se récupèrent à un rythme de 10 par jour, quelle que soit la Régénération naturelle du personnage. On peut sacrifier un maximum de 40 PV par round. Les effets de ce sort ne se cumulent pas : un seul sort de ce type peut affecter un individu précis en même temps.
Effet supplémentaire : +10 à la quantité maximale de points de vie sacrifiable par round
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (6) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-60

Incinérer
Niveau : 60 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort recouvre de flammes toutes les cibles que désigne le sorcier, qu'il soit organique ou inorganique, du moment qu'il se trouve dans un rayon maximal de 50 mètres. En termes de jeu, le sorcier effectue un jet avec un bonus de +100 sur le **Tableau 73** : En flammes, pour chaque cible qu'il désire incinérer. Il faut pour résister aux effets de ce sort réussir un test de RMys contre 140.
Effet supplémentaire : +10 à la **Table 73**, +5 à la RMys et +25 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Automatique

Consumer l'Essence
Niveau : 62 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Ce sort crée une terrifiante aura surnaturelle autour du sorcier, qui détruit l'essence de vie des gens, consume leur énergie et les empêche de se soigner par des moyens naturels. Chaque cible se trouvant dans un rayon de 10 mètres autour du sorcier doit réussir un test de RMys contre 120 sous peine de perdre une quantité de points de vie et de Zéon équivalant à la marge d'échec. Les PV perdus par un personnage à cause de ce sort ne peuvent pas être récupérés de façon naturelle ; seuls les sorts de guérison peuvent les rendre. En ce qui concerne les points de Zéon, ils doivent être absorbés chez d'autres sorciers ou des réserves magiques.
Effet supplémentaire : +5 m de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-70

Sacrifice de Pouvoir
Niveau : 66 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Permet au sorcier de consumer sa propre énergie magique pour augmenter son accumulation magique. Ce sort permet de dépenser des points de Zéon, à l'aide d'une action passive, pour obtenir un bonus temporaire à l'AMR. Pour 10 points dépensés dans ce but, le sorcier bénéficie d'un bonus de +5 à son AMR jusqu'à la fin du round. Il est possible de sacrifier au maximum 20 points de Zéon par round avec ce pouvoir. Les effets de ce sort ne se cumulent pas : un seul sort de ce type peut affecter un individu précis en même temps.
Effet supplémentaire : +5 à la quantité maximale de Zéon sacrifiable par round
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (6) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-70

Critique Direct
Niveau : 70 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Provoque une explosion interne chez un individu, ce qui lui inflige un Critique automatique. En termes de jeu, la cible subit l'équivalent d'un niveau de Critique de 120, mais peut l'encaisser avec un test de RPhy en suivant les règles habituelles. Un test réussi de RMys contre 140 permet d'éviter les effets de ce sort.
Effet supplémentaire : +10 au niveau de Critique et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Animique

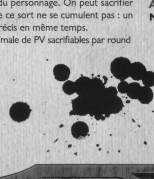
Magie pour les Capacités
Niveau : 72 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Ce sort permet au sorcier de consumer son énergie magique pour augmenter temporairement ses caractéristiques et les compétences qui en dépendent. Ce sort permet de sacrifier ses points de Zéon pour obtenir un bonus aux caractéristiques, de façon passive. Vingt points de Zéon sacrifiés accordent un bonus de +1 aux caractéristiques jusqu'à la fin du round. Un personnage peut sacrifier au maximum 40 points de Zéon par round avec ce pouvoir. Les effets de ce sort ne se cumulent pas : un seul sort de ce type peut affecter un individu précis en même temps.
Effet supplémentaire : +10 à la quantité maximale de Zéon sacrifiable par round
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (6) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-80

Tempête de Feu
Niveau : 76 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Le sorcier désigne une zone où il déchaîne une puissante tempête de feu, qui calcine tout ce qui se trouve à l'intérieur. Les individus se trouvant dans cette zone subissent à chaque round une attaque automatique contre un Résultat d'Attaque de 240 (Quasiment Impossible). Les Dégâts sont de 100 sur le Mode Chaleur. La zone de la tempête a un rayon maximal de 25 mètres. Le sorcier ne peut pas désigner de cibles à l'intérieur de la zone et peut même en subir les effets. Il suffit pour être victime de cette attaque de se trouver dans la zone lors du round suivant le lancer du sort. Ce sort reste toujours fixé à l'endroit où il a été lancé.
Effet supplémentaire : +2,5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (15)
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-80

Consumer la Vie par Magie
Niveau : 80 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Ce sort permet au sorcier de consommer sa propre force vitale pour augmenter sa réserve de magie. Il peut alors sacrifier temporairement des points de vie pour récupérer du Zéon, à l'aide d'une action passive. Pour 5 PV sacrifiés de cette manière, le sorcier récupère 50 points de Zéon (les créatures à Encaissement multiplient cette quantité de PV par leur multiple d'encaissement). Les points de vie perdus de cette façon se récupèrent à un rythme de 10 par jour, quelle que soit la Régénération naturelle du personnage. On peut sacrifier un maximum de 20 PV par round. Les effets de ce sort ne se cumulent pas : un seul sort de ce type peut affecter un individu précis en même temps.
Effet supplémentaire : +10 à la quantité maximale de PV sacrifiables par round
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (6) **Quotidien**
Type de sort : Effet



Haute Magie

Créer Efrit
Niveau : 82 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Façonne une créature de feu avec l'apparence de la vie, sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être est développé comme une créature d'Entre Mondes, en se servant des pouvoirs et des limitations des élémentaires de feu du **Chapitre 26**. La créature dispose de 600 PF et il faut, pour calculer son niveau maximal, suivre les mêmes règles que le sort Créer Être de la voie de Création.
Effet supplémentaire : +50 PF
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (50) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-90

Bûcher
Niveau : 86 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Crée dix intensités de feu. Tant que le sort est maintenu, les flammes continuent de brûler même si elles n'ont rien à consumer. Si le feu est placé sur un support inflammable, il continue à brûler normalement après la fin du sort.
Effet supplémentaire : +5 intensités de feu
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (25) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-90

Dévastation
Niveau : 90 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Projette une explosion de feu, capable d'altérer l'énergie, sur une zone de 500 mètres de rayon. Les Dégâts sont de 200 points sur le Mode Chaleur. Il n'est pas possible de désigner des cibles à l'intérieur de la zone d'effet.
Effet supplémentaire : +500 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Magie Divine

Sacrifice d'Autrui
Niveau : 92 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Ce sort enchaîne la force vitale et l'essence d'autres personnes au sorcier, ce qui lui permet de les consumer pour son propre bénéfice. En termes de jeu, le sorcier peut utiliser les points de vie et de Zéon des cibles affectées par ce sort pour ses sorts de sacrifice : Sacrifice Vital, Magie pour les Capacités, Sacrifice de Pouvoir et Consumer la Vie par Magie. Ce sort fonctionne sur une zone fixe d'un kilomètre de rayon, à l'intérieur de laquelle le sorcier peut désigner autant de cibles qu'il le désire. Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour ne pas être affecté par ce sort. Les cibles affectées ont droit à un nouveau test de Résistance par jour, ainsi que chaque fois que leur énergie est absorbée.
Effet supplémentaire : +500 m de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (50) **Quotidien**
Type de sort : Animique, Effet

Accès Libre
Niveau : 1-100

Seigneur du Feu
Niveau : 96 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Le sorcier contrôle toutes les particules de chaleur dans un rayon de 100 kilomètres autour de lui. Ce contrôle lui permet même de manœuvrer les courants de magma sous l'écorce terrestre, et ainsi de créer des volcans ou provoquer des éruptions. Toutes les créatures basées sur le feu présentes à l'intérieur de la zone d'effet du sort doivent réussir un test de RMys contre 140 sous peine d'être contrôlées par le sorcier. En cas de réussite, elles n'ont pas à refaire de test. Les êtres affectés n'ont droit à un nouveau test de Résistance que s'ils modifient la Base de leur Résistance.
Effet supplémentaire : +100 km de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (30) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-100

Armaggedon
Niveau : 100 **Action :** Active
Coût : 450
Effet : Le sort de feu ultime donne au sorcier la capacité de consumer une partie de l'essence même du monde, calcinant ainsi les âmes qui se trouvent autour de lui. Armaggedon annihile toute forme d'existence dans un rayon de 10 kilomètres autour du lieu de lancement du sort. Toute chose, organique ou non, se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet, doit réussir un test de RMys contre 140 à chaque minute, sous peine d'être physiquement et spirituellement brûlée. Tant que le sorcier maintient Armaggedon actif, aucune forme de vie ne pourra naître ou être créée dans sa zone d'effet.
Effet supplémentaire : +5 km de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (90) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Livre de Terre

Détecter Minéraux
Niveau : 2 **Action :** Active
Coût : 20
Effet : Permet au sorcier de localiser un minéral précis, se trouvant dans un rayon de 10 mètres. Ce sort ne donne aucune information sur la forme de la matière, mais indique approximativement sa taille ou sa quantité. Il n'est pas possible de détecter des minéraux à travers une barrière basée sur l'énergie.
Effet supplémentaire : +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-10

Contrôle Minéral
Niveau : 6 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Ce sort permet de contrôler n'importe quelle substance minérale, tant que sa Présence ne dépasse pas 30. Il faut prendre en compte le fait que, quel que soit le contrôle du sorcier sur les choses, il ne peut leur attribuer des capacités qu'elles n'ont pas naturellement. En somme, même s'il contrôle une roche, il ne pourra pas la faire se déplacer toute seule ; par contre, il pourra obliger un golem mécanique ou un élémentaire de pierre à se soumettre à sa volonté. Les êtres basés sur cet élément peuvent éviter cet effet en réussissant un test de RMys contre 100. Ils peuvent refaire ce test une fois par jour ou chaque fois qu'ils reçoivent un ordre complètement opposé à leur nature.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale, +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (3) **Quotidien**
Type de sort : Effet, Animique

Accès Libre
Niveau : 1-10

Augmenter le Poids
Niveau : 10 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Augmente le poids d'un objet physique de 20 kg.
Effet supplémentaire : +10 kg
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (4) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Transformer Minéral
Niveau : 12 **Action :** Passive
Coût : 40
Effet : Transmute un type de métal précis en un autre en modifiant sa composition naturelle. Ce sort peut changer les métaux dont la Présence ne dépasse pas 30 et convertir, par exemple, une pierre en or. Il peut affecter jusqu'à 10 kilogrammes de métal mais le poids final peut dépendre du métal obtenu.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale et +10 kg
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (2)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-20

Fermeté
Niveau : 16 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Augmente la résistance d'un individu ou d'un objet aux dégâts. Si ce sort prend pour cible un être vivant, celui-ci bénéficie d'un bonus de +20 à la RPhy pour éviter les effets des Critiques. Si ce sort prend pour cible un objet avec Solidité, il l'augmente de +2. Il n'est possible d'affecter qu'une cible à la fois par lancement de ce sort.
Effet supplémentaire : +5 à la RPhy ou +1 à la Solidité
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-20

Barrière de Pierre
Niveau : 20 **Action :** Passive
Coût : 60
Effet : Ce sort élève une barrière matérielle qui permet au sorcier de se défendre de toutes les attaques qui infligent des dégâts, y compris celles basées sur l'énergie. Cependant, cet effet ne peut pas bloquer les effets animiques ou ceux qui obligent uniquement à effectuer un test de RMys ou de RPsy. Il possède 600 points de vie, mais bénéficie d'un Seuil d'Invulnérabilité de 60 contre les attaques physiques.
Effet supplémentaire : +100 points de vie et +5 au Seuil
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Défense

Lenteur
Niveau : 22 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Réduit la vitesse de déplacement et la capacité de réaction d'un individu. Si la cible affectée ne réussit pas un test de RMys contre 120, elle diminue son Initiative de 50 et applique un malus de -2 à son Mouvement.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys, -5 à l'Initiative et -1 au Mouvement
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-30

Cuirasse
Niveau : 26 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Forme une carapace physique qui protège contre tous les Modes d'attaque, sauf Énergie, avec un IP de 2. Bien qu'elle compte comme une armure, elle n'inflige aucun malus à l'initiative pour utilisation de couches de protection supplémentaires.
Effet supplémentaire : +1 à l'IP
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 5 (16) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-30

Bouclier Magnétique
Niveau : 30 **Action :** Passive
Coût : 50
Effet : En contrôlant les champs magnétiques qui l'entourent, le sorcier élève un bouclier pouvant repousser toutes les attaques à base de métal qui le prennent pour cible. S'il reçoit un tel coup, la distorsion provoquée par le magnétisme provoque un malus de -50 à la compétence offensive de l'attaquant. Le bouclier possède 300 points de vie, mais il peut seulement être endommagé par les attaques capables d'altérer l'énergie. Cette barrière s'avère totalement inutile contre les attaques immatérielles ou animiques.
Effet supplémentaire : +100 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Défense

Traverser les Corps Solides
Niveau : 32 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort permet à une ou plusieurs personnes, au choix du sorcier, de traverser les corps solides. Les cibles de ce sort ne deviennent pas vraiment immatérielles puisque les effets élémentaires du froid ou de la chaleur les touchent, par exemple, mais elles peuvent ignorer tout ce qui ne se base pas sur l'énergie. Elles peuvent ainsi traverser volontairement un mur comme s'il n'existait pas ou passer à travers une épée normale sans subir de blessure. Elles peuvent décider quels corps traverser ou pas. La somme maximale de Présence affectable ne peut pas dépasser 100.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (4)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-40

Épine de la Terre
Niveau : 36 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Le contrôle que le sorcier exerce sur la terre lui permet d'élever des aiguilles effilées hors du sol, qu'il peut utiliser pour attaquer contre ses adversaires terrestres. Ce sort crée deux épines maximum, ayant chacune des Dégâts de 60 sur le Mode Perforant. Elles n'ont aucun effet sur les êtres immatériels ou que seule l'énergie peut blesser (à moins que les aiguilles ne soient combinées à un sort d'Enchanter). Les deux épines peuvent attaquer la même cible ou des cibles différentes. Bien qu'il s'agisse d'un sort d'attaque, on ne peut pas l'utiliser pour réaliser un choc de sorts.
Effet supplémentaire : Une épine supplémentaire
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Accès Libre
Niveau : 1-40

Fracassement
Niveau : 40 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Le sorcier augmente magiquement la capacité d'un objet à briser les choses. En termes de jeu, ce sort augmente de 4 points le Fracassement de l'objet ou de l'arme qu'il affecte.
Effet supplémentaire : +1 au Fracassement de l'objet
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Effet



Golem

Télémétrie
Niveau : 42 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Le sorcier peut lire l'histoire d'un objet qu'il touche, et percevoir ainsi les événements les plus importants qui se sont passé autour de lui au cours de l'année écoulée. On peut aussi utiliser ce sort sur des personnes, mais dans ce cas l'individu peut résister en réussissant un test de RMys contre 80.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +1 an supplémentaire
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-50

Contrôle Magnétique
Niveau : 46 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort permet au sorcier de contrôler les champs magnétiques présents autour de lui, sur un rayon de 25 mètres. Il peut de cette façon déplacer à distance, en totale liberté, tout objet métallique se trouvant à sa portée, avec l'équivalent d'une Force de 13. Son contrôle sur le magnétisme est tel que ses actions sont considérées comme un contrôle automatique sur le métal. Il pourrait par exemple paralyser toute personne utilisant une armure complète ou lui arracher l'épée des mains sans même avoir besoin de réaliser un test de Projection magique. Dans ce cas, il est possible d'éviter ces effets en réussissant un test opposé de Force ou d'Agilité. Ce test est une action active : le sorcier doit avoir une action disponible pour l'effectuer (il ne peut donc pas l'utiliser comme un moyen de défense). Si un objet est composé de métal en petite partie seulement, ou qu'il bénéficie d'un bouclier d'énergie, la Force équivalente est réduite à 8.
Effet supplémentaire : +25 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-50

Illustration © NeK

Forge
Niveau : 50 **Action :** Active
Coût : 160
Effet : Ce sort utilise la magie pour façonner un objet en utilisant l'équivalent d'une compétence de Forge de 100. Comme il s'agit d'un pouvoir uniquement surnaturel, la création n'est affectée par aucun des modificateurs du **Tableau 17**, ni ne requiert aucun équipement ou feu. Ce sort ne fabrique pas les matériaux, le sorcier doit les amasser personnellement.
Effet supplémentaire : +5 à la compétence de Forge
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Effet

De Corps à Solide
Niveau : 52 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : La cible désignée par le sorcier acquiert une solidité incroyable, une résistance comparable à celle de la pierre. Lancé sur un individu, ce sort lui confère un IP naturel de 6 (sauf contre l'Énergie) et un Seuil d'Invulnérabilité de 100. Ses muscles se renforcent et augmentent de deux points sa caractéristique de Force, mais diminuent de 2 son Mouvement tant qu'il est affecté par ce sort. Le matériau dans lequel se transforme la cible varie en fonction des effets supplémentaires rajoutés : fer, granit, acier, diamant... La Présence affectable maximale est de 100.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable, +1 à l'IP naturel et +10 au Seuil
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-60

Résistance
Niveau : 56 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort affecte le corps d'un individu en lui conférant de façon temporaire la capacité d'absorber quasiment n'importe quels dégâts. En termes de jeu, il accorde 500 points de vie supplémentaires et permet à la cible affectée d'utiliser les règles de défense des créatures à Encaissement. Ces points additionnels sont les premiers que perd l'individu affecté, avant de perdre les siens propres. L'IP dépend de la Taille du personnage, comme expliqué dans le **Chapitre 26**. Tant que ce sort reste actif, l'individu sur lequel il a été lancé ne peut utiliser aucune compétence de défense. Un individu ne peut être affecté que par un seul sort de Résistance à la fois.
Effet supplémentaire : +50 PV
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-60

Pétrifier
Niveau : 60 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Ce sort transforme un être physique en pierre, le confinant sous cette forme parfois pendant des années. Quand une victime est pétrifiée, elle ne peut plus se déplacer et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle. Quand ce sort disparaît, l'individu retrouve sa forme originelle, avec le même âge et la même apparence qu'au moment de sa pétrification. Si la statue subit des détériorations ou est brisée, la victime peut subir des dégâts voire mourir. Une cible doit pour résister aux effets de ce sort réussir un test de RMys contre 120. Une personne affectée par un sort de pétrification peut refaire le test à la fin du premier jour de pétrification et, après, une fois par semaine.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (7) **Quotidien**
Type de sort : Animique



Fissure
Niveau : 62 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Le sorcier peut faire s'ouvrir des fissures de grande taille dans le sol, tout autant capables d'engloutir des constructions que des personnes. Si un individu se trouve dans la zone où s'ouvre une fissure, il doit réussir un test d'Agilité pour éviter de tomber de 20 à 50 mètres et subir les dégâts équivalents. Les constructions disposant d'un Seuil d'Invulnérabilité supérieur à 40 ne sont pas affectées par ce sort, puisque leur structure se révèle trop compacte pour être endommagée par la fissure. La fissure fait au maximum 9 mètres de long et 3 de large.
Effet supplémentaire : +3 m de long, +1 m de large et +5 au Seuil des constructions affectables
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-70

Inverser la Gravité
Niveau : 66 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Ce sort altère complètement les forces gravitationnelles d'une zone de la planète en inversant leur puissance ; d'une certaine façon, il tourne le monde à l'envers. Tout ce qui se trouve à l'intérieur d'une zone de 25 mètres de rayon commence immédiatement à « tomber » vers le ciel, jusqu'à une distance maximale de 50 mètres. Le sorcier peut fixer une limite inférieure à la zone de chute (par exemple, en n'affectant que tout ce qui se trouve à l'intérieur d'une bâtisse) ou au contraire ne pas toucher au paramètre de hauteur. Naturellement, les choses scellées au sol ne tombent pas, de même qu'un individu peut rester sens dessus dessous s'il trouve quelque chose pour s'accrocher. Un individu peut éviter cet effet en réussissant un test de RMys contre 120. Ce sort reste fixé à l'endroit où il a été lancé.
Effet supplémentaire : +10 m de rayon et de hauteur
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (40) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-70

Création Minérale
Niveau : 70 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Le sorcier peut utiliser ce sortilège pour créer n'importe quelle chose qu'il désire, du moment qu'elle se compose de matières minérales ou métalliques. La Présence de l'objet créé ne peut pas dépasser 40 et il doit apparaître dans un lieu logique en fonction de sa nature.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence maximale de l'objet créé
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (12) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Connaissance du Terrain
Niveau : 72 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Le sorcier bénéficie d'une connaissance absolue de tout ce qui se trouve en contact avec le sol à plusieurs kilomètres à la ronde. En fait, Connaissance du Terrain n'est pas un sort de localisation : il permet au sorcier d'unir sa conscience à la terre elle-même et de ressentir tout ce qui se trouve au contact de la terre comme s'il était présent. Les êtres vivants et les constructions sont immédiatement localisés (tant qu'il ne s'agit pas d'êtres immatériels ou volants). Ce sort ne permet pas de voir à travers les lieux scellés avec de l'énergie. La zone de connaissance s'étend sur un rayon de 400 mètres autour du sorcier.
Effet supplémentaire : +200 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-80

Tremblement de Terre
Niveau : 76 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Provoque une secousse à grande échelle sur une zone de 500 mètres de rayon, capable de dévaster aussi bien des forêts que des cités. Toutes les constructions dont le Seuil d'Invulnérabilité ne dépasse pas 40 sont immédiatement détruites ; les autres subissent 5 points de dégâts lors du premier round, qui doublent à chaque round (soit 5 points de dégâts le premier round, 10 le second, 20 le troisième...). Les constructions disposant d'un Seuil d'Invulnérabilité supérieur à 150 ne sont pas affectées par le tremblement de terre. Bien sûr, tout individu présent dans la zone d'effet en subit les conséquences, suivant l'endroit où il se trouve.
Effet supplémentaire : +250 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (15)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-80

Destruction Gravitationnelle
Niveau : 80 **Action :** Active
Coût : 180
Effet : Le contrôle de la gravité qu'accorde ce sort permet au sorcier de créer un dôme de haute pression capable de faire exploser toutes les choses physiques se trouvant dans la zone d'effet. Si un individu se trouve à l'intérieur, il doit réussir un test de RPhy contre 180 à chaque round, sous peine de subir des dégâts effectifs équivalents à la moitié de la marge d'échec. Toutefois, chaque point d'IP contre les attaques Contondantes lui procure un bonus de +5 à ce test. Le dôme reste fixé à l'endroit où il a été lancé bien que la pression empêche quiconque ne réussissant pas un test opposé contre une Force de 16 de sortir de la zone. La puissance gravitationnelle se révèle si forte que même les créatures immatérielles sont partiellement affectées ; par contre, elles peuvent ajouter un bonus de +40 à leur test de Résistance et de +6 à celui de Force. Le sort fait effet sur 20 mètres de rayon et ne permet pas de choisir de cibles ; seul le sorcier est immunisé à ses effets. Il suffit pour subir les effets de ce sort de se trouver à l'intérieur du dôme le round suivant le lancement du sort.
Effet supplémentaire : +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (18)
Type de sort : Automatique

Haute Magie

Créer Golem
Niveau : 82 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Façonne une créature de terre avec l'apparence de la vie, sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être est développé comme une créature d'Entre Mondes, en se servant des pouvoirs et des limitations des élémentaires de terre du **Chapitre 26**. La créature dispose de 600 PF et il faut, pour calculer son niveau maximal, suivre les mêmes règles que le sort Créer Être de la voie de Création.
Effet supplémentaire : +50 PF
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (50) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-90

Augmentation de Gravité
Niveau : 86 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Augmente la masse atmosphérique d'une zone déterminée et avec elle la force de gravité, et donc le poids de tout ce qui se trouve à l'intérieur. En termes de jeu, ce sort double automatiquement le poids de tout ce qui se trouve dans une zone d'un rayon de 500 mètres, déterminée par le sorcier quand il lance le sort.
Effet supplémentaire : Augmente d'une atmosphère additionnelle le poids de ce qui se trouve dans la zone (le triple, le quadruple...)
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (20) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-90

Météore
Niveau : 90 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Ce sort permet au sorcier de contrôler la trajectoire d'un ou plusieurs météores (ou dans ce cas, de les créer) et de les arracher des cieux pour provoquer des ravages sans précédent. Bien qu'il s'agisse d'un sortilège d'attaque, l'astéroïde met de cinq à dix rounds pour arriver après le lancer du sort. L'impact terrifiant frappe dans un rayon de 10 mètres. Les Dégâts sont de 200 sur les Modes Contondant ou Chaleur. De plus, tout ce qui se trouve dans une zone de 50 mètres autour de l'impact central subit aussi les effets de l'onde de choc, dont les Dégâts sont de 60, et un coup additionnel d'une Force de 14. Bien sûr, ce sort n'atteint pas ses effets maximums quand il est lancé à l'intérieur d'une structure ou sous terre ; ses conséquences peuvent changer en fonction de l'environnement. Les astéroïdes supplémentaires créés par les effets supplémentaires tombent l'un après l'autre. Le sorcier jette 1D10 pour déterminer combien de temps met chaque astéroïde à tomber après le précédent.
Effet supplémentaire : Un météore supplémentaire
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Magie Divine

Contrôle de la Gravité
Niveau : 92 **Action :** Active
Coût : 350
Effet : Permet au sorcier de contrôler toutes les forcés gravitationnelles d'une zone de la planète, sur 100 kilomètres de rayon autour de lui. À l'intérieur de cette zone, le sorcier domine absolument toute la gravité ; il peut l'annuler, l'augmenter d'un facteur 10 ou l'inverser. Tout objet ou créature physique se trouvant dans cette zone est automatiquement soumis à ces effets.
Effet supplémentaire : +50 km de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 5 (70) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-100

Un avec la Terre
Niveau : 96 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Le sorcier peut fusionner son essence avec le monde, obtenant ainsi un contrôle absolu de tous les éléments minéraux qui se trouvent dans un rayon de 100 kilomètres. Cela lui permet d'altérer l'apparence de la planète à l'intérieur de son rayon d'action, de lever des montagnes, des cordillères ou de les faire disparaître. Toute créature basée sur la pierre se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet doit réussir un test de RMys contre 140 sous peine d'être immédiatement contrôlée. En cas de réussite, elles n'ont pas à refaire de test. Les êtres affectés n'ont droit à un nouveau test de Résistance que s'ils modifient la Base de leur Résistance.
Effet supplémentaire : +100 km de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (60) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-100

Contrôle Atomique
Niveau : 100 **Action :** Active
Coût : 450
Effet : Ce sort permet au sorcier de contrôler complètement la matière atomique qui se trouve autour de lui, de la modeler comme de l'argile entre ses mains. Pour lui, tout ce qui bouge n'est qu'un ensemble d'atomes à altérer et manipuler à sa guise. Il bénéficie d'un contrôle total sur la matière, organique ou inorganique, qui ne réussit pas un test de RPhy ou RMys contre 140 et se trouve dans un rayon de 100 mètres autour de lui. Il n'y a aucune limite à ce que peut faire le sorcier avec un objet ou une créature qu'il contrôle : il peut en altérer la forme, la masse et l'apparence ou même le faire complètement disparaître en dispersant ses atomes. Ce sort n'affecte que la matière physique et n'a aucun effet sur les créatures totalement immatérielles ou les âmes.
Effet supplémentaire : +5 m de rayon et +5 à la RPhy et RMys
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 10 (45)
Type de sort : Automatique

Livre d'Essence

Affinité Naturelle
Niveau : 2 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Altère l'essence d'un individu, ce qui permet de lui donner une affinité avec n'importe quel type d'être vivant naturel ; à partir de là, ces êtres le considéreront comme un membre de leur espèce. La somme de Présence affectable par ce sort ne peut pas dépasser 60.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (3) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-10

Détecter Essence
Niveau : 6 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Quand il lance ce sort, un sorcier perçoit l'essence sur laquelle se base n'importe quel être se trouvant dans un rayon de 10 mètres autour de lui. Le sorcier n'obtient aucune information sur ces créatures, mais peut reconnaître les liens élémentaires et identifier a posteriori les êtres ayant le même type d'essence ou de même race. Le test de RMys pour éviter cet effet se fait contre 100. Il ne s'agit pas d'un sort de détection typique, puisque le sorcier doit avoir conscience de la présence d'une entité près de lui pour percevoir son essence. Par contre, ce sort permet de percevoir les créatures Animiques invisibles à l'œil humain.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (3)
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-10

Communication par l'Essence
Niveau : 10 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Le sort construit un lien animique entre le sorcier et une cible déterminée, ce qui leur permet de communiquer télépathiquement. La conversation s'effectue grâce à des concepts que les deux interlocuteurs comprennent automatiquement, même s'ils parlent des langues différentes ou qu'un d'entre eux n'a pas la capacité de parler. Il est même possible de parler avec les plantes ou les animaux qui n'ont pas de structure linguistique. Ce sort affecte uniquement les êtres dont la Présence ne dépasse pas 40.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 5 (6) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Connaissance Naturelle
Niveau : 12 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Permet d'analyser toutes les informations sur un type déterminé d'être naturel, comme les animaux ou les plantes. Un sorcier usant de ce sort pourrait par exemple examiner une plante étrange qu'il a découverte et apprendre si elle est vénéneuse ou si elle possède une quelconque capacité spéciale. Ce sort permet d'affecter des plantes et des animaux dont la Présence ne dépasse pas 30.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-20

Assainissement
Niveau : 16 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Permet de régénérer à une vitesse incroyable les blessures d'une personne, en soignant 30 % de ses points de vie perdus. Ce sort ne permet pas de récupérer les membres coupés ou les dégâts similaires et n'élimine pas les malus provoqués par les Critiques. Par contre, il stoppe tout saignement. Dans le cas des créatures à Encaissement, celles-ci ne récupèrent que la moitié de ce pourcentage.
Effet supplémentaire : +5 % de points de Vie
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-20

Barrière d'Âmes
Niveau : 20 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Crée une barrière spirituelle qui stoppe toutes les attaques animiques affectant les Résistances surnaturelles. Il permet d'utiliser le bouclier pour stopper tous les effets qui obligent le sorcier à tester sa RMys ou sa RPsy, mais elle se révèle inutile contre d'autres types d'attaques ou de sorts. Elle ne peut pas non plus arrêter les attaques infligeant des dégâts avec des effets supplémentaires, comme par exemple le sort Pluie Chaotique. Le bouclier lui-même n'a pas de points de vie puisqu'il ne protège pas contre les impacts infligeant des dégâts. Il peut bloquer que les effets qui exige un test de Résistance dont la difficulté est inférieure ou égale à 120.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur des Résistances qu'il peut arrêter
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6) **Quotidien**
Type de sort : Bouclier

Partager les Sens
Niveau : 22 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Connecte les sens du sorcier avec ceux d'autres individus, et inversement, ce qui leur permet de voir et d'entendre ce que perçoivent les autres. Si le sorcier le désire, il peut refuser l'accès à ses propres sens. Ce lien peut atteindre une distance maximale d'un kilomètre. Pour y résister, il faut réussir un test de RMys ou RPsy contre 100. Tout individu affecté a droit à un nouveau test par heure. Ce sort peut cibler plusieurs personnes à la fois, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 100.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale, +5 à la RMys ou RPsy et +1 km de distance
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (6) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-30

Modifier l'Essence
Niveau : 26 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Permet au sorcier de modifier librement son essence ou celle d'un autre individu. Ce sort n'accorde aucune capacité spéciale suite à l'échange mais il change temporairement la base animique de l'individu. Par exemple, tant qu'il est maintenu, il peut même modifier l'essence d'un élémentaire de terre pour en faire un de froid, ce qui le rend vulnérable aux effets et aux attaques de chaleur. Si la créature possède des pouvoirs interdits à l'élément en lequel son essence est changée, elle perd temporairement la capacité de les utiliser. Si elle désire éviter les effets de ce sort, elle doit réussir un test de RMys contre 140.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-30

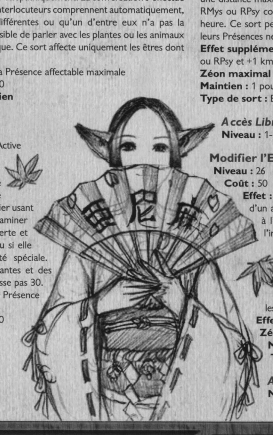


Illustration © Wen Yu Li

Venin des Âmes
Niveau : 30 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Le venin d'essence est une création surnaturelle inoculée dans l'âme de la cible, qui s'étend dans tout son corps. Le sorcier peut librement décider des effets du venin, en suivant les règles du **Chapitre 14**. Le niveau de cette substance ne peut pas dépasser 20. Ce sort permet aussi de développer des antidotes si le sorcier dispose de connaissances suffisantes sur le venin initial.
Effet supplémentaire : +5 au niveau du venin
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Analyser l'Âme
Niveau : 32 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort permet au sorcier d'analyser spirituellement un individu ou une créature afin d'obtenir des informations détaillées sur ses capacités naturelles et ses pouvoirs. Bien qu'il ne permette pas d'apprendre ce qu'il connaît ni le niveau des compétences qui en dépendent, il peut mesurer sa puissance spirituelle et estimer comment fonctionnent ses capacités innées. Par exemple, utilisé sur un être surnaturel, le sorcier découvre quels sont ses pouvoirs et leur niveau, mais pas ce qu'il sait faire ni son expérience du combat. Ce sort fonctionne automatiquement sur la créature désignée, qui peut en éviter les effets en réussissant un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-40

Acquérir des Capacités Naturelles
Niveau : 36 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Accorde à un individu la capacité d'acquérir des compétences et des caractéristiques d'êtres existant dans le règne végétal ou animal. En termes de jeu, ce sort donne 50 PF supplémentaires au personnage, pour acquérir des compétences secondaires, des Capacités Primordiales ou des pouvoirs présentés dans le Chapitre Conception de Créatures. Cependant, on ne peut choisir que des compétences faisant partie des domaines physiques d'Agilité, de Perception et de Force, et les pouvoirs spéciaux qui ont Gnose 0 comme condition. Les PF sont répartis suivant les coûts de formation de la classe du personnage. On ne peut augmenter aucune compétence ou capacité d'un champ principal, ni acquérir de pouvoirs surnaturels.
Il faut prendre en compte que ces changements affectent temporairement la forme physique du personnage. Par exemple, s'il acquiert Armes Naturelles avec dégâts augmentés, il sera logiquement doté de cornes ou de griffes démesurées. Les effets de ce sort ne se cumulent pas. Un individu ne peut être affecté que par un tel sort à la fois. Pour obtenir des pouvoirs différents, il faut maintenir le premier sort et en lancer un nouveau.
Effet supplémentaire : +5 PF
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (24) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-40

Revitaliser
Niveau : 40 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Crée une zone autour du sorcier, à l'intérieur de laquelle tout être vivant régénère ses blessures et se revitalise plus rapidement. Les personnes et les animaux y récupèrent leur vigueur et les plantes y fleurissent avec une force renouvelée. Ce sort affecte une zone de 40 mètres de rayon et accorde à tous les êtres vivants une Régénération de 16 tant qu'ils restent à l'intérieur.
Effet supplémentaire : +20 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Automatique

Esprit de Vie
Niveau : 42 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Permet au sorcier de connecter son essence avec l'esprit de n'importe quel être vivant, de Gnose 10 ou inférieure, se trouvant dans un rayon de 500 mètres (y compris les plantes et les animaux). Le sorcier peut ressentir ce qui se trouve autour des êtres affectés en utilisant leurs propres perceptions mais il ne peut en aucun cas les influencer. Puisque le sorcier leur transmet aussi une part de son esprit, il peut lancer des sorts avec la moitié de son AMR comme s'il était présent ; inversement, tous les sorts Animiques prenant pour cible son corps d'accueil à ce moment l'affectent aussi.
Quand le sorcier se prépare à introduire son essence dans un individu, celui-ci peut refuser en réussissant un test de RMys contre 80. Quand le sorcier épie depuis son hôte, il peut sauter librement vers tout autre être présent dans la zone d'effet du sort, pourvu que le nouvel hôte échoue au test de Résistance. Un être réussissant ce test de Résistance ne peut plus être affecté par ce sortilège ; le sorcier ne peut donc plus l'utiliser comme hôte. Si l'hôte actuel sort de la zone d'effet du sortilège, le sorcier perd son contrôle sur lui. En général, une personne affectée ne se rend pas compte qu'elle est utilisée de cette manière, même si elle se trouve au point d'origine de sorts.
Esprit de Vie ne permet pas de détecter le nombre d'âmes se trouvant dans la zone d'effet ni leur position exacte, mais le sorcier peut diriger ses pouvoirs vers le lieu où il souhaite introduire son esprit. Par exemple, il peut décider de rentrer dans l'esprit le plus proche de lui situé à 300 mètres vers le Nord : le sort cherche alors automatiquement l'être qui se rapproche le plus du point désigné. Quand une partie de son essence se trouve à l'extérieur de son corps, le sorcier n'a pas conscience de ce qu'il se passe autour de son corps véritable. Le test de RMys pour éviter les effets de ce sort se fait contre 80.
Effet supplémentaire : +100 m de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (6)
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-50

Altérer la Croissance
Niveau : 46 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Modifie le rythme de croissance naturelle d'un organisme, en accélérant ou retardant son évolution. En termes de jeu, ce sort permet de doubler ou diminuer de moitié le rythme de vieillissement d'un être vivant, dont la Présence ne peut pas dépasser 60. Il est possible de résister à cet effet, en réussissant un test de RMys contre 100. Gardez à l'esprit que, quel que soit le nombre d'effets supplémentaires utilisés, ce sort ne peut pas totalement arrêter le passage du temps, même s'il en affecte notablement les effets.
Par exemple, si ce sort est lancé avec cinq effets supplémentaires pour accélérer le vieillissement de quelqu'un, chaque jour qui passe équivaut à 64 journées pour cette personne, soit un peu plus de deux mois.
Effet supplémentaire : Double ou diminue de moitié le rythme de croissance, +5 à la Présence affectable maximale et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-50

Imitation Naturelle
Niveau : 50 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Crée un animal naturel imitant une espèce existante. Cet être est sous la domination absolue du sorcier, qui peut lui donner des ordres à travers le lien mystique qui les unit. La créature obtenue doit être un animal avec une Gnose de 0 et d'une race existant dans le monde (par exemple : ours, lapin, éléphant...). Ce sort permet de créer un seul être de niveau élevé, ou de répartir ces niveaux pour en créer plusieurs. Les créations disposent toutes de leurs instincts et capacités naturels. Imitation Naturelle donne deux niveaux à répartir entre les créations (soit deux animaux de premier niveau ou un de deuxième niveau). Utilisez comme référence les créatures du **Chapitre 25**.
Effet supplémentaire : +1 niveau
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Effet

Forme Animique
Niveau : 52 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Transforme la forme physique d'un individu en matière animique. Dans cet état, il faut appliquer les règles des Êtres Animiques présentées au **Chapitre 26** : l'individu devient invisible pour tous ceux qui ne peuvent pas voir les esprits, intangibles vis à vis des matières non basées sur l'énergie et sans aucun besoin physique. La Présence affectable maximale est de 60.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-50

Contrôle Naturel
Niveau : 56 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Grâce à ce sort, un sorcier obtient le contrôle absolu d'un membre d'une race naturelle de Gnose 0, comme les animaux, les plantes voire les êtres humains normaux. Le sorcier peut directement transmettre ses ordres par le lien mystique qu'il crée avec sa cible, sans besoin de lui parler ou que celle-ci le comprenne. Il faut réussir un test de RMys contre 80 pour résister aux effets de ce sort (comme c'est l'essence de l'individu qui est contrôlée, et pas son esprit, on n'utilise pas la RPsy). L'individu subjugué a droit à un nouveau test de Résistance par jour et chaque fois que les ordres reçus vont complètement à l'encontre de sa nature. Devant une situation qui met sa vie en péril ou qui l'oblige à tuer une personne qu'il aime, il peut bénéficier d'un bonus de 20 à sa RMys.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (20) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-50

Induire un État
Niveau : 60 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Grâce à cette manipulation de l'âme, la cible de ce sort est soumise à un des états génériques présentés dans le **Chapitre 14** (à l'exception de Mort). Le sorcier choisit le moment où l'effet qu'il souhaite provoquer se déclenche, et sa durée dépend des règles génériques de chaque état. Il faut pour résister à ce sort réussir un test de RMys contre 80. Si les états induits sont **Coma** ou **Paralysie Totale**, la cible bénéficie d'un bonus de +40 à son test.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Retourner au Flux
Niveau : 62 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort affecte un esprit en le renvoyant dans l'au-delà. Il permet d'influencer aussi bien les âmes en attente de l'Appel que des créatures de nature Animique. Sauf si une âme a une Gnose trop élevée pour lui permettre de revenir dans le monde, son essence disparaît quand elle arrive dans l'au-delà. En ce qui concerne les Non Morts, comme leurs âmes n'appartiennent déjà plus au monde, ils sont automatiquement détruits. Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour résister à l'effet de ce sort.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique



Sort de Verdure

Accès Libre
Niveau : 1-70

Interdire
Niveau : 66 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Enchante une zone déterminée pour la rendre impénétrable pour un type d'être précis. Au moment de lancer le sort, le sorcier doit choisir à quelle classe d'êtres il interdira l'accès, tout en pouvant en choisir autant qu'il le désire. Il pourra par exemple interdire l'accès de la zone à tous les élémentaires de feu ou permettre d'entrer aux êtres humains seulement. La zone affectée ne peut pas dépasser 20 mètres de rayon, ou le double en longueur si elle prend la forme d'un mur ; elle reste fixée à l'endroit où le sort a été lancé. Un être sous le coup de l'interdiction doit réussir un test de RMys contre 120 pour pouvoir entrer dans la zone. Un être ayant échoué peut refaire un nouveau test toutes les heures. Si un de ces êtres interdits se trouve dans la zone au moment du lancement du sort pourra s'y déplacer librement ; par contre, s'il en sort, il subira les effets du sort au moment de rentrer à nouveau.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (12) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-70

Illustration © Aomichi Street / Asakarintou 2002

Contrôle Surnaturel

Niveau : 70 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Grâce à ce sort, le sorcier prend le contrôle absolu d'un esprit ou d'une créature d'Entre Mondes. Le sorcier peut directement transmettre ses ordres par la connexion mystique créée avec cette entité. L'entité doit réussir un test de RMys contre 80 pour résister aux effets de ce sort (comme c'est l'essence de l'individu qui est contrôlée, et pas son esprit, on n'utilise pas la RPsy). La créature à droit à refaire un test de Résistance par jour ainsi que chaque fois qu'elle reçoit des ordres complètement opposés à sa nature.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (24) **Quotidien**
Type de sort : Animique

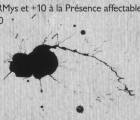
Partager l'Essence

Niveau : 72 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Le sorcier lie l'essence de deux individus et crée entre eux une unité indivisible. De cette façon, tous les dégâts ou effets spirituels subis par l'un des deux individus se répercute à l'identique chez l'autre. En ce qui concerne les sorts Animiques, on utilise la RMys la plus élevée. Si l'essence d'un être normal est liée à celle d'une créature à Encaissement, le premier ne reçoit que le cinquième des dégâts subis par la créature. La somme des Présences affectables ne peut pas dépasser 100. Si l'une des cibles désire résister aux effets de ce sort, elle doit réussir un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (14) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-80

Transférer l'Âme

Niveau : 76 **Action :** Active
Coût : 180
Effet : Permet au sorcier de transporter une âme d'un corps à un autre. Ce sort permet d'abandonner l'ancienne forme pour en revêtir une nouvelle, en conservant uniquement les compétences intellectuelles et spirituelles. L'âme peut être transférée soit dans des objets inanimés (pierres, épées...) soit dans des êtres vivants. L'esprit acquiert naturellement les limitations physiques de son nouveau corps, mais il peut survivre tant que son réceptacle n'est pas détruit. Si sa nouvelle forme n'a pas de besoin physique, l'individu peut survivre sans. Si, par exemple, une âme est transférée dans une pierre, elle n'aura pas conscience de ce qui se trouve autour d'elle et ne pourra pas se déplacer, mais si la roche devait être détruire, son « corps » mourrait. Si l'âme est introduite dans un corps sans vie mais bien conservé, il recommencerait à vivre, puisqu'il disposerait désormais de l'âme qui lui manquait.
Si le corps vers lequel est transférée l'âme a déjà la sienne, celle-ci essaie naturellement de résister à l'intrusion. Il faut pour calculer le résultat de la lutte entre les deux esprits pour le contrôle du corps effectuer un test comparatif entre les deux Présences. Chaque âme doit lancer un D100 et rajouter le résultat à sa Présence (pas de Jet Ouvert). Si la différence est supérieure à 100, l'âme qui remporte le test consume son adversaire et prend le contrôle du corps pour toujours. Si la différence dépasse 50, l'âme la plus faible reste dominée pour toujours, jusqu'à ce que quelque chose la réveille. Enfin, si la différence est inférieure à 50, l'âme qui remporte le test obtient le contrôle temporaire du corps, mais la plus faible reste présente et peut retenter un nouveau test à la fin de la journée. La Présence maximale de l'âme transférée est de 60. Autant l'âme affectée que le corps d'accueil potentiel ont droit à un test de RMys contre 100 pour résister à ce sort. Ce sort permet de transférer n'importe quel type d'âme présente devant le sorcier, ce qui comprend les esprits défunts qui attendent encore l'Appel, mais il n'attire pas les esprits de l'au-delà. Si un esprit surnaturel se retrouve coincé dans un corps physique, il perd ses pouvoirs animiques et réduit son niveau s'il le faut.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique



Accès Libre
Niveau : 1-80

Existence Animique

Niveau : 80 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Permet au sorcier de transcender vers un état spirituel en abandonnant définitivement son corps physique. À partir de ce moment, le sorcier cesse d'être une créature naturelle ou d'entre mondes et se transforme en être Animique de Gnose 25, et bénéficie de tous les avantages que cela comporte. De plus, il obtient 150 PF supplémentaires, dont il devra investir 100 points pour acheter l'état d'être Animique ; les autres points pourront lui servir à acquérir des Capacités Naturelles et des Pouvoirs présentés dans le **Chapitre 26, Conception de Créatures**. Il peut aussi choisir au maximum 50 PF de désavantages et de malus pour obtenir des points supplémentaires. Gardez à l'esprit que les PF supplémentaires augmentent le niveau du sorcier. Si l'augmentation est partielle, si par exemple le sorcier obtient seulement 170 PF, il monte de deux niveaux mais rajoute 30 PF supplémentaires quand il obtient le troisième.
Ce sort ne fonctionne que contre les êtres naturels et les créatures d'Entre Mondes et ne peut donc pas être lancé sur des esprits pour augmenter leurs capacités. Si un être Animique se réincarne de nouveau sous forme physique, il perd automatiquement les avantages et les pouvoirs qu'il avait reçus grâce à ce sort.
Effet supplémentaire : +10 PF et +5 PF optionnels de désavantages
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Haute Magie

Créer Esprit

Niveau : 82 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Façonne un esprit spirituel sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être est développé comme un être Animique, en se servant des pouvoirs et des limitations de ces créatures du **Chapitre 26**. La créature dispose de 600 PF et il faut, pour calculer son niveau maximal, suivre les mêmes règles que le sort Créer Être de la voie de Création.
Effet supplémentaire : +50 PF
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (50) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-90

Lier Essence Vitale

Niveau : 86 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Ce sort cache une âme sous forme physique, sans la couper totalement de sa forme originelle. L'individu continue d'agir librement à travers son ancien corps puisqu'il existe toujours un lien avec son âme, une connexion spirituelle qui les unit. Cependant, ce sera une carcasse vide immortelle, car son essence vitale se trouve à un autre endroit. Le fait qu'il ne meure pas ne signifie pourtant pas qu'il est invulnérable. Le corps n'est pas immunisé aux Critiques qui peuvent le mettre hors d'état. De plus, même s'il ne peut pas périr par perte de points de vie, si ceux-ci descendent jusqu'à l'état de mort, le corps devient une carcasse morte que seules pourront soigner des capacités surnaturelles. La carcasse dépourvue d'âme est immunisée à tous les effets mystiques animiques, c'est-à-dire qui affectent directement son essence. Dans tous les cas, le réceptacle de l'âme est vulnérable : s'il est détruit, le personnage meurt immédiatement. Comme il existe un lien entre le corps et l'objet qui sert de cachette, ceux-ci ne peuvent pas se séparer de plus d'un kilomètre sous peine que l'union soit brisée et que l'individu périsse. L'objet utilisé comme réceptacle ne pourra pas avoir une Présence supérieure à 30. Si la cible désire résister aux effets de ce sort, elle doit réussir un test de RMys contre 100.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence maximale de l'objet, +5 à la RMys et +1 km de distance
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-90

Verdure

Niveau : 90 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Le sorcier unit son esprit aux créatures les plus naturelles de la création, les animaux et les plantes, et gagne le pouvoir les étendre sur le monde entier. Verdure crée une vie végétale et animale autour du sorcier dans un rayon maximal de 10 kilomètres. La végétation et les animaux apparaissent à l'instant même où est lancé le sort, quelles que soient les conditions climatiques du lieu. Le sorcier peut créer une forêt au milieu d'un désert, mais rien ne garantit qu'elle survivra longtemps dans de telles conditions. Les animaux et les plantes doivent appartenir à des espèces existantes.
Effet supplémentaire : +10 km de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Magie Divine

Domaine de la Vie

Niveau : 92 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Le sorcier contrôle une partie de l'essence du monde ; il obtient le contrôle absolu de tous les êtres naturels qui se trouvent dans un rayon de 100 kilomètres autour de lui. Il peut transmettre directement ses ordres par le lien mystique qu'il entretient avec les créatures affectées, sans besoin de se trouver proche d'elles. Pour y résister, il faut réussir un test de RMys contre 100 (comme c'est l'essence des êtres qui est contrôlée, et pas leur esprit, on n'utilise pas la RPsy). Les créatures affectées ont droit à un nouveau test de Résistance par jour et chaque fois que les ordres reçus vont complètement à l'encontre de leur nature.
Effet supplémentaire : +100 km de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (60) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-100



Résurrection

Niveau : 96 **Action :** Active
Coût : 400
Effet : Ce sort arrache une âme morte de l'au-delà et lui rend la vie. La difficulté de ce sort dépend du temps passé depuis le moment où elle a péri ; plus elle est morte depuis longtemps et plus l'âme est éloignée et absorbée par le flux des âmes. Ce sort ne permet que d'attirer l'âme, pas de la lier à son corps ou de la soigner. Pour effectuer une résurrection totale, il faut transférer l'esprit vers un corps approprié grâce au sort Transférer l'Âme. Il est possible que le temps passé dans l'au-delà ait affecté de manière irréparable l'âme ; le MJ a toute latitude pour limiter les souvenirs et les connaissances de cet esprit. Il n'est pas possible de ressusciter une âme qui s'est déjà réincarnée ou qui a été détruite. L'âme ressuscitée ne peut pas avoir une Présence supérieure à 30 et le temps passé depuis sa mort ne peut pas dépasser un mois.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale, double la période de temps passé depuis la mort de l'individu
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-100

Seigneur des Âmes

Niveau : 100 **Action :** Active
Coût : 600
Effet : Le sorcier contrôle une partie du flux des âmes et obtient le contrôle absolu de tous les esprits se trouvant dans un rayon de 100 kilomètres. Son autorité s'étend sur toutes les âmes, allant des êtres Animiques aux autres créatures similaires. Il les a sous son contrôle et peut les manipuler à sa guise : les garder dans le monde, les rendre au flux des âmes ou modifier leur essence selon ses désirs. Il peut aussi les arracher des corps et les réintroduire librement dans d'autres, même pour les enfants qui ne sont pas encore nés (ce qui lui permet de contrôler la naissance des Nephilims). Le Seigneur des Âmes peut directement transmettre ses ordres aux créatures sous son contrôle par le lien mystique qu'il entretient avec les âmes, sans besoin de se trouver en leur présence. Toutes les âmes ne souhaitant pas tomber sous l'influence de ce sort doivent réussir un test de RMys contre 120. Celles qui échouent à ce test ont droit à un nouveau test de Résistance par jour ou chaque fois que les ordres reçus vont complètement à l'encontre de leur nature. Si le sorcier désire séparer son âme de son corps originel, il aura droit à un nouveau test de RMys avec un bonus de +40. Quand un individu réussit ce test, il devient totalement immunisé à ce sort. Ce sort ne permet pas de contrôler les esprits des Non Morts qui sont déjà hors du flux des âmes.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +100 km
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : 1 pour 5 (120) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Livre d'Illusion

Illusion Sonore

Niveau : 2 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Crée une illusion sonore que le sorcier compose librement. Il pourrait par exemple créer des voix humaines ou le bruit d'un ruisseau. Le sort affecte tous ceux qui ne réussissent pas un test de RMys contre 100 dans un rayon de 20 mètres. Le sorcier peut choisir les êtres qui entendent ou pas le son dans la zone d'effet.
Effet supplémentaire : +5 à la RM et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 50 (1)
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-10

Illusion Olfactive

Niveau : 6 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Crée une illusion olfactive. Le sort affecte tous ceux qui ne réussissent pas un test de RM contre 100 dans un rayon de 20 mètres. Le sorcier peut choisir les êtres qui sentent ou pas l'odeur dans la zone d'effet.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 50 (1)
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-10

Illusion Tactile

Niveau : 10 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Fausse l'impression tactile ou le goût d'un élément précis. L'illusionniste décide de la nouvelle sensation ou du nouveau goût qu'acquiert la cible du sort et qui la remarquera à l'intérieur de la zone. Le sort affecte tous ceux qui ne réussissent pas un test de RMys contre 100 dans un rayon de 20 mètres.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 50 (1)
Type de sort : Automatique

Illusion Visuelle

Niveau : 12 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Crée une image illusoire qui affecte le sens de la vision. Cette illusion s'étend au maximum sur deux mètres carré et ne peut pas se déplacer. Le sort affecte tous ceux qui ne réussissent pas un test de RMys contre 100 dans un rayon de 20 mètres. Le sorcier peut choisir les êtres qui la voient ou pas dans la zone d'effet.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +1 m²
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 50 (1)
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-20

Détecter les Illusions
Niveau : 16 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Permet au sorcier de percevoir les illusions dans un rayon de 50 mètres. Quand la détection est active, tous les sorts de cette voie de valeur Zéonique inférieure ou égale à 80 sont automatiquement révélés au sorcier.
Effet supplémentaire : +10 à la valeur Zéonique et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Détection

Accès Libre
Niveau : 1-20

Mystifier
Niveau : 20 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Le charisme et la séduction de la cible du sort sont augmentés par ce sort. Tant qu'il est maintenu, le personnage bénéficie d'un bonus de +50 à ses compétences secondaires de Commandement et de Persuasion.
Effet supplémentaire : +10 au Commandement et à la Persuasion
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (3)
Type de sort : Effet

Altérer l'Apparence
Niveau : 22 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : L'illusionniste altère l'aspect physique visuel d'un individu ou d'un objet, en le remplaçant par un autre de son choix. Ce sort ne peut qu'augmenter ou réduire de deux points les caractéristiques de Taille et d'Apparence de l'individu ciblé. Tous ceux qui regardent l'illusion doivent effectuer un test de RMys contre 120 pour percevoir la réalité cachée sous cette fausse apparence. Si quelqu'un est affecté par cette illusion, il n'a droit à un nouveau test de Résistance que quand il trouve une bonne raison de penser que l'identité ou l'apparence de la cible du sort sont suspectes.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-30

Invisibilité Illusoire
Niveau : 26 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Grâce à ce sort, un illusionniste peut faire disparaître visuellement n'importe quelle personne ou objet. Ce sort affecte autant de personnes que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 140. Tous les individus regardant en direction des créatures ou objets invisibles doit réussir un test de RMys contre 120 sous peine de ne pas pouvoir les détecter de façon visuelle.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-30

Image Miroir
Niveau : 30 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Crée au maximum huit copies d'une cible déterminée. Il ne s'agit que d'images illusoires qui ne peuvent pas être séparées de plus de 5 mètres. Comme s'il s'agissait de miroirs, elles réalisent les mêmes mouvements que la cible du sort. Si l'une des images miroir est atteinte par un coup qui altère l'énergie, elle est immédiatement détruite. Il faut pour voir l'illusion réussir un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys, +5 m de distance et +2 images
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Automatique

Illusion Totale
Niveau : 32 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Forme une illusion qui trompe les cinq sens des cibles affectées. Le sorcier peut créer n'importe quelle chose inanimée, tant que son volume ne dépasse pas deux mètres cube. L'illusion est détruite si elle est touchée par des attaques altérant l'énergie. Le sort affecte toutes les personnes capables de voir, entendre ou sentir l'illusion et qui ne réussissent pas un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +2 mètres cube
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 50 (2)
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-40

Confusion
Niveau : 36 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Trouble les sens d'un individu qui échoue un test de RMys contre 120 et inflige à toutes ses compétences secondaires sensorielles un malus égal à la marge d'échec. Si la différence dépasse 40, la cible subit un malus supplémentaire de -20 à toutes les actions à cause des vertiges. Un individu affecté n'a pas droit à un nouveau test de Résistance sauf s'il l'augmente.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-40

Créer Être Illusoire
Niveau : 40 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Crée un être illusoire de premier niveau. L'être est créé comme une créature d'Entre Mondes à l'aide des règles du **Chapitre 26**, même s'il est irréel ; il bénéficie de la Capacité Primordiale Aucun Besoin Physique. La créature est fictive à tout point de vue et ne peut ni infliger des dégâts ni influer sur la réalité. Toutes les attaques non basées sur l'énergie la traversent sans infliger de dégâts. Ce sort doit être lancé sur une zone déterminée, qui ne peut pas dépasser 20 mètres de rayon. Toute personne entrant dans la zone doit immédiatement réussir un test de RMys contre 120 pour en éviter les effets. Malgré les limites de la zone d'effet, la créature peut en sortir à l'aide d'un individu affecté par le sort ; cependant, personne ne pourra la voir avant d'être d'abord entré dans la zone d'effet. Si quelqu'un réussit le test de Résistance, il n'existe pas non plus pour la créature créée, qui ne pourra pas voir cette personne. L'illusion peut atteindre au maximum deux niveaux de plus que le sorcier.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys, +1 niveau de l'être créé et +2 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Résistances aux Illusions
Niveau : 42 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Augmente la Résistance mystique d'un individu contre les effets illusoires. Ce sort accorde un bonus de +30 aux tests de RMys effectués contre des sorts de la voie d'Illusion. Les effets de ce sort ne se cumulent pas. Un individu ne peut être affecté que par un tel sort à la fois.
Effet supplémentaire : +10 à la RMys contre Illusion
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-50

Détecter les Mensonges
Niveau : 46 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Détecte automatiquement tous les mensonges dits en présence du sorcier. Chaque fois qu'une personne ment consciemment devant le sorcier, elle doit effectuer un test de RMys ou RPsy contre 120, sous peine qu'il se rende compte que la personne n'a pas dit la vérité. Si quelqu'un ne sait pas qu'il ne dit pas la vérité, il n'est pas affecté par ce sort.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-50

Illusion Fantasmatique
Niveau : 50 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Crée un ou plusieurs objets soumis aux règles de ce sort. Le sorcier peut créer tout ce qu'il désire comme chose inanimée (épée, mur...) tant que sa Présence ne dépasse pas 60. Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour ne pas être affecté par l'illusion. Si le test de Résistance échoue, les personnages affectés n'ont droit à un nouveau test que quand ils trouvent une bonne raison de douter de la réalité de l'illusion.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +5 à la Présence maximale de l'objet
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (6)
Type de sort : Automatique

Fausser la Détection
Niveau : 52 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Ce sort permet à l'illusionniste d'altérer le résultat de n'importe quelle détection de caractère surnaturel, réalisée dans un rayon de 50 mètres autour de lui. Il peut fausser les informations comme il le désire, en augmentant ou en diminuant le potentiel d'une créature ou d'un objet, ses capacités ou sa localisation. Le personnage qui réalise la détection doit réussir un test de RMys contre 120 pour ne pas être trompé.
Ce sort ne fonctionne pas contre les individus se trouvant à l'intérieur de la zone, mais uniquement contre la détection surnaturelle. Par conséquent, si une personne tente de détecter quelque chose qui se trouve à l'intérieur, même si elle se trouve physiquement hors de la zone d'effet du sort, elle doit aussi réussir le test de RMys. Ce serait par exemple le cas d'un sorcier qui, à des kilomètres de distance, tenterait de découvrir magiquement l'illusionniste ou ceux qui l'accompagnent. De même, comme ce sort affecte directement la détection, celui qui l'utilise ne s'aperçoit même pas qu'il a dû effectuer un test de Résistance.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +50 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (12) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-50

Mensonge
Niveau : 56 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Quand un illusionniste lance ce sort, il incite tous ceux qui l'écoutent à croire à ses mensonges, aussi absurdes ou illogiques qu'ils soient. Cela ne signifie pas que les cibles affectées lui obéiront forcément, mais elles se sentiront portées à le croire. Une personne peut éviter les effets de ce sort en réussissant un test de RMys contre 120. Les personnes affectées ont droit à un nouveau test de Résistance à chaque heure. Si le mensonge est vraiment incroyable ou qu'une personne est avertie contre ce pouvoir, elle peut bénéficier d'un bonus de +40 à son test.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-60

Détruire Illusions
Niveau : 60 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Détruit un sort actif appartenant à la voie de l'Illusion, du moment que sa valeur Zéonique ne dépasse pas 60.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur Zéonique du sort
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Créer Être Fantasmatique
Niveau : 62 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Crée un être fantasmatique de niveau quatre. Cet être illusoire est développé selon les désirs du sorcier comme une créature d'Entre Mondes, en utilisant les règles du **Chapitre 26**. Ce sort fonctionne en tout point comme Créer Être Illusoire (Illusion niveau 40) si ce n'est qu'il dispose d'une zone d'action illimitée et que tous ceux qui échouent à un test de RMys contre 120 sont soumis aux règles des sorts fantasmatiques. Il n'est possible pour un personnage d'effectuer un nouveau test que s'il en vient à douter de l'authenticité de la créature. Ce fantasme peut avoir au maximum trois niveaux de plus que le sorcier.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +1 au niveau de l'être
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (4)
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-70

Crédulité
Niveau : 66 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Affaiblit les Résistances surnaturelles d'une cible contre les sorts d'Illusion. La personne affectée doit réussir un test de RMys contre 120 sous peine de subir un malus à sa RMys et sa RPsy égal à la marge d'échec. Ce malus ne fonctionne que contre les sorts d'Illusion.
Effet supplémentaire : +10 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-70

Attaque Fantasmatique
Niveau : 70 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Projette une décharge d'énergie fantasmatique de Dégâts 100. Ces dégâts suivent les règles des dégâts fantasmatiques. Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour résister à ses effets. Comme cette attaque n'est pas réelle, on ne peut pas l'utiliser pour un choc contre d'autres décharges.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +5 aux Dégâts
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Attaque, Animique

Le Don du Mensonge
Niveau : 72 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : L'illusionniste a le pouvoir d'obliger un individu à mentir. Il peut contraindre sa cible à mentir sur absolument tout ce qu'elle dit ou uniquement sur un thème précis. La personne affectée ne peut pas indiquer aux autres qu'elle ment ni donner des informations authentiques sur le thème choisi. Il faut réussir un test de RMys ou RPsy contre 120 pour résister à cet effet. Si la cible rate ce test, elle ne peut le retenter qu'une fois par jour.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou à la RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (14) **Quotidien**
Type de sort : Animique



Illustration © Alicia Guillen

Accès Libre
Niveau : 1-80

Vie Illusoire
Niveau : 76 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Ce sort introduit de faux souvenirs dans l'esprit d'un individu. L'illusionniste peut altérer les souvenirs de sa cible et y introduire tous les nouveaux faits qu'il désire. Une personne influencée par ce sort ne peut pas faire la différence entre les souvenirs illusoires et les siens propres. Il faut réussir un test de RMys ou RPsy contre 120 pour résister à cet effet. Si la cible échoue au test de Résistance, elle n'aura droit à un nouveau test que si elle trouve des raisons valables lui permettant de penser que ces souvenirs sont faux.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (14) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-80

Illusion Majeure
Niveau : 80 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Ce sort crée une énorme illusion qui affecte les cinq sens humains. Le sort se manifeste sur une zone d'un kilomètre de rayon, à l'intérieur de laquelle les personnes affectées voient et entendent tout ce que désire le sorcier. Il peut par exemple créer l'apparence d'un village inhabité à la place d'une cité prospère. Toute personne entrant dans la zone est automatiquement affectée par l'illusion si elle ne réussit pas un test de RMys contre 120. En cas d'échec, ses sens s'adaptent au mensonge ; elle ne pourra refaire ce test que si elle trouve une bonne raison de douter de l'authenticité de ce qui se trouve autour d'elle.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +500 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (25) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Haute Magie

Fixer Illusion
Niveau : 82 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Fixe une illusion à la réalité de façon permanente. En termes de jeu, ce sort rajoute 1000 points de Zéon au maintien d'un sort de la voie d'Illusion. Cette quantité ne se rajoute pas à la valeur du sort, elle sert uniquement à payer son maintien. Ce sort ne peut être utilisé sur les sorts d'Accès Libre, même s'ils sont inclus dans la voie de l'Illusion.
Effet supplémentaire : +50 au Zéon du sort maintenu
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-90

Illusion de Sens
Niveau : 86 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Le sorcier a le pouvoir de faire croire à un individu n'importe quelle chose qu'il désire. Le sorcier ne change pas la réalité, mais la personne affectée considère que l'illusion est réelle en tout point, et réagit en fonction de cela. Si, par exemple, on utilise ce sort pour faire croire à quelqu'un qu'il n'a ni bras ni jambes, il cesse de sentir ses membres et tombe au sol en pensant qu'il les a vraiment perdus. Un autre exemple : l'illusion peut être lancée sur un combattant blessé, qui subit des malus, pour lui faire croire non seulement qu'il est en pleine forme mais qu'il bénéficie aussi d'un bonus de 50 à toutes ses actions. Si on dit à une personne qu'elle est morte, elle tombe immédiatement inconsciente. Le test de RMys ou RPsy pour résister aux effets de ce sort se fait contre 120. Un personnage affecté n'a droit à aucun nouveau test de Résistance, sauf s'il a la conviction d'être victime d'une tromperie.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou à la RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (20)
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-90

Inexistence
Niveau : 90 **Action :** Active
Coût : 220
Effet : Le personnage ou l'objet ciblé par ce sort ne peut plus être perçu par aucun des sens naturels. Par conséquent, on ne peut le voir, l'entendre, le sentir, le toucher ou le goûter d'aucune façon, bien qu'il reste matériel et ancré dans la réalité. De plus, tant que le sort est maintenu, le personnage ne laisse pas non plus de traces ou d'empreintes visibles. La seule façon de se rendre compte de sa présence consiste à utiliser des méthodes de détection surnaturelles, magiques, psychiques ou du Ki. Toute personne pouvant ressentir la présence du personnage ciblé doit automatiquement effectuer un test de RMys contre 120 si elle veut pouvoir le détecter. En cas d'échec à ce test, on peut le retenter que chaque fois que l'on a une bonne raison de penser que quelqu'un se trouve à proximité.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (22) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Magie Divine

Mystifier la Mort
Niveau : 92 **Action :** Active
Coût : 500
Effet : L'illusionniste parvient grâce à ce sort à tromper la mort elle-même. Tant qu'il reste actif, l'individu affecté par ce sort ne pourra pas mourir, le flux des âmes ignorant sa présence et étant incapable de le réclamer. Bien que son esprit ne sorte pas de son corps, sa forme physique peut être détruite et le personnage continuera de subir tous les effets négatifs infligés par les dégâts. Ce sort ne protège pas contre les effets qui détruisent l'âme. La Présence affectable maximale est de 80.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 5 (100) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-100

Monde de Mensonges
Niveau : 96 **Action :** Active
Coût : 500
Effet : Ce sort crée une réalité de mensonges que le sorcier peut modifier à sa guise. Il peut créer une cité à partir de rien et la transformer le round suivant en un lieu paradisiaque. Son imagination constitue la seule limite. Ce sort affecte une zone d'un kilomètre de rayon, à l'intérieur de laquelle toutes les illusions ont une nature fantasmatique. Tous ceux qui entrent dans cette zone doivent réussir un test de RMys contre 140 pour ne pas en subir les effets. Ce sort permet aussi de créer des créatures irréelles qui habitent le Monde des Mensonges, de nature fantasmatique comme toutes les autres illusions. Le sorcier dispose d'un total de 100 niveaux à répartir entre ces entités, mais aucune ne pourra dépasser la moitié de son niveau, arrondi au supérieur. Les fantasmes seront développés comme des créatures d'Entre Monde, en utilisant les règles de conception des créatures. Ces créatures font preuve d'une intelligence et d'une vie (fictives) et peuvent agir de façon indépendante en suivant les ordres que leur seigneur leur a donnés. Les personnes présentes à l'intérieure de la zone d'effet ayant échoué au test de Résistance ne peuvent le refaire que si elles commencent à nourrir des doutes sur la réalité de ce qui les entoure.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys, +50 niveau à répartir entre les créatures et double la zone d'effet du sort
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 5 (100) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-100

La Fausse Réalité

Niveau : 100 **Action :** Active
Coût : 600
Effet : Ce sort trompe l'existence et rend réel un fait qui n'a jamais existé. On peut ainsi inventer des événements qui n'ont jamais eu lieu et qui ont des répercutions sur le présent. L'histoire n'est pas vraiment modifiée puisque ce sort change les choses au moment où elles se déroulent, mais très peu sont capables de faire la différence. Ce sortilège ne peut pas réaliser de choses impossibles, il ne peut qu'altérer les événements factices qui peuvent prendre place si le sorcier crée une situation appropriée.
Voyons quelques exemples. Celui qui lance ce sort pourrait décider qu'un pan de montagne a bloqué un chemin parce que des brigands ont provoqué un éboulement quelques jours plus tôt. Par conséquent, La Fausse Réalité affecterait un groupe de brigands quelconque (si des individus précis ne sont pas désignés) et toutes les personnes qui voyagent par ce chemin en ce moment. Une autre possibilité : le sorcier pourrait affirmer qu'une entité terrible n'existant pas, qu'il décide d'appeler Ethon, est sur le point d'attaquer une cité tant qu'il peut justifier sa naissance en proclamant, par exemple, qu'elle a été créée par un puissant sorcier. Tout dépend de la créativité dont il fait preuve pour composer son mensonge.
La difficulté de la RMys de ce sort est difficile à calculer. Il faut chercher l'être ou l'objet avec la plus grande Résistance introduit dans le mensonge, ou affecté par ce mensonge. Dans le premier des exemples précédents, il semble naturel que les pierres ou le groupe de brigands fasse le test de RMys ; par contre, si un individu de niveau élevé passait par le chemin à ce moment, il pourrait utiliser sa RMys à la place de celle des brigands. Dans le cas d'Ethon, le plus logique serait que le MJ cherche le sorcier le plus à même de créer une telle entité et qu'il l'utilise pour le test de RMys. Il faut garder à l'esprit que plus l'événement provoqué est important, et plus des entités puissantes peuvent y être liées. L'individu ou l'objet choisi doit réussir un test de RMys contre 120 pour éviter les effets de ce sort. Comme ce sort ne peut pas changer l'histoire, il n'est pas possible de rendre la vie aux morts ou de faire en sorte que quelqu'un soit mort dans le passé. En voici la raison : il n'est pas viable de ramener dans le monde une présence retournée au flux des âmes. Si un événement aboutissant à la résurrection d'un individu était changé, il reviendrait sans âme et sans personnalité, une simple carcasse vide à l'image de ce qu'il était jadis. Ce sort ne permet pas d'augmenter ou de diminuer les caractéristiques ou le niveau des personnages. Au vu de ses implications énormes, il n'est pas non plus possible d'introduire dans l'histoire fictive un personnage de Gnose supérieure à celle du sorcier.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : Non
Type de sort : Automatique

Livre de Necromancie

Sentir la Mort

Niveau : 2 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Le nécromancien détecte automatiquement tous les décès qui se passent dans un rayon de cent mètres autour de lui. Ce sort permet aussi de révéler les créatures non mortes, mais elles ont droit à un test de RMys contre 120 pour éviter d'être découvertes.
Effet supplémentaire : +25 m et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (3)
Type de sort : Détection

Accès Libre

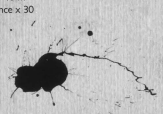
Niveau : 1-10

Voir l'Au-Delà

Niveau : 6 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Permet de voir les spectres et les autres créatures Animiques invisibles pour l'œil humain. Le sorcier peut conférer ce pouvoir à autant de cibles qu'il désire, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (3)
Type de sort : Effet

Dominer les Charognards

Niveau : 8
Action : Active
Coût : 40
Effet : Permet au sorcier de contrôler tous les animaux charognards qui se trouvent à moins de 10 mètres de lui. Un charognard est une créature de nature inférieure, dont la Présence ne dépasse pas 20, qui se nourrit généralement des cadavres. Les corbeaux, vers et bien d'autres insectes rentrent parfaitement dans cette catégorie.
Effet supplémentaire : +10 m
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 20 (2)
Type de sort : Effet



Bouclier Spectral

Niveau : 10 **Action :** Passive
Coût : 40
Effet : Crée un bouclier d'énergie nécromantique pouvant arrêter toutes les attaques animiques affectant les Résistances surnaturelles du personnage, mais pas les attaques de nature physique ou qui infligent des dégâts. Ce bouclier permet de bloquer les effets mystiques, tant que la difficulté des tests de Résistance qu'ils requièrent ne dépasse pas 140.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur de Résistance qui peut être arrêtée
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (2)
Type de sort : Bouclier

Drainer la Vie

Niveau : 12 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Le nécromant peut absorber une partie de la vie d'une autre personne, la blessant gravement alors que lui-même regagne de la vie. Tout individu affecté par ce sort doit réussir un test de RMys contre 80 sous peine de perdre une quantité de points de vie équivalant à la marge d'échec. Ces points de vie perdus par la cible servent au sorcier pour guérir ses propres blessures. Les créatures à Encaissement perdent cinq fois la marge d'échec au test de Résistance en PV, mais le nécromant ne récupère qu'une quantité de PV égale à cette marge d'échec (par exemple, si une créature à Encaissement échoue de 20 points son test de Résistance, elle perd 100 PV et le sorcier n'en regagne que 20).
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Accès Libre

Niveau : 1-20

Détection Nécromantique

Niveau : 16 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Ce sort permet au nécromant de détecter la présence de n'importe quelle créature se trouvant à moins de 20 mètres de lui. Pour résister à cet effet, il faut réussir un test de RMyscontre 120.
Effet supplémentaire : +10 m et +10 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Détection

Parler avec les Morts
Niveau : 18 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort confère au nécromant le pouvoir de communiquer avec les âmes et les esprits des défunts se trouvant autour de lui, même s'il n'a pas conscience de leur localisation exacte. Il affecte toutes les entités dont la Présence ne dépasse pas 40.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Automatique

Paralysie Nécromantique
Niveau : 20 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort congèle l'essence surnaturelle des créatures non mortes, les empêchant ainsi de se déplacer. Toute créature nécromantique, dans un rayon de 20 mètres autour du sorcier, est automatiquement soumise à un effet de paralysie totale si elle ne réussit pas un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +10 m et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Animique

Nécrotisme
Niveau : 22 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Permet de faire récupérer 50 PV à une créature nécromantique. Ce sort n'a aucun effet sur les êtres vivants.
Effet supplémentaire : +5 PV
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-30

Décharge de Mort
Niveau : 26 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Projette une puissante décharge nécromantique. Cette attaque se fait sur le Mode Énergie et les Dégâts sont de 80.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Lever les Cadavres
Niveau : 28 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : En manipulant les énergies nécromantiques, le sorcier parvient à animer des cadavres et à les changer en zombies ou squelettes sous son contrôle. Les morts ne conservent pas les capacités spéciales ou les connaissances qu'ils avaient de leur vivant puisqu'il s'agit uniquement d'imitations de chair et d'os des personnes qu'ils étaient auparavant. Par contre, ils gardent leurs capacités basiques, comme les éventuelles armes naturelles ou certaines de leurs caractéristiques physiques. Le pouvoir et la résistance d'une telle créature dépend de leur corps. Par exemple, le cadavre d'un ours est considérablement plus dangereux que celui d'un être humain. Le MJ peut prendre en référence les fiches des zombies basiques présentées dans le bestiaire. Ce sort permet d'animer un total de 100 points de Présence entre diverses créatures, tant qu'aucune d'entre elles ne dépassait 20 en Présence.
Effet supplémentaire : +20 à la Présence affectable maximale et +5 à sa valeur maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (4) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Corps Mort
Niveau : 30 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort stoppe temporairement toutes les fonctions organiques d'un individu sans le tuer. Par contre, il peut encore se déplacer et agir normalement. Tant que le sort est maintenu, le personnage se révèle extrêmement résistant aux effets des dégâts et à leurs conséquences : tous les malus physiques sont réduits de moitié. De plus, il permet de rester conscient dans l'état entre la vie et la mort. Toute personne inspectant le corps ne pourra pas découvrir qu'il ne s'agit pas d'un véritable cadavre. La cible affectée ne peut pas avoir une Présence supérieure à 40.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Drainer la Magie
Niveau : 32 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort permet de drainer l'énergie magique d'un individu ou d'un objet et de la transférer vers le sorcier. Pour ne pas être affecté par le sort, il faut réussir un test de RMys contre 100, sous peine de perdre une quantité de points de Zéon équivalant au double de la marge d'échec. Le sorcier absorbe immédiatement ces points de Zéon perdus.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Accès Libre
Niveau : 1-40

Détruire les Non Morts
Niveau : 36 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort détruit complètement l'essence des non morts. Tout être nécromantique ciblé par ce sort doit réussir un test de RMys contre 120, sous peine de subir des dégâts équivalant au double de la marge d'échec. Une créature à Encaissement subit dix fois cette quantité.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Drainer les Caractéristiques
Niveau : 38 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Le nécromancien dérobe les capacités d'autres individus et augmente les siennes dans le même temps. Le sorcier doit décider quelle caractéristique il désire drainer avant de réaliser le sort. La cible désignée perd un point de caractéristique par tranche de 10 points d'échec sur un test de RMys contre 120. Si la valeur naturelle de la caractéristique drainée est supérieure à celle du nécromancien, il augmente d'un point la sienne.
Si elle est inférieure, il doit drainer trois points pour en rajouter un seul. Tant que le sort est maintenu, le sorcier conserve les caractéristiques augmentées. Les points de caractéristiques perdus se récupèrent à un rythme d'un par heure après l'arrêt du sort.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (4)
Type de sort : Animique

Contrôler les Morts
Niveau : 40 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Le nécromant prend le contrôle absolu de n'importe quel non mort se trouvant dans un rayon de 20 mètres au lancement du sort. Ce contrôle sur les non morts reste actif tant que le sort est maintenu, mais il n'affecte pas les autres créatures nécromantiques qui pourraient s'approcher de lui après. Les non morts peuvent éviter les effets de ce sort en réussissant un test de RMys contre 120. Ces entités n'ont le droit de refaire ce test que si elles reçoivent un ordre allant à l'encontre de leur nature. Par conséquent, les créatures sans volonté comme les cadavres animés, ne peuvent jamais se libérer.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Amenuiser la Vie
Niveau : 42 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort crée une zone d'énergie nécromantique qui tue immédiatement toutes les formes de vie inférieures se trouvant à proximité du sorcier, comme les petits animaux et les plantes. Tout être vivant avec une Présence inférieure à 20 et se trouvant à moins de 10 mètres du sorcier, meurt automatiquement sans avoir droit à aucun test de Résistance.
Effet supplémentaire : +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Accès Libre
Niveau : 1-50

Bouclier Nécromantique
Niveau : 46 **Action :** Passive
Coût : 80
Effet : En utilisant l'essence d'âmes mortes, ce sort forme un bouclier d'énergie qui protège contre tout type d'attaque. Il possède 1000 points de vie.
Effet supplémentaire : +100 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (4)
Type de sort : Défense

Dominer la Vie
Niveau : 48 **Action :** Passive
Coût : 140
Effet : Permet au sorcier de faire son esclave de l'âme d'un être vivant, en la soumettant à un contrôle similaire à celui de créatures non mortes. Le personnage pourra résister en réussissant un test de RMys contre 100. L'individu a droit à un test de Résistance par jour et chaque fois que les ordres reçus vont à l'encontre de sa nature profonde.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (28) **Quotidien**
Type de sort : Animique

Stigmate Vampirique
Niveau : 50 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Le personnage sur lequel est lancé ce sort a la capacité d'absorber automatiquement 10 % des dégâts qu'il inflige personnellement à ses adversaires. Le stigmate vampirique fonctionne autant contre les attaques physiques que contre les sorts de dégâts directs ou pouvoirs similaires. En ce qui concerne les créatures à Encaissement, la quantité de points absorbés est réduite au cinquième des dégâts infligés.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet



Desdémone, maîtresse en nécromancie, communique avec les morts

Forme Spectrale
Niveau : 52 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Le corps physique du nécromancien se change en énergie spectrale crépitante qui endommage l'essence de tout être vivant entrant en contact avec elle. Tout personnage qui la touche ressent un froid mortel qui l'oblige à réaliser un test de RPhy ou RMys contre le double de la Présence du personnage. En cas d'échec, le personnage subit un malus à toutes ses actions et une perte de points de vie égale à la moitié de la marge d'échec. Tant qu'il est dans cet état, le sorcier peut être seulement touché par les attaques qui altèrent l'énergie. La Présence affectable maximale est de 100.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-60

Modification Nécromantique
Niveau : 56 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : L'entité prise pour cible du sort s'alimente de son énergie et acquiert temporairement de nouveaux pouvoirs et capacités. En termes de jeu, un non mort obtient 100 PF supplémentaires pour acquérir des pouvoirs spéciaux détaillés dans le **Chapitre 26**, comme s'il s'agissait d'une créature avec 25 en Gnose. Si le sort est utilisé contre un être vivant, les PF qu'accorde ce sort sont réduits de moitié. Les effets de ce sort ne se cumulent pas, un seul sort de ce type peut affecter un individu précis en même temps.
Effet supplémentaire : +10 PF pour acquérir des pouvoirs
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet

Appeler les Morts
Niveau : 58 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort attire vers le nécromancien les âmes de personnes défuntes ou de spectres. Le sorcier décide quel esprit il attire, mais si celui-ci ne peut pas lui répondre, il est possible qu'un autre se présente à sa place. Appeler les Morts ne fonctionne qu'avec les esprits qui restent liés au monde ou avec les créatures spectrales, il n'a aucun pouvoir contre les âmes qui ont déjà transcendé. La Présence de l'âme ne peut pas dépasser 50.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Illustration © Kamiwata 2002

Lever les Spectres

Niveau : 60 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : En dominant les âmes des morts, le nécromancien acquiert le pouvoir de pervertir leur essence et les transformer en spectres oeuvrant à son service. Ces fantômes conservent une petite partie des capacités de leur vivant, mais ils perdent la plupart de leurs anciens pouvoirs et caractéristiques durant le processus. Un spectre obtenu grâce à ce sort réduit de moitié le niveau qu'il avait de son vivant (arrondi au supérieur) mais il utilise les règles générales des esprits non morts et bénéficie de 100 PF supplémentaires, que le sorcier dépense pour acquérir les pouvoirs qu'il estime appropriés pour une créature de Gnose 20. Ce sort ne fonctionne que sur les âmes récemment défuntes et qui attendent encore l'Appel. Ce sort permet de lever jusqu'à 100 points de Présence répartis entre les différents esprits, la Présence maximale d'un esprit ne pouvant dépasser 30.
Effet supplémentaire : +20 à la Présence et +5 à leur valeur maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (20) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Drainer la Force Vitale

Niveau : 62 **Action :** Active
Coût : 180
Effet : Ce sort absorbe la force vitale d'un individu et la transmet à la personne que désigne le nécromancien. Le personnage ciblé doit réussir un test de RMys contre 100 sous peine de perdre un point de Constitution et de Pouvoir pour chaque dizaine de marge d'échec. Suivant cette même marge d'échec, la cible vieillit progressivement. Les points absorbés permettent au nécromancien ou à la personne qui les reçoit de récupérer une partie de leur vigueur perdue, jusqu'aux niveaux initiaux, et de rajeunir. Le personnage dont la force vitale est arrachée ne la récupère jamais, si ce n'est avec des moyens surnaturels qui le permettent.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Accès Libre

Niveau : 1-70

Tuer

Niveau : 66 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort stoppe les fonctions vitales d'une personne, la tuant instantanément. Il ne fonctionne que contre les êtres vivants, ce qui le rend inutile contre les esprits ou les créatures d'Entre Monde inanimées. Les cibles de ce sort doivent réussir un test de RMys ou RPhy contre 80 pour survivre.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPhy
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Décharge d'Âmes

Niveau : 68 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Projette une décharge d'énergie magique composée d'âmes flétries. Ce sort attaque sur le Mode Énergie et les Dégâts sont de 100. Il n'affecte que les êtres possédant une âme et ignore les corps physiques sans vie, comme les murs, les golems, etc. Vu la nature de cette décharge, seuls ceux qui peuvent voir les esprits ont la capacité de la percevoir.
Effet supplémentaire : +5 aux Dégâts
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Attaque

Chimère Nécromantique

Niveau : 70 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Permet au sorcier de construire une créature non morte soumise à son contrôle. Cet être est créé comme une créature d'Entre Mondes, avec 600 PF et Gnose 25. Cependant, le nécromancien ne peut pas fabriquer cette créature à partir de rien ; il doit réunir des parts de divers cadavres pour lui donner forme. Il doit trouver des corps d'êtres possédant les pouvoirs ou les capacités qu'il compte conférer à sa création. Si, par exemple, le nécromancien voulait donner le pouvoir Vol Naturel à sa créature, il devrait auparavant obtenir le cadavre d'une créature qui le possède. Comme l'existence de cette chimère est directement liée à l'âme du nécromancien, il faut pour calculer son niveau maximal utiliser les mêmes règles que pour le sort Créer Être de la voie de Création.
Effet supplémentaire : +50 PF
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (25) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Perversion de Vie

Niveau : 72 **Action :** Active
Coût : 180
Effet : Ce sort corrompt l'essence d'un être vivant et stoppe ses fonctions physiques, le transformant immédiatement en être non mort. Le personnage affecté conserve les mêmes caractéristiques et compétences que lors de son vivant, et il obtient en plus, du fait de son état de cadavre animé, l'avantage Aucun besoin physique. Il faut pour éviter la transformation réussir un test de RMys ou RPhy contre 100.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPhy
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Accès Libre

Niveau : 1-80

Vassal

Niveau : 76 **Action :** Active
Coût : 250
Effet : Ce sort lie pour l'éternité l'essence d'une créature non morte à celle du nécromant. Le sorcier devient automatiquement son supérieur hiérarchique, son existence dépendant de lui. Bien que ce sort n'accorde pas vraiment au sorcier un contrôle sur le vassal, sa vie est une à celle de son maître ; par conséquent, si son âme est détruire, celle du vassal périt elle aussi. Le non mort affecté peut résister à ce sort en réussissant un test de RMys ou RPhy contre 80.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPhy
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Drainer les Âmes

Niveau : 78 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Le nécromant arrache l'âme d'une autre personne afin de se nourrir de son essence et de son pouvoir. Plus l'esprit absorbé est puissant et plus grande est l'énergie reçue. L'individu ciblé par ce sort doit réussir un test de RMys contre 120 sous peine de perdre une quantité de Présence égale à la moitié de la marge d'échec. Il faut aussi rabaisser d'un point son niveau tous les 5 points perdus ; toutes les capacités et compétences dépendant de ce niveau sont elles aussi perdues (sauf celles qui se basent sur des connaissances). Si la Présence est réduite à zéro, l'âme a été complètement absorbée et meurt. Tous les 10 points de Présence absorbés accordent un +1 temporaire à l'une des caractéristiques du nécromant, ou il obtient 10 PF pour acquérir un pouvoir ou une capacité primordiale de monstre. Ces valeurs augmentées disparaissent au rythme d'un +1 ou de 20 PF par jour.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique

Vaincre la Mort

Niveau : 80 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Ce sort permet au nécromancien ou à l'individu qu'il choisit pour cible de vaincre la mort elle-même, en se transformant en non mort sans attaches, une entité pouvant survivre dans la mort grâce à sa propre puissance. Ce sortilège doit être lancé à l'instant où le personnage décède ou quelques secondes après (le sort lui-même ne permet pas de tuer). Le sorcier peut décider si la cible du sort se transforme en une créature d'Entre Mondes ou Animique ; dans un cas comme dans l'autre, la cible obtient Gnose 25. Ce sort lui confère aussi 150 PF supplémentaires à dépenser parmi les capacités primordiales ou les pouvoirs décrits dans le **Chapitre 26** ; cependant, si le sorcier choisit de faire de sa cible un esprit, celui-ci devra investir 100 PF dans ce processus. Ce sort permet aussi d'acquérir jusqu'à 50 PF en désavantages et malus, pour bénéficier de points supplémentaires. Les PF acquis augmentent le niveau du nouvel être de la façon décrite dans le sort Créer Être de la voie de Création. Ce sort ne fonctionne que sur les êtres vivants au moment de leur mort, et n'a aucun effet sur les créatures d'origine nécromantique.
Effet supplémentaire : +10 PF et +5 PF optionnels en désavantages
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Haute Magie

Relever
Niveau : 82 **Action :** Active
Coût : 320
Effet : Permet de relever un cadavre en conservant tous ses pouvoirs, toutes ses connaissances et toutes les compétences qu'il avait de son vivant. Malheureusement, ce n'est que l'ombre de la personne qu'il était jadis, un être non mort sans âme véritable. Ce sort permet d'affecter n'importe quelle personne ou créature défunte dont le cadavre se trouve à portée du sorcier, tant que sa Présence ne dépassait pas 30. Parfois, si beaucoup de temps a passé et que le corps est en mauvais état, ses compétences physiques peuvent en pâtir. Tout individu relevé par ce sort ne peut être à nouveau relevé. Gardez à l'esprit que le cadavre, bien qu'il soit non mort, n'est pas contrôlé par le nécromancien.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-90

Puits de Vie
Niveau : 86 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Le nécromancien absorbe la moitié des points de vie perdus par les êtres vivants se trouvant à moins de 50 mètres de lui, comme un trou noir qui se nourrirait des dégâts qu'il inflige aux autres. Ces PV lui permettent de guérir n'importe quel type de blessure.
Effet supplémentaire : +25 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (30)
Type de sort : Effet

Terre Maudite
Niveau : 88 **Action :** Active
Coût : 350
Effet : Corrompant un petit fragment du monde, le sorcier enchante une zone, pour que tout être mourant à l'intérieur se relève à l'instant même comme un non mort sous son contrôle. Les défunts deviennent automatiquement des cadavres animés, mais un petit pourcentage (environ un pour cent) se transforme en spectres (prenez pour référence les sorts de niveau 28 et 60 de cette voie). Les créatures ne peuvent agir qu'à l'intérieur de la Terre Maudite. Si elles en sortent, la magie qui les anime disparaît. Le sort affecte une zone d'un kilomètre de rayon qui reste fixée à l'endroit où il a été lancé.
Effet supplémentaire : +1 km de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 10 (35) **Quotidien**
Type de sort : Effet

Subsistance
Niveau : 90 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Affecte l'essence d'une ou plusieurs créatures non mortes à qui un sort fournit l'énergie, afin de leur permettre de continuer d'exister même après que le nécromancien cesse de payer le maintien. Si, par exemple, le sorcier utilise Subsistance sur un zombie animé par un sortilège de Lever les Cadavres, la créature affectée continue d'exister après la fin de ce sort. Subsistance affecte autant de non morts que le désire le nécromancien, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 60.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Magie Divine

Matière Première
Niveau : 92 **Action :** Active
Coût : 350
Effet : Ce sort génère les énergies corruptrices qu'utilise la magie nécromantique pour lever les cadavres et les spectres, permettant ainsi au sorcier de créer à partir de rien la matière première servant à lever des corps. Ce sort crée de la matière nécromantique équivalant à mille corps humain ou, au choix, une quantité réduite de créatures plus puissantes.
Effet supplémentaire : +1000 corps supplémentaires
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : Non
Type de sort : Effet

Accès Libre
Niveau : 1-100

Seigneur des Morts
Niveau : 96 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Le Seigneur des Morts étend sa présence dans le monde, et prend le contrôle de toutes les créatures non mortes se trouvant sur un rayon de 100 kilomètres. Tous ces êtres se trouvant à l'intérieur de la zone du sort doivent réussir un test de RMys contre 140 sous peine de tomber sous le contrôle absolu du nécromancie. En cas de réussite à ce test, une créature n'a pas à le refaire. Les cibles affectées n'ont droit à un nouveau test que quand elles modifient leurs Résistances.
Effet supplémentaire : +100 km de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (60) **Quotidien**
Type de sort : Automatique

Revenir d'entre les Morts
Niveau : 98 **Action :** Active
Coût : 400
Effet : Ce sort ramène dans le monde l'esprit d'une créature défunte, même si elle est retournée dans le flux des âmes ou a été dissipée. La créature revient alors sous une forme non morte, mais en conservant son âme et son essence. Si le corps de la créature défunte existe encore, elle revient en lui. Dans le cas contraire, elle peut aussi s'incarner dans un corps neuf ou se transformer en spectre immatériel. Comme pour les autres sorts similaires, le temps passé entre la mort et le retour conditionnent l'efficacité de ce sort. La Présence maximale de l'entité ne peut pas dépasser 30 et le temps passé depuis la mort ne peut pas être supérieur à un mois. Il n'est pas possible de ressusciter une âme déjà réincarnée ou détruite.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale et double le temps passé depuis la mort de l'individu
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : Non
Type de sort : Automatique

Le Réveil
Niveau : 100 **Action :** Active
Coût : 900
Effet : Le Réveil est le plus puissant des sorts nécromantiques. En corrompant une partie de l'âme du monde, le sorcier étend son ombre sur l'existence toute entière, rendant la vie aux morts et les soumettant à son contrôle. Le Réveil n'a pas de rayon d'action déterminé : il affecte tous les êtres dont la Présence ne dépasse pas 50. Si leurs esprits attendent encore l'Appel, ils se relèvent sous forme de spectres ou, dans le cas contraire, de cadavres animés. Un petit pourcentage des défunts, un pour dix mille, récupère ses pleines capacités.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : Non
Type de sort : Automatique



Illustration © Wen Yu Li

INDEX DES SORTS D'ACCÉS LIBRE

Niveau 1-10

Ouverture
Déplacement d'Objets
Nettoyage
Détection de Magie
Créer Musique
Nœud
Créer du Feu
Défaire l'Écrit
Stopper la Chute
Message Statique
Sauter
Changement de Couleur

Niveau 10-20

Créer Sons
Recréer Image
Enchanter
Zone Glissante
Réparation
Escalader
Poche Infinie
Attirer Vermine Mineure
Respirer les Liquides
Surhumanité
Passage Sans Trace
Brouillard

Niveau 20-30

Provoquer la Peur
Sérénité
Verrou Magique
Bouclier Magique
Protection Magique
Compréhension des Langues
Nuages
Filet
Envoyer Message
Célérité
Lévitation
Protection Contraceptive

Niveau 30-40

Résistance à la Douleur
Annulation de Sort
Extension de Présence
Invoquer Agressivité
Purification
Soigner les Maladies
Décharge de Magie
Verrou Réel
Annulation des Rêves
Percevoir les Sentiments
Modifier la Taille
Changement d'Aspect

Niveau 40-50

Transport Rapide
Envoyer des Rêves
Malédiction
Montrer l'Invisible
Défaire
Provoquer Maladie
Annulation de Magie
Lire les Pensées
Ralentir
Amitié
Absorber les Informations
Altérer l'Énergie

Niveau 50-60

Dormir
Cécité
Surdité
Mutisme
Soigner les Blessures
Visualiser la Carte
Fusion avec le Corps
Marcher sur les Murs
Annulation de la Fatigue
Monture Magique
Nuage Acide
Annulation de la Protection

Niveau 60-70

Paralyser
Faiblesse
Arme Magique
Résister
Altération Mineure
Repousser
Fléau
De Corps à Magie
Augmenter les Carac. Physiques
Oubli
Créer des Émotions
Augmenter les Carac. Spirituelles

Niveau 70-80

Sphère de Lévitation
Sort en Suspens
Inutilité
Dévier la Trajectoire
Invisibilité
Domination
Marque de Détection
Vol
Connaissance Offensive
Connaissance Défensive
Contention
Cible Parfaite

Niveau 80-90

Immortalité
Localisation
Désenchantement
Annulation des Besoins
Immunité Physique
Préparer un Sort
Voler un Sort
Sort Naturel
Prisme de Magie
Renvoi de Sort
Téléportation Libre
Portail

Niveau 90-100

Imiter un Sort
Conditionnement
Œil du Temps
Sceller
Lier le Maintien
Renforcer la Magie
Le Don de la Connaissance
Possession
Bouclier contre les Pouvoirs
Le Magistrat
Magie Innée
Prédestination

SORTS D'ACCÉS LIBRE

NIVEAU 1-10

Nœud

Niveau : 1-10 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Ce sort fait en sorte que les cordes, chaînes ou tout type de filament dont la nature permet de les attacher, se nouent avec une compétence de 140 en Habileté manuelle. Le sorcier peut ordonner à des ficelles de lier un individu ; dans ce cas, la cible doit effectuer un test de défense contre une attaque de difficulté Absurde (soit un résultat final de 180). La Force du nœud dépend du matériau utilisé. Prenez comme référence 10 en Force pour une corde très épaisse, et 12 pour des chaînes. Attention, les liens ne sont pas créés par ce sortilège.
Effet supplémentaire : +10 à la compétence Habileté manuelle
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction et Illusion

Créer du Feu

Niveau : 1-10 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Crée une intensité de feu sur une matière naturellement inflammable. Si le feu prend, il n'est plus nécessaire de maintenir le sort.
Effet supplémentaire : +1 intensité
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (4)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Eau

Ouverture

Niveau : 1-10 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Permet d'ouvrir n'importe quelle porte fermée. Si celle-ci est bloquée, le sort peut tenter de la forcer avec un équivalent de 80 en Crochetage.
Effet supplémentaire : +10 à la compétence secondaire Crochetage
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction et Feu

Déplacement d'Objets
Niveau : 1-10 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Ce sort déplace les objets inorganiques sans besoin d'un contact physique, en leur accordant une Qualité de Vol de 10. Ce sort peut affecter un poids maximal de 20 kilogrammes.
Effet supplémentaire : +10 kg
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (3)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction et Terre

Stopper la Chute
Niveau : 1-10 **Action :** Passive
Coût : 40
Effet : Annule les effets d'une chute depuis une hauteur élevée. En termes de jeu, ce sort annule complètement l'impact d'une chute de 50 mètres maximum, ou le réduit de 50 mètres pour une chute supérieure. Ce sort peut affecter plusieurs cibles, tant que la somme des Présences ne dépasse pas 60.
Effet supplémentaire : +10m de chute supplémentaires et +10 à la Présence affectable
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (4)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Terre

Nettoyage
Niveau : 1-10 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Ce sort élimine toutes les impuretés physiques mineures, comme la saleté, les mauvaises odeurs,... sur le corps et les vêtements de la cible du sort. Il peut aussi être utilisé sur des lieux ou des objets pour les assainir. Ce sort affecte une Présence maximale de 50.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucun

Détection de Magie
Niveau : 1-10 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Le sorcier détecte automatiquement toutes les sources de magie dans un rayon de 25 mètres autour de lui. Si une source est cachée, il utilise l'équivalent d'Évaluation magique à 140.
Effet supplémentaire : +10 en Évaluation magique et +25 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (2)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Obscurité

Créer Musique
Niveau : 1-10 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Crée une mélodie que l'on peut entendre dans un rayon de 10 mètres. La composition est effectuée avec une compétence de 80 en Musique. Ce sort ne permet de reproduire que des musiques que connaît déjà le sorcier, même vaguement.
Effet supplémentaire : +25 m de rayon et +5 à la compétence de Musique
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (2)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Défaire l'Écrit
Niveau : 1-10 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Ce sort fait disparaître tout texte ne dépassant pas 500 signes. Il ne détruit pas la matière sur laquelle est écrit le texte mais élimine les lettres ou les caractères. Par exemple, l'encre disparaît sur une feuille de papier, des symboles gravés sur de la pierre se remplissent à nouveau. Ce sort n'affecte que les objets dont la Présence ne dépasse pas 30.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable et +100 signes
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Création

Message Statique
Niveau : 1-10 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Marque un lieu ou un objet d'un message écrit. Le sorcier peut faire en sorte que le message apparaisse et disparaisse à volonté, même s'il n'est pas présent (mais il ne saurait donc pas si quelqu'un a pu le lire ou pas). Ce message compte au maximum 40 mots.
Effet supplémentaire : +10 mots
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (2) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Sauter
Niveau : 1-10 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : L'individu affecté par ce sort augmente sa compétence Saut de façon surnaturelle. Il rajoute un bonus de +50 au Total de la compétence Saut, et peut atteindre la difficulté Surhumaine lors de ses tests.
Effet supplémentaire : +20 à la compétence Saut
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Terre

Changement de Couleur
Niveau : 1-10 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Ce sort change la couleur d'une matière, d'un objet ou même d'une personnage, tant que leur Présence ne dépasse pas 40. Il est possible de résister à ce sort en réussissant un test de RMys contre 100.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (2) **Quotidien**
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Destruction

Niveau 10-20

Créer Sons
Niveau : 10-20 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Crée un son dans un endroit déterminé, à moins de 50 mètres du sorcier.
Effet supplémentaire : +25 m
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (4)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Brouillard
Niveau : 10-20 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Forme du brouillard dans une zone de 100 mètres de rayon. La densité est au choix du sorcier. Le brouillard reste fixé à l'endroit où le sort a été lancé.
Effet supplémentaire : +25 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (6) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Feu

Recréer Image
Niveau : 10-20 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Recrée l'image de quelque chose que le sorcier a déjà vu. Cette image ne peut pas dépasser un mètre carré de superficie. L'apparition prend la forme d'un hologramme translucide et intangible, qui reste immobile à l'endroit où il a été créé.
Effet supplémentaire : +1 m²
Zéon maximal : Intelligence x10
Maintien : 1 pour 10 (4)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Enchanter
Niveau : 10-20 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Donne à un lieu ou à un objet de Présence inférieure à 50 une nature surnaturelle. La matière affectée s'avère matérielle pour les êtres intangibles et pour les sorts. Si, par exemple, ce sort est lancé sur une arme, elle pourra endommager les créatures immatérielles (en utilisant la Présence de l'objet) ; un mur enchanté ne peut pas être traversé par les êtres éthérés ou les effets mystiques.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (3) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Respirer les Liquides
Niveau : 10-20 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Confère la capacité de respirer à l'intérieur de n'importe quel liquide, comme s'il s'agissait d'air. Ce sort peut affecter plusieurs cibles, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.
Effet supplémentaire : +20 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (4) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Terre et Feu

Zone Glissante
Niveau : 10-20 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Enchante une zone statique de 5 mètres de rayon, sur laquelle il est aussi facile de glisser que sur une superficie gelée. Il faut pour ne pas tomber en traversant, réussir un test Difficile d'Athlétisme ou Acrobaties en allant lentement, Absurde en courant.
Effet supplémentaire : +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Feu

Réparation
Niveau : 10-20 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Répare complètement un objet inorganique. Ce sort ne recrée pas les fragments perdus, il faut donc conserver toutes les parties ou avoir la matière première nécessaire pour la réparation. Ce sort peut être lancé sur n'importe quel objet, des armes aux édifices, tant que leur Présence ne dépasse pas 30.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction et Illusion

Escalader
Niveau : 10-20 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Ce sort augmente la capacité d'escalade d'un individu. Il rajoute un bonus de +50 à la compétence Escalade et permet d'atteindre la difficulté Surhumaine lors des tests.
Effet supplémentaire : +20 à la compétence Escalade
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Air

Passage sans Trace
Niveau : 10-20 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort élimine les traces que laisse une personne derrière elle. Il faut, pour suivre les empreintes d'une personne bénéficiant de ce sortilège, réussir un test Surhumain de Pistage. Ce sort peut affecter autant de cibles que le sorcier le désire, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 120.
Effet supplémentaire : +20 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (6) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Lumière

Attirer Vermine Mineure
Niveau : 10-20 **Action :** Active
Coût : 30
Effet : Ce sort invoque une masse de 30 kilogrammes de vermines dans le lieu que désigne le sorcier. Leur apparition n'est pas automatique, elles sont attirées immédiatement vers la zone la plus proche où elles se trouvent. Ce sortilège ne permet pas de contrôler ces créatures.
Effet supplémentaire : +10 kg
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (2)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Poche Infinie
Niveau : 10-20 **Action :** Active
Coût : 40
Effet : Permet à un sac, une poche ou un baluchon de porter des objets dépassant jusqu'à dix dois son volume normal, sans qu'augmente leur poids. Le sorcier peut toujours en tirer ce qu'il désire, mais les autres en sortent les choses au hasard. On ne peut pas y placer d'objets qui ne rentrent pas physiquement par l'ouverte, comme une lance dans une petite bourse. Quand le sort prend fin, le chargement réapparaît et peut faire éclater le contenant.
Effet supplémentaire : +5 fois au volume de contenance de base
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (4) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Surhumanité
Niveau : 10-20 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Les cibles de ce sort peuvent atteindre la difficulté Surhumaine dans tous les champs ou domaines. Cela ne veut pas dire que les actions réalisées par ces personnes sont toujours surhumaines, mais qu'elles peuvent l'être si leurs tests de compétences ou leurs caractéristiques le permettent. Ce sort peut infliger autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 60.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Niveau 20-30

Verrou Magique
Niveau : 20-30 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Ferme automatiquement une porte ou une serrure, et augmente d'un degré la difficulté à dépasser pour l'ouvrir, jusqu'à un maximum de Surhumaine. Par exemple, la difficulté pour ouvrir une porte requérant un test Moyen de Crochetage passerait à Difficile. Bien que la serrure soit enchantée, il n'est pas nécessaire de payer un maintien car le sort se maintient seul jusqu'à ce que la porte soit ouverte. Une serrure ne peut être affectée que par un seul sort de Verrou Magique à la fois.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Compréhension des Langues
Niveau : 20-30 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort permet de comprendre temporairement un langage inconnu, aussi bien à l'écrit qu'à l'oral. S'il s'agit d'une langue exceptionnellement complexe, le Meneur de Jeu peut s'il le désire demander l'investissement d'un plus grand nombre de points de Zéon pour la comprendre. Ce sort peut affecter autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (20) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Provoquer la Peur
Niveau : 20-30 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Les personnes affectées se trouvant dans un rayon de 5 mètres autour du sorcier sont prises d'une terrible peur magique si elles ne réussissent pas un test de RMys contre 100. Celles qui échouent à ce test ont peur du sorcier et subissent l'état de Peur.
Effet supplémentaire : +5 m de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Lumière

Sérénité
Niveau : 20-30 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Engendre une sensation de tranquillité et de paix chez la cible du sort, l'incitant à se calmer même si elle est en pleine colère ou terrorisée. Ce sort annule tous les états de peur, de terreur ou de colère que subit la cible affectée, sauf s'ils sont d'origine surnaturelle. Le test de RMys pour y résister se fait contre 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Feu et Obscurité

Bouclier Magique
Niveau : 20-30 **Action :** Passive
Coût : 60
Effet : Crée un bouclier magique qui protège le sorcier contre tout type d'attaque, même celles d'origine surnaturelle. Il possède 300 points de vie.
Effet supplémentaire : +50 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Défense
Voies Fermées : Destruction

Protection Magique
Niveau : 20-30 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Accorde une armure d'IP 2 contre tous les Modes, à l'exception de l'Énergie. Cette protection peut être combinée avec d'autres armures comme une couche supplémentaire, mais elle ne provoque pas de malus spécial à l'Initiative.
Effet supplémentaire : +1 IP
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Nuages
Niveau : 20-30 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Forme une couche épaisse de nuages sur 100 mètres de rayon. Le sorcier, qui les contrôle, peut les déplacer ou leur donner la forme qu'il désire.
Effet supplémentaire : +20 m
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (8) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Feu et Terre

Filet
Niveau : 20-30 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sortilège crée des fibres magiques de densité élevée, qui agissent comme un filet très collant. Le sorcier peut décider de leur utilisation : pour bloquer une zone, pour le lancer directement sur des gens... La taille maximale du filet est de 3 mètres carrés. Il immobilise avec une Force de 10 et résiste comme une créature à Encaissement avec 500 points de vie et un IP de 4 avant d'être brisé. Comme il s'agit d'une substance de nature mystique, seules les attaques surnaturelles ou de Chaleur peuvent l'endommager.
Effet supplémentaire : +1 m² et +50 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Envoyer Message
Niveau : 20-30 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Envoie un message oral ou écrit à une personne ou un lieu connu, situé à moins de 100 kilomètres de distance. Ce message ne peut pas compter plus de 500 mots.
Effet supplémentaire : +100 km et +100 mots
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Célérité
Niveau : 20-30 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Augmente d'un point le Mouvement d'un personnage et rajoute +20 à son Initiative. Si le Mouvement dépasse 12, il faut utiliser deux effets supplémentaires au lieu d'un pour continuer à l'augmenter.
Effet supplémentaire : +1 au Mouvement et 10 à l'Initiative
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Terre

Lévitation
Niveau : 20-30 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : La cible de ce sort peut s'élever verticalement à volonté, avec une Qualité de Vol de 4. Ce sort peut affecter autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (5)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Terre

Protection Contraceptive
Niveau : 20-30 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Évite au personnage de contracter des maladies vénériennes ou de concevoir une descendance. Ce sort peut affecter plusieurs cibles, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Niveau 30-40

Invoquer Agressivité
Niveau : 30-40 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Augmente automatiquement l'agressivité de toutes les cibles qui se trouvent à moins de 20 mètres du sorcier, si les cibles affectées ratent un test de RMys contre 120. Ces individus agissent de façon violente vis-à-vis de tout individu ou chose qui puisse être la cible de leur colère.
Effet supplémentaire : +10 m et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Lumière

Annulation de Sort
Niveau : 30-40 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Détruit un sort actif de valeur Zéonique inférieure ou égale à 60.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur Zéonique
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Création



Verrou Réel
Niveau : 30-40 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Grâce à ce sort, le sorcier obstrue automatiquement n'importe quel type de porte, de volet ou de fenêtre dont la Présence ne dépasse pas 20. Si, par exemple, ce sort est lancé sur une porte ouverte, celle-ci se ferme toute seule ; utilisé sur un verrou, il s'abaisse et bloque la sortie. Tant que le sort est maintenu, il n'est plus possible d'ouvrir physiquement la porte, sauf à l'aide de moyens magiques ou en la détruisant.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (4) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Purification
Niveau : 30-40 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Purifie la cible en éliminant tous les éléments nocifs pour le système, comme les venins ou les toxines. Ce sort extirpe automatiquement toutes les substances de niveau inférieur ou égal à 30. La purification n'affecte que les éléments de la cible qui peuvent le blesser et ne lui appartiennent pas. Ainsi, lancé sur un serpent, ce sort ne purifie pas son venin puisqu'il est naturel pour lui, tandis qu'il l'éliminerait dans le corps d'une personne. Ce sort peut être lancé sur autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.
Effet supplémentaire : +10 au niveau du venin et +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Création

Extension de Présence
Niveau : 30-40 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Le sorcier peut étendre volontairement sa présence jusqu'à 5 mètres de lui, lui permettant ainsi d'agir à distance comme à proximité directe. Tant qu'il est séparé de son corps, le sorcier ne peut pas se déplacer mais il peut revenir à son corps chaque fois qu'il le désire sans mettre fin au sortilège. La présence peut toucher des objets matériels et même attaquer, mais elle s'avère invisible pour l'œil humain ; il n'est possible de la remarquer que grâce à la Détection du Ki, à la capacité de voir les esprits, ou à d'autres moyens pour voir les corps éthérés. Si la présence s'empare d'un objet, celui-ci reste parfaitement visible. Les points de vie que perd la présence affectent aussi le corps du sorcier.
Effet supplémentaire : +5 m
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (20) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Changement d'Aspect
Niveau : 30-40 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort modifie l'apparence physique et corporelle de la cible sur lequel il est lancé. Il peut altérer sa couleur de peau ou sa physionomie, mais pas sa taille ou son poids au-delà des limites qu'impose sa Taille. Il est possible de résister à cette altération en réussissant un test de RMys contre 100. En cas d'échec, il est possible de refaire ce test une fois par jour.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8) **Quotidien**
Type de sort : Effet, Animique
Voies Fermées : Destruction



Modifier la Taille
Niveau : 30-40 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Augmente ou diminue la Taille de la personne ou de l'objet sur lequel ce sort est lancé d'un maximum de 2 points. Quel que soit le nombre d'effets supplémentaires pris, la Taille ne peut jamais descendre au-dessous de 1. Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour résister à ce sort.
Effet supplémentaire : Rajoute ou soustrait 1 point de Taille supplémentaire et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Destruction

Résistance à la Douleur
Niveau : 30-40 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Augmente la résistance à la douleur d'un être vivant, en lui accordant un bonus de +60 à sa compétence Résistance à la Douleur.
Effet supplémentaire : +20 à la compétence Résistance à la Douleur
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Essence

Soigner les Maladies
Niveau : 30-40 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Élimine automatiquement toute maladie de niveau égal ou inférieur à 30. Ce sort peut être employé sur plusieurs individus, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.
Effet supplémentaire : +10 au niveau de la maladie et +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Décharge de Magie
Niveau : 30-40 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Projette une décharge d'énergie magique qui inflige 40 points de dégâts de base sur le l'IP d'Énergie.
Effet supplémentaire : +5 aux dégâts
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Attaque
Voies Fermées : Création

Annulation des Rêves
Niveau : 30-40 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Supprime la capacité de rêver d'un individu. Ce sort peut affecter n'importe quelle Présence ne dépassant pas 60. Si la cible souhaite résister, elle doit réussir un test de RMys contre 120. Elle peut refaire ce test chaque fois qu'elle s'endort.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (4) **Quotidien**
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Lumière et Obscurité

Percevoir les Sentiments
Niveau : 30-40 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Détecte un sentiment déterminé chez un individu se trouvant à moins de 50 mètres du sorcier. Celui-ci doit choisir l'émotion qu'il souhaite percevoir. Les cibles affectées peuvent résister à ce sort en réussissant un test de RMys ou RPsy contre 120.
Effet supplémentaire : +10 m de rayon et +5 à la RMys ou RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Détection
Voies Fermées : Aucune

Illustration © Alicia Guillen

Niveau 40-50

Amitié
Niveau : 40-50 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort crée un lien d'amitié chez une personne vers une autre que désigne le sorcier. Gardez à l'esprit que la cible affectée ne devient pas stupide : elle n'obéit pas aveuglément à son « ami ». Dans tous les cas, elle agit conformément à son éthique et à sa personnalité. Pour résister à ce sort, il faut réussir un test de RMys ou RPsy contre 120. La cible affectée peut refaire un test par jour ou chaque fois que quelque chose peut la faire douter de la sincérité de l'amitié.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8) **Quotidien**
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Obscurité

Transport Rapide
Niveau : 40-50 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Transporte la cible du sort à une distance de 25 mètres. Ce sort permet de passer à travers les objets physiques, tant qu'ils ne sont pas basés sur l'énergie. La quantité maximale de matière transportable ne peut pas dépasser 50 en Présence.
Effet supplémentaire : +25 m et +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Terre

Envoyer des Rêves
Niveau : 40-50 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : Permet d'envoyer des images et des sorts au subconscient d'un dormeur. Ce sort ne fonctionne pas comme un système de communication : le sorcier n'a pas conscience de ce que dit ou fait le rêveur. Le message peut être envoyé à n'importe quelle personne que désire le sorcier, quelle que soit la distance, tant que sa Présence ne dépasse pas 50. Ce sort ne peut affecter qu'une cible endormie précisément désignée par le sorcier.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Aucune

Lire les Pensées
Niveau : 40-50 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Permet au sorcier de fouiller parmi les pensées ou les souvenirs d'un individu. Le Meneur de Jeu doit décider combien de rounds prend cette recherche de l'information désirée, suivant sa position plus ou moins cachée dans l'esprit de la cible. La cible peut résister à ce sort en réussissant un test de RMys ou RPsy contre 80. Tant que le sorcier peut lire les intentions de son adversaire, il bénéficie d'un bonus de +30 aux actions opposées contre cet adversaire.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Aucune

Annulation de Magie
Niveau : 40-50 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Annule les effets de tous les sorts qui se trouvent dans un rayon de 10 mètres autour du sorcier, dont la valeur ne dépasse pas 60 points. Ce sort ne détruit pas tous les enchantements présents, il neutralise simplement leurs effets tant qu'ils se trouvent dans la zone d'effet.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur Zéonique et +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (8)
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Création

Montrer l'Invisible
Niveau : 40-50 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort révèle toutes les forces ou présences invisibles à tous les individus présents. Il révèle aussi bien les effets surnaturels que les êtres de nature surnaturelle ou invisibles. Le sort s'étend sur une zone de 50 mètres de rayon. Les créatures affectées peuvent éviter de se manifester en réussissant un test de RMys contre 120. Il suffit, pour être affecté par ce sort, de se trouver dans sa zone d'effet.
Effet supplémentaire : +10 m et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Obscurité

Malédiction
Niveau : 40-50 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Ce sort provoque une série de conditions négatives chez la personne qu'il affecte. Il a pour but de frapper de malchance une action déterminée accomplie par l'individu maudit : entretenir une relation amoureuse, écrire des poèmes, aider quelqu'un... Le sorcier décide quelle est cette action précise. Une personne maudite échoue automatiquement chaque fois qu'elle tente de réaliser cette action. Si une compétence est choisie, qu'elle soit principale ou secondaire, la cible subit un malus de -60 chaque fois qu'elle l'utilise.
Par nature, ce sort n'influe pas seulement sur celui qui le subit, mais aussi sur les autres personnes interagissant avec lui, si elles entrent dans le domaine d'influence de la malédiction. Dans ce cas, les personnes concernées ont droit à leur propre test de RMys. Par exemple, une jeune fille voulant commencer une relation sentimentale avec un jeune homme affecté par une malédiction empêchant que l'on tombe amoureux de lui changerait immédiatement d'idée si elle ne réussissait pas son test de RMys. Le test de RMys de la malédiction se fait normalement contre 120 ; on ne peut réaliser un nouveau test qu'à chaque fois où s'active l'effet de malédiction.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (20) **Quotidien**
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Non

Défaire
Niveau : 40-50 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Détruit 50 kilogrammes de n'importe quelle matière inorganique, si celle-ci ne réussit pas un test de Résistance contre 80. Ce sort ne peut pas affecter les objets de Présence supérieure à 50.
Effet supplémentaire : +25 kg et +10 à la Résistance
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Création

Provoquer Maladie
Niveau : 40-50 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Inflige une maladie de niveau 30 à un individu, si celui-ci ne réussit pas le test de RMal requis.
Effet supplémentaire : +5 au niveau de la maladie
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Illusion et Eau

Ralentir
Niveau : 40-50 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Diminue la vitesse de réaction et le déplacement de la cible sur laquelle est lancé ce sort, infligeant un malus de -2 à son Mouvement si elle ne réussit pas un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et -1 au Mouvement
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (6)
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Air

Absorber les Informations
Niveau : 40-50 **Action :** Active
Coût : 50
Effet : Grâce à ce sort, un sorcier absorbe des connaissances écrites ou dessinées qu'il peut voir ou toucher. Il devient donc capable de lire un livre en quelques secondes et de s'en souvenir comme s'il l'avait fait avec attention. Il peut lire un maximum de 500 mots (ou une quantité d'informations équivalente) par round où le sort est maintenu. À la fin du sort, seule la mémoire naturelle du sorcier lui permet de retenir correctement les informations.
Effet supplémentaire : +500 mots par round
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (10)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Altérer l'Énergie
Niveau : 40-50 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Le sorcier peut transformer jusqu'à 10 intensités de n'importe quel type d'énergie élémentaire en une autre, par exemple en transformant le feu en électricité. Si ces intensités sont magiques ou qu'elles ont une Présence propre, elles peuvent résister à ce sort en réussissant un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +2 intensités et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10) **Quotidien**
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Destruction



Yui est affectée sans qu'elle en ait conscience par un sort de rêve

Niveau 50-60

Cécité
Niveau : 50-60 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Les cibles affectées dans un rayon de 5 mètres perdent le sens de la vue si elles échouent à un test de RMys contre 100.
Effet supplémentaire : +10 m et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (4)
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Création et Lumière

Surdité
Niveau : 50-60 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Les cibles affectées dans un rayon de 5 mètres perdent le sens de l'ouïe si elles échouent à un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +10 m et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (4)
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Création

Mutisme
Niveau : 50-60 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Les cibles affectées dans un rayon de 5 mètres perdent la capacité de parler si elles échouent à un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +10 m et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (4)
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Création

Soigner les Blessures
Niveau : 50-60 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Guérit n'importe quel type de blessure, en redonnant jusqu'à 40 PV. Cette guérison ne permet pas de récupérer les membres perdus ou autres dégâts similaires, mais stoppe les effets des hémorragies.
Effet supplémentaire : +5 points de vie
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Visualiser la Carte
Niveau : 50-60 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Permet au sorcier de visualiser les éléments de terrain se trouvant dans une zone de 25 kilomètres de rayon autour de là où il se tient. Il ne peut localiser ni des individus précis ni des bâtiments, mais place exactement les éléments géographiques : cités, les rivières, les montagnes...
Effet supplémentaire : +25 km de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Obscurité

Dormir
Niveau : 50-60 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Provoque un sommeil intense chez les cibles de ce sort se trouvant dans une zone de 10 mètres de rayon. Les cibles affectées doivent réussir un test de RMys contre 100 sous peine de tomber dans un profond sommeil en un peu moins d'une minute. Si les cibles ratent ce test par plus de 20 points, les effets du sort sont immédiats. Tant que le sort est maintenu, les cibles affectées ne peuvent pas se réveiller. Toute chose qui permettrait à une cible affectée de se réveiller alors que le sort est maintenu lui donne le droit d'effectuer un nouveau test de RMys.
Effet supplémentaire : +10 m et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8) **Quotidien**
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Aucune

Monture Magique
Niveau : 50-60 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Crée un être surnaturel avec pour unique but de servir de monture. Cette créature n'a aucune capacité d'attaque et se défend en utilisant la règle d'Encaissement, avec un IP fonction de sa Taille. Elle possède le double de la valeur Zéonique du sort en PV et un Mouvement de 10. La monture magique utilise les règles du pouvoir du Ki Annulation du poids pour se déplacer.
Effet supplémentaire : +1 à la Taille maximale et +1 au Mouvement
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Illusion

Illustration © Pako as Kaduki Kugawara 2002

Marcher sur les Murs
Niveau : 50-60 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Permet à un individu de se déplacer sur les murs ou les plafonds comme s'il s'agissait du sol, en annulant totalement les lois de la gravité. La Présence maximale affectable par ce sort est de 80.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (3)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Eau

Fusion avec le Corps
Niveau : 50-60 **Action :** Active
Coût : 60
Effet : Ce sort permet de faire fusionner un ou plusieurs objets (armes, armures, rossignol...) avec l'individu désigné par le sorcier. L'objet est caché sous une marque visible, comme une cicatrice ou un tatouage, jusqu'au moment où la personne qui le conserve désire l'extraire. La Présence maximale des objets pouvant être fusionnés ne peut pas dépasser 100. Tant que les objets sont cachés, celui qui les porte ne subit aucun malus pour leur poids ou leur taille, mais ne bénéficie pas non plus de leurs avantages. Il n'est pas possible de faire fusionner un objet qui fait plus de dix fois la taille de la personne désignée. Il faut un round complet pour séparer un objet d'un corps.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence de l'objet
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 5 (12) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Annulation de la Fatigue
Niveau : 50-60 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort permet à une personne de récupérer de l'épuisement physique dont elle souffre. Il fait récupérer à la cible un de ses points de Fatigue perdus.
Effet supplémentaire : +1 point de Fatigue
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Obscurité

Nuage Acide
Niveau : 50-60 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort crée un nuage corrosif qui fait fondre les substances matérielles avec lesquelles elle entre en contact. Ces substances doivent réussir un test de RPsy contre 120 sous peine de perdre une quantité de points de vie égale à la marge d'échec. Si un objet échoue à ce test par plus de 50 points, il perd un niveau de qualité. Pour chaque round où il se trouve exposé et où il échoue au test de Résistance, une substance subit un malus de -10 cumulatif à son test de RPsy du round suivant. Le nuage s'étend sur 5 mètres de rayon, et se déplace comme le désire le sorcier avec un Mouvement de 6. Il suffit, pour être affecté par ce sort, de se trouver dans la zone d'effet le round suivant son lancement. Il n'est pas possible de désigner des cibles à l'intérieur de la zone d'effet. Ce sort affecte même le sorcier.
Effet supplémentaire : +5 à la RF, +1 m de rayon et +1 au Mouvement
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Terre

Annulation de la Protection
Niveau : 50-60 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Réduit de deux niveaux l'IP d'un défenseur, si celui-ci (ou son armure) ne réussit pas un test de RMys contre 140.
Effet supplémentaire : -1 IP et +10 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Création



Niveau 60-70

Augmenter les Caractéristiques Spirituelles
Niveau : 60-70 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort augmente d'un point une des trois caractéristiques spirituelles d'un personnage : Intelligence, Pouvoir ou Volonté. De plus, il permet aussi d'augmenter la Perception. La progression est réduite de moitié si la caractéristique augmentée atteint 12 : il faut à partir de là deux effets supplémentaires au lieu d'un pour rajouter un point supplémentaire. L'augmentation de l'Intelligence ne permet pas à un sorcier d'augmenter la valeur Zéonique maximale de ses sorts. Chaque caractéristique ne peut être affectée que par un seul de ces sorts à la fois.
Effet supplémentaire : +1 à la caractéristique améliorée
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Arme Magique
Niveau : 60-70 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Le sorcier fait de son arme une arme surnaturelle. L'objet est considéré en tout point comme un objet de qualité +10 capable d'altérer l'énergie. La Présence de l'arme ciblée ne peut pas excéder 25 ; par contre, exceptionnellement, la qualité de l'objet n'influe pas sur sa Présence au moment de sa création.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence maximale de l'arme
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (14) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Augmenter les Caractéristiques Physiques
Niveau : 60-70 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort augmente d'un point une des quatre caractéristiques physiques d'un personnage : Dextérité, Agilité, Force ou Constitution. La progression est réduite de moitié si la caractéristique augmentée atteint 12 : il faut à partir de là deux effets supplémentaires au lieu d'un pour rajouter un point supplémentaire. Chaque caractéristique ne peut être affectée que par un seul de ces sorts à la fois.
Effet supplémentaire : +1 à la caractéristique améliorée
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Altération Mineure
Niveau : 60-70 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Permet au sorcier de modeler la forme de la matière inorganique, de façon à transformer un objet en un autre similaire d'égale Présence. Par exemple, il est possible de transformer un harpon en lance, puisque tous deux ont une forme similaire et la même Présence, mais pas en épée à deux mains, puisque la Présence de l'épée à deux mains est supérieure et que leurs formes sont considérablement différentes. La Présence affectable maximale est de 30.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (4)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

De Corps à Magie
Niveau : 60-70 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : La créature désignée par le sorcier se transforme en énergie magique et devient intangible vis-à-vis de toutes les matières et attaques non basées sur l'énergie. La Présence affectable maximale est de 30.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Terre

Paralyser
Niveau : 60-70 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Soumet à l'effet de Paralysie totale n'importe quelle cible se trouvant dans une zone de 10 mètres de rayon. Il faut réussir une RMys contre 80 pour éviter ce sort.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (14)
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Air

Repousser
Niveau : 60-70 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Enchante un objet physique avec de l'énergie magique, afin qu'il repousse fermement tout ce qui le touche. Ce sort provoque un impact de Force 8 sur tout ce qui entre en contact avec l'objet enchanté. Comme pour tous les coups similaires, le MJ doit déterminer les dégâts que subit un individu repoussé, en fonction de la différence entre un test opposé d'Agilité ou de Force, et de ce qui l'entoure. L'indice d'augmentation de Force requiert deux effets supplémentaires au lieu d'un à partir du moment où la Force dépasse 14. La Présence de l'objet désigné par le sorcier ne peut pas dépasser 30.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale et +1 à la Force
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (4) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Essence, Eau

Fléau
Niveau : 60-70 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Ce sort doit être lancé sur un individu ou un lieu infecté par une maladie. Il étend automatiquement l'infection à toutes les personnes se trouvant dans un rayon d'un kilomètre. Ces personnes ont droit à un test de RMal contre la maladie propagée pour éviter l'infection. Il suffit simplement de se trouver dans la zone d'effet pour être affecté par ce sort. Il est aussi possible d'éviter ce fléau en réussissant un test de RMys contre 100. Le niveau de la maladie choisie ne peut pas dépasser 20.
Effet supplémentaire : +5 au niveau maximal de la maladie, +1 km de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Illusion

Faiblesse
Niveau : 60-70 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : La cible de ce sort est temporairement soumise à l'effet de Faiblesse expliqué dans le **Chapitre 14**. Il faut pour éviter cet effet réussir un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Création

Oubli
Niveau : 60-70 **Action :** Active
Coût : 160
Effet : Ce sort affecte la mémoire d'un individu, lui faisant oublier tout ce que désire le sorcier. Si les souvenirs que ce dernier souhaite effacer sont très importants pour la cible, celle-ci bénéficie d'un bonus de +40 à son test. Bien que ce sort n'ait pas de maintien, la cible a la possibilité d'effectuer un nouveau test de Résistance si elle découvre quelque chose qui puisse lui rendre la mémoire. Ce sort n'affecte pas les compétences du personnage, seulement sa mémoire consciente. Il faut réussir un test de RM ou RPsy contre 120 pour en éviter les effets.
Effet supplémentaire : +5 à la RM ou RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Essence

Résister
Niveau : 60-70 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Augmente une des Résistances de la cible de +20. Seule une Résistance est augmentée, comme la RMys ou la RPsy, et pas toutes en même temps.
Effet supplémentaire : +10 à une Résistance
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 5 (16)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Créer des Émotions
Niveau : 60-70 **Action :** Active
Coût : 160
Effet : Engendre un type précis de sentiment ou d'émotion chez l'individu désigné par le sorcier. La cible de ce sort peut y résister en réussissant un test de RMys ou RPsy contre 120. Elle peut effectuer un nouveau test chaque jour ou chaque fois qu'elle se doute sérieusement d'avoir subi une influence surnaturelle.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (16) **Quotidien**
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Illusion

Niveau 70-80

Sphère de Lévitation
Niveau : 70-80 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Ce sort fait léviter tout ce qui se trouve dans un rayon de 25 mètres autour du sorcier. Il décide de ce qui s'élève et de ce qui reste à terre, quel que soit le poids ou la taille des cibles. Les objets ou personnes se trouvant dans la zone d'effet sont déplacés par le sorcier avec l'équivalent d'une Qualité de Vol de 6. S'ils désirent résister à ce sort, ils doivent réussir un test de RMys ou RPsy contre 80. Seuls les êtres vivants ou animés ont droit à un test de Résistance, ainsi que les bâtisses dotées de caractéristiques surnaturelles.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +25 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (15) **Quotidien**
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Terre, Eau

Dévier la Trajectoire
Niveau : 70-80 **Action :** Passive
Coût : 100
Effet : Le sorcier peut modifier la trajectoire d'un corps en mouvement en le redirigeant dans la direction qu'il désire. Ce sort affecte n'importe quelle masse, aussi petite qu'une flèche ou aussi grande qu'un bateau. Ce sort ne permet pas de déplacer un objet statique, uniquement de modifier le chemin d'un corps déjà en mouvement. Dévier la Trajectoire peut aussi être utilisé comme moyen de défense contre les attaques physiques, comme les coups d'épée ou les projectiles. Si le sorcier réussit à se défendre avec sa Projection magique, il peut rediriger cette attaque contre un autre adversaire. Il est possible d'éviter les effets de ce sort en réussissant un test de RMys contre 140.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet, Défense
Voies Fermées : Feu

Inutilité
Niveau : 70-80 **Action :** Active
Coût : 120
Effet : La cible affectée par le sort d'Inutilité devient torpide, incapable d'effectuer des actions physiques. Elle doit réussir un test de RMys contre 120 sous peine de subir un malus à toutes ses actions égal à sa marge d'échec. Ce sort n'affecte pas les compétences magiques, psychiques et de perception.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (12)
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Eau

Sort en Suspens
Niveau : 70-80 **Action :** Active
Coût : 150
Effet : Ce sort permet de stocker un sort à l'intérieur d'un objet pour qu'il puisse être utilisé plus tard par d'autres sorciers. Sort en Suspens doit être lancé en même temps que l'autre sort, de façon à ce que ce deuxième sort, au lieu de fonctionner normalement, soit placé en suspens à l'intérieur de quelque chose. Le sort en suspens peut être activé plus tard, par n'importe quel sorcier qui insuffle dans le réceptacle le coût Zéonique exact avec lequel il a été lancé. Le sorcier qui possède l'objet contrôle le sort comme s'il l'avait lancé lui-même, et il peut même en payer le maintien si besoin est. Le sort en suspens peut être utilisé chaque fois que l'on paie le coût Zéonique requis. Voici un exemple : un archimage suspend un sort de Boule de Feu avec une valeur Zéonique de 80 dans un bâton. Dès ce moment, tout personnage tenant ce bâton et lui insufflant 80 points de Zéon déclenche une Boule de Feu. On peut suspendre n'importe quel type de sort de cette façon, tant que sa valeur Zéonique ne dépasse pas 100.
Effet supplémentaire : +10 à la valeur Zéonique maximale du sort en suspens
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Air

Invisibilité
Niveau : 70-80 **Action :** Active
Coût : 140
Effet : Ce sort rend invisible une ou plusieurs cibles que désigne le sorcier. Ce sort affecte autant de cibles que le sorcier désire, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80. Il est possible de percevoir les altérations produites par un objet ou une créature rendu invisible par ce sort en réussissant un test Surhumain de Vigilance ou un test Quasiment Impossible d'Observation.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 14 (10)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Essence

Domination
Niveau : 70-80 **Action :** Active
Coût : 160
Effet : Ce sort permet de dominer la volonté de quiconque ne réussit pas un test de RMys ou RPsy contre 100. Une cible affectée a droit à un nouveau test chaque jour ou chaque fois qu'on lui donne un ordre allant totalement à l'encontre de sa nature. Si l'ordre est vraiment très contraire à sa nature, elle peut bénéficier d'un bonus de +20 à son test.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys ou RPsy
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 10 (16)
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Aucune

Marque de Détection
Niveau : 70-80 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Ce sort enchante une personne, un objet ou un lieu et permet au sorcier d'y unir ses cinq sens. De cette façon, le sorcier peut utiliser ses compétences sensorielles comme s'il se trouvait sur place, quelle que soit la distance réelle qui le sépare de sa marque. De plus, il a toujours conscience d'où se situe sa marque par rapport à sa position. La Présence de la cible ne peut pas être supérieure à 50 ; dans le cas où il s'agit d'un être vivant ou d'un objet surnaturel, celui-ci peut éviter d'être affecté en réussissant un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (10) **Quotidien**
Type de sort : Effet, Animique
Voies Fermées : Obscurité

Vol
Niveau : 70-80 **Action :** Active
Coût : 100
Effet : Permet à la cible de se mouvoir avec une Qualité de Vol de 8.
Effet supplémentaire : +1 au Vol
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 20 (5)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Terre

Connaissance Offensive
Niveau : 70-80 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Avec ce sort, le sorcier augmente sa Projection magique offensive de +20. Une personne précise ne peut être affectée que par un seul sort de Connaissance Offensive à la fois.
Effet supplémentaire : +5 à la Projection magique offensive
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Création

Connaissance Défensive
Niveau : 70-80 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Avec ce sort, le sorcier augmente sa Projection magique défensive de +20. Une personne précise ne peut être affectée que par un seul sort de Connaissance Défensive à la fois.
Effet supplémentaire : +5 à la Projection magique défensive
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : 1 pour 10 (8)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Contention
Niveau : 70-80 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Ce sort enchante un lieu déterminé pour faire en sorte que tous les êtres qui y entrent, ou qui se trouvent déjà à l'intérieur, ne puissent pas en sortir s'ils ne réussissent pas un test de RMys contre 120. Même si une personne affectée peut se déplacer librement dans la zone d'effet, il lui est complètement impossible de traverser la barrière extérieure. Après un échec au test de Résistance, un être affecté n'a plus droit à un test de Résistance tant que le sort est maintenu, sauf si ses Résistances augmentent. Il suffit pour être affecté par ce sort de se trouver à l'intérieur de la zone d'effet durant le round suivant son lancement. Le sorcier ne peut pas choisir de cible à l'intérieur de la zone et peut se retrouver enfermé lui aussi. La zone affectée ne peut pas dépasser 10 mètres de rayon.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +5 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 5 (50) **Quotidien**
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Aucune

Cible Parfaite
Niveau : 70-80 **Action :** Active
Coût : 80
Effet : Ce sort enchante un projectile conventionnel de façon à ce que, une fois tiré, il atteigne inéluctablement sa cible. Ce projectile utilise la compétence de son tireur ; s'il sert à attaquer un adversaire, ce dernier se défend en utilisant les règles habituelles de défense contre les projectiles. Cependant, le pouvoir surnaturel du sort confère à l'attaquant un bonus de +60 à son test, ce qui lui permet d'ignorer les difficultés de tir du **Tableau 45** et la distance qui le sépare de sa cible : la flèche atteint toujours son objectif, où qu'il se trouve. La Présence maximale du projectile est de 40. Cible Parfaite doit être lancé durant le même round que le tir est réalisé.
Effet supplémentaire : +10 à la Présence maximale du projectile
Zéon maximal : Intelligence x 10
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Niveau 80-90

Désenchantement
Niveau : 80-90 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Détruit automatiquement un objet magique dont la Présence ne dépasse pas 80. Le sorcier peut choisir entre détruire complètement l'objet ou simplement les déposséder de ses qualités surnaturelles.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Création

Sort Naturel
Niveau : 80-90 **Action :** Active
Coût : 350
Effet : Le Sort Naturel permet à un sorcier de lier à son essence un ou plusieurs sortilèges qu'il prépare pour une occasion particulière, ce qui lui donne la capacité de les lancer plus tard, autant de fois qu'il le désire, sans qu'ils lui coûtent aucun point de Zéon. De cette façon, le sorcier peut lancer instantanément un de ces sorts à chaque round. Au moment où il lance un tel sort, le sorcier doit effectuer tous les sortilèges qu'il compte préparer. La valeur Zéonique maximale d'un sort inné, ou de la somme de plusieurs sorts innés, ne peut pas dépasser 100 points. Un même personnage ne peut maintenir qu'un seul Sort Naturel à la fois.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur Zéonique du sort
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 5 (70) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Préparer un Sort
Niveau : 80-90 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Ce sort permet d'introduire un sort à l'intérieur d'un objet ou d'un individu pour le lancer plus tard, automatiquement, sans aucun besoin d'accumulation ou de préparation. Ce sort doit être lancé en même temps que le sorcier réalise un autre sort, de façon à ce que le deuxième sort, au lieu de fonctionner normalement, reste à l'intérieur de la cible, dans l'attente d'être libéré plus tard. Le sort préparé peut être activé à volonté par le sorcier, par l'individu dans lequel il est placé ou par celui qui possède l'objet enchanté. Il utilise la Projection magique de la personne qui l'a lancé, sauf si celui qui le possède actuellement décide d'utiliser la sienne. Une fois lancé, ce sort disparaît.
La valeur Zéonique maximale du sort ne peut pas dépasser 100. Si le coût de maintien de Préparer un Sort n'est plus payé, le deuxième sort est lui aussi perdu. Il n'est possible de lancer qu'un seul sort préparé par round, quel que soit le nombre de sorts stockés. Un objet ou une personne peut contenir jusqu'à quatre fois sa Présence en valeur Zéonique. Par exemple, un individu avec Présence 50 peut avoir jusqu'à 200 points de Zéon de sorts préparés.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur Zéonique
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (20) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Voler un Sort
Niveau : 80-90 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Permet de couper les liens d'un sort avec celui qui l'a lancé et de le lier à un autre individu. En termes de jeu, le sorcier prend le contrôle d'un sort qui ne lui appartient pas et le contrôle des ce moment, comme s'il s'agissait du sien. La valeur Zéonique du sort volé ne peut pas dépasser 80 et il n'est possible de voler que les sorts à maintien, jamais les sorts sans maintien. Le sorcier qui contrôle le sort peut éviter qu'il ne lui soit dérobé en réussissant un test de RMys contre 120.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur Zéonique du sort et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Aucune

Immortalité
Niveau : 80-90 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Tant que ce sort reste actif, le sorcier ou celui qu'il désigne comme cible ne vieillit plus ni ne souffre des ravages du temps. Il n'est plus vulnérable aux poisons ou aux maladies d'origine naturelle. Il devient donc un être immortel, sauf vis-à-vis des morts violentes. Si ce sort n'est plus maintenu ou est détruit, l'individu récupère l'âge qu'il devrait avoir à un rythme accéléré. Ce sort n'affecte que les cibles dont la Présence ne dépasse pas 60.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (15) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Prisme de Magie
Niveau : 80-90 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Ce sort solidifie la magie et crée un récipient surnaturel pour le Zéon. En termes de jeu, il crée un réceptacle de magie accueillant au maximum 400 points de Zéon. Ce réceptacle apparaît comme vide. Il n'est possible de maintenir actif qu'un seul Prisme de Magie à la fois.
Effet supplémentaire : +25 à la capacité du réceptacle
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (10) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Annulation des Besoins
Niveau : 80-90 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Ce sort fait disparaître tous les besoins physiques d'un individu. Tant que le sort est maintenu, il n'est pas affecté par la faim, la fatigue ou le sommeil, et ignore tous les malus naturels que provoquent des effets surnaturels. Il ne subit pas non plus les effets des événements climatiques. Ce sort peut affecter autant de cibles que désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 120.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 20 (15) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Essence

Immunité Physique
Niveau : 80-90 **Action :** Active
Coût : 500
Effet : L'individu ou l'objet désigné devient complètement invulnérable vis-à-vis de toutes les sources de dégât qui n'affectent pas l'énergie. Ce sort peut affecter autant de cibles que désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 60.
Effet supplémentaire : +5 à la Présence affectable maximale
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : 1 pour 20 (10) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Essence

Portail
Niveau : 80-90 **Action :** Active
Coût : 500
Effet : Portail crée une porte magique de transit entre deux lieux distants. Tout ce qui la passe se retrouve instantanément de l'autre côté. Le sort reste fixé dans le lieu où il est lancé et à l'endroit de sortie, et le sorcier ne peut donc en changer la localisation plus tard. Son créateur peut aussi décider, au cours du lancement, si ce portail fonctionne dans les deux sens ou s'il ne transporte que dans une direction. L'ouverture du portail ne peut pas dépasser 5 mètres de large et la distance maximale entre les deux ouvertures ne peut pas être supérieure à 500 kilomètres. Le portail peut transporter au maximum 500 points de Présence par round.
Effet supplémentaire : +50 à la Présence maximale transportable par jour; +500 km de distance entre les deux ouvertures et +1 m de largeur pour l'ouverture
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : 1 pour 20 (25) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune



Illustration © Wen Yu Li

Renvoi de Sort
Niveau : 80-90 **Action :** Passive
Coût : 150
Effet : Ce sort renvoie un sort actif à l'envoyeur, ou sur une autre cible au choix. Le sortilège renvoyé utilise la même Projection magique que celui qui l'a lancé. Le renvoi est un effet automatique, tant que la valeur Zéonique du sort affecté ne dépasse pas 100.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur Zéonique du sort
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Aucune

Téléportation Libre
Niveau : 80-90 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Le sorcier, ou celui qu'il désigne, est transporté à une distance maximale de 50 kilomètres. Ce sort permet de passer à travers des obstacles physiques, tant qu'ils ne sont pas basés sur l'énergie. Il peut affecter autant de cibles que désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences n'est pas supérieure à 80.
Effet supplémentaire : +50 km et +5 au total de Présence transportable
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Terre

Localisation
Niveau : 80-90 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Localisation permet de trouver une personne, un objet ou un lieu, et de connaître son emplacement exact à ce moment, tant qu'il se situe à moins de 100 kilomètres du sorcier. Le sorcier peut chercher n'importe quelle chose précise, mais pas de qualités subjectives ; on ne peut pas par exemple localiser la personne qui a tué son frère, si on ne sait pas de qui il s'agit. Les personnes ou objets doivent réussir un test de RMys contre 120 pour éviter d'être localisés. Les lieux de grande taille appliquent un malus de -40 à ce test.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys et +100 km de distance
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Détection
Voies Fermées : Obscurité

Niveau 90-100

Œil du Temps
Niveau : 90-100 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Le sorcier peut envoyer ses sens dans le passé pour observer tous les événements qui se sont passé dans le lieu où il se trouve, jusqu'à un siècle plus tôt. Le sorcier peut librement avancer ou reculer dans le temps jusqu'au moment désiré.
Effet supplémentaire : +1 siècle supplémentaire
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : 1 pour 20 (15)
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Obscurité

Bouclier contre les Pouvoirs
Niveau : 90-100 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Affecte une zone précise, à l'intérieur de laquelle le sorcier empêche d'utiliser des pouvoirs surnaturels de n'importe quel type. Aucun sort de valeur Zéonique inférieure à 150, aucun pouvoir psychique dont le test de Talent a atteint moins de 150 et aucune Technique de Ki coûtant moins de 12 points de Ki (au total) ne fonctionne dans cette zone. Il n'est pas non plus possible de réaliser une activité de convocation de difficulté inférieure à 200. La zone s'étend sur 50 mètres de rayon ; une fois déterminée, elle reste fixée à cet endroit. Il suffit pour être affecté par ce sort de se trouver dans la zone d'effet.
Effet supplémentaire : +50 m de rayon, +5 à la valeur Zéonique, +5 au potentiel psychique, +2 points de Ki et +10 à la difficulté de convocation
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (30)
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Création

Possession
Niveau : 90-100 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Permet au sorcier de prendre le contrôle du corps d'un autre individu et de transférer temporairement une part de son esprit vers son hôte. Ce contrôle permet au sorcier d'utiliser librement toutes les capacités du sujet possédé ou les siennes. Dans ce dernier cas, les caractéristiques physiques et leurs modificateurs sont celles du corps d'accueil et pas celles du sorcier. Si l'individu possédé n'a pas une forme physique similaire à celle du sorcier, ce dernier applique un malus compris entre -20 et -40, au choix du MJ, représentant la difficulté à contrôler efficacement cette forme. Le sorcier décide à chaque round s'il utilise ses propres caractéristiques ou celles du corps possédé, mais il ne pourra en aucune manière les mélanger. Tant que Possession est maintenu, le corps du sorcier reste dans un état comateux. Les attaques qui n'altèrent pas l'énergie ne peuvent affecter que le corps possédé ; s'il s'agit d'attaques surnaturelles, elles infligent les mêmes dégâts au corps hôte et au sorcier. Si le corps possédé est celui d'une créature à Encaissement, le sorcier ne subit qu'un dixième des dégâts subis par son corps d'accueil. Si le corps d'accueil meurt, mais qu'il reste encore des PV au sorcier, son esprit retourne immédiatement à son corps d'origine. Il faut réussir un test de RMys contre 120 pour éviter les effets de ce sort. La cible affectée a droit à un nouveau test de Résistance par jour passé, ou chaque fois qu'elle réalise une action qui va totalement à l'encontre de sa nature.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : 1 pour 10 (30) **Quotidien**
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Aucune

Conditionnement
Niveau : 90-100 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Conditionnement affecte directement les autres sorts que lance le sorcier, en les mettant en suspens et en ne les activant que lors d'une circonstance ou d'une condition déterminée, choisi par le sorcier. Ce sort doit être lancé en même temps que les autres sorts, afin que ceux-ci puissent attendre les conditions choisies pour s'activer, au lieu de prendre instantanément effet. Chaque sort conditionné peut être soumis à une condition distincte ; une fois cette condition fixée, elle ne peut plus être changée.
Le sort conditionné est automatiquement activé au moment même où se présente la circonstance déterminée, même si le sorcier n'en a pas conscience. Par exemple, si un sorcier conditionne le sort Stopper la Chute, il peut décider qu'il s'active à l'instant où il tombe d'une grande hauteur. De même, un nécromant peut conditionner un sort de Vaincre la Mort pour qu'il s'exécute au moment où il meurt. L'action de ce sort est active ou passive, suivant sa nature propre. Quand ils sont mis en suspens, les sorts n'ont pas de maintien, puisqu'ils ne sont pas actifs. Si le sort de conditionnement disparaît, les autres sorts sont eux aussi perdus. Un sorcier peut conditionner autant de sorts qu'il le désire, tant que la somme de leur valeur Zéonique ne dépasse pas 100. On ne peut maintenir actif qu'un seul sort de Conditionnement à la fois.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur Zéonique
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 5 (60) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Lier le Maintien
Niveau : 90-100 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Le sorcier peut lier le coût de maintien d'un de ses sorts à un autre individu ou objet, l'obligeant ainsi à dépenser ses points de Zéon de façon inconsciente. Ce lien ne peut être utilisé que sur des personnes qui possèdent le Don mystique ou des objets ou créatures magiques. Il faut pour ne pas être affecté réussir un test de RMys contre 120. Si l'individu lié ne se rend pas compte qu'il est pris pour cible de ce sortilège, il ne peut pas réaliser de nouveau test de Résistance. S'il s'en aperçoit et qu'il essaie d'y résister, il a droit à un nouveau test de Résistance en fonction du type de sort qui lui est lié ; il aura droit à un test par jour pour les sorts à maintien quotidien, pour les autres, il aura droit à un test tous les 5 rounds. Dès qu'il réussit ce test ou quand il ne lui reste plus assez de points de Zéon, les effets du lien disparaissent pour toujours.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 20
Maintien : Non
Type de sort : Animique
Voies Fermées : Aucune

Le Magistrat

Niveau : 90-100 **Action :** Active
Coût : 450
Effet : Ce sort crée une zone à l'intérieur de laquelle le sorcier devient le juge absolu de tout ce qui advient ; il peut ainsi intervenir dans les décisions de tous les individus présents. S'il le désire, il peut refuser n'importe quelle action entreprise par un individu se trouvant dans la zone affectée et lui interdire de réaliser tout ce qu'il ne veut pas qu'ils fassent. Le sorcier n'a pas la capacité de soumettre les gens à sa volonté, mais il peut les empêcher d'agir librement. Cette interdiction est une action passive ; le sorcier peut interrompre les actions des individus qui ont gagné l'initiative. Il n'est possible d'apposer son veto que contre les actions actives et toutes les personnes affectées peuvent donc continuer de faire des actions passives, qui représentent des actes réflexes (comme se défendre d'une attaque). Le sorcier doit avoir conscience de la manœuvre qu'il désire interdire. Chaque fois qu'un personnage désire réaliser une action qu'interdit le Magistrat, il doit réussir un test de RMys contre 140 sous peine de ne pouvoir la faire. Par contre, même si quelqu'un réussit le test de Résistance, il n'est pas totalement libéré du sort : il se soumet à la volonté du Magistrat dès le round suivant s'il ne réussit pas un nouveau test. Ce sort fait effet sur 50 mètres de rayon, dans une zone fixée au lieu où il a été lancé. Il suffit pour être affecté par ce sort de se trouver à l'intérieur de la zone d'effet.
Effet supplémentaire : +50 m de rayon et +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 10 (45) **Quotidien**
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Aucune

Sceller

Niveau : 90-100 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Sceller suspend un sortilège animique actif sur une personne et interdit qu'elle se libère plus tard de ses effets. Ce sort s'utilise sur n'importe quel sort de type Animique, lancé auparavant sur un individu qui a échoué au test de Résistance. Jusqu'au moment où le sort Animique est détruit ou n'est plus maintenu, la personne affectée perd toute capacité de réaliser un nouveau test de RMys, quelles que soient les règles générales ou celles du sort concerné. Sceller n'a aucun effet sur les sorts sans maintien ni sur ceux qui agissent uniquement dans une zone précise. La valeur du sort Animique scellé ne peut pas dépasser 100.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur Zéonique
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Non
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Le Don de la Connaissance

Niveau : 90-100 **Action :** Active
Coût : 300
Effet : Le sorcier, ou celui qu'il désigne, obtient des connaissances intellectuelles grâce à ce sort : il accorde un bonus de 100 points aux compétences secondaires du champ intellectuel, qu'il peut librement répartir. Il peut par exemple attribuer 40 points à sa compétence d'Histoire, et 30 en Science et en Animaux. Un seul sort du Don de la Connaissance peut affecter un individu à la fois.
Effet supplémentaire : +10 à répartir dans le champ intellectuel
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : 1 pour 10 (30) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Renforcer la Magie

Niveau : 90-100 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Ce sort intensifie le pouvoir de la magie qu'utilise le sorcier, et rend ses sorts plus difficiles à détruire. Tant qu'il est maintenu, il renforce les autres sorts que lance le sorcier contre les effets qui pourraient s'avérer préjudiciables à sa magie. En termes de jeu, ce sort rajoute 50 « faux » points à la valeur Zéonique des sorts qu'il utilise après Renforcer la Magie. Cette augmentation n'est pas réelle, ces points n'ajoutent aucun effet supplémentaire aux sortilèges, mais ils augmentent leur puissance contre les pouvoirs qui affectent les sorts. Si par exemple un sorcier lance Créer Lumière avec une valeur Zéonique de 30 alors qu'il maintient Renforcer la Magie, le sort de Lumière n'est pas augmenté ; par contre, si un autre sorcier lance un Détruire un Sort contre lui, Créer Lumière aura à cet effet une valeur Zéonique de 80, au lieu de 30.
Effet supplémentaire : +5 à la fausse valeur Zéonique des sorts
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 10 (20) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Destruction

Imiter un Sort

Niveau : 90-100 **Action :** Active
Coût : 200
Effet : Permet au sorcier d'imiter un sort qui se trouve en sa présence. Il peut copier les sorts automatiques s'ils sont lancés au cours du même round que l'imitation, comme les sorts maintenus, tant que leur valeur Zéonique ne dépasse pas 100. Ce sort imite même les sorts de Haute Magie ou Divins, sans que le sorcier n'ait besoin de la Gnose nécessaire pour les lancer. Le sorcier choisir s'il utilise sa propre Projection magique ou celle du sorcier qui a lancé le sort imité.
Effet supplémentaire : +5 à la valeur Zéonique du sort imité
Zéon maximal : Intelligence x 30
Maintien : Comme le sort imité
Type de sort : Effet (Variable)
Voies Fermées : Destruction

Magie Innée

Niveau : 90-100 **Action :** Active
Coût : 500
Effet : Ce sort augmente exponentiellement le potentiel magique ambiant et la capacité des sorciers à contrôler leur magie. En termes de jeu, il enchante une zone statique ne dépassant pas 25 mètres de rayon, dans laquelle les sorts innés bénéficient d'un bonus de valeur de +30 par rapport à ce qu'indique l'AMR du sorcier. Le sorcier peut choisir si cette capacité affecte tous les individus présents, ou si lui seul en bénéficie.
Effet supplémentaire : +10 m de rayon
Zéon maximal : Intelligence x 50
Maintien : 1 pour 10 (50) **Quotidien**
Type de sort : Effet
Voies Fermées : Aucune

Prédestination

Niveau : 90-100 **Action :** Active
Coût : 600
Effet : Grâce à ce sort, le sorcier peut modifier les événements à venir suivant ses désirs, en les imaginant à l'avance. Le sorcier a pour tâche de désigner leur complexité comme il le souhaite. Il lui est possible de ne préparer qu'un unique événement, en laissant au soin du hasard les différents événements qui permettront sa réalisation ou au contraire essayer de déterminer chacun des points qui contribueront à l'objectif désiré. Bien que normalement ce sort ne puisse pas provoquer de résultat complètement impossible, les possibilités sont seulement limitées par l'imagination du sorcier. Les événements déterminés peuvent être fixés sur une date précise ou de façon à se répéter de façon éternelle, par exemple tous les solstices des années bissextiles. Vu l'énorme complexité de ce sort, nous allons maintenant étudier quelques exemples de ce que l'on pourrait en faire. Une Prédestination imprécise pourrait être la suivante : un sorcier décide que la fatalité s'acharnera sur une famille et toute sa lignée, dont les membres décéderont d'une mort terrible avant un certain âge. Au contraire, si le sorcier désirait détailler plus avant la prédestination, il pourrait préciser que tous les premiers nés seront assassinés par des loups sauvages la nuit même de leur naissance. Bien sûr, toutes les prédestinations n'ont pas à être négatives. On peut même dire qu'un enfant finira par devenir roi.
Prédestination ne crée pas un futur absolu et inéluctable puisqu'il y a toujours une possibilité d'éviter la fin prévue. Tous ceux qui ne se trouvent pas dans les limites fixées par le sorcier (autrement dit, qui ont réussi leur test de RMys) ont le pouvoir d'empêcher que le destin ne s'accomplisse. Pour contrer l'action de tiers, le sorcier peut introduire des mesures de sécurité dans les limites du sort. Par exemple, il pourrait décider que toute personne essayant de changer le destin prévu sera assassinée par des loups, qui agiront ainsi comme une sorte de protection. Pour éviter de subir les effets de ce sort, il faut simplement réussir un unique test de RMys contre 140 au moment du lancement, test réalisé par la personne, la créature ou l'objet possédant la meilleure résistance de tous ceux qui sont directement affectés par la Prédestination. Ceux qui se trouvent dans les limites de ses effets ne peuvent rien faire pour en éviter la complétion : le hasard joue contre eux de façon inéluctable. Il n'est possible de refaire le test de RMys que quand l'un des événements prédéterminés arrive et donc, plus le sort détaille précisément les événements, et plus il existe de possibilités pour l'éviter. Si l'un des événements prédéterminés est empêché, le sort cesse de fonctionner. La seule condition pour être affectée par ce sort est de se trouver impliqué dans le destin préconçu.
Effet supplémentaire : +5 à la RMys
Zéon maximal : Intelligence x 40
Maintien : 1 pour 20 (30) **Quotidien**
Type de sort : Automatique
Voies Fermées : Aucune

Chapitre 12

La Convocation

Le pouvoir de l'homme ne réside pas dans ce qu'il peut faire de lui-même, mais en ce que sa volonté fait faire aux autres.

Joshue

La convocation

Après avoir vu comment fonctionne la magie et les sorts, nous nous intéresserons dans ce chapitre sur l'autre capacité mystique que les personnages ont à leur disposition : la convocation. La fonction principale des pouvoirs de convocation consiste à invoquer des créatures et des puissances surnaturelles qui, grâce à des pactes ou à leur domination, exécutent la volonté de ceux qui les appellent.

Ses origines

Les compétences mystiques ne dépendent pas exclusivement du Don et des sorts. Quelques individus ont la capacité de contrôler l'essence des êtres surnaturels qui existent dans le flux des âmes, qu'ils attirent vers le monde matériel. Pour ce faire, les convocateurs manipulent leur propre âme qu'ils synchronisent avec l'essence des êtres qu'ils désirent contacter. Cette synchronisation se révèle un processus très complexe, aussi des rituels et cérémonies élaborés s'avèrent très souvent nécessaires. Néanmoins, certains convocateurs développent tant de puissance et un contrôle si élevé qu'ils peuvent forcer les créatures à venir dans notre monde en prononçant simplement leur nom. Tous les êtres vivants ne sont pas soumis aux compétences de convocation. Ces pouvoirs ne permettent d'agir que sur créatures dont l'existence est soumise au flux des âmes. La majorité des créatures qui peuplent le monde, comme les humains, les animaux et même quelques races surnaturelles, ne sont pas liées au flux des âmes et ne sont donc pas affectées par l'influence des convocateurs. En réalité, leur existence est bien plus liée au monde physique qu'au monde spirituel.

Bien que la convocation soit une compétence mystique, les individus utilisant ses pouvoirs ne requièrent pas forcément le Don mystique. En fait, ils ne requièrent qu'une âme suffisamment forte pour obliger les êtres surnaturels à se plier à leur volonté, et les connaissances pour y parvenir.

Les compétences de convocation

La convocation se base principalement sur quatre compétences : Convoquer, Dominer, Lier et Révoquer. Bien qu'elles soient incluses dans le groupe des compétences mystiques, elles sont développées et utilisées comme des compétences secondaires. Comme ces dernières, chaque compétence de convocation est liée à une caractéristique qui rajoute son modificateur au score total. Pour qu'un personnage puisse en utiliser une, il doit développer une Base minimale de 5 points. Il est possible d'atteindre la maîtrise comme pour les compétences secondaires.

Pour utiliser une compétence de convocation, le personnage doit déclarer son intention de s'en servir. Il s'agit toujours d'une action active, bien qu'elles ne provoquent pas de malus lorsque l'on en utilise plusieurs à la suite lors d'un même round. Cependant, on ne peut réaliser au maximum un test de chacune qu'une seule fois par round. Par exemple, un convocateur pourrait user de ses compétences de Dominer et Lier au cours du même round sans subir de malus à aucune de ces compétences, mais il ne pourra pas refaire de test de Lier avant le round suivant. Les compétences de convocation ont le même modificateur d'Initiative que les actions à mains nues ou magiques, soit +20.

Quand un personnage utilise une de ces compétences, il doit dépenser une certaine quantité de points de Zéon, pour altérer le flux des âmes et influencer les êtres surnaturels. La difficulté requise et le coût en points de Zéon dépendent du niveau de la créature. Plus elle est puissante et plus ces deux valeurs seront élevées. Pour connaître les difficultés et coût de convocation, il suffit de se référer au **Tableau 61 : Difficultés de convocation**. Suit une description des quatre compétences de convocation et de leurs fonctions basiques :

Convoquer : Convoquer est la compétence qui permet d'appeler les êtres surnaturels et de les attirer vers le monde. Avec elle, le personnage peut convoquer des bêtes magiques ou de puissantes Entités mystérieuses. Elle dépend de la caractéristique de Pouvoir.

Dominer : Le contrôle dont disposent les convocateurs sur le flux des âmes leur permet de subjuguer les êtres surnaturels. En établissant un lien

Tableau 61 : Les Difficultés de Convocation

Niveau	Convoquer	Zéon	Dominer	Zéon	Lier	Zéon	Révoquer	Zéon
0	140	*10*	180	*20*	160	*5*	100	*5*
1	160	*20*	200	*40*	180	*10*	120	*5*
2	180	*40*	220	*80*	200	*20*	140	*10*
3	200	*60*	240	*120*	220	*30*	160	*15*
4	220	*80*	260	*160*	240	*40*	180	*20*
5	240	*100*	280	*200*	260	*50*	200	*25*
6	260	*120*	300	*240*	280	*60*	220	*30*
7	280	*140*	320	*280*	300	*70*	240	*40*
8	300	*160*	340	*320*	320	*80*	260	*50*
9	320	*180*	360	*360*	340	*90*	280	*60*
10	340	*200*	380	*400*	360	*100*	300	*80*
11	360	*220*	400	*440*	380	*120*	320	*100*
12	380	*240*	420	*480*	400	*140*	340	*120*
13	400	*260*	440	*520*	420	*160*	360	*140*
14	420	*280*	460	*560*	440	*180*	380	*160*
15	440	*300*	480	*600*	460	*200*	400	*180*

animique entre ces créatures et eux, ils peuvent les obliger à obéir à leurs ordres. Elle dépend de la caractéristique de Volonté.

Lier : Lorsqu'il utilise cette compétence, un convocateur peut enfermer des créatures surnaturelles à l'intérieur d'objets matériels ou d'êtres vivants. Pour maintenir cette créature à l'intérieur du réceptacle, le convocateur doit dépenser chaque jour une quantité de points de Zéon pour renforcer le lien. Tant qu'il dépense la magie requise, la créature ne peut pas se libérer du lien. Elle dépend de la caractéristique de Pouvoir.

Révoquer : Cette compétence s'oppose directement à la Convocation. Tout comme on peut attirer des êtres mystiques vers le monde matériel, un convocateur peut les obliger à retourner au flux des âmes. Elle dépend de la caractéristique de Pouvoir.

Compétences en opposition

Il est possible que deux personnages convocateurs tentent d'utiliser leurs pouvoirs sur les mêmes créatures. Dans ce cas, le personnage qui obtient le résultat final le plus élevé annule le pouvoir de son adversaire. Par exemple, si deux personnages réussissent à lancer une Domination sur la même créature, seul celui qui obtient le résultat le plus important parvient à la contrôler (mais ils doivent tous les deux dépenser le coût en Zéon de la Domination !).

Pour les tests opposés de compétences, Convoquer peut être utilisé contre Convoquer ou Révoquer et inversement, tandis que Dominer ne s'oppose qu'à lui-même.

Les êtres qui ont déjà un lien de Domination peuvent automatiquement utiliser les compétences de leur maître pour éviter d'être Révoquées, Liées ou Dominées à nouveau. Si, par exemple, un paladin parvient à Révoquer une créature contrôlée par quelqu'un d'autre, le maître de cette créature peut utiliser sa compétence Convoquer pour résister à l'exorcisme. Comme nous allons le voir, on ne peut pas Convoquer, Dominer ou Révoquer un être qui est lié à une forme physique.

L'appel

Quand un personnage essaie de faire venir un être surnaturel vers le monde matériel, il doit en premier décider de quel type de créature il s'agit. Il n'est pas obligé de connaître exactement cet être, mais il doit choisir à quelle catégorie il appartient. Le convocateur doit au moins avoir lu des informations sur ces êtres ou en avoir vu pour pouvoir les appeler. S'il n'a qu'une idée imprécise de ce qu'il désire attirer dans le monde, il doit appliquer un malus de -50 en Convoquer.

Un convocateur ne peut pas simplement lancer les dés et essayer d'attirer l'être que lui permet son jet. Il doit décider avant ce qu'il désire appeler, ce qui fixe son niveau, indique la difficulté de la convocation et son coût (cf. **Tableau 6I**). Dès que la difficulté est connue, le personnage lance un D100 et y ajoute son Total de Convoquer. Si le résultat final est inférieur à la difficulté requise, la différence constitue sa marge d'échec. Si le résultat final est égal ou supérieur, l'être est convoqué avec succès et apparaît lors du round suivant en présence du convocateur ou, à défaut, dans le lieu où le rituel a été préparé. Attention : il n'est pas forcément nécessaire que le personnage connaisse le niveau de la créature qu'il appelle, car le MJ peut garder pour lui cette information, jusqu'à la fin du rituel.

Durant le round où une créature est invoquée, l'individu qui l'a appelée peut essayer de la dominer et de la lier, même avant qu'elle ne se soit entièrement matérialisée. Quand une créature apparaît, elle est habituellement désorientée pendant un certain temps, mais elle peut agir immédiatement. La réaction de la créature dépend totalement de sa classe et de sa personnalité.

La domination

La domination utilise exactement les mêmes règles que la compétence Convoquer pour ce qui est de déterminer la difficulté et le coût en points de Zéon. Le personnage doit se trouver en présence de la créature pour tenter de la contrôler, mais il n'a pas forcément besoin de la voir. S'il réussit son test, le personnage prend le contrôle de la créature, sans que celui-ci puisse faire quoi que ce soit pour l'éviter.

Les créatures dominées ont généralement leur volonté propre, bien qu'elles ne puissent refuser aucun ordre de leur maître. Les ordres sont directement transmis à travers le lien animique qui les unit, et il n'est donc pas nécessaire que la créature comprenne la langue ou puisse entendre son seigneur. Cependant, cette capacité ne fonctionne pas dans l'autre sens : si la créature n'est pas capable de communiquer avec son maître, celui-ci ne peut ni l'entendre ni savoir ce qui lui arrivé. Le convocateur n'a pas conscience de ce que fait un être qui se trouve sous son contrôle. De nombreuses créatures intelligentes peuvent tramer dans le dos de leurs maîtres des plans pour se libérer de leur contrôle, sans contrevenir aux ordres qu'elles reçoivent. La créature esclave et le maître savent toujours où se trouvent approximativement l'autre, quelle que soit la distance qui les sépare.



Nathariel accompagné d'un démon qu'il a dominé

Un être dominé peut essayer de se libérer du contrôle auquel il est soumis une fois par heure ou chaque fois qu'il reçoit un ordre qui se révèle directement opposé à sa nature ou à son comportement. Pour éviter la rupture du lien, le seigneur de la créature doit à nouveau réussir un test de Dominer contre la difficulté originelle. Par contre, cela ne coûte aucun Zéon supplémentaire de garder en tant qu'esclave une créature déjà soumise à son maître.

La seule limite de cette compétence est la suivante : un convocateur ne peut pas absorber le Zéon d'une créature qu'il a sous son contrôle. S'il le faisait, absorber son énergie spirituelle romprait le lien et la créature se libérerait automatiquement de la Domination, même si elle était liée.

Le lien

Un lien mystique a pour but de capturer l'essence et le corps d'une créature à l'intérieur d'une forme matérielle. Même si la créature est matérielle, le convocateur peut l'enfermer à l'intérieur de petits objets, bien plus petits qu'elle. En fait, le convocateur se charge donc de transformer la créature en masse spirituelle puis d'enfermer son essence. Tant qu'elle se trouve à l'intérieur de l'objet, la créature ne peut pas intervenir dans le monde extérieur, sauf en communiquant avec le corps qui l'enserre ou avec la personne qui possède l'artefact. Le convocateur peut tirer et remettre la créature dans son réceptacle à loisir. Bien qu'il s'agisse d'une action passive, la créature ne se manifeste pas avant le début du round suivant.

Une fois liée, l'essence de l'être reste en suspens. Par conséquent, si le convocateur parvient à lier une créature auparavant contrôlée, celle-ci perd la capacité de se libérer du contrôle quel que soit le temps passé, ou même si elle reçoit des ordres contraires à sa nature. De plus, quand une créature liée se trouve à l'intérieur de son réceptacle, elle s'avère totalement immunisée aux autres compétences de convocation, puisque son essence reste paralysée dans l'objet. Si un convocateur veut essayer d'affecter un être qui se trouve lié à un artefact, il doit attendre que la créature se manifeste dans le monde réel. Si le réceptacle se casse ou que la personne à laquelle la créature est liée meurt, la créature se libère immédiatement du lien. Étant donné que l'essence de la créature est en suspens, elle n'a pas la capacité de monter de niveau.

Illustration © Vladimir 2002

Évangéline a lié un élémentaire de lumière à son bâton. La créature est aussi dominée et, grâce au lien, n'a aucune occasion de se libérer du contrôle. Comme elle ressent l'imminence d'un combat, Évangéline décide de tirer l'élémentaire de son bâton, ce qui lui prend un round entier. Pendant ce round, la créature ne peut pas être attaquée, mais elle ne peut pas non plus agir. Le round suivant, elle est devenue complètement matérielle et agit normalement. Tant que l'élémentaire reste à l'intérieur du bâton, il est immunisé aux compétences de convocation.

Tous les objets ne sont pas capables de contenir n'importe quel type d'être ou de créature. Les créatures les plus puissantes nécessitent des prisons spéciales qui peuvent supporter leurs énergies élevées. La Présence de la créature indique quels objets peuvent les contenir. L'objet doit avoir une Présence égale ou supérieure à celle de la créature pour pouvoir s'en servir comme réceptacle. Les êtres vivants peuvent eux aussi contenir des créatures liées, jusqu'au double de leur Présence. Si un objet ou un être vivant a déjà une créature liée à l'intérieur de lui, celui-ci occupe une part de sa Présence, limitant ainsi la quantité restant au corps pour en contenir d'autres créatures.

Un bâton à deux mains +5 a une Présence de 80 (Base 30, +50 pour son bonus de qualité), ce qui lui permet d'accueillir un être de présence 80 ou inférieure. Imaginons qu'un convocateur lie au bâton un être de deuxième niveau (donc avec 35 en Présence). Il reste au bâton 45 points libres pour contenir d'autres créatures.

Maintenir le lien d'une créature a un coût de maintien journalier en points de Zéon. À la fin de chaque journée, le convocateur doit investir la même quantité de points de Zéon que lors du lien originel pour le conserver. Cette dépense équivaut au maintien d'un sort quotidien.

Si lier un être de troisième niveau a coûté 30 points de Zéon à Évangéline, elle doit dépenser 30 points de plus par jour pour conserver ce lien.

Expulsion du monde physique

En utilisant sa compétence Révoquer, un personnage peut expulser du monde physique les êtres surnaturels. Comme dans le cas de la Domination, il suffit que le convocateur se trouve en présence de l'être ou qu'il le ressente pour tenter de le révoquer. S'il réussit à atteindre la difficulté requise, la créature est immédiatement expulsée du monde matériel et retourne au flux des âmes ou à la Veille. La marge de réussite indique aussi le nombre de jours dont la créature aura besoin pour revenir dans le monde physique, au cas où elle puisse y parvenir seule.

Si Évangéline essaie d'expulser un élémentaire de troisième niveau, elle doit pour y parvenir atteindre une difficulté de 160 et dépenser 15 points de Zéon.

Compétences de convocation avec plusieurs créatures à la fois

Un personnage peut utiliser ses compétences de convocation pour affecter un groupe de créatures. Il pourrait par exemple Convoquer, Dominer ou Révoquer une véritable légion d'êtres au lieu d'un seul. La seule exception à cette règle concerne la compétence Lier, qui doit être utilisée pour chaque individu.

Si un personnage désire Convoquer, Dominer ou Révoquer plusieurs êtres à la fois, il applique un malus de -50 à la compétence qu'il utilise. Dans ce cas, il n'effectue qu'un seul test et dépense séparément les points de Zéon que coûte chaque créature. Le convocateur peut utiliser son pouvoir sur un seul type de créature, c'est-à-dire de la même espèce, par round. Le personnage décide librement du nombre d'êtres qu'il veut affecter, du moment qu'il possède suffisamment de Zéon pour le faire. Dans le cas de la compétence Révoquer, le personnage n'est pas obligé d'affecter des êtres d'un même type et peut désigner ceux qu'il souhaite expulser, avant de lancer les dés.

Évangéline se confronte à un groupe de huit ombres, deux aberrations et un type d'élémentaire obscur qu'elle n'avait jamais vu auparavant. Lors du premier round, sachant de quoi sont capables les ombres, Évangéline essaie de les révoquer toutes à la fois. Elle applique un malus de -50 à sa compétence et effectue un seul test pour le groupe entier, contre une difficulté de 160 (ce sont des créatures de troisième niveau). Comme expulser une seule ombre coûte 15 points de Zéon, elle devra dépenser 120 pour les expulser les huit en même temps. Le round suivant, Évangéline peut continuer en expulsant les aberrations ou l'élémentaire inconnu, suivant ce qu'elle estime prioritaire.

Les rituels

Le temps qu'un personnage investit dans ses compétences de convocation influence leur efficacité. On appelle en général ce processus un rituel. Réaliser un rituel exige une concentration absolue. Ainsi, pour un jour entier de rituel, un convocateur doit au moins passer 16 heures à le préparer. Tous les rituels peuvent être complètement différents, en fonction des connaissances de chaque individu. Quelques-uns requièrent des composantes excessivement chères alors que d'autres, les plus simples, ne demandent que de simples cantiques ou gestes. Le Meneur de Jeu et les joueurs doivent décider ensemble du type de rituel que les personnages utilisent habituellement pour leurs convocations. Plus un convocateur consacre de temps à sa préparation et plus le bonus obtenu pour l'Appel, la Domination, le Lien ou la Révocation est élevé. Ces modificateurs sont indiqués dans le **Tableau 62**.

Il faut aussi prendre en compte si le personnage possède des informations ou des objets pouvant faciliter le rituel. Dans ce cas, ils peuvent utiliser les modificateurs du **Tableau 63 : Modificateurs de convocation**. Comme pour la préparation du rituel, ces modificateurs peuvent aussi s'appliquer aux compétences Convoquer, Dominer, Lier et Révoquer.

Tableau 62 : Durée des rituels

Temps investi pour la convocation	Modificateurs
Immédiat	-100
Un round complet	-50
Trois rounds	-20
Cinq rounds	+0
Une minute	+10
Une heure	+20
Six heures	+30
Un jour	+40
Une semaine	+50
Un mois	+60
Six mois	+70
Un an	+80
Cinq ans	+90
Dix ans	+100
Plus de cinquante ans	+120

Connaître le nom de l'être : Ce bonus requiert du personnage qu'il connaisse le nom véritable qui a été donné à la créature, et pas son surnom ni la façon dont il se réfère à lui-même. Par conséquent, les créatures les plus puissantes gardent précieusement leur nom secret et essaient d'éviter qu'une chose aussi importante que leur nom puisse tomber dans des mains mal intentionnées à leur encontre.

Avoir un objet lui appartenant : Le convocateur doit posséder un objet qui a vraiment appartenu à la créature et qui était important pour lui. Ce bonus ne peut s'appliquer qu'une seule fois, avoir plusieurs objets à disposition n'accorde aucun bonus supplémentaire.

Illustration © Alicia Cuellar

Tableau 63 : Modificateurs de convocation

Modificateurs de convocation	Bonus
Connaître le nom de l'être	+20
Avoir un objet lui appartenant	+10
Avoir une partie de cet être	+20
Ne pas connaître le type de créature	-50

Avoir une partie de cet être : Il faut posséder un fragment de l'être en question, comme un peu de sang ou de chair.

Ne pas connaître le type de créature : Ce malus ne s'applique que pour Convoquer, comme nous l'avons vu dans la section sur l'appel.

Voyons maintenant un exemple de rituel de convocation :

Évangéline se prépare à Convoquer, Dominer et Lier un élémentaire mineur d'eau appelé Tel'Arain. La jeune femme a 120 dans ces trois compétences, et, comme Tel'Arain est un être de troisième niveau, la difficulté s'avère importante pour elle. Pour assurer sa réussite, Évangéline consacre un mois entier à préparer le rituel, ce qui lui permet de bénéficier d'un bonus de +60 à ses trois compétences de convocation. De plus, elle connaît le nom de l'élémentaire et possède quelque chose d'important pour lui (une vieille flûte), ce qui lui confère un bonus de +30. Comme Tel'Arain est de troisième niveau, la difficulté pour l'invoquer est de 200, pour le dominer de 240 et pour le lier de 220. Elle fait donc un test pour chacune de ses compétences et les réussit tous les trois. Le coût total de ce rituel est de 210 points de Zéon (60 pour l'Appel, 120 pour la Domination et 30 pour le Lien) ; chaque jour suivant, elle devra dépenser 30 points supplémentaires pour conserver ce lien.



Évangéline et Tel'Arain

Groupes de convocateurs

Deux individus ou plus veulent parfois unir leurs compétences de convocation pour augmenter leurs chances de succès. On appelle cette réunion de convocateurs un cercle. Tout d'abord, la différence de compétence entre les personnages intervenant ne peut pas dépasser 50. Si la compétence d'un entre eux est plus faible, il ne peut tout simplement pas aider par manque de connaissances. Par exemple, si un convocateur a 160 en Lier et qu'il souhaite s'unir avec d'autres, aucun de ses collaborateurs ne devra avoir moins de 110 points dans cette compétence. S'il y a plus de deux convocateurs, on prend en compte la compétence la plus élevée. La seconde condition est que tous les membres collaborent à l'identique pour préparer le rituel, c'est-à-dire qu'ils investissent tous le même temps que les autres. Si ces deux conditions sont remplies, le convocateur le plus compétent peut bénéficier d'un bonus de +10 à son test pour tous les individus qui participent au cercle, à part lui. De plus, le paiement des points de Zéon peut être librement réparti entre les participants, bien que tous doivent au moins dépenser 10 points de Zéon.

Un convocateur ne peut pas s'appuyer sur des créatures qu'il a liées ou dominées pour créer un cercle de convocation, puisque leurs essences sont partiellement liées à la sienne.

La Gnose dans la convocation

Les personnages ayant des compétences de convocation peuvent seulement utiliser leurs pouvoirs sur les créatures influencées par le flux des âmes. Leurs pouvoirs n'affectent donc que les créatures d'Entre Mondes et Animiques décrites dans le **Chapitre 26**. Cependant, quelques créatures sont immunisées à certains pouvoirs, suivant la puissance de leur Gnose. Comme la Gnose indique la soumission d'une créature au flux des âmes, quelques créatures se trouvent au-delà de leur portée. Leur essence est tout simplement trop puissante pour qu'elles se soumettent à des pouvoirs terrestres. Si une créature possède une Gnose supérieure à 30, elle ne peut pas être dominée. Si elle est supérieure à 35, elle ne peut pas être liée. Supérieure à 40, elle ne peut ni être invoquée ni révoquée sans son consentement. Cette règle ne s'applique pas si le convocateur est une créature de Gnose supérieure à celle de l'être qu'il tente de convoquer.

Résistance des êtres surnaturels

Comme nous l'avons déjà expliqué, les créatures surnaturelles sont très vulnérables vis-à-vis des compétences de convocation, et leur capacité à y résister est très limitée. Cependant, quelques créatures se révèlent très résistantes à la magie, ce qui leur permet de mieux combattre les pouvoirs des convocateurs. Pour cette raison, les êtres surnaturels qui disposent d'un bonus spécial à la RMys peuvent le rajouter à la difficulté requise pour son niveau contre toutes les compétences de convocation. On ne rajoute pas toute la Résistance mystique de la créature, mais uniquement les bonus spéciaux dont elles bénéficient. Le bonus augmente aussi la difficulté requise s'il provient d'un artefact ou d'un sort.

Un Seigneur des Ténèbres est un élémentaire obscur très puissant, de dixième niveau, dont la RMys naturelle est de 100. Cependant, il bénéficie d'un bonus spécial de +20 à sa RMys, qu'il peut rajouter à la difficulté requise pour qu'un convocateur parvienne à l'affecter avec ses pouvoirs. Par conséquent, les difficultés augmenteraient à 360 Convoquer, 400 Dominer, 380 Lier et 320 Révoquer.

Régénération du Zéon des êtres liés

Les créatures qui sont liées voient leur essence totalement suspendue, ce qui leur empêche de récupérer les points de Zéon dépensés, même si elles possèdent le Don mystique. Par contre, elles se nourrissent de la magie qui forme le Lien avec le convocateur : elles absorbent les points que celui-ci dépense quotidiennement pour leur régénération Zéonique.

Tel'Arain, l'élémentaire d'eau qu'a lié Évangéline, est une créature de niveau 3, ce qui requiert d'Évangéline qu'elle dépense 30 points de Zéon pour conserver ce lien. Bien que Tel'Arain ne puisse pas récupérer de Zéon de lui-même, il récupère quotidiennement les 30 points que la jeune femme dépense comme s'il s'agissait de sa régénération Zéonique.

Illustration © Anouchi Viret / Asharmina 2000

Élémentalisme

Tout personnage développant des capacités de convocation peut décider, dès le début, de se spécialiser dans les créatures d'un élément déterminé. Si c'est le cas, il bénéficie d'un bonus de +30 à toutes ses compétences de convocation quand il les utilise sur des élémentaires de l'élément choisi. Par contre, il subit un malus de -30 pour les autres. S'il s'agit d'une créature de l'élément opposé à leur spécialisation, le malus est de -60. Quand un personnage s'est spécialisé, il ne peut plus changer sa compétence.

L'échec

Comme nous l'avons déjà expliqué, quand un personnage utilise une de ses compétences de convocation et qu'il ne parvient pas à atteindre la difficulté requise, on dit qu'il a échoué. Cependant, comme il s'agit d'une capacité surnaturelle très complexe, une erreur peut entraîner de très graves conséquences. Souvenez-vous que le Niveau de Maladresse est retiré du Total de compétence du personnage, ce qui correspond à un échec bien plus grave. L'**Encadré II** énumère les effets d'un échec pour les compétences de convocation, suivant la marge d'échec.



Une convocatrice et son Familier

Encadré XI: L'échec pour les compétences de convocation

Échec à l'Appel

Entre -1 et -10 : La convocation ne fonctionne pas, mais le personnage ne perd pas les points de Zéon requis.

Entre -11 et -25 : La convocation ne fonctionne pas, mais le personnage perd les points de Zéon requis.

Entre -26 et -50 : La convocation ne fonctionne pas, mais le personnage perd le double des points de Zéon requis.

Entre -51 et -75 : La convocation fonctionne à l'inverse de ce qui était prévu et, au lieu de la créature que le personnage comptait appeler, il en apparaît une autre de niveau supérieur et de nature opposée. Le personnage n'a pas la capacité de lier ni de dominer cette créature au moment de son apparition et il perd tous les bonus dont il bénéficiait grâce à un rituel éventuel. Le coût en Zéon est le double de celui de la convocation originelle.

Entre -76 et -100 : La convocation s'inverse et il apparaît un grand nombre de créatures de nature opposée et de niveau supérieur. Le convocateur n'a pas la capacité de les Lier ni de les dominer au moment de leur apparition, et perd tous les bonus dont il bénéficiait grâce à un rituel éventuel. Le coût en Zéon est le quadruple de celui de la convocation originelle.

Inférieur à -100 : Une erreur de ce niveau peut coûter la vie au personnage, car au lieu de convoquer la créature désirée, il se téléporte lui-même à proximité d'une créature très puissante, de nature opposée à celle qu'il voulait convoquer. Le personnage perd tous ses points de Zéon.

Échec à la Domination

Entre -1 et -10 : La domination ne fonctionne pas, mais le personnage ne perd pas les points de Zéon requis.

Entre -11 et -25 : La domination ne fonctionne pas, mais le personnage perd les points de Zéon requis

Entre -26 et -50 : La domination ne fonctionne pas, mais le personnage perd le double des points de Zéon requis.

Entre -51 et -75 : Le test n'a aucun effet, et la créature ciblée devient immunisée à la capacité de domination du personnage. Il perd aussi le double des points de Zéon requis.

Entre -76 et -100 : L'effet s'inverse et la créature prend le contrôle du convocateur, comme si elle avait réussi à le dominer. Le personnage perd le quadruple des points de Zéon requis.

Inférieur à -100 : L'effet s'inverse et la créature prend le contrôle du convocateur, ce dernier perdant toute volonté et devenant une simple marionnette à son service jusqu'à la fin de ses jours.

FAMILIERS

Quelques personnes ont la capacité d'unir une part de leur essence avec des créatures surnaturelles, établissant ainsi un lien insécable entre elles. Pour le créer, elles mêlent leurs esprits afin que chacun ait désormais un destin commun. Ces créatures sont généralement connues sous le nom de familiers.

Le Lien d'union

Créer un lien d'union entre un familier et une personne n'est pas facile. Pour commencer, tous deux doivent avoir une Présence équivalente car, dans le cas contraire, l'inégalité de puissance spirituelle le rend impossible. Par conséquent, la différence entre les deux Présences ne doit pas dépasser cinq ou, ce qui revient au même, il ne peut pas y avoir plus d'un niveau entre le familier et son maître (sans se soucier de qui est le plus puissant entre eux deux). Deuxièmement, la créature doit accepter l'union, en donnant une part de son sang et de son esprit lors du processus. Il n'est pas interdit à un convocateur de dominer un être pour l'obliger ensuite à consentir à cette union. Naturellement, seuls les créatures d'Entre Mondes et Animiques peuvent devenir des familiers.

Une fois remplies ces deux conditions, la création du lien peut commencer. Le convocateur doit réussir un test de Lier sur la créature, comme si elle était de deux niveaux supérieure et investir dix fois le coût normalement nécessaire en points de Zéon. S'il y parvient, il réussit la cérémonie et les deux êtres se retrouvent unis. Il est possible qu'un convocateur désire créer un lien entre deux individus ou créatures, sans être lui-même impliqué. Dans ce cas, le futur maître du familier doit lui aussi accepter volontairement l'union.

Échec au Lien

Entre -1 et -10 : Le Lien ne fonctionne pas, mais le personnage ne perd pas les points de Zéon requis.

Entre -11 et -25 : Le Lien ne fonctionne pas, mais le personnage perd les points de Zéon requis

Entre -26 et -50 : Le Lien ne fonctionne pas, mais le personnage perd le double des points de Zéon requis.

Entre -51 et -75 : Le Lien n'a aucun effet ; la créature devient immunisée à la capacité de lien du personnage. Tous les êtres dominés ou liés par le convocateur se libèrent automatiquement. Il perd aussi le double des points de Zéon requis.

Entre -76 et -100 : Le Lien n'a aucun effet ; la créature devient immunisée aux compétences de lien du personnage. Tous les êtres dominés ou liés par le convocateur se libèrent automatiquement et deviennent immunisés à ses pouvoirs. Il perd aussi le quadruple des points de Zéon requis.

Inférieur à -100 : Le Lien s'inverse et l'essence du personnage reste liée à la créature. Le convocateur partage désormais son destin avec celui de la créature : il mourra lui aussi si celle-ci meurt. De plus, toutes les créatures que le convocateur a liées ou dominées se libèrent automatiquement, devant immunisées à ses capacités de convocation. Le personnage perd tous ses points de Zéon.

Échec à la Révocation

Entre -1 et -10 : L'expulsion ne fonctionne pas, mais le personnage ne perd pas les points de Zéon requis.

Entre -11 et -25 : L'expulsion ne fonctionne pas, mais le personnage perd les points de Zéon requis

Entre -26 et -50 : L'expulsion ne fonctionne pas, mais le personnage perd le double des points de Zéon requis.

Entre -51 et -75 : L'expulsion échoue, mais la créature devient aussi immunisée à la capacité de révocation du personnage. Il perd le double des points de Zéon requis.

Entre -76 et -100 : L'expulsion fonctionne à l'inverse. Au lieu de faire disparaître la créature, de nombreuses créatures similaires, immunisées à la capacité de révocation du personnage, apparaissent. Il perd aussi le quadruple des points de Zéon requis.

Inférieur à -100 : L'expulsion fonctionne à l'inverse. Au lieu de faire disparaître la créature, des myriades de créatures similaires mais de plus haut niveau, immunisées à la capacité de révocation du personnage, apparaissent. Il perd aussi tous ses points de Zéon.

Pour maintenir ce lien, le seigneur du familier est obligé de dépenser chaque jour la moitié du coût en Zéon nécessaire pour Lier un être de ce niveau. Contrairement à ce qui se passe pour les créatures simplement liées, le personnage ne peut pas choisir s'il dépense ou pas ces points, qui sont automatiquement décomptés de sa régénération Zéonique. C'est la raison pour laquelle seuls les sorciers ou les individus dotés de capacités mystiques peuvent se permettre le luxe d'avoir des familiers.

Après avoir passé du temps avec lui, Évangéline décide de faire de Tel'Arain son familier. Comme il s'agit d'une créature de troisième niveau et que la convocatrice est de niveau quatre, la différence de Présence lui permet de créer ce lien. Évangéline doit réussir un test de Lier contre 260 (comme si Tel'Arain était de cinquième niveau) et investir 500 points de Zéon pour le lier. Ensuite, le lien absorbera chaque jour 25 points de Zéon de la jeune femme.

Les pouvoirs des familiers

Sur de nombreux points, un familier ressemble beaucoup à une créature liée et contrôlée par un convocateur, si ce n'est que tous deux partagent un fragment de leur âme et évoluent conjointement. Contrairement à ce qui se passe pour les êtres liguratés, l'essence de la créature ne reste pas en suspens, incapable d'évoluer, puisqu'elle s'améliore en même temps que celle de son maître. Chaque fois que le maître gagne un niveau, le familier gagne aussi un niveau d'expérience, et obtient ainsi 100 nouveaux PF. Un joueur peut librement se servir de ces points pour acquérir des capacités ou des pouvoirs surnaturels pour son familier, comme c'est expliqué dans le **Chapitre 26**.

Le maître d'un familier a toujours conscience d'où se trouve son familier et peut ressentir à travers de lui comme s'il était présent. Comme il a un fragment de son âme dans la créature, le personnage peut, s'il est sorcier, lancer un sort à travers elle en réduisant de moitié son AMR.

Un familier ne récupère jamais de points de Zéon, mais il peut bénéficier d'une portion de la régénération Zéonique de son maître si celui-ci le permet. Par conséquent, ils sont capables de se servir de sorts ou même de conserver des réserves de magie pour leur maître.

Quand un familier reçoit des dégâts ou meurt, son maître subit de terribles conséquences, car il sent dans son corps le mal-être de la créature. Par conséquent, si la créature subit une perte de points de vie, son maître doit automatiquement effectuer un test de RPhy contre le double des PV perdus (une fois par blessure) et subit en cas d'échec un malus de -20 à toutes les actions, dont il récupère au rythme de 5 points par heure. S'il échoue le test de plus de 50 points, il tombe immédiatement inconscient. Dans le cas des créatures à Encaissement, le test de Résistance du maître se fait contre une difficulté égale au dixième des dégâts subis. Si le familier meurt, les conséquences peuvent être terribles. Pour commencer, le maître subit automatiquement un malus de -20 à toutes les actions, et il doit réussir un test de RPhy contre la blessure qui a provoqué la mort, sous peine de tomber inconscient. Si la marge d'échec à ce test dépasse 60 points, le maître ne supporte pas la perte de sa créature et décède en même temps qu'elle. La créature doit effectuer les mêmes tests si son maître subit des dégâts.



Illustration © Alexis Camilleri

Briser le lien

Ni le familier ni le maître n'ont la capacité de rompre le lien d'union de façon volontaire, mais il peut se briser pour plusieurs raisons. Si, comme nous l'avons expliqué dans l'exemple précédant, l'un des deux meurt et l'autre parvient à survivre, le lien se brise et le survivant peut ensuite retisser un nouveau lien. Il est aussi possible qu'un personnage ne puisse plus dépenser les points de Zéon quotidiennement nécessaires pour maintenir le lien. Si dans ce cas la régénération Zéonique du personnage se révèle inférieure à la quantité à investir, tous deux subissent un malus de -10 à toutes les actions, cumulatif, chaque jour, jusqu'à ce qu'après une semaine, l'union finisse par se rompre. Si le lien se rompt pour cette raison, le maître du familier perd de façon irréversible un point de sa caractéristique de Pouvoir, à cause du fragment d'âme qu'il abandonne durant ce processus.

Mettre le familier en suspens

Si le maître le désire, il peut mettre son familier en suspens, afin de l'empêcher de monter de niveau en même temps que lui. Dans ce cas, la créature perd la possibilité de s'améliorer et doit attendre que son maître monte à nouveau de niveau pour y parvenir aussi. Grâce à cette méthode, la différence de Présence des deux êtres peut dépasser cinq points. Parfois, certaines personnes sont obligées de choisir cette solution car elles ne peuvent pas investir suffisamment de points de Zéon pour conserver le lien avec des familiers très puissants.

INVOCATION

En plus des compétences de convocation qui viennent d'être expliquées, les personnages peuvent contacter des Entités extrêmement puissantes et solliciter temporairement leur aide. De tels êtres sont immunisés aux compétences de convocation classiques, mais ils interviennent de façon limitée dans le monde, en offrant une partie de leur pouvoir à ceux qui les invoquent. Ils sont en quelque sorte l'équivalent de sorts très puissants, mais au lieu d'être réalisés par l'invocateur, ces Entités mêmes les accomplissent.

La cérémonie d'invocation

Un personnage doit tout d'abord déclarer qu'il désire réaliser une invocation et réussir à dépasser la difficulté requise pour l'Entité appelée. Le personnage utilise la compétence Convoquer comme pour toutes les autres créatures surnaturelles. L'invocation de chaque Entité exige une valeur déterminée en points de Zéon, qui représente ce que coûte sa manifestation dans le monde matériel. La marge d'échec d'une invocation entraîne les mêmes conséquences que précédemment indiquées pour l'Appel. Si le personnage parvient à atteindre la difficulté requise, l'Entité se présente devant lui, lui propose un pacte puis disparaît. Le pacte représente une requête ou une condition que l'intéressé doit réaliser pour faire en sorte que l'Entité lui accorde ses pouvoirs. L'invocateur peut décider librement s'il l'accepte ou pas, il n'a aucune obligation de le réussir. Il n'y a pas de limite dans le temps pour accomplir un pacte, sauf si c'est explicitement indiqué. Quand le personnage croit qu'il a réussi sa part du contrat, il doit à nouveau invoquer l'Entité et lui demander qu'elle scelle le pacte. Si l'invocateur a réellement réussi, l'Entité accepte sa demande et concède au personnage le droit d'invoquer ses pouvoirs. Si le personnage demande à sceller le pacte sans avoir totalement accompli sa part du contrat, l'union échoue et il perd totalement la capacité d'y parvenir ultérieurement. Une fois le pacte scellé, il n'existe normalement aucun moyen de le rompre, même si la condition exigée disparaît.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Entités avec lesquels un personnage peut établir un pacte. Par contre, comme chaque Arcane laisse en lui une part de son essence, il n'est pas possible de sceller un pacte avec un Arcane si son opposé a déjà accordé son pouvoir au personnage. C'est-à-dire que, si un invocateur a obtenu le pouvoir de la Justice, il pourra sceller autant de pactes qu'il le désire avec d'autres Arcanes, aussi bien purs qu'inversés, mais qu'il ne pourra jamais utiliser le pouvoir de la Justice inversée.

Réaliser une invocation

Un personnage peut utiliser le pouvoir de n'importe quelle Entité avec laquelle il a scellé un pacte. Pour ce faire, il doit atteindre la difficulté requise en utilisant sa compétence Convoquer et dépenser les points de Zéon requis. L'invocateur utilise les modificateurs de temps du **Tableau 62**, mais pas les modificateurs généraux de convocation du **Tableau 63**.

Le véritable but des invocations consiste à doter les convocateurs d'une capacité surnaturelle supérieure, à laquelle faire appel quand ils n'ont pas le temps d'utiliser leurs créatures. Par conséquent, les invocations n'obéissent pas aux règles générales de la convocation, et il ne s'agit pas forcément d'actions actives. En fait, un personnage se concentre et se synchronise avec l'Entité durant le temps qu'il utilise pour l'invoquer, ce qui permet d'en utiliser certaines lors d'actions passives. Chaque invocation peut être active ou passive, suivant sa nature. Il est possible d'utiliser autant d'invocations distinctes que le désire un personnage au cours d'un même round, mais le modificateur de temps ne s'applique qu'à l'une d'entre elles. Une invocation a la même Initiative que les actions à mains nues ou magiques, soit +20 à l'Initiative.

Le pouvoir des invocations

Quand quelqu'un parvient à utiliser une invocation, l'entité se manifeste et utilise son pouvoir sur la cible indiquée. Le personnage a un contrôle total sur ses effets, comme s'il s'agissait d'un sort qu'il vient de lancer. Chaque entité a ses propres conséquences, effets et durée, mais dont il est possible d'améliorer certaines valeurs en fonction de la puissance de l'invocateur. Plus le résultat final d'invoquer est important, et plus le personnage obtient une puissante manifestation, dont les caractéristiques seront d'autant plus fortes.

En règle générale, sauf si l'effet d'une invocation dit le contraire, ces entités se révèlent capables de blesser et de se défendre contre n'importe quelle créature ou type d'attaque, qu'importent leur Gnose ou leurs immunités.

Invoquer la Papesse, qui crée un bouclier défensif avec 800 points de vie, entraîne une difficulté de 140, mais le personnage qui l'utilise obtient un résultat final de 210, soit 70 points au dessus de la difficulté requise. Le pouvoir de la Papesse lui permet d'augmenter la résistance du bouclier de 100 points tous les 10 points au-delà de la difficulté requise, ce qui équivaut à une barrière finale de 1500 points.

Nous allons voir maintenant une liste des Entités accessibles dans le monde de Gaia. Chacune d'elles possède les caractéristiques suivantes :

Pacte : Le pacte indiqué pour chaque Entité n'est pas forcément le seul qu'elles puissent proposer aux invocateurs. En fait, ce ne sont que les demandes les plus habituelles que ces Entités peuvent demander à ceux qui les invoquent. Ces pactes devraient servir de guides pour le MJ.

Difficulté : Valeur à atteindre par le personnage en utilisant sa compétence Convoquer, pour utiliser l'invocation.

Coût : Valeur en points de Zéon de l'invocation

Attaque : S'il s'agit d'une invocation offensive, cette compétence est utilisée pour ses attaques. Si la valeur est suivie d'un +, cela signifie que la compétence peut augmenter grâce à la puissance de l'invocateur.

Défense : Idem que pour l'attaque, si ce n'est que cette compétence sert à défendre l'invocateur.

Effet : Description de l'effet de chaque invocation.

Durée : Temps durant lequel sont actifs les effets de l'invocation. Toutes les invocations ne durent que pendant le round où elles se manifestent, à moins que le contraire ne soit indiqué.

Apparence habituelle : Comme pour les pactes, l'apparence des invocations n'est pas une règle fixe : n'est indiquée que la forme qu'elles prennent habituellement face aux mortels.

LES ARCANES

En réalité, les Arcanes n'ont pas de forme physique réelle et n'interviennent absolument pas dans le monde. Ce ne sont ni des dieux ni des puissances, mais des manifestations des passions et des esprits de l'homme. Ces incarnations ont été formées par les âmes qui revenait au flux des âmes, et qui se nourrissent désormais de l'énergie même de la réalité. Les Arcanes évoluent en suspension dans le flux, jusqu'à ce qu'on les appelle dans le monde. Leurs apparitions sont donc toujours très limitées dans le temps. Bien qu'ils semblent parfois s'incarner physiquement dans le monde, ils utilisent seulement le pouvoir que leur a accordé leur invocateur pour modifier la réalité et créer des manifestations. Leurs véritables essences restent toujours au cœur du monde spirituel et leurs avatars ne peuvent donc être liés d'aucune manière : ils s'avèrent aussi peu réels qu'une illusion. Quand un Arcane est invoqué pour la première fois, il offre un pacte à son invocateur pour se mettre d'accord et bien s'entendre avec lui. Une fois le pacte réalisé, l'Arcane lie son existence à l'invocateur et lui permet d'invoquer ses pouvoirs ultérieurement.

À l'exception de la Maison Dieu, les Arcanes sont divisés en deux groupes distincts suivant l'aspect existentiel dont ils proviennent. Les Arcanes basés sur les principes positifs de la réalité sont qualifiés de Purs, leurs jumeaux obscurs d'Inversés.

Les Arcanes Purs

0 Le Mat

Le Mat est à la fois l'Arcane le plus faible et le plus puissant de tous, puisqu'il représente le début et la fin de toute chose. Il n'a aucune motivation particulière et se révèle une Entité complètement innocente. Il a une énorme influence sur le reste des Arcanes, aussi bien Purs qu'Inversés.

Pacte : Le Mat demande aux invocateurs qu'ils accomplissent un pacte avec un autre Arcane.

Difficulté : 120 **Coût :** 100
Attaque : NA **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Le Mat élimine tous les bonus ou malus qui peuvent affecter un invocateur quand il effectue une invocation ultérieure, que ce soit par un rituel ou un autre effet surnaturel. En termes de jeu, le personnage compte uniquement sa compétence pour réaliser ses invocations, qu'importe le temps passé. Ce pouvoir n'affecte que la compétence Convocation et uniquement quand le personnage effectue des invocations.

Durée : Une heure pour 10 points au-delà de la difficulté requise.

Apparence habituelle : Le Mat se manifeste habituellement comme une jeune vagabonde vêtue comme un bouffon. Une fois convoquée, elle danse autour de l'invocateur puis disparaît.



I Le Bateleur

Aussi connu sous le nom de Magicien, le Bateleur est le premier des Arcanes. Il représente le commencement et la volonté de débuter les choses, bien qu'on lui attribue en général aussi tout ce qui concerne l'habileté. Cet Arcane domine les pouvoirs surnaturels.

Pacte : Le Bateleur exige habituellement des personnages qu'ils atteignent la maîtrise dans une compétence. Il peut laisser cette compétence au choix de l'invocateur, mais lui indique parfois dans laquelle il doit se spécialiser.

Difficulté : 130 **Coût :** 100
Attaque : 120 **Défense :** 120
Action : Passive (variable)

Effet : Une fois invoqué, le Bateleur peut lancer n'importe quel sort d'accès libre dont le niveau ne dépasse pas 50. Ce sort est lancé à sa valeur minimale, sans aucun effet supplémentaire. Bien qu'il s'agisse d'une invocation passive, si le Bateleur est invoqué pour un sort actif, le personnage devra attendre que ce soit son tour d'agir pour l'utiliser.

Durée : Instantané, mais le sort lancé se maintient un round tous les 10 points au-dela de la difficulté (seulement si le sort peut être maintenu).

Apparence habituelle : Le Bateleur s'incarne généralement sous la forme d'un sorcier d'âge moyen, avec un bâton et un anneau. Il apparaît face à l'invocateur, en l'imitant, et réalise le sort choisi comme s'il s'agissait d'un sorcier normal.

II La Papesse

La Papesse est l'Arcane qui représente la sagesse, l'intuition et la mémoire. Quelle que soit la religion, elle détient des pouvoirs que l'on peut considérer comme divins et protège les choses sacrées.

Pacte : En tant qu'incarnation de la sagesse, la Papesse pose une devinette ou une énigme à l'invocateur, qu'il doit résoudre sans aucune aide extérieure.

Difficulté : 140 **Coût :** 150
Attaque : NA **Défense :** 160
Action : Passive

Effet : Crée un bouclier d'énergie qui protège le personnage contre tout type d'attaque, en utilisant la compétence de la Papesse. Ce bouclier se base

Illustration © MarcVasseo 2000

sur la Lumière et résiste à 800 points de dégâts avant de se briser, mais il gagne 100 PV supplémentaires tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Durée : Instantané.

Apparence habituelle : La Papesse se manifeste sous la forme d'une jeune femme extraordinairement belle qui irradie de lumière. Elle est toujours vêtue de façon religieuse, en fonction des croyances personnelles de l'invocateur. Son bouclier se manifeste souvent comme six paires d'ailes blanches qui enveloppent l'invocateur pour le protéger de tous les dégâts, puis qui se désintègrent en pluie de plumes.

III L'Impératrice

L'Arcane connu sous le nom d'Impératrice représente l'aspect féminin de la création. Elle incarne l'intelligence, la créativité et la maternité. C'est le pouvoir de la mère, qui lui permet de protéger ceux qui en ont besoin.

Pacte : L'Impératrice choisit quelqu'un de faible très proche de l'invocateur, qui a besoin d'être protégé. Elle demande à l'invocateur de veiller à ce que cette personne ne souffre d'aucun mal tout au long de sa vie, pour sceller le pacte. L'Impératrice retire son pouvoir si le personnage échoue à sa promesse.

Difficulté : 150 **Coût :** 200
Attaque : NA **Défense :** NA
Action : Passive

Effet : Augmente de +20 toutes les Résistances de l'invocateur ou de l'individu qu'il désigne, plus 10 points supplémentaires tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Durée : Un round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Apparence habituelle : Elle apparaît fréquemment sous la forme d'une belle femme vêtue de robes royales et d'une couronne. Elle embrasse la personne désignée par l'invocateur et laisse sur elle une légère auréole lumineuse.

IV L'Empereur

L'Empereur, l'aspect masculin de la création, représente le pouvoir naturel. Il est le juste, la force stable qui use de son pouvoir quand il est nécessaire et toujours de la façon appropriée.

Pacte : L'invocateur doit devenir le chef ou commandant d'un grand nombre de personnes qui le suivent de leur propre volonté.

Difficulté : 160 **Coût :** 200
Attaque : 120 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Quand il est invoqué, l'Empereur prend la forme d'un guerrier et attaque physiquement son adversaire. Ses coups ont des Dégâts de 60 et sont de Mode Tranchant, Contondant ou Perforant, suivant ce que décide l'invocateur. L'Empereur appelle un guerrier supplémentaire qui réalise une autre attaque durant ce même round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. Tous les combattants disparaissent après avoir réalisé leur attaque.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : Son apparence est celle d'un roi avec tous les attributs d'un monarque, couronne, sceptre. Lorsqu'il est invoqué, il apparaît siégeant sur un grand trône suspendu au-dessus de l'invocateur, d'un geste impératif il désigne la cible à des guerriers qui attaquent immédiatement et disparaissent ensuite.

V Le Pape

L'Arcane du Pape représente tout ce qui est sacré et sanctifié, quelle que soit la religion, et qui illumine l'homme en détruisant l'ignorance et le paganisme.

Pacte : Le personnage doit expier tous ses péchés passés ou recevoir le pardon.

Difficulté : 170 **Coût :** 250
Attaque : 160 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Le Pape utilise son Attaque pour lancer une décharge d'énergie sur une cible déterminée, se trouvant à portée de vue de l'invocateur. En termes de jeu, cette attaque est l'équivalent d'un sort d'attaque. Elle affecte l'énergie et ses Dégâts sont de 100, et le double contre les créatures liées à l'obscurité ou de nature maligne. Contrairement aux autres invocations, il n'est pas nécessaire qu'elle agisse de façon instantanée, puisqu'elle peut rester près de l'invocateur tant que dure l'invocation. Elle disparaît après avoir effectué son attaque.

Durée : Une minute tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Apparence habituelle : Le Pape apparaît comme un vieil homme vêtu d'habits ecclésiastiques de haut rang dans la religion à laquelle croit l'invocateur. Il fait un geste de bénédiction et, alors que résonnent des chœurs et des cantiques religieux, crée une croix immense qui envoie une décharge d'énergie sacrée.

VI L'Amoureux

Cet Arcane représente les sentiments et le libre arbitre des hommes. Il a le pouvoir de toutes les émotions positives basiques des êtres vivants.

Pacte : L'invocateur doit rencontrer une personne avec laquelle il passera le reste de sa vie et qu'il aimera plus que toute autre chose.

Difficulté : 180 **Coût :** 250
Attaque : NA **Défense :** NA
Action : Passive

Effet : Quand l'Amoureux est actif, tout individu tenant d'effectuer une action offensive contre l'invocateur doit immédiatement effectuer un test de RMys ou RPsy de difficulté 140. En cas d'échec, il ne peut pas effectuer cette attaque. Le test de Résistance doit être réalisé à chaque round durant lequel est déclarée une nouvelle action offensive contre le personnage. Les personnes affectées peuvent continuer d'agir librement, mais pas attaquer l'invocateur ni ne lui causer aucun autre préjudice direct. Ce pouvoir équivaut à un effet automatique dont la condition est de déclarer une attaque sur l'invocateur.

Durée : Un round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Apparence habituelle : L'Amoureux se manifeste comme une paire d'anges, l'un masculin et l'autre féminin, d'une beauté exceptionnelle. Chacun ne possède qu'une unique aile et les deux ne peuvent voler qu'en s'accrochant l'un à l'autre. Ils ne se matérialisent généralement pas quand ils sont invoqués, mais modifient l'aspect de l'invocateur, en faisant un être d'une beauté irrésistible pour ceux qui le regardent. Chaque individu le voit différemment, mais l'invocateur conserve habituellement son apparence et son individualité.

VII Le Chariot

Le Chariot symbolise le mouvement et la capacité à éviter tout ce qui est préjudiciable. Cet Arcane a le contrôle sur l'espace matériel et sans doute même sur le temps.

Pacte : Quand il se manifeste, le Chariot demande à l'invocateur qu'il fasse un voyage vers un endroit déterminé, que le personnage n'a jamais visité et qui est toujours très éloigné.

Difficulté : 190 **Coût :** 300
Attaque : NA **Défense :** 200
Action : Passive

Effet : Le Chariot transporte l'invocateur et lui permet de se défendre de n'importe quelle attaque. En termes de jeu, il utilise sa Défense comme s'il s'agissait de l'Esquive de l'invocateur. Le Chariot ne subit jamais de malus dû aux Attaques de zone : quel que soit leur rayon, l'Arcane transporte toujours l'invocateur hors de la zone dangereuse.

Durée : Un round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Apparence habituelle : Le Chariot ne se manifeste jamais sous une apparence humaine, mais comme n'importe quel moyen de transport surnaturel. Il enveloppe l'invocateur à son arrivée, se déplaçant avec lui et évitant les attaques qui sont dirigées contre lui.

VIII La Force

L'Arcane de la Force représente la fougue et la domination, mais on lui attribue le concept de puissance pure à un niveau plus basique.

Pacte : La Force demande une preuve de pouvoir au personnage, en exigeant de lui qu'il se confronte avec ses propres peurs à une créature qu'il attire à cette fin. Il s'agit en général d'un élémentaire majeur d'un type quelconque, bien qu'il n'attire généralement pas d'êtres de niveau supérieur à six.

Difficulté : 200 **Coût :** 350
Attaque : 200 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Effectue une attaque physique en utilisant la compétence de l'Arcane. L'attaque est effectuée sur le Mode Énergie, avec des Dégâts de 100 plus 10 tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : La Force se manifeste sous la forme d'un titan colossal à la musculature parfaite, bien qu'elle prenne parfois l'aspect d'une bête métallique. Elle apparaît en ouvrant une brèche dans la réalité face à l'invocateur et charge sur son adversaire, puis elle disparaît comme elle est arrivée.

IX L'Ermite

On attribue généralement à cet Arcane l'idée de la méditation et de l'austérité. On l'associe normalement à la paix et à la tranquillité, ainsi qu'à toutes les actions qui repoussent totalement toute idée de violence.

Pacte : L'Ermite demande à l'invocateur qu'il intervienne dans une situation spécifique qu'il lui indiquera. Le personnage doit éviter un conflit et y trouver une solution pacifique.

Difficulté : 220 **Coût :** 400
Attaque : NA **Défense :** NA

Action : Passive

Effet : Permet à l'invocateur de se défendre contre n'importe quel type d'attaque comme s'il était une créature à Encaissement. Le personnage doit temporairement abandonner ses autres compétences de défense pour pouvoir utiliser cette capacité. Il accorde au personnage une protection d'IP 6, ainsi que 1000 points de vie supplémentaires. Il perd ces points en premier, puis ensuite les dégâts sont retirés de ses points de vie personnels. Les points de vie augmentent de 100 tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Durée : Un round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Apparence habituelle : La forme la plus commune de l'Ermite est celle d'un vieil homme d'aspect paisible, portant une lanterne dans une main et un livre dans l'autre. L'Entité se manifeste dans le corps de l'invocateur, en l'enveloppant comme un bouclier. Quand il reçoit une attaque et subit des dégâts, il se brise comme une image de cristal qui révèle de plus en plus son protégé. S'il perd tous ses points de vie, il éclate en des centaines d'éclats, laissant l'invocateur sans défense. Si sa durée finit sans que ce bouclier soit brisé, il disparaît dans une bourrasque de feuilles de papier qui jaillissent de son livre.

X La Roue de Fortune

Aucun autre Arcane n'est aussi chaotique et imprévisible que la Roue de Fortune. Elle symbolise le hasard et la chance, un changement positif dont personne ne sait avec certitude comment il va se passer ni ce qui pourrait advenir après. Il a une énorme influence sur les autres Arcanes puisqu'il constitue leur point d'équilibre.

Pacte : Seul le hasard décide si la Roue de Fortune accepte ou pas l'invocateur. Il faut pour cela lancer une pièce de monnaie ou un D10.

Difficulté : 240 **Coût :** 450

Attaque : Variable **Défense :** Variable

Action : Passive (Variable)

Effet : Quand elle est invoquée, la Roue de Fortune ne confère aucune capacité pour elle-même, elle invoque à son tour un autre Arcane au hasard. L'invocation correspondante réussit avec une marge égale à celle que le personnage a obtenu pour la Roue de Fortune. Pour décider quel Arcane se manifeste, il faut lancer un D100 et consulter le **Tableau 64**. L'Arcane copié par la Roue de Fortune n'a pas forcément de lien avec l'invocateur. Bien qu'il s'agisse d'une action passive par nature, si la nouvelle invocation est un effet actif, le personnage doit attendre son tour pour la faire fonctionner.

Durée : Variable

Apparence habituelle : L'apparence de la Roue de Fortune est totalement imprévisible. Bien que son visage et sa forme soient toujours les mêmes, ceux d'une petite fille d'âge indéfini, elle peut avoir une forme ou des vêtements distincts à chaque fois. Une fois invoquée, elle apparaît dans un petit tourbillon, déguisée comme l'invocation qu'elle copie. Si, par exemple, elle se manifeste sous la forme de l'Empereur, elle apparaît comme une petite fille assise sur un trône et qui appelle ses guerriers.

Tableau 64 : La Roue de Fortune

Résultat	Invocation
1-5	Le Mat
6-10	Le Bateleur
11-15	La Papesse
16-20	L'Impératrice
21-25	L'Empereur
26-30	Le Pape
31-35	L'Amoureux
36-40	Le Chariot
41-45	La Force
46-50	L'Ermite
51-55	La Justice
56-60	Le Pendu
61-65	La Mort
66-70	La Tempérance
71-75	Le Diable
76-80	La Maison Dieu
81-85	L'Étoile
86-90	La Lune
91-95	Le Soleil
96-99	Le Jugement
100	Le Monde

XI La Justice

La Justice est le premier des Arcanes supérieurs. Elle représente exactement son nom : tout ce qui est juste. Elle incarne la légalité au sens strict, la balance qui essaie d'équilibrer toutes les choses.

Pacte : Le personnage doit établir un jugement dans une situation difficile qui se présente à elle, et empêcher une action injuste. En de nombreuses occasions, la Justice propose directement à l'invocateur d'intervenir dans un cas précis qu'elle a choisi en personne.

Difficulté : 260 **Coût :** 500

Attaque : Variable **Défense :** 240

Action : Passive

Effet : La Justice renvoie vers l'assaillant une attaque que subit l'invocateur durant ce round. Elle peut effectuer une défense (et potentiellement renvoyer une attaque), plus une tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. Pour renvoyer une attaque, la Justice doit réussir à obtenir une contre-attaque en utilisant sa Défense, sans appliquer aucun malus d'attaques supplémentaires ou de modificateurs de combat. En termes de jeu, on considère la défense de la Justice comme un bouclier magique. Les attaques sont renvoyées avec le même résultat final et les mêmes dégâts. Les effets ésotériques sont aussi renvoyés par ce pouvoir, ainsi que les Attaques de zone. Par contre, si elle ne parvient pas à renvoyer l'attaque, elle n'accorde aucune protection à l'invocateur et ne diminue pas du tout le Résultat d'Attaque de l'assaillant. Par conséquent, celui qui utilise la Justice ne comptera alors que sur son jet de défense naturel pour se protéger, sans ajouter aucune compétence. Ce qui est « juste ».

Durée : Instantané

Apparence habituelle : La Justice apparaît toujours comme une guerrière, armée d'une épée et portant une balance. Des runes se forment dans les airs et s'interposent entre l'attaquant et l'invocateur. Il crée un ou plusieurs miroirs devant elle, qui attirent toutes les attaques ou les renvoient contre l'assaillant.

Un guerrier et un sorcier attaquent durant le même round Évangéline, qui a réalisé un pacte avec la Justice. Elle obtient un résultat final d'invocation de 280, ce qui permet à la Justice de se défendre d'un maximum de trois attaques durant ce round. Le sorcier est le premier à agir et obtient un résultat final de 225 en Projection magique avec son sort de Boule de Feu. Par chance, la Justice lance les dés et obtient un Résultat de Défense de 280 pour protéger Évangéline, ce qui lui permet de renvoyer la Boule de Feu avec le même résultat que lors de l'attaque, soit 225. Cependant, le guerrier réussit une attaque avec un résultat final de 305 grâce à deux jets ouverts, et la Justice n'obtient que 10 aux dés, pour un résultat final de 250. Comme elle n'a pas réussi à contrer l'attaque, Évangéline subit une attaque de résultat final 305 en comptant seulement sur son jet naturel pour se défendre.

XII Le Pendu

Contrairement à ce que beaucoup peuvent penser vu son nom, le Pendu est l'Arcane qui représente les héros. Son symbole est le sacrifice et l'expiation, le pouvoir de ce qui donnent tout pour ce en quoi ils croient sans se soucier des conséquences.

Pacte : Le personnage doit risquer sa vie pour quelqu'un ou quelque chose de façon héroïque. Gardez à l'esprit qu'il faut que l'action mettre réellement la vie de l'invocateur en danger et qu'il risque vraiment de mourir pour que le Pendu puisse utiliser son pouvoir.

Difficulté : 280 **Coût :** 550

Attaque : 240+ **Défense :** NA

Action : Active

Effet : Le Pendu utilise son Attaque pour lancer une décharge d'énergie sur une cible déterminée. En termes de jeu, ce pouvoir équivaut à un sort d'Attaque. Sa compétence offensive augmente de 5 points tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. Les Dégâts sont égaux à quatre fois les points de vie que l'invocateur sacrifie au moment de réaliser l'invocation. Par conséquent, s'il dépense 50 PV, les Dégâts seront de 200. Les points de vie ainsi sacrifiés peuvent être récupérés de façon conventionnelle.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : Le Pendu apparaît comme un homme d'âge moyen, avec des traces de corde aux mains et aux pieds. Son aspect général peut varier, mais il ressemble fréquemment à un chevalier portant une vieille armure rouillée. Le Pendu tend les mains vers l'invocateur, dans lesquelles il recueille le sang sacrifié par l'invocateur. Ce processus ne demande aucune action particulière du personnage : sur son corps s'ouvrent, temporairement et de façon surnaturelle, des stigmates ; ensuite, le sang vole jusqu'aux mains de l'Arcane. Une fois le sacrifice reçu, le Pendu le modèle sous la forme d'une lance écarlate qu'il lance sur son adversaire.

XIII La Mort

Il n'y a rien de plus contraire à la fin de la vie que l'Arcane répondant au nom de la Mort. Il incarne la rénovation et le nettoyage, une force régénératrice qui transforme les choses.

Pacte : Cet Arcane demande généralement au personnage qu'il fasse l'expérience de se trouver à la limite de la mort et d'être capable de s'en tirer de lui-même. Pour cela, l'invocateur doit entrer dans l'état entre la vie et la mort et réussir le test nécessaire pour s'en sortir, sans l'intervention d'un tiers.

Difficulté : 300 **Coût :** 600
Attaque : NA **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Quand la Mort se manifeste, il soigne totalement l'invocateur ou l'individu que celui-ci désigne, annulant tous les malus ou effets préjudiciables dont il souffre actuellement. Même si le malus est de nature physique, comme l'absence d'un membre, la Mort régénère tous les types de dégâts. Tous les sorts, pouvoirs psychiques ou effets surnaturels préjudiciables sont automatiquement annulés par le pouvoir de la mort.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : La Mort s'incarne sous la forme d'une femme qui change constamment, allant de jeune femme à petite fille ou à veille femme en à peine quelques secondes. Elle est recouverte d'un manteau tombant uniquement formé d'obscurité, d'où ne sortent que son visage et ses mains. Invoquée, elle apparaît sous une espèce de cape pleine d'accrocs et traverse le personnage, ce qui le régénère totalement.

XIV La Tempérance

L'équilibre parfait et l'harmonie totale représentent cet Arcane, qui a la capacité de faire en sorte que tous atteignent leur véritable potentiel.

Pacte : La Tempérance demande généralement aux personnages qu'ils atteignent un niveau de puissance déterminé. En termes de jeu, elle exige que le personnage atteigne les niveaux 6 à 8 avant d'y accorder son pouvoir. Le personnage doit au moins monter d'un niveau pour sceller cet accord.

Difficulté : 320 **Coût :** 650
Attaque : NA **Défense :** NA
Action : Active

Effet : La Tempérance améliore les effets des autres invocations en rajoutant automatiquement 100 points à la marge de réussite d'une invocation, quelle qu'elle soit, même pour les Arcanes Inversés.

Durée : Une heure tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : La forme la plus commune de la Tempérance est celle d'un ange de sexe indéterminé. Elle se manifeste encadrée par des formes géométriques et accorde sa bénédiction à l'invocateur, puis disparaît. Une marque spéciale reste normalement sur le personnage pour signifier que les effets de cette invocation restent actifs.

XV Le Diable

Le Diable est l'Arcane qui représente la passion et l'énergie, le pouvoir de faire les choses avec ses capacités propres.

Pacte : Le diable demande au personnage qu'il évite qu'un invocateur déterminé parvienne à passer un pacte avec un des Arcanes Inversés. En général, le Diable choisit l'adversaire et donne au personnage des informations à son sujet.

Difficulté : 340 **Coût :** 700
Attaque : 300 **Défense :** 300
Action : Active

Effet : Tant que le Diable est actif, le personnage peut utiliser ses compétences offensive et défensive pour se protéger et attaquer. La Défense est considérée comme une parade ou une esquive surnaturelle, suivant ce que préfère l'invocateur ; l'attaque se fait sur le Mode Tranchant, Contondant ou Perforant, au choix et les Dégâts sont de 80. Le Diable se fond en quelque sorte dans le personnage en lui conférant ses pouvoirs. Par conséquent, si une de ses attaques subit un contré, le coup est dirigé contre l'invocateur et pas contre le Diable.

Durée : 5 rounds tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Le Diable revêt toujours l'apparence d'un membre du sexe opposé à celui du convocateur, d'une beauté farouche. Il apparaît devant lui dans une explosion de feu bleu ou vert et devient son ombre. Au moment de combattre, il se fond dans l'invocateur en altérant temporairement son aspect.

XVI La Maison Dieu

Le pouvoir de cet Arcane est le plus terrible de tous. Contrairement aux autres, la Maison Dieu n'a pas d'aspect Inversé, car elle représente les deux aspects de l'existence : le positif et le négatif. Cette Entité essaie de parvenir à la destruction de toute la réalité, elle représente le destin tronqué, le mal dans les racines du monde.

Pacte : La Maison Dieu ne passe un pacte qu'avec un seul individu à la fois. Par conséquent, quand elle est appelée, elle murmure à l'oreille de son invocateur le nom de l'actuel possesseur de l'invocation, et exige que l'invocateur en finisse avec lui pour lui accorder son pouvoir. Une fois l'ancien possesseur mort, la Maison Dieu scelle le pacte avec son assassin. Par conséquent, dès le moment où un nouvel invocateur passe un pacte avec elle, il sait qu'un jour prochain, un autre viendra pour le tuer et obtenir son pouvoir. S'il meurt pour une autre raison ou à la suite d'un accident, la Maison Dieu scelle instantanément son pacte avec le premier invocateur qui le demande.

Difficulté : 360 **Coût :** 750
Attaque : 320 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : La Maison Dieu réalise une attaque équivalant à un sort Animique. Si elle parvient à infliger des dégâts, la cible affectée doit réussir un test de RMys contre 160 sous peine de perdre temporairement toutes ses capacités surnaturelles, magiques, psychiques et pouvoirs du Ki. En ce qui concerne les races surnaturelles, celles-ci ne pourront plus utiliser aucun de leurs pouvoirs spéciaux.

Durée : Un jour tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : La Maison Dieu n'a pas de forme physique et ne se manifeste jamais. Elle parle seulement à travers des murmures à peine perceptibles et, quand elle apparaît, de petits désastres naturels surviennent derrière elle, comme des tremblements de terre de faible magnitude ou des tempêtes. On ne la voit pas vraiment quand elle est invoquée, mais on peut ressentir quelque chose de froid et de terrible qui s'approche du monde. Ceux qui peuvent voir le surnaturel se rendent compte qu'une force s'approche d'eux, mais ils ne perçoivent aucune forme concrète.

XVII L'Étoile

L'Étoile incarne le plus capital des dons de l'homme : l'espérance. Son pouvoir permet de réaliser l'impossible et permet aux gens de toujours tenter d'avoir ce qu'ils désirent. C'est l'Arcane au pouvoir le plus défensif.

Pacte : Le personnage doit concevoir un symbole qui donne l'espoir chez un peuple ou une race.

Difficulté : 380 **Coût :** 800
Attaque : NA **Défense :** 350+
Action : Passive

Effet : Crée une barrière d'énergie qui protège l'invocateur contre n'importe quel type d'attaque, en utilisant la Défense de l'Étoile. En termes de jeu, on la considère comme un bouclier magique. Sa compétence augmente de 10 points supplémentaires tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. Le bouclier résiste à n'importe quelle quantité de dégâts et ne peut être brisé, dispersé ou détruit d'aucune façon que ce soit.

Durée : 5 rounds tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Quand elle se manifeste pour la première fois, elle apparaît comme une étoile fugace qui tombe vers la terre et se transforme en jeune femme à la longue chevelure dorée et dont la jupe semble s'étirer infiniment. Elle ne se manifeste habituellement pas quand on l'invoque, et forme simplement une colonne de lumière qui illumine l'invocateur depuis les cieux, même à travers les endroits fermés. La colonne est une barrière infranchissable que rien ne peut briser.



Illustration © Manic Nation 2000



TEMPERANCE.

XVIII La Lune

La Lune est intuition et imagination. Elle représente tout ce qui se trouve dans l'esprit des hommes et que ceux-ci peuvent concevoir. C'est le pouvoir des rêves qui deviennent réalité.

Pacte : Le personnage doit poser une énigme à la Lune qu'elle ne soit pas capable de résoudre ou la vaincre dans un jeu d'ingéniosité. Le MJ doit prendre en compte ce que représente cet Arcane et de l'énorme difficulté que cela représente.

Difficulté : 400 **Coût :** 850
Attaque : 350 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : La Lune affecte tous les individus se trouvant dans une zone de 100 mètres autour de l'invocateur et qui ne parviennent pas à réussir un test de RMys contre 160. En termes de jeu, cette invocation est l'équivalent d'un sort Animique. Les individus qui ne réussissent pas le test de RMys se trouvent à la merci de l'invocateur, qui peut les soumettre à l'état qu'il désire ou les transformer en quoi que ce soit qu'il imagine. La seule limite de ce pouvoir est la suivante : il ne peut pas tuer les cibles affectées (mais il peut grandement faciliter cette tâche).

Durée : Un round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Son incarnation est celle d'une fascinante femme vêtue uniquement de blanc, à côté de laquelle marchent des centaines de créatures fantastiques qui n'ont jamais existé, surgies de l'imagination et des rêves de l'homme. Quand elle est invoquée, tout s'obscurcit légèrement alors que l'invocateur commence à briller, entouré par les intangibles créatures de fantaisie qui accompagnaient la Lune.

XIX Le Soleil

Le Soleil est la source de toute énergie existant dans le monde, y compris celle de la vie elle-même. C'est l'origine de création et destruction des choses.

Pacte : Le Soleil exige du personnage qu'il soit capable d'affronter l'incroyable énergie destructrice de cet Arcane et rester en vie. Ce n'est qu'ainsi que le Soleil s'assure que l'invocateur a atteint un niveau lui permettant de contrôler son pouvoir. Par conséquent, quand il apparaît, le Soleil fait de l'invocateur la cible de son attaque et ne scelle un pacte que si celui-ci y survit.

Difficulté : 420 **Coût :** 900
Attaque : 300 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Cette invocation utilise son Attaque pour lancer une décharge de chaleur contre une ou plusieurs cibles. Les Dégâts sont de 300, plus 10 points supplémentaires tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. Cette attaque se fait sur le Mode Chaleur. La taille maximale de la zone d'effet est de 100 mètres. Il est possible de sélectionner les cibles à l'intérieur de la zone d'effet.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : Le Soleil prend fréquemment la forme d'un soleil archaïque typique des fresques antiques. Une fois invoqué, les cieux s'ouvrent et des colonnes de feu en descendent, rasant uniquement les cibles désignées par l'invocateur.

XX Le Jugement

À l'exception du Monde, il n'existe aucun Arcane aussi ancien que le Jugement. Il a la charge de juger les choses et d'exécuter les sentences. Certains maintiennent qu'il est le début de l'éternité et le destin.

Pacte : Cet Arcane demande habituellement à son invocateur s'il désire se soumettre à son jugement et, si ce dernier accepte, le Jugement juge tous les actes que celui-ci a accomplis durant sa vie jusqu'à présent. En réalité, il n'estime pas si les actes ont été bons ou mauvais, mais si l'existence du personnage dans le monde a réellement valu la peine et s'il a eu une grande influence sur les événements du destin. Si son jugement est favorable, il accorde son pouvoir à l'invocateur ; dans le cas contraire, le pacte échoue et l'invocateur doit réussir un test de RMys contre 160 sous peine de disparaître de l'existence.

Difficulté : 440 **Coût :** 950
Attaque : NA **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Une fois invoqué, le Jugement annule tout événement qui s'est passé à une distance maximale d'un kilomètre de l'invocateur. En réalité, il ne s'agit pas d'un changement temporel, mais bien d'une modification de la réalité existant à ce moment, la transformant en ce qu'elle était à l'instant souhaité par l'invocateur. Les personnes blessées sont guéries, et même les morts reviennent à la vie s'ils ont été assassinés dans le temps écoulé. Il n'est pas possible de désigner uniquement un événement qui s'est passé dans la zone d'effet puisque tous les événements sont affectés. Le changement est complet, mais les individus affectés sont conscients et se souviennent de tout ce qui s'est passé jusqu'à présent. Les événements peuvent revenir jusqu'à une minute en arrière, plus 1 minute supplémentaire tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. La seule limitation de cette invocation est la suivante : elle ne peut pas annuler les actions de créatures dont la Gnose est supérieure à 40.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : Lors des rares occasions où le Jugement se manifeste, il prend la forme d'un vieil homme au travers duquel on peut voir l'univers. Quand il invoque son pouvoir, on dirait que tout bouge comme en avance rapide.



THE WORLD.

Illustration © Rascle 2000

XXI Le Monde

Le Monde représente le pouvoir suprême parmi tous les Arcanes, la perfection absolue, la gloire la plus totale. Il est le monde parfait duquel rien de mauvais ne peut sortir et où rien ne peut influencer les événements. D'une certaine façon, on lui attribue le pouvoir divin inatérable.

Pacte : Comme il représente la perfection, pour que le Monde accorde son pouvoir à quelqu'un, celui-ci doit avoir atteint tous les objectifs qu'il s'était fixé dans la vie. Par conséquent, tout dépend de ce que chaque individu s'est fixé comme but.

Difficulté : 460 **Coût :** 1000
Attaque : NA **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Le Monde permet à l'invocateur d'être complètement immunisé à tous les types de dégâts, à tous les désavantages ou effets préjudiciables. Il peut recevoir des dizaines de coups ou les sorts les plus destructeurs, sans même avoir besoin de les bloquer ou d'effectuer de test de Résistance. De plus, il obtient une réussite automatique contre tous les tests de compétence lors d'actions (hors connaissances) directement opposées à d'autres individus. Cependant, cette invocation n'a aucun effet sur les actions de créatures possédant une Gnose supérieure à 40, même si elle protège contre les autres Arcanes.

Durée : Une minute tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Le Monde ne se manifeste pas sous forme matérielle. Quand il est appelé, il modifie l'environnement de l'invocateur, le transforme en paysage paradisiaque, dans lequel on peut croiser des anges et écouter des chœurs archaïques.

Les Arcanes inversés

0 Le Mat inversé

Le Reflet du Mat a une signification similaire à celle de son jumeau, mais bien plus obscure. Il représente l'inconscience et l'absurdité, tout ce qui manque de sens. Son pouvoir influence tous les autres Arcanes, les affaiblissant et leur faisant perdre leur connexion avec le monde.

Pacte : Il demande à l'invocateur qu'il passe un pacte avec un Arcane et qu'il l'annule au moment de le passer.

Difficulté : 120 **Coût :** 100
Attaque : NA **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Le Mat fait en sorte que toute invocation réalisée en sa présence subisse un malus de -50 à son résultat final, ce qui peut même la faire échouer. Ce pouvoir n'affecte que la compétence Convocation d'un personnage quand il réalise une invocation.

Durée : Une minute tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Le Mat prend l'apparence d'un vagabond difforme portant un balluchon sur le dos. Il apparaît à côté de l'invocateur et s'en va par le chemin le plus illogique possible, comme en passant sous une pierre.

I Le Bateleur inversé

Le Magicien obscur représente le pouvoir surnaturel utilisé sans contrôle ni précaution, en ignorant les conséquences qu'il peut provoquer.

Pacte : Le Bateleur inversé demande au personnage qu'il invoque une créature déterminée, sur laquelle il lui donne peu d'informations. Cependant, il exige qu'il la laisse en liberté dans le monde et qu'il n'exerce sur elle aucune forme de contrôle.

Difficulté : 130 **Coût :** 100
Attaque : 140 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Invoqué, le Bateleur inversé envoie une décharge d'énergie obscure en utilisant sa compétence offensive. En termes de jeu, cette attaque équivaut à un sort d'Attaque. Les Dégâts sont de 100. Contrairement aux autres invocations, il n'est pas nécessaire qu'elle agisse de façon instantanée, puisqu'elle peut rester près de l'invocateur tant que dure l'invocation.

Durée : Un round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Le Bateleur se manifeste à proximité de l'invocateur sous la forme d'un sorcier obscur ou d'une bête macabre. Il fait les gestes comme s'il lançait un sort, ou projette un souffle surnaturel s'il est sous forme bestiale.

II La Papesse inversée

L'inversion de la Papesse représente l'ignorance, l'absence de foi et les intentions occultes. Il s'agit du pouvoir qui détruit tout ce qu'il ne connaît pas, à cause de la peur qu'il subit à cause de tout ce qu'il ne comprend pas.

Pacte : Elle exige que l'invocateur détruise un objet ou une créature d'origine surnaturelle. La Papesse inversée laisse habituellement le choix à l'invocateur.

Difficulté : 140 **Coût :** 150
Attaque : 160 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : La Papesse inversée inflige une attaque d'énergie obscure sur une zone de 20 mètres de rayon, en utilisant la compétence offensive de la Papesse. En termes de jeu, cette invocation est considérée comme un sort d'Attaque de Dégâts 80. La zone augmente de 10 mètres tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. Il n'est pas possible de désigner des cibles à l'intérieur de la zone.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : C'est une femme vêtue d'une tenue religieuse teinte en noir, qui garde le visage caché derrière un voile. Une fois invoquée, elle se transforme en obscurité ; d'elle jaillit alors une légion de corbeaux surnaturels qui détruisent tout ce qui se trouve sur leur passage.

III L'Impératrice inversée

L'Impératrice inversée incarne l'aspect obscur de la mère. Elle représente la stérilité et le manque d'imagination qui fait se répéter les choses, en ne se préoccupant que d'un vague sentiment de vanité. C'est la stérilité du ventre qui ne porte ni la vie ni aucun fruit. C'est la mère dont les enfants naissent morts.

Pacte : L'invocateur doit détruire une œuvre qu'il a créée et tuer sa descendance, si jamais il en possède une.

Difficulté : 150 **Coût :** 200
Attaque : 160 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Cet Arcane réalise une attaque de Mode Énergie en utilisant sa compétence. En termes de jeu, elle équivaut à un sort Animique. Si elle parvient à affecter sa cible, celle-ci doit réussir un test de RMys contre 120 sous peine de répéter, durant les rounds suivants, la même action que celle effectuée lors du round d'invocation de l'Impératrice inversée. La cible affectée peut continuer à effectuer des actions passives. La difficulté du test de Résistance augmente de 5 points tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Durée : Un round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : L'Impératrice obscure est vêtue comme une reine aussi embellie que possible. Bien qu'elle soit toujours extrêmement belle, elle a une apparence malade et fragile. L'Impératrice répète toujours les mêmes gestes et murmure sempiternellement le nom de la victime.

Un invocateur affronte un sorcier au combat et invoque le pouvoir de l'Impératrice obscure. Le sorcier essaie de bloquer l'attaque avec un sort de Bouclier de Lumière, mais il ne réussit pas et échoue au test de Résistance. À partir de ce round et pendant tout le temps que reste active l'invocation, le sorcier doit effectuer un nouveau Bouclier de Lumière durant les rounds suivants, sans pouvoir réaliser aucune autre action active.

IV L'Empereur inversé

Le reflet obscur de l'Empereur représente la tyrannie et le despotisme. Il utilise son pouvoir pour dominer la volonté de ceux qui se trouvent au-dessous de lui et les soumettre à ses décisions. Bien qu'il soit aussi un aspect masculin de la création, son pouvoir s'avère corrompu et non naturel.

Pacte : L'invocateur doit soumettre par la force ou l'intimidation de nombreuses personnes qu'il considère comme ses pairs ou, au minimum, libres et indépendantes. Il doit les garder comme esclaves, qui obéissent sans rechigner aux ordres de l'invocateur.

Difficulté : 160 **Coût :** 200
Attaque : 180 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Cet Arcane réalise une attaque de Mode Énergie en utilisant sa propre compétence. En termes de jeu, cette invocation équivaut à un sort Animique. Si elle réussit à affecter sa cible, celle-ci doit réussir un test de RMys ou RPsy contre 140 sous peine de passer sous le contrôle absolu de l'invocateur, auquel elle obéira aveuglément. Si elle reçoit un ordre qui va à l'encontre de son comportement ou de sa personnalité, elle aura droit à un nouveau test de Résistance.

Durée : Cinq rounds de domination tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : L'Empereur inversé ne se manifeste habituellement pas sous forme physique, mais quand il le fait, il prend l'apparence d'un tyran vêtu de tenues impériales, assis sur un trône soutenu par des esclaves de toutes les races. Son véritable pouvoir se concentre dans sa voix : quand il parle, la cible à qui il s'adresse ne peut s'empêcher d'obéir à ses ordres. En général, on l'entend seulement chaque fois qu'il est invoqué, mais il se manifeste aussi de temps en temps, grâce à ses esclaves qui ouvrent une brèche dans la réalité.

V Le Pape inversé

Le Pape inversé personnifie le paganisme et les faux prophètes. Il se sert de la foi de l'homme pour le contrôler et le maintenir enchaîné à ses croyances. Il protège les mystifications et les dogmes mensongers.

Pacte : L'invocateur doit créer une secte dont il devient le chef. Elle ne doit pas forcément avoir de but réel, si ce n'est le fait de captiver ses adeptes et de les lier à lui.

Difficulté : 170 **Coût :** 250
Attaque : NA **Défense :** 180
Action : Passive

Effet : Crée un bouclier d'énergie qui protège l'invocateur contre tout type d'attaque, en utilisant la compétence défensive du Pape. En termes de jeu, il s'agit d'un bouclier magique, basé sur l'Obscurité. Il possède 1000 points de vie, plus 100 PV supplémentaires tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : Sa forme est celle d'un vieil homme décrépit vêtu et décoré comme un prêtre de haut rang. Il porte sur lui des dizaines d'objets païens et des livres de fausses prophéties. Il n'apparaît pas matériellement quand il est invoqué, mais il forme un écran avec les pages des livres de fausses prophéties et dogmes mensongers, qui volent autour du personnage.

VI L'Amoureux inversé

Les amants obscurs sont l'incarnation des sentiments obsessifs qui consument tous les êtres et toutes les choses. L'Amoureux inversé incarne les relations destinées à l'échec et l'amour qui finit par se corrompre.

Pacte : Pour que l'Amoureux inversé accepte le pacte, l'invocateur doit sacrifier et détruire ce qu'il aime le plus au monde, qu'il s'agisse d'un objet ou d'une personne.

Difficulté : 180 **Coût :** 250
Attaque : 200 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : L'Amoureux obscur effectue une attaque de Mode Énergie en utilisant sa compétence. En termes de jeu, cette invocation équivaut à un sort Animique. S'il parvient à affecter la cible, celle-ci doit réussir un test de RMys contre 120, sous peine de perdre autant de points de vie et de Zéon que la marge d'échec. La difficulté du test de Résistance augmente de 5 tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. L'invocateur absorbe les dégâts infligés, récupérant ainsi les points de vie et de Zéon infligés par l'attaque. Pour que la victime de cette invocation puisse récupérer ces points, l'invocateur doit d'abord perdre une quantité de PV égale à celle qu'il a absorbée, ou dépenser du Zéon.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : L'Amoureux inversé apparaît comme le spectre d'une femme voluptueuse ou d'un homme désirable, qui n'ont pas d'yeux et qui pleurent continuellement du sang de leurs orbites vides. Invoqué, l'Amoureux vole vers l'objectif et l'étreint, absorbant sa vie avec ses baisers et ses fausses caresses.

VII Le Chariot inversé

Le Chariot symbolise le chaos et le mouvement sans objectif concret. C'est le manque de direction, qui erre dans le monde sans prévoir de destination.

Pacte : Si l'invocateur accepte le pacte, le Chariot inversé le transporte et tous ceux qui l'accompagnent vers un lieu au hasard, à des milliers de kilomètres de sa localisation actuelle, dans lequel il n'avait jamais été auparavant. Si le personnage parvient à revenir à son point de départ et invoque à nouveau le Chariot inversé, le pacte sera scellé.

Difficulté : 190 **Coût :** 300
Attaque : 220 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Le Chariot inversé réalise une attaque de Mode Énergie en utilisant sa compétence. En termes de jeu, cette attaque équivaut à un sort Animique. S'il parvient à affecter la cible, celle-ci doit réussir un test de RMys contre 160, sous peine d'être automatiquement transportée vers un lieu au hasard, distant de 100 kilomètres de sa localisation actuelle. La distance de déplacement augmente de 100 kilomètres supplémentaires tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. L'invocateur ne choisit pas le lieu où est envoyée la cible de l'invocation ni ne sait où elle atterrit. L'invocateur peut aussi utiliser ce pouvoir sur lui-même.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : La forme que choisit généralement le Chariot inversé est celle d'une brèche de la réalité elle-même. Parfois, il ressemble à une immense bouche de vide qui se tracte instantanément vers l'invocateur ou la cible désignée, la faisant ainsi disparaître en un clin d'œil.

VIII La Force inversée

La vision tordue de la Force personnifie la violence et le pouvoir déchaînés, comme une puissance perverse qui augmente jusqu'à tout détruire.

Pacte : La Force inversée oblige l'invocateur à faire preuve de violence contre d'autres personnes. Même si elle n'est pas invoquée, elle susurre au personnage le moment où il doit commencer un conflit et contre qui. L'Arcane indique quand il estime être satisfait et que le personnage peut sceller le pacte.

Difficulté : 200 **Coût :** 350
Attaque : 220 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : La Force inversée réalise une attaque physique pendant tous les rounds où elle reste dans le monde, en utilisant sa compétence offensive. Les Dégâts sont de 100 sur le Mode Contondant. Chaque fois que la Force inversée réalise une attaque et qu'elle ne parvient pas à blesser son adversaire, elle augmente de 20 points ses Dégâts. Ainsi, par exemple, si elle n'inflige aucun dégât pendant deux rounds, elle possède au troisième round des Dégâts de 140. La Force est obligée d'attaquer tous les rounds sur un être vivant ou animé ; dans le cas contraire, elle se retourne contre son invocateur et l'attaque.

Durée : Un round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : La Force inversée prend la forme d'une bête sauvage colossale enchaînée, qui brise ses chaînes et charge sur la cible de l'invocateur.

IX L'Ermite inversé

L'Ermite inversé incarne la solitude et l'isolement de l'homme. Très souvent, de son pouvoir dérivent la passivité et la monotonie de la vie.

Pacte : L'invocateur doit quitter le monde et rester seul pendant au minimum un an, sans rencontrer aucun autre être vivant.

Difficulté : 240 **Coût :** 400
Attaque : NA **Défense :** NA
Action : Active

Effet : L'Ermite réalise une attaque de Mode Énergie en utilisant sa compétence. En termes de jeu, ce pouvoir équivaut à un sort Animique. L'individu affecté doit réussir un test de RMys contre 140 sous peine d'être enfermé pendant une minute par point de marge d'échec. La difficulté du test de Résistance augmente de 4 tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. L'enfermement écarte l'individu du plan physique, l'envoyant vers un lieu vide de la Veille. Après la période d'isolement, l'individu affecté réapparaît à l'endroit même où il avait disparu.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : L'Ermite inversé se présente souvent sous la forme d'un vieil homme squelettique que recouvre seulement sa longue barbe. Invoqué, il crée un dôme d'énergie autour de la cible et part avec elle. Une personne affectée se retrouve souvent sur une montagne isolée et orageuse, sans rien de vivant aux alentours. En d'autres occasions, il se trouve enfermé dans une grotte sans fond, ou entouré par les ténèbres.

X La Roue de Fortune inversée

Cet Arcane représente une régression et le changement négatif des choses. C'est la malchance qui condamne l'homme à échouer de façon retentissante.

Pacte : Pour accepter le pacte avec la Roue de Fortune inversée, l'invocateur doit rompre un des pactes qu'il a scellés avec une autre invocation. Le pacte rompu est choisi au hasard. L'invocateur doit au moins posséder quatre invocations avant de sceller un pacte avec la Roue de Fortune inversée.

Difficulté : 240 **Coût :** 450
Attaque : 240 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : La Roue inversée utilise sa compétence pour effectuer une attaque surnaturelle contre tous les individus se trouvant à moins de 100 mètres de l'invocateur. Les cibles de cette attaque doivent réussir un test de RMys contre 120 sous peine de perdre un niveau d'expérience, plus un niveau supplémentaire tous les 40 points de marge d'échec. Ceux qui subissent cet effet commencent à oublier des choses et voient leurs capacités très rabaissées, ceci pour toujours. La difficulté du test de Résistance augmente de 5 tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : Elle apparaît souvent sous la forme d'un chat noir, tout simplement.

XI La Justice inversée

En tant que premier Arcane obscur supérieur, le pouvoir de la Justice inversée est énorme. Elle représente l'injustice et le déséquilibre que provoquent le chaos et l'anarchie.

Pacte : La Justice inversée demande à l'invocateur qu'il réalise un ou plusieurs actes injustes, qu'elle détermine en personne. Les conséquences de ces actions doivent provoquer un chaos important dans l'endroit où elles sont accomplies.

Difficulté : 260 **Coût :** 500
Attaque : 240 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : La Justice déséquilibre le pouvoir des adversaires de l'invocateur, en favorisant ce dernier. Invoquée, elle utilisé sa compétence pour effectuer une attaque surnaturelle sur un individu. En termes de jeu, elle équivaut à un sort Animique. Si la cible est touchée, elle doit réussir un test de RMys contre 140 sous peine d'être complètement drainée d'un de ses trois champs principaux : martial, surnaturel ou psychique. La cible affectée perd temporairement tous ses pouvoirs, qui sont transmis à l'invocateur, qui peut alors en disposer comme s'ils étaient siens. Si, par exemple, il invoque la Justice inversée contre un sorcier, l'Arcane obscur peut en absorber tous les pouvoirs magiques et les transférer à l'invocateur. Le Zéon, le Ki et les PPP libres dépensés restent perdus quand leur véritable propriétaire les récupère, mais pas les capacités physiques employées (comme la Fatigue ou les PV).

Durée : Les pouvoirs sont drainés pendant une minute tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : La Justice inversée prend l'apparence d'une belle femme, les yeux couverts d'un voile percé de trous qui lui permettent de voir. Elle porte dans les mains une balance déséquilibrée par un tas d'argent et une épée spectrale. Invoquée, elle lance son épée sur la cible, qui traverse son corps sans la blesser, mais en lui volant une part de son essence pour la transmettre à l'invocateur.

XII Le Pendu inversé

Le Pendu inversé est la représentation de la souffrance éternelle des hommes, une douleur aussi physique que spirituelle, une pénurie de sentiments qui nous arrache l'âme.

Pacte : Le personnage doit accepter de ressentir en lui une souffrance suprême qui le soumet continuellement à l'état de Douleur Intense, ce qui équivaut à un malus de -80 à toutes ses actions. L'invocateur peut se débarrasser de cette douleur s'il le désire, mais dans ce cas son pacte échoue. Pour le sceller, l'invocateur doit trouver un individu qui accepte volontairement de l'endurer à sa place. Une fois acceptée, cette souffrance se transmet et reste chez la personne qui l'accepte, durant toute sa vie, jusqu'au moment de sa mort.

Difficulté : 280 **Coût :** 550
Attaque : 260 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Le Pendu inversé utilise sa compétence pour effectuer une attaque surnaturelle sur toutes les cibles se trouvant à une distance maximale de 50 mètres. Les cibles affectées doivent réussir un test de RMys contre 140 sous peine de subir un malus à toutes les actions, équivalent à la marge d'échec. La difficulté du test de Résistance augmente de 5 points tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. Les malus disparaissent au rythme de 10 points par heure, sauf si la marge d'échec est supérieure à 80. Dans ce cas, la victime en souffrira toute sa vie.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : Le Pendu inversé a souvent l'apparence d'une femme couverte de plaies ouvertes et qui pend, la tête en bas, attachée par des chaînes coupantes.

XIII La Mort inversée

La Mort inversée incarne précisément ce que son nom indique, la fin de la vie. Elle représente le concept de la mort finale, mais pas comme libération, plutôt comme annihilation de toute existence.

Pacte : Elle exige de l'invocateur qu'il cause la mort d'un grand nombre de personnes, sans avoir vraiment de raison pour provoquer un tel massacre. Le nombre de victimes dépend du pouvoir du personnage, mais ne sera généralement jamais inférieur à cinquante personnes.

Difficulté : 300 **Coût :** 600
Attaque : 240+ **Défense :** NA
Action : Active

Effet : La Mort utilise sa compétence pour réaliser une attaque d'énergie sur un individu qui se trouve à distance de corps à corps de l'invocateur. En termes de jeu, ce pouvoir équivaut à un sort Animique, mais qui peut être vu même par les personnes qui n'ont pas la capacité de voir le surnaturel. Son Attaque augmente de 10 points supplémentaires tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. La cible affectée doit réussir un test de RMys contre 140 sous peine de mourir sur l'instant.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : La Mort inversée prend généralement l'apparence de la Faucheuse, un squelette couvert de haillons noirs, qui porte une énorme faux, des ciseaux ou une faucille. Elle apparaît dans l'ombre de l'invocateur, coupe la réalité de son arme et attaque l'individu désigné pour cible. Si elle le touche, l'arme ne laisse pas de trace physique sur son corps, mais la victime tombe immédiatement, terrassée, sans vie.

XIV La Tempérance inversée

La face obscure de la Tempérance est une puissance prônant la désharmonie et le chaos. C'est le déséquilibre des choses, une force qui disperse les émotions et les pouvoirs de l'homme.

Pacte : Le personnage doit accepter que la Tempérance lui fasse perdre une partie de son pouvoir pour accepter le pacte. En termes de jeu, le personnage perd deux niveaux d'expérience, et retrouve ses caractéristiques générales de deux niveaux auparavant.

Difficulté : 320 **Coût :** 650
Attaque : NA **Défense :** 280
Action : Passive

Effet : La Tempérance inversée crée un bouclier d'énergie qui protège l'invocateur face à n'importe quel type d'attaque, en utilisant sa Défense. Le bouclier possède 500 points de vie, mais seuls les dégâts surnaturels l'affectent. S'il s'agit d'une attaque réalisée avec des capacités spéciales, comme des pouvoirs magiques, psychiques ou des Techniques de Ki, l'attaquant doit automatiquement réussir un test de RMys contre 160 sous peine de perdre temporairement la capacité d'utiliser le pouvoir employé. Par exemple, si l'attaquant utilise un sort de Boule de Feu contre l'invocateur, ce dernier ne pourra plus utiliser sa magie pendant un moment.

Durée : Le bouclier est instantané, mais la capacité annulée reste dispersée et ne peut plus être utilisée pendant un jour tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Apparence habituelle : La Tempérance obscure prend l'apparence d'un magnifique ange féminin aux ailes noires. Une fois invoquée, ses ailes obscures enveloppent l'invocateur pour le protéger de n'importe quelle attaque. Si une attaque réussit à rompre les ailes, elles se défont en pluie de sang ; dans le cas contraire, il se crée un tourbillon de plumes noires qui se plantent dans le corps de l'assaillant et aspirent son essence.

XV Le Diable inversé

Le Diable inversé est le pouvoir du mal déchaîné, l'obscurité naturelle qui se cache dans le cœur de tous les hommes. Cette Entité obscure et maligne représente tout ce qui est maudit.

Pacte : Le Diable inversé exige de l'invocateur qu'il accomplisse un acte de pure et sincère méchanceté. Il ne conseille ni n'incite jamais, il laisse le cœur de l'invocateur décider de l'atrocité qu'il va commettre.

Difficulté : 340 **Coût :** 700
Attaque : 300 **Défense :** NA
Action : Active



Illustration © Wacelle 2000



XXI THE WORLD

Effet : Le Diable oblige un individu à effectuer un test de RMys contre 140, comme s'il s'agissait d'un sort Animique. Si la cible échoue au test de Résistance, elle est possédée par le pouvoir du Diable et attaque ses compagnons ou ses amis, commençant par celui qu'elle apprécie ou aime le plus. Le possédé utilise l'Attaque du Diable mais ne se défend pas, se laissant tuer par ses compagnons. Si le possédé meurt, cet Arcane passe à sur son assassin comme un sort Automatique dont la condition est de tuer le possédé, ce qui oblige la nouvelle cible à réussir à son tour le test de RMys contre 140, sous peine que tout recommence. Dès que quelqu'un réussit le test de Résistance, le Diable inversé disparaît même si le temps d'invocation n'est pas encore arrivé à terme.

Durée : Le Diable reste dans ce monde et possède une victime pendant 10 rounds tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Apparence habituelle : L'apparence habituelle du Diable inversé est la forme du mal. Il prend traditionnellement le visage du démon biblique ou, au défaut, de la conception du mal pour l'invocateur. Il apparaît en assombrissant le monde, accompagné de cantiques obscènes.

XVI La Maison Dieu inversé

Dans sa facette la plus obscure, la Maison Dieu représente plus que la simple destruction. Elle incarne la fin de tout dès le début, le terrible destin que l'on ne peut éviter d'aucune façon et qui rase tout sur son passage.

Pacte : Le pacte de la Maison Dieu inversée est le même que pour la Maison Dieu pure, si ce n'est que dans ce cas elle demande à l'invocateur de tuer le bénéficiaire du pacte avec l'Arcane inversé.

Difficulté : 340 **Coût :** 750
Attaque : 300 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : La Maison Dieu effectue une attaque de Mode Énergie en utilisant sa compétence. En termes de jeu, cette invocation équivaut à un sort Animique. Si elle parvient à infliger des dégâts, la cible se voit obligée de réussir treize tests distincts de RMys, tous contre 120, pour éviter les effets négatifs possibles décrits dans le **Chapitre I4 : Malus à toutes les actions**, Peur envers l'adversaire, Terreur envers l'adversaire, Douleur, Faiblesse, Paralysie totale, Colère, Cécité, Surdité, Mutisme, Fascination, Dégâts et Inconscience. La cible affectée doit réussir deux autres tests de Résistance, un contre les poisons, et un autre contre une maladie dégénérative, tous deux de niveau 60. La difficulté des tests de Résistance augmente de 5 tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Aucun de ces effets ne peut être totalement évité, car le pouvoir de la Maison Dieu est celui du destin inéluctable. Si la cible parvient à réussir un des tests de Résistance, cet effet rebondit vers l'invocateur qui doit réaliser à son tour le même test de Résistance. S'il le réussit à son tour, il rebondit à nouveau vers la cible, qui doit à nouveau le refaire. Ceci jusqu'à ce que l'un d'eux le manque. Si l'attaque originelle de l'Arcane ne parvient pas à atteindre son adversaire, il n'a aucun besoin d'effectuer de test de Résistance.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : La même que la Maison Dieu pure, puisqu'elles sont en fait la même Entité.

Kaine invoque le pouvoir de la Maison Dieu inversée sur un sorcier qu'il affronte, et celui-ci ne parvient pas à se défendre de l'attaque de l'Arcane. Par conséquent, il doit réussir treize tests de RMys contre tous les effets et les deux tests de Résistance additionnels contre le poison et la maladie. Après avoir effectué les quinze tests de RMys demandés, il en réussit cinq et en rate 10, lui infligeant les effets décrits au Chapitre 14. Les cinq tests réussis sont automatiquement renvoyés à Kaine, qui doit les réussir à son tour pour ne pas être affecté. Par chance, il en réussit trois, qui reviennent automatiquement jusqu'au sorcier. S'il les réussit, le cycle continue jusqu'à ce que quelqu'un échoue.

XVII L'Étoile inversée

Aussi connu sous le nom de Ciel Obscur, l'Étoile Noire personnifie la tristesse et le désespoir. Son pouvoir refuse l'espérance aux hommes et les soumet à l'obscurité absolue. C'est l'Arcane le plus méprisé de tous.

Pacte : Le personnage doit détruire les espoirs d'un pays ou d'un peuple, afin que des milliers de personne se laissent aller au désespoir.

Difficulté : 380 **Coût :** 800
Attaque : 320 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : L'Étoile projette une décharge d'énergie obscure avec son Attaque. En termes de jeu, cette invocation équivaut à un sort d'Attaque. Tous les rounds suivants, l'Étoile noire peut diriger une nouvelle décharge contre n'importe quelle cible choisie par l'invocateur. Les Dégâts sont de 200. Les dégâts infligés par l'Étoile inversée ne guérissent jamais naturellement, il faut pour les soigner utiliser des pouvoirs mystiques.

Durée : 5 rounds tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : L'Étoile noire a exactement la même apparence que l'Étoile, mais avec une chevelure argentée et des vêtements noirs. Une fois invoquée, les cieux s'obscurcissent complètement, tandis qu'elle descend sous l'aspect d'une étoile sans lumière. Elle reste sur l'invocateur, formant des étincelles noires au bout de ses mains avant de les projeter comme s'il s'agissait de sorts.

XVIII La Lune inversée

La Lune représente le mensonge et l'illusion, le pouvoir des songes qui trompent l'esprit de l'homme. Plus profondément, il s'agit aussi de l'Arcane qui incarne la peur.

Pacte : L'invocateur doit créer un grand mensonge capable de mystifier une nation ou un peuple entiers.

Difficulté : 400 **Coût :** 850
Attaque : NA **Défense :** 350
Action : Active

Effet : La Lune inversée utilise sa Défense pour transporter l'invocateur à l'abri des attaques. En termes de jeu, la Défense de la Lune remplace l'Esquive de l'invocateur. De plus, chaque fois qu'il est attaqué et réussit à se défendre, la Lune crée une image illusoire supplémentaire de l'invocateur. Découvrir où se trouve l'invocateur parmi les images illusoires requiert de réussir un test d'Observation ou Détection du Ki à difficulté Surhumaine.

Durée : Un round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : La dame des mensonges se manifeste habituellement sous de nombreuses apparences, mais les plus habituelles sont celles d'un bel arlequin. Une fois invoquée, tout devient obscurité ; quand l'image d'un invocateur est attaquée, elle se brise comme s'il s'agissait de cristal, et les fragments se reconstituent sur place pour former une nouvelle image.

Illustration © Rascalo 2001

XIX Le Soleil inversé

Le Soleil noir est la fontaine d'énergie qui consume le monde. Son pouvoir dévore tout, y compris lui-même.

Pacte : Le Soleil noir demande en général un pacte atroce. Dès le moment où l'invocateur l'accepte, il commence à perdre un point de vie par round, qu'il ne peut récupérer d'aucune façon, ni naturelle ni surnaturelle. Cependant, tout être vivant de Présence 20 ou plus tuée par l'invocateur ou une de ses créatures subjuguées lui permet de récupérer un de ses PV. À la fin de la journée, si l'invocateur a réussi à survivre, le Soleil noir valide le pacte et sa malédiction disparaît.

Difficulté : 420 **Coût :** 900
Attaque : 350 **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Cette invocation utilise son Attaque pour lancer une décharge de chaleur sur une cible déterminée. Les Dégâts sont de 300 sur le Mode Chaleur. Le Soleil porte sur une zone de 500 mètres de rayon maximum, plus 500 mètres tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. Il n'est pas possible de choisir des cibles précises à l'intérieur de cette zone.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : Le Soleil inversé prend aussi la forme des soleils archaïques, mais sous des tons obscurs. Il sépare les cieux en deux quand il est invoqué, puis fait descendre un énorme météore de feu, qui explose en rasant tout sur la zone d'effet, à l'exception de l'invocateur.

XX Le Jugement inversé

Cet Arcane représente le châtiment et la condamnation, le jugement sombre dont rien ni personne ne peut sortir victorieux. Quelques-uns déclarent qu'il est le principe du néant, par opposition à l'éternité.

Pacte : Le Jugement inversé amène à l'invocateur son pire ennemi ou la personne qu'il déteste le plus, et demande à cette personne qu'elle dicte contre l'invocateur une sentence dont la peine le fera souffrir. Si l'invocateur accepte volontairement cette sanction, le Jugement inversé l'exécute en même temps qu'il signe le pacte. Si l'invocateur la refuse, le pacte échoue.

Difficulté : 440 **Coût :** 950
Attaque : NA **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Quand il est invoqué, le Jugement inversé réduit automatiquement à zéro la Gnose de toutes les créatures se trouvant dans un rayon d'un kilomètre, à l'exception de l'invocateur. Les créatures de Gnose supérieure ou égale à 45 ne sont pas affectées par ce pouvoir. Les pouvoirs surnaturels qui requièrent une certaine valeur de Gnose disparaissent tant que les créatures affectées restent dans cette zone. Il s'agit d'un effet Automatique qui requiert seulement de se trouver dans la zone visée.

Durée : Une minute tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : La forme de cet Arcane est celle d'une brèche dans la réalité, dont il ne sort aucune lumière ni obscurité. Une fois invoquée, la brèche commence à s'étendre dans toutes les directions à très grande vitesse, comme si elle comptait dévorer le monde entier.

XXI Le Monde inversé

L'ultime Arcane inversé est le plus grand de tous, le pouvoir le plus terrible et terrifiant. Il représente la réalité imparfaite, l'échec absolu qui ne peut pas être réparé, le monde des ténèbres, l'inverse d'une pièce de monnaie dont le bien et le mal se retrouvent sur la même face.

Pacte : Le Monde inversé n'accorde son pouvoir qu'à une personne qui a échoué dans absolument tout ce qu'elle a entrepris durant sa vie et qui a perdu tout ce qu'elle possédait. Ce n'est qu'au moment où il ne reste absolument rien au personnage, pas même une raison de vivre, qu'il pourra obtenir ce pouvoir. En termes de jeu, ce n'est que quand un personnage désespéré tente de convoquer le Monde inversé et échoue là aussi, que l'Arcane noir apparaît réellement et scelle le pacte.

Difficulté : 460 **Coût :** 1000
Attaque : NA **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Le Monde inversé pervertit la réalité autour de l'invocateur, sur un rayon maximal d'un kilomètre, plus un kilomètre tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise. Tous les individus se trouvant à l'intérieur du Monde obscur obtiennent automatiquement une Maladresse chaque fois qu'ils lancent les dés, quel que soit le résultat obtenu. Cette invocation n'a aucun effet sur les actions de créatures possédant une Gnose supérieure ou égale à 45, mais fonctionne sur les autres Arcanes, qui n'ont aucun pouvoir à l'intérieur de la zone d'effet. Si le pouvoir affecte un individu protégé par le Monde pur, les deux Arcanes s'annulent immédiatement.

Illustration © Mirabilis 2002



Le Colosse Antares, une des grandes créatures

Durée : Une minute tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Cet Arcane modifie la réalité autour de l'invocateur, créant une image macabre et obscure du monde réel, constituée de métal, de chair et de sang. Tout comme le Monde, il est habituellement accompagné de chœurs, mais ceux-ci se composent de cris de douleur et de pleurs de bébés. En général, toutes les personnes se trouvant à l'intérieur de cette zone pendant longtemps perdent tout leur bon sens.

LES GRANDES CRÉATURES

Les Arcanes ne sont pas les seules invocations auxquelles peuvent avoir accès les personnages. Il existe quelques êtres qui peuvent aussi accorder leurs pouvoirs aux convocateurs, auxquelles on attribue en général le nom de Grandes Créatures. Ce sont de puissantes Entités qui n'ont pas assez de Gnose pour accorder de l'Élan, mais qui tentent d'avoir des agents et des fidèles, afin de conférer leurs capacités à leurs invocateurs. Dragons ancestraux, Titans des ères passées, Seigneurs élémentaires ou dieux déchus font partie de ces créatures quasi-divines. Malgré leur dénomination commune, ces êtres n'ont pas forcément de relation entre eux et, dans la plupart des cas, ne connaissent même pas l'existence des autres. Tous ont bien sûr leurs objectifs et motivations propres, que ce soit détruire l'humanité, l'aider secrètement ou tout autre but totalement différent...

En jeu, les Grandes Créatures sont utilisées avec les mêmes règles d'invocation que les Arcanes, bien que leurs capacités puissent être très différentes. Ce livre ne présente aucune de ces créatures, mais le Meneur de Jeu et les joueurs peuvent les créer de toutes pièces : nature, pouvoirs, pacte nécessaire pour qu'elles offrent leur aide aux personnages. Bien utilisées, elles seront sans doute une grande importante source de divertissement lors des parties.

Chapitre 13
Les Disciplines psychiques

Tout est dans l'esprit

H. Durán

Maintenant que nous avons étudié la puissance intérieure du Ki et les pouvoirs mystiques, nous allons nous intéresser à la troisième et dernière capacité surnaturelle d'*Anima* : les disciplines psychiques. Dans ce chapitre, nous verrons les prouesses incroyables que peuvent réaliser ceux qui développent le pouvoir de leur esprit.



Contrôler le feu est chose facile pour un pyrokynétique

Les matrices psychiques

Tout ne peut pas s'expliquer grâce aux pouvoirs de l'âme. Quelques personnes ont la capacité d'utiliser l'esprit pour altérer leur environnement à l'aide de leur simple force de volonté. Un psy est capable de générer une énorme énergie que nous appelons matrice, qu'il peut utiliser pour contrôler la matière et modifier les lois physiques. Un psy peut déplacer les objets sans les toucher, les faire s'enflammer ou contrôler le niveau d'adrénaline dans son corps pour augmenter ses capacités. Cependant, une matrice psychique n'affecte pas que la matière. Cette énergie est aussi capable de se synchroniser avec d'autres esprits, ce qui permet de lire leurs pensées et de dominer leur volonté. Parfois, une matrice peut même capter des résidus ambiants et percevoir ce qui est arrivé dans le passé.

Le contrôle des matrices n'est pas uniforme. L'énergie que génère une matrice se divise en plusieurs niveaux, chacun permettant à un psy d'avoir accès à des pouvoirs très distincts. Il est ainsi possible qu'un individu doué pour lire les pensées et dominer la volonté des autres ne puisse pas utiliser de pouvoir d'un domaine précis, comme ceux qui sont liés à la température. Son pouvoir n'est simplement pas capable de se synthoniser avec ce niveau psychique.

Toutes les personnes ne développent pas leurs pouvoirs psychiques : seul un nombre très limité d'individus a accès à une partie de leur esprit, qui pour les autres reste endormie. Nul ne sait la raison pour laquelle quelques rares personnes parviennent à réaliser de telles prouesses. Quelques chercheurs proclament qu'il s'agit d'une capacité purement physique et que les psy ont un cerveau très évolué. D'autres, au contraire, attribuent à ce fait une origine complètement psychologique, en argumentant qu'il suffit de dominer son propre esprit pour y arriver. Quoi qu'il en soit, une chose est sur : la force de volonté permet aux psy d'exploiter au maximum leur pouvoir.

Utilisation des pouvoirs psychiques

Un personnage doté de pouvoirs psychiques a la capacité de s'en servir autant qu'il le désire. Du moment qu'il a accès à un pouvoir déterminé, il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'il peut s'en servir. Chaque pouvoir psychique a un niveau de difficulté indiquant sa complexité d'utilisation. Pour l'utiliser, un personnage doit lancer un D100 et y ajouter son Talent psychique. Si le résultat final est supérieur à la difficulté minimale du pouvoir, celui-ci fonctionne. Nous appellerons ce test le test de Talent ; il est sujet aussi bien aux Jets Ouverts qu'aux Maladresses. Plus le personnage atteint un niveau de difficulté élevé lors de son test de Talent, plus le pouvoirs a des effets étendus.

Imaginons que Pazusu veuille utiliser le pouvoir de Télékinésie Mineure pour déplacer une pierre de 5 kilos. Bien que ce pouvoir ne requière qu'un test Facile pour fonctionner, cela ne permet que de déplacer 1 kg. Pazusu serait dans ce cas incapable de manipuler un objet aussi lourd que cette pierre. Comme Pazusu a un Talent psychique de +80, avec un résultat de 85 sur les dés, il obtient un total de 145, ce qui correspond au niveau Très Difficile. En consultant la table de pouvoir, nous constatons que ce niveau lui permet de déplacer jusqu'à 20 kg. Pazusu peut donc déplacer la pierre qui le gênait.

Quelques pouvoirs psychiques sont actifs, ce qui oblige le personnage à avoir l'Initiative pour les utiliser. D'autres, au contraire, sont passifs et permettent au psy de les utiliser quand ils en ont besoin. La description de chaque pouvoir indique s'il s'agit d'une capacité active ou passive.

Comme nous l'expliquons plus loin, un personnage peut utiliser plus d'un pouvoir psychique par round, en fonction de la valeur de son Talent psychique. Au moment d'utiliser ses capacités mentales, il importe peu de savoir combien de pouvoir il utilise au cours d'un même round : tous comptent comme une seule action, et le psy ne subit pas de malus à les utiliser. Par contre, s'il réalise n'importe quelle autre action active pendant le même round où il se sert de pouvoirs psychiques, le -25 des actions supplémentaires est retiré à son Talent psychique. Comme pour la magie et le combat à mains nues, l'utilisation de pouvoirs psychiques correspond à un modificateur d'Initiative de +20.

Pour affecter un adversaire avec un pouvoir psychique, il faut atteindre au minimum 10% de dégâts sur la Table de Combat, en se servant de la Projection psychique du personnage. Par conséquent, après avoir calculé les effets du pouvoir avec son Talent psychique, le personnage doit effectuer un test de Projection psychique pour affecter sa cible. Dans la plupart des cas, aucun IP ne fonctionne contre les pouvoirs psychiques. Les exceptions sont indiquées explicitement. Les énergies des matrices psychiques peuvent être esquivées, mais il n'est possible de les parer que si le personnage peut bloquer l'énergie, d'une façon ou d'une autre. De plus, si le défenseur ne voit pas les matrices psychiques, il applique le malus de **Cécité** à sa défense, qu'il pare ou qu'il esquive. Au moment de se défendre contre ces pouvoirs, tous les pouvoirs psychiques sont équivalent à des projectiles tirés.

Talent psychique

Le Talent psychique est la base de tout pouvoir mental. Il mesure la capacité d'un individu à utiliser ses disciplines et à en amplifier les effets. Il s'agit d'un bonus qui se rajoute au jet des dés chaque fois qu'une capacité mentale est utilisée. Le Talent psychique dépend directement de la valeur de Volonté du personnage. Pour le calculer, il faut se référer au **Tableau 65**. Si un personnage souhaite utiliser plus d'un pouvoir par round, il peut y parvenir en répartissant son Talent psychique entre chacun d'eux. La répartition est effectuée librement ; le personnage peut attribuer autant de points qu'il le désire aux pouvoirs qu'il préfère renforcer. Si, par exemple, un personnage a un Talent psychique de +50 et décider d'utiliser deux capacités mentales, il peut ajouter +15 à la première et +35 à la seconde. Il n'est pas possible d'attribuer moins de +10 à un pouvoir, ce qui limite la quantité de pouvoirs utilisables au cours d'un même round. Si quelqu'un a +40 en Talent psychique, il pourra au maximum utiliser quatre pouvoirs, en divisant son Talent en quatre bonus de +10.

Illustration © Rascán 2002

Tableau 65 : Base du Talent psychique

Volonté	Talent psychique
4 ou -	+0
5	+10
6	+20
7	+30
8	+40
9	+50
10	+60
11	+70
12	+80
13	+90
14	+100
15	+120
16	+140
17	+160
18	+180
19	+200
20	+220

Plus tard, Pazusu a augmenté son Talent psychique à +80, ce qui lui permet d'utiliser jusqu'à 8 pouvoirs psychiques par round avec un bonus de +10 pour chacun. Si, pendant un round, il souhaite utiliser trois pouvoirs, il peut librement répartir le bonus que lui accorde son Talent psychique, en affectant par exemple +20 aux deux premiers jets et +40 au troisième. Chaque pouvoir est lancé individuellement, en y rajoutant le bonus correspondant.

Concentration

Bien que les pouvoirs psychiques fonctionnent immédiatement, un personnage a la possibilité de se concentrer pour en amplifier les effets. De cette façon, les psy peuvent investir un certain temps dans la préparation d'une capacité mentale, afin d'augmenter le résultat. Quand le personnage commence à se concentrer, le joueur doit déclarer quel pouvoir il compte utiliser et dans quel but. Suivant le temps de concentration, il obtient un bonus à son Talent psychique, indiqué dans le **Tableau 66**.

Tableau 66 : La Concentration

Concentration	Bonus
Un round	+10
Trois rounds	+20
Cinq rounds	+30
Une minute	+40
Une heure	+50

L'Échec psychique et la fatigue

Chaque fois qu'un psy tente d'utiliser un pouvoir avec un niveau de difficulté minimal supérieur à son Talent psychique, il risque d'échouer. En regardant les tables d'effet de tous les pouvoirs, vous pouvez voir que parfois certains mots apparaissent en italique, et qu'au lieu de la description des pouvoirs on trouve le mot « Fatigue » suivi d'un nombre. Si le test de Talent parvient à un résultat indiquant une fatigue, le personnage a échoué lors de son utilisation du pouvoir, et n'a pas réussi à le faire fonctionner.

L'échec psy suppose une grande pression pour l'esprit car il ne parvient pas à utiliser toute l'énergie qu'il a lui-même produite. Par conséquent, la valeur apparaissant à côté de la fatigue représente les conséquences subies par un personnage qui a échoué lors de l'utilisation de ses pouvoirs. Cette valeur indique la quantité de PPP libres que perd le psy à cause de son échec. Ils sont retirés des points qui lui restent, sans qu'il puisse en utiliser aucun à ce moment.

Quand il n'a plus de PPP libres, le psy perd des points de Fatigue à la place, jusqu'à finir inconscient ou épuisé. Les PPP perdus par fatigue se récupèrent au rythme naturel des points dépensés pour obtenir des capacités psychiques temporaires. La fatigue psychique affecte même les êtres infatigables.

Une Maladresse lors d'un test de Talent psychique a des conséquences graves, puisque le résultat du test est égal au Talent psychique utilisé moins le Niveau de Maladresse.

Pazusu, avec son Talent psychique de +80, essaie d'utiliser le pouvoir Détruire, dont le niveau de difficulté minimum est Très Difficile. Comme il n'a pas le temps de se concentrer, il lance directement les dés et obtient 15, ce qui lui donne un résultat final de 95, équivalant à une difficulté Moyenne, soit deux niveaux au-dessous de ce dont il a besoin. En comparant ce résultat à la table des effets du pouvoir Détruire, nous voyons qu'il a obtenu Fatigue 4, ce qui lui fait perdre 4 de ses PPP libres. Cependant, comme il ne lui reste que 3 PPP libres, il perd aussi un point de Fatigue.

Si la Fatigue d'un personnage est réduite à 0 ou moins à cause de la fatigue psychique, il subit immédiatement un choc qui risque même de le tuer. Dans cette situation, tous les pouvoirs de ses attaches cessent d'être maintenus, et il doit réussir un test de RPsy de difficulté 100, sous peine de tomber dans le coma pendant un nombre de jours égal à sa marche d'échec. Chaque point négatif de Fatigue augmente de +10 la difficulté du test de RPsy. Par exemple, si un personnage voit sa Fatigue réduite à -6 à cause de la fatigue psychique, le test de RPsy se fera contre une difficulté de 160. S'il échoue le test par plus de 80 points, son esprit est automatiquement détruit : le personnage meurt irrémédiablement.

LES PPP

Les points de Talent psychique, ou PPP, sont un autre élément fondamental pour l'utilisation des pouvoirs mentaux. Les PPP représentent l'énergie psychique que les psys investissent dans les disciplines qu'ils tentent d'améliorer au maximum. En quelque sorte, ils constituent une sorte de joker qui permet à un mentaliste d'acquérir divers avantages allant de maîtriser de nouvelles disciplines à une augmentation temporaire de leur Talent. Tous les personnages commencent avec un PPP au premier niveau mais ils peuvent augmenter cette quantité en dépensant des PF ou en montant de niveau.

Certains avantages accordés par les PPP les dépensent de manière permanente ; de ce fait, ils sont perdus et ne peuvent plus être utilisés. D'autres, au contraire, n'accordent que des avantages temporaires : ces PPP ne sont pas complètement dépensés et le personnage les récupère après un certain temps. Nous allons voir par la suite une liste des capacités qui concernent les PPP, en commençant par leurs utilisations permanentes.

Ouverture d'une discipline psychique

À sa création, un personnage ne connaît aucun pouvoir psychique. Pour en apprendre, il doit d'abord ouvrir son esprit à une discipline psychique, ce qui nécessite de dépenser un PPP permanent. Ce faisant, le personnage développe une affinité avec cette discipline et peut ensuite en apprendre des pouvoirs en dépensant d'autres PPP. Si le personnage possède l'avantage Accès à une discipline psychique, il ne pourra utiliser cette capacité qu'une seule fois. Avec l'avantage Accès à toutes les disciplines psychiques, il n'y a par contre pas de limite au nombre de disciplines qu'il peut ouvrir de cette manière. Si par exemple un personnage dépense quatre PPP, il peut avoir accès à quatre disciplines psychiques différentes, comme la Télékinésie, la Pyrokinésie, la Télépathie et les Augmentations Physiques.

Apprentissage d'un nouveau pouvoir

Une fois qu'un personnage a ouvert son esprit à une discipline psychique, il peut en maîtriser les pouvoirs. Cela nécessite une fois de plus de dépenser un PPP de façon permanente. Le personnage peut acquérir autant de pouvoirs qu'il le désire dans les disciplines qu'ils connaît. Il existe une seule limitation : pour apprendre un pouvoir de deuxième niveau, il faut d'abord en connaître un de premier niveau, et pour apprendre un pouvoir de troisième niveau, il faut d'abord en connaître un de deuxième. Par conséquent, si un personnage a ouvert la discipline de Pyrokinésie et qu'il possède encore 3 PPP non dépensés, il peut apprendre les pouvoirs de Créer le Feu (premier niveau), Immunité au Feu (deuxième niveau) et Nova (troisième niveau), en les dépensant tous les trois.

Augmentation du Talent psychique

Les PPP servent aussi à augmenter le Talent psychique d'un personnage, augmentant ainsi considérablement sa capacité mentale. En fonction de la quantité de PPP que souhaite investir un joueur, le personnage dispose d'un bonus plus ou moins élevé à rajouter à sa Base quand il utilise n'importe quel de ses pouvoirs. Pour savoir combien de points il faut dépenser et quel est le bonus applicable, consultez le **Tableau 67**. La première colonne indique les PPP requis pour obtenir le bonus à droite. La valeur entre parenthèses représente le total de PPP à dépenser pour arriver à ce bonus final.

Pazusu dépense 1 PPP pour obtenir un bonus de +10 à son Talent psychique. S'il désire l'augmenter plus tard jusqu'à +20, il devra investir 2 PPP supplémentaires (et par conséquent, il en aura dépensé 3 au total).

Tableau 67 : Augmenter le Talent psychique

PPP nécessaires	Bonus en Talent psychique
1 (1)	+10
2 (3)	+20
3 (6)	+30
4 (10)	+40
5 (15)	+50
6 (21)	+60
7 (28)	+70
8 (36)	+80
9 (45)	+90
10 (55)	+100

Spécialisation dans un pouvoir

Si le joueur le décide, il peut dépenser ses PPP pour renforcer son Talent psychique envers un pouvoir connu de son choix. De cette façon, il devient un spécialiste dans l'utilisation de ce pouvoir, qu'il utilise avec une puissance bien supérieure par rapport aux autres. Pour chaque PPP investi dans un de ses pouvoirs, il bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Talent. Il n'est pas possible d'augmenter ce bonus au-delà de +100 ou, ce qui revient au même, de dépenser plus de 10 PPP sur un même pouvoir.

Pazusu possède le pouvoir Vol télékinétique et il désire le renforcer en dépensant 4 PPP. Par conséquent, il obtient un bonus de +40 qu'il pourra rajouter chaque fois qu'il utilise Vol, mais qui n'influera pas sur ces autres pouvoirs.

Acquisition d'une attache psychique

Quelques pouvoirs psychiques peuvent être maintenus, ce qui permet aux personnages de voler ou d'établir des liens mentaux avec leurs compagnons pendant une longue période. Pour maintenir un pouvoir pendant plusieurs rounds sans lancer les dés à chaque fois, il faut disposer d'une attache psychique. Les attaches psychiques représentent la capacité d'un psy à lier de façon subconsciente l'un de ses pouvoirs à sa volonté, pour continuer à l'utiliser sans faire d'efforts tous les rounds. Pour acquérir une attache psychique, il faut dépenser deux PPP de façon permanente. Un personnage peut avoir autant d'attaches psychiques qu'il le souhaite.

Le maintien d'un pouvoir constitue une action passive, qu'il est possible de faire pendant que l'on dort ou que l'on est inconscient. Gardez aussi à l'esprit que les attaches psychiques ne sont liées à aucun pouvoir en particulier : un personnage avec une seule attache peut choisir de maintenir un pouvoir distinct dans chaque cas, suivant ce qui l'arrange le mieux. Par exemple, il peut l'utiliser pendant quelques rounds pour continuer à voler et, peu après, l'utiliser pour lever une barrière mentale.

Pour être capable de maintenir actif un pouvoir, le personnage doit tout d'abord l'utiliser. S'il réussit, il n'a qu'à déclarer qu'il l'affecte à une attache et, à partir du round suivant, n'aura pas à relancer les dés pour l'activer. Les pouvoirs sont maintenus à une difficulté directement égale au Talent psychique, sans lancer aucun dé ni appliquer d'autre modificateur : les modificateurs au Talent psychique obtenus par le jet de dés ou tout autre bonus ne sont pas conservés. Ainsi, si le personnage dispose d'un Talent psychique de +60, ses pouvoirs sont maintenus au niveau Facile ; avec un Talent psychique de +120, ils seraient maintenus au niveau Difficile.

Si un pouvoir a une difficulté minimale supérieure au Talent psychique du personnage, il pourra le maintenir au niveau minimal de difficulté requise, bien qu'il soit supérieur à son Talent.

Rappelons-nous que le Talent psychique de Pazusu est de +80, ce qui lui permet de maintenir ses pouvoirs à un niveau Moyen. S'il utilise un Bouclier psychique et le laisse actif, il sera maintenu au cours des rounds suivants avec un effet de niveau Moyen, quel que soit le résultat de son test de Talent initial.

Plus tard, il souhaite maintenir actif son Vol télékinétique, qui a besoin pour fonctionner d'une difficulté minimale de Difficile. Bien qu'il ne maintienne de façon naturelle que des pouvoirs de niveau Moyen, il peut conserver le Vol télékinétique au niveau Difficile, puisque c'est la difficulté minimale nécessaire pour l'activer.

Les PPP libres

Les PPP non investis de façon permanente dans l'une des capacités précédentes sont appelés libres. Les PPP libres ont plusieurs applications, allant d'éviter de perdre des points de Fatigue lors des échecs psys à accorder pendant un round des pouvoirs spéciaux aux psy. Ces utilisations ne dépensent pas totalement les PPP libres comme pour les capacités précédentes, mais seulement de façon temporaire. Les PPP libres utilisés de cette manière se récupèrent au rythme d'un point par heure. Si, par exemple, un personnage utilise 3 PPP libres pour renforcer temporairement ses capacités ou les perd par fatigue, il mettra trois heures à les récupérer tous. La dépense de PPP libres est une action passive. Ils peuvent servir à :

Encadré XII: Utilisation des PPP

Utilisation permanente (dépense définitive)
Ouverture d'une discipline psychique
Apprentissage d'un nouveau pouvoir
Augmentation du Talent psychique
Spécialisation dans un pouvoir
Acquisition d'une attache psychique (2 PPP)

Utilisation temporaire (récupération d'un point par heure)
Bonus à la Projection psychique
Bonus au Talent psychique
Élimination de la fatigue
Accès temporaire à un pouvoir
Renforcer une attache psychique

Bonus à la Projection psychique : Bien qu'on ne puisse pas investir de points de Fatigue pour augmenter la Projection psychique d'un personnage, ceux qui se servent de leurs capacités mentales ont la possibilité de dépenser des PPP pour augmenter leur compétence durant un round. Chaque PPP libre dépensé dans ce but accorde un bonus de +10 à la Projection psychique du personnage pour l'utilisation d'un pouvoir précis. On ne peut pas dépenser plus de 5 PPP pour améliorer la Projection psychique, ce qui signifie que le bonus maximal que l'on peut obtenir par cette méthode est de +50. Comme pour les points de Fatigue, il faut déclarer la dépense de PPP avant de lancer les dés.

Bonus au Talent psychique : Le personnage peut dépenser ses PPP pour améliorer son Talent psychique pour un pouvoir déterminé. Chaque PPP libre utilisé dans ce but, il bénéficie d'un bonus de +20 pour les tests de Talent du pouvoir choisi, pendant ce round. Si, par exemple, un personnage dépense 3 PPP pour améliorer une capacité mentale déterminée pendant un round, il rajoute +60 à son Talent psychique. Il faut déclarer l'utilisation des PPP avant d'effectuer le jet. Un personnage peut dépenser jusqu'à 5 PPP libres pour améliorer un pouvoir déterminé.

Élimination de la fatigue : Si un personnage déclare, avant de calculer le Talent psychique d'un pouvoir, qu'il va investir un PPP pour éliminer la fatigue, il ne perd pas de points de Fatigue lors de l'utilisation de ce pouvoir. Quelle que soit l'importance de l'échec, ce pouvoir mental ne fatigue pas le personnage.

Accès temporaire à un pouvoir : Il est possible que, à un moment précis, un personnage ait besoin d'utiliser un pouvoir psychique qu'il ne maîtrise pas, et qu'il ne désire pas dépenser pour lui de PPP de façon permanente. En dépensant temporairement un PPP, le psy peut utiliser durant ce round un pouvoir mental qu'il ne maîtrise pas, mais qui appartient à une discipline qui lui est ouverte. Les pouvoirs acquis de façon temporaire ne peuvent pas être maintenus avec une attache psychique.

Pazusu ne connaît pas le pouvoir de Bouclier télékinétique, mais il subit une attaque et ne peut s'en défendre d'aucune manière. Dans ce cas, comme il possède un PPP libre et qu'il a ouvert la discipline de Télékinésie, il le dépense de façon temporaire, pour avoir accès au Bouclier durant ce round.

Renforcer une attache psychique : Le personnage peut utiliser ses PPP libres pour augmenter la valeur d'un pouvoir maintenu par une attache. Pour ce faire, il doit dépenser les PPP qu'il désire utiliser au moment où il rend le pouvoir actif. Chaque PPP investi dans ce but augmente de 20 points son Talent psychique pour calculer la valeur à laquelle il se maintient. Ainsi, si le personnage possède un Talent psychique de +60, ce qui lui permet habituellement de maintenir ses pouvoirs à un niveau Facile, et qu'il dépense un PPP pour l'augmenter, le +20 obtenu augmente son pouvoir à +80, soit un niveau Moyen. Un psy peut dépenser jusqu'à 5 PPP dans ce but.



Pazusu

Contrairement à ce qui arrive en suivant la règle générale, le personnage ne récupère pas les PPP qu'il investit dans ce but tant qu'il maintient le pouvoir augmenté. Une fois que le personnage cesse de maintenir ce pouvoir, il commence à récupérer les PPP dépensés au rythme habituel.

Pazusu peut maintenir le pouvoir Bouclier psychique avec un Talent psychique de 80 (niveau Moyen). Si au moment où il décide de maintenir ce pouvoir actif il dépense 2 PPP pour renforcer son attache, il pourrait le conserver avec un Talent de 120 (soit un niveau Difficile). S'il en dépensait 3, il le maintiendrait avec 140, soit à un niveau Très Difficile…

Par contre, avec son Talent de +80, Pazusu ne pourrait pas efficacement renforcer l'attache du pouvoir Amélioration Totale. En effet, sa difficulté minimale est Absurde, ce qu'il atteint tout juste en dépensant 5 PPP pour ajouter +100 à son Talent, sans même parler de le dépasser.

Encadré XIII: Exemple de dépense de PPP

Maintenant que nous connaissons les diverses fonctions des PPP, nous allons voir un exemple de la façon dont un psy pourrait les investir.

Pazusu a 10 PPP libres pour commencer à acheter des capacités psychiques. Il doit en premier dépenser deux PPP pour ouvrir les disciplines de Télépathie et Télékinésie. Maintenant qu'il peut avoir accès à ces deux listes, il dépense un PPP pour apprendre le pouvoir télépathique Scanner de Zone. Comme il désire aussi avoir le pouvoir Vol télékinétique de deuxième niveau, il investira ses deux PPP suivants en Télékinésie. Il utilise le premier pour développer Télékinésie mineure, un pouvoir de premier niveau qui lui donne accès à Vol télékinétique, pour lequel il dépense un autre PPP. Pour le moment, il a dépensé cinq de ses dix PPP. Il dépense les deux suivants pour obtenir une attaque psychique, avec laquelle maintenir n'importe lequel de ses pouvoirs, et un autre pour améliorer de +10 ses tests avec Scanner de zone. Finalement, il décide de laisser ses deux derniers PPP libres pour augmenter ses compétences et éliminer sa fatigue si besoin est.

Projection psychique

La Projection psychique mesure leur capacité des personnes dotées de pouvoirs mentaux à se concentrer et à contrôler leurs facultés. D'une certaine façon, on pourrait dire qu'elle équivaut à la Projection magique pour les psy. Tout comme pour un sorcier, la Projection psychique ne mesure pas son « habileté à viser » mais le contrôle du personnage sur ses pouvoirs, lui permettant de réussir ses actions. Un psy utilise sa Projection psychique pour attaquer et se défendre, mais il n'applique que les malus indiqués dans la section Pouvoirs psychiques en combat du **Chapitre 9**. Souvenez-vous que, sauf si le pouvoir indique explicitement le contraire, les capacités psychiques sont invisibles pour l'œil humain, et le défenseur applique le malus de Cécité s'il ne peut pas les voir.

Bien que la Projection psychique soit le plus souvent utilisée durant le combat, le MJ peut aussi demander au personnage des tests de cette compétence pour affecter des cibles inanimées. Pour vous faire une idée approximative, vous pouvez consulter l'**Encadré 14 : Difficultés de Projection psychique**, qui fonctionne comme les capacités magiques. Le MJ décide de la difficulté des actions qui requièrent une grande précision, comme passer un fil par le chas d'une aiguille en utilisant Télékinésie.

Encadré XIV: Difficultés de Projection psychique

Routinière : Le pouvoir peut être utilisé sur soi-même, ou sur un objet ou une personne avec qui le personnage est en contact.
Facile : On peut utiliser le pouvoir pour affecter des cibles situées à moins de 5 mètres du personnage psy.
Moyenne : On peut utiliser le pouvoir pour affecter des cibles situées à moins de 20 mètres du personnage psy.
Difficile : On peut utiliser le pouvoir pour affecter des cibles situées à moins de 100 mètres du personnage psy.
Très Difficile : On peut utiliser le pouvoir pour affecter des cibles situées à moins de 250 mètres du personnage psy.
Absurde : On peut utiliser le pouvoir pour affecter des cibles situées à moins de 500 mètres du personnage psy.
Quasiment Impossible : On peut utiliser le pouvoir pour affecter des cibles situées hors de vue du personnage psy, mais localisés avec précision, jusqu'à 1 kilomètre de distance.
Impossible : On peut utiliser le pouvoir pour affecter des cibles situées hors de vue du personnage psy, et dont il n'a qu'une idée approximative de la localisation, jusqu'à 10 kilomètre de distance.

Disciplines psychiques

Comme nous l'avons déjà évoqué, les pouvoirs mentaux sont divisés en trois niveaux d'une part, et en plusieurs sphères d'autre part. Nous appelons ces sphères des disciplines psychiques. Elles rassemblent chacune un certain nombre de pouvoir aux effets similaires.

Dans quelques occasions, l'utilisation d'une discipline précise entraîne un modificateur dépendant des circonstances dans lesquelles ils utilisent leurs pouvoirs. Par exemple, il est beaucoup plus facile d'utiliser un pouvoir télépathique sur un individu en étant en contact avec lui. Si une discipline précise est sous le coup d'un modificateur, celui-ci affecte tous ses pouvoirs.

Nous allons maintenant présenter une liste des diverses disciplines psychiques, avec les caractéristiques suivantes :

Niveau : Indique le niveau du pouvoir.
Action : Indique si l'utilisation du pouvoir est une action passive ou active.
Maintien : Indique si le pouvoir peut être maintenu grâce à une attache psychique.
Description : Explique l'effet du pouvoir.
Effets : Indique l'ampleur des effets du pouvoirs en fonction de la difficulté atteinte lors du test de Talent.

Illustration © Alain Gaillet

TÉLÉPATHIE

La Télépathie est une des disciplines les plus fascinantes qu'aient les psy à leur disposition : elle synchronise les énergies de deux matrices psychiques, et permet donc à celui qui l'utilise de pénétrer dans l'esprit d'autres personnes. Quelques exemples de pouvoirs télépathiques seraient de lire les pensées d'autres individus, d'altérer leur perception ou même de dominer leur volonté. La télépathie n'a pas d'effet sur les êtres non pensants, tels que les Golem ou les créatures similaires. A la différence des autres disciplines, aucune Projection psychique n'est requise pour acquérir la cible, quoi qu'un jet soit toujours nécessaire afin de déterminer la portée du pouvoir. De plus, si le Psy n'arrive pas à obtenir un minimum de 10% de dommage sur la table de combat, la cible affectée peut ajouter +60 à son jet de RPsy.

Modificateur : Chaque fois qu'un psy utilise un de ses pouvoirs télépathiques sur un individu avec qui il est en contact physique, il peut rajouter +20 à son Talent psychique.

Illusion Psychique

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Altère les perceptions d'un individu, en introduisant dans sa tête des images ou des sons illusoires. Avec ce pouvoir, un psy peut se rendre invisible pour sa cible, lancer un rocher vers elle ou la confronter à un dragon. Si le psy forme des créatures, elles attaquent et se défendent en utilisant la Projection psychique du personnage, tout comme les autres illusions d'attaque (flèches, sorts, explosions...). Pour résister à cet effet, il faut réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. Les dégâts ne sont évidemment pas réels et si un adversaire subit un impact, il a droit à un nouveau test de RPsy. S'il se rend compte qu'il s'agit d'une illusion, il peut tenter un test à chaque round.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	80 RPsy
120	Difficile	100 RPsy
140	Très Difficile	120 RPsy
180	Absurde	140 RPsy
240	Quasiment Impossible	160 RPsy
280	Impossible	180 RPsy
320	Surhumaine	200 RPsy
440	Zen	220 RPsy

Scanner de Zone

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Détecte tous les esprits actifs se trouvant autour du personnage. Ce pouvoir peut différencier les esprits simples (comme ceux des animaux) des plus complexes (comme ceux des humains), mais il ne peut pas détecter d'esprits précis à l'intérieur de cette zone. Pour résister à cette capacité, une cible doit réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. Si ce test échoue, la personne détectée n'a plus droit à aucun autre test de Résistance tant qu'elle reste dans la zone scannée. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, puisqu'il affecte automatiquement tous les êtres présents dans la zone.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	100 RPsy / 10 m de rayon
120	Difficile	120 RPsy / 50 m de rayon
140	Très Difficile	140 RPsy / 100 m de rayon
180	Absurde	160 RPsy / 250 m de rayon
240	Quasiment Impossible	180 RPsy / 500 m de rayon
280	Impossible	200 RPsy / 1 km de rayon
320	Surhumaine	220 RPsy / 10 km de rayon
440	Zen	260 RPsy / 100 km de rayon

Communication Mentale

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy peut commencer une conversation mentale avec une personne éloignée qu'il a localisée. Localisée signifie qu'il connaît sa position au moins de façon approximative. Ce pouvoir ne requiert pas de test de Projection psychique pour fixer sa cible. La distance maximale que peut atteindre ce pouvoir est indiquée par ses effets.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	100 mètres
120	Difficile	500 mètres
140	Très Difficile	1 kilomètre
180	Absurde	10 kilomètres
240	Quasiment Impossible	100 kilomètres
280	Impossible	1.000 kilomètres
320	Surhumaine	5.000 kilomètres
440	Zen	N'importe quelle distance

Interdiction Mentale

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Grâce à ce pouvoir, le psy est capable d'imposer une interdiction très basique, empêchant la cible affectée d'effectuer une action déterminée. On ne peut interdire que les actions actives, c'est-à-dire qui requièrent la volonté consciente d'un personnage, et pas les actions passives réalisées par simple réaction. La cible peut résister à cet effet en réussissant un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte, et a droit à un nouveau test chaque fois qu'elle tente d'effectuer l'action interdite. Si l'interdiction est trop générale ou limite de façon extrême la liberté de la cible, elle peut bénéficier d'un bonus de +20 à ses tests de Résistance.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 4*
40	*Facile*	*Fatigue 2*
80	Moyenne	80 RPsy
120	Difficile	100 RPsy
140	Très Difficile	120 RPsy
180	Absurde	140 RPsy
240	Quasiment Impossible	160 RPsy
280	Impossible	180 RPsy
320	Surhumaine	200 RPsy
440	Zen	220 RPsy

Bouclier Psychique

Niveau : 1 **Action :** Passive **Maintien :** Oui

Description : Augmente la RPsy du personnage. Ce pouvoir peut être utilisé pour augmenter la RPsy d'autres personnes, mais dans ce cas, l'amélioration est réduite de moitié.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	+10 RPsy
120	Difficile	+30 RPsy
140	Très Difficile	+50 RPsy
180	Absurde	+80 RPsy
240	Quasiment Impossible	+120 RPsy
280	Impossible	+160 RPsy
320	Surhumaine	+200 RPsy
440	Zen	+240 RPsy

Lecture Mentale

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Permet au psy de lire les pensées d'un individu au moment même où elles passent dans son esprit, sans qu'il lui soit possible d'approfondir ses recherches dans ses souvenirs ou ses sentiments. Pour résister à ce pouvoir, la cible doit réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. Il est possible de réaliser un nouveau test de Résistance pour se libérer de la lecture tous les 5 rounds, mais seulement si elle a conscience qu'elle est victime de ce pouvoir. Tant qu'il lit les intentions de son adversaire, le psy peut appliquer un bonus de +30 aux actions opposées effectuées à son encontre.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	100 RPsy
120	Difficile	120 RPsy
140	Très Difficile	140 RPsy
180	Absurde	160 RPsy
240	Quasiment Impossible	180 RPsy
280	Impossible	200 RPsy
320	Surhumaine	220 RPsy
440	Zen	240 RPsy

Analyse Mentale

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Permet au psy de rechercher dans les pensées et les souvenirs d'un individu des situations ou des réflexions précises. Le Meneur de Jeu doit décider du nombre de rounds nécessaires pour obtenir l'information désirée, suivant la façon dont elle est cachée dans l'esprit de la cible. Le psy a seulement accès aux connaissances de la cible, mais il est capable de pénétrer dans les souvenirs altérés par des moyens surnaturels. La cible peut résister à ce pouvoir en réussissant un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte, et elle a droit à un nouveau test tous les 5 rounds.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 6*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	100 RPsy
140	Très Difficile	120 RPsy
180	Absurde	140 RPsy
240	Quasiment Impossible	160 RPsy
280	Impossible	180 RPsy
320	Surhumaine	200 RPsy
440	Zen	240 RPsy

Assaut Psychique

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Frappe l'esprit d'un individu en affaiblissant sa Résistance psychique. La cible subit un malus à sa RPsy égal à sa marge d'échec sur un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. La Résistance affaiblie est récupérée au rythme de 5 points par heure.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	120 RPsy
140	Très Difficile	140 RPsy
180	Absurde	160 RPsy
240	Quasiment Impossible	180 RPsy
280	Impossible	200 RPsy
320	Surhumaine	220 RPsy
440	Zen	260 RPsy

Connexion Psychique

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Connecte l'esprit du psy avec celui d'un autre individu, ce qui leur permet s'ils le désirent, d'agir librement avec le corps de l'autre. En réalité, les esprits ne changent pas de lieu, mais la connexion à distance permet de prendre le contrôle de l'autre corps comme en manipulant une marionnette. Par exemple, un psy peut relier son esprit avec celui d'un combattant et lui laisser le contrôle de son corps pour effectuer un combat. Comme l'âme ne change pas de corps, un sorcier ne peut pas lancer de sort s'il introduit son esprit dans une autre forme physique. Naturellement, les personnages réalisant l'échange conservent les caractéristiques physiques de l'individu qu'ils habitent, seules les Bases des compétences sont transférées. Gardez à l'esprit que ce pouvoir est volontaire et que l'on ne peut pas obliger un autre personnage à céder son corps ou à en contrôler un autre à distance. Tant qu'un individu manœuvre le corps d'un autre, il perd temporairement le contrôle de son propre corps. S'il meurt, l'esprit de celui qui contrôle retourne immédiatement à son corps originel. La distance maximale que l'on peut atteindre avec ce pouvoir est indiquée par la difficulté atteinte.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 6*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	100 m de rayon
140	Très Difficile	500 m de rayon
180	Absurde	1 km de rayon
240	Quasiment Impossible	10 km de rayon
280	Impossible	100 km de rayon
320	Surhumaine	1000 km de rayon
440	Zen	N'importe quelle distance

Modification de Souvenirs

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Permet de modifier les souvenirs dans l'esprit d'un individu, en les éliminant totalement ou en en créant de nouveaux. Il est nécessaire de déterminer exactement ce qui va être créé ou effacé. On peut modifier une heure de souvenirs pour chaque point de marge d'échec sur le test de RPsy requis. Bien que ce pouvoir n'ait pas de maintien, la cible a droit à un nouveau test de Résistance contre la RPsy originelle du pouvoir, si elle voit ou fait quelque chose qui lui rappelle ses souvenirs originels.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 6*
80	Moyenne	*Fatigue 4*
120	Difficile	*Fatigue 2*
140	Très Difficile	100 RPsy
180	Absurde	120 RPsy
240	Quasiment Impossible	140 RPsy
280	Impossible	160 RPsy
320	Surhumaine	180 RPsy
440	Zen	200 RPsy

Forme Astrale

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy peut se séparer de sa forme physique et transférer son esprit à distance. Tant qu'il se trouve dans cet état, le psy sera intangible pour tous les obstacles non basés sur l'énergie et invisibles pour tous ceux qui ne voient pas les matrices psychiques. La forme astrale ne peut être attaquée que par les sorts et capacités qui blessent les êtres immatériels ou qui affectent leurs Résistances. Si elle reçoit des dégâts de n'importe quel type, son corps physique les subit aussi et la forme astrale disparaît. Le corps astral peut se déplacer avec une Qualité de Vol égale à la Volonté du psy. Dans cet état, le personnage ne peut utiliser que des capacités mentales. Si son véritable corps meurt, le psy reste bloqué sous forme astrale jusqu'à ce qu'il soit détruit, moment où il meurt définitivement.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 6*
80	Moyenne	*Fatigue 4*
120	Difficile	*Fatigue 2*
140	Très Difficile	Jusqu'à 10 km de rayon
180	Absurde	Jusqu'à 100 km de rayon
240	Quasiment Impossible	Jusqu'à 500 km de rayon
280	Impossible	Jusqu'à 1000 km de rayon
320	Surhumaine	Jusqu'à 5000 km de rayon
440	Zen	N'importe quelle distance

Localisation Psychique

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Localise l'esprit d'un individu précis se trouvant au maximum à la distance indiquée par la difficulté atteinte. Le psy doit connaître la matrice de l'individu qu'il cherche, mais il peut aussi chercher certaines caractéristiques mentales précises. Une fois la cible localisée, le psy a la capacité de maintenir ce pouvoir sur elle, pour savoir où elle se trouve à tout moment. Pour résister à cet effet, la cible doit réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. Elle a droit à un nouveau test tous les cinq rounds, ou chaque fois qu'elle prend conscience qu'elle est victime de ce pouvoir. Le psy n'a pas besoin d'utiliser sa Projection psychique car ce pouvoir fonctionne automatiquement si l'individu se trouve à l'intérieur de la zone d'effet du pouvoir.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 6*
80	Moyenne	*Fatigue 4*
120	Difficile	*Fatigue 2*
140	Très Difficile	Jusqu'à 10 km de rayon / 140 RPsy
180	Absurde	Jusqu'à 100 km de rayon / 160 RPsy
240	Quasiment Impossible	Jusqu'à 500 km de rayon / 180 RPsy
280	Impossible	Jusqu'à 1000 km de rayon / 200 RPsy
320	Surhumaine	Jusqu'à 5000 km de rayon / 220 RPsy
440	Zen	N'importe quelle distance / 260 RPsy

Contrôle Mental

Niveau : 3 **Action :** Active

Description : Le psy gagne le contrôle absolu de la volonté d'un individu si celui-ci ne réussit pas un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. L'individu contrôlé a droit à un nouveau test de Résistance chaque jour ou chaque fois qu'il reçoit un ordre allant complètement à l'encontre de sa nature. Devant un ordre mettant sa vie en danger ou l'obligeant à agir de manière extrême, la cible a droit à rajouter un bonus de +20 à sa RPsy.

Maintien : Oui

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 12*
40	*Facile*	*Fatigue 8*
80	Moyenne	*Fatigue 6*
120	Difficile	*Fatigue 4*
140	Très Difficile	100 RPsy
180	Absurde	120 RPsy
240	Quasiment Impossible	140 RPsy
280	Impossible	160 RPsy
320	Surhumaine	180 RPsy
440	Zen	220 RPsy

Mort Psychique

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Attaque un esprit, le détruisant complètement de l'intérieur. La victime perd un point en Intelligence et en Volonté tous les 10 points de marge d'échec sur le test de RPsy. Les points perdus sont récupérés au rythme d'un par jour ; par contre, si une de ces caractéristiques tombe à 0, la victime finit lobotomisée et son esprit est annihilé. Un corps dépourvu d'esprit meurt, et peut être contrôlé grâce au pouvoir de Connexion Psychique.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	*Fatigue 6*
140	Très Difficile	*Fatigue 4*
180	Absurde	140 RPsy
240	Quasiment Impossible	160 RPsy
280	Impossible	180 RPsy
320	Surhumaine	220 RPsy
440	Zen	240 RPsy

Zone

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Tant que ce pouvoir est maintenu, il permet d'utiliser n'importe quelle autre capacité télépathique sur tous les individus se trouvant dans le rayon indiqué par la difficulté atteinte. Il est possible de désigner qui subit les attaques, tant que le psy est conscient de qui se trouve à l'intérieur de la zone. Par exemple, s'il effectue un assaut psychique avec ce pouvoir maintenu au niveau Très Difficile, tous les individus désignés par le psy se trouvant à moins de 10 mètres seront attaqués.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	*Fatigue 4*
140	Très Difficile	10 m de rayon
180	Absurde	100 m de rayon
240	Quasiment Impossible	1 km de rayon
280	Impossible	10 km de rayon
320	Surhumaine	100 km de rayon
440	Zen	500 km de rayon

Télékinésie

La Télékinésie est la faculté psychique de déplacer des objets par la seule force mentale. Aux plus hauts niveaux, un personnage peut même détruire les choses à distance ou modifier leur structure atomique. Cette discipline n'entraîne aucun modificateur particulier.

Télékinésie Mineure

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy déplace à distance une masse non organique. Le poids et la vitesse de déplacement dépendent de la difficulté atteinte pour le pouvoir. Si cette capacité est utilisée pour attaquer à distance en lançant des objets, le personnage doit réduire sa Projection psychique de moitié, car le contrôle accordé par ce pouvoir n'est pas spécifiquement fait pour ce genre d'action. Si un combattant avec le module de Maniement des matrices connaît ce pouvoir, il peut l'utiliser pour contrôler une arme à distance et attaquer en utilisant son Attaque plutôt que sa Projection psychique (bien sûr, ce n'est intéressant que si son Attaque est supérieure à sa Projection Psychique).

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 1*
40	*Facile*	1 kg / Qualité de Vol 4
80	Moyenne	2 kg / Qualité de Vol 6
120	Difficile	5 kg / Qualité de Vol 8
140	Très Difficile	10 kg / Qualité de Vol 10
180	Absurde	20 kg / Qualité de Vol 12
240	Quasiment Impossible	40 kg / Qualité de Vol 14
280	Impossible	100 kg / Qualité de Vol 16
320	Surhumaine	200 kg / Qualité de Vol 18
440	Zen	500 kg / Qualité de Vol 20

Impact Télékinétique

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Projette un coup invisible de puissance variable. Bien que la principale fonction de ce pouvoir soit de faire tomber, il inflige des Dégâts équivalents à deux fois le modificateur de la Force atteinte, plus ce que le MJ considère approprié pour l'environnement.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	Force 8
120	Difficile	Force 10
140	Très Difficile	Force 12
180	Absurde	Force 14
240	Quasiment Impossible	Force 15
280	Impossible	Force 16
320	Surhumaine	Force 18
440	Zen	Force 20

Bouclier Télékinétique

Niveau : 1 **Action :** Passive **Maintien :** Oui

Description : Crée un bouclier télékinétique qui défend son utilisateur contre toutes les attaques matérielles. Par conséquent, bien qu'il soit capable de bloquer une épée magique qui altère l'énergie, il ne peut pas parer une décharge d'énergie lumineuse. Dans le cas d'une barrière créée avec un niveau de pouvoir supérieur à Impossible, il s'avère aussi capable de bloquer les effets et les attaques éthérés. De plus, à certains niveaux, le bouclier peut aussi obtenir la capacité Invulnérabilité. Quand un Bouclier Télékinétique est maintenu, il conserve ses PV actuels, déterminés lors de sa création. Cependant, il perd 5 PV par round, jusqu'à arriver au nombre correspondant à la difficulté à laquelle le pouvoir est maintenu.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	300 PV
120	Difficile	500 PV
140	Très Difficile	700 PV
180	Absurde	1.000 PV
240	Quasiment Impossible	1.500 PV / Seuil d'Invulnérabilité 60
280	Impossible	2.000 PV / Seuil d'Invulnérabilité 80 Bloque l'énergie
320	Surhumaine	3.000 PV / Seuil d'Invulnérabilité 120 Bloque l'énergie
440	Zen	5.000 PV / Seuil d'Invulnérabilité 160 Bloque l'énergie

Armure Télékinétique

Niveau : 1 **Action :** Passive **Maintien :** Oui

Description : Crée une armure de force sur le psy ou l'individu qu'il désigne comme cible. L'IP de cette cuirasse protège son porteur contre tous les Modes d'attaque, sauf l'Énergie. On peut le combiner avec n'importe quelle autre protection comme une couche supplémentaire, mais qui ne provoque pas de malus spécial à l'Initiative.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	IP 1
120	Difficile	IP 2
140	Très Difficile	IP 4
180	Absurde	IP 6
240	Quasiment Impossible	IP 8
280	Impossible	IP 10
320	Surhumaine	IP 12
440	Zen	IP 14

Immobilisation Télékinétique

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Permet d'utiliser la Projection psychique du personnage pour effectuer une manœuvre d'Immobilisation, sans appliquer aucun malus à sa compétence pour la réaliser. La caractéristique employée par le psy est indiquée par la difficulté atteinte. Il est possible que ce pouvoir augmente suffisamment pour offrir la possibilité d'immobiliser plusieurs individus dans une zone déterminée. Dans ce cas, le psy applique un malus de -2 à la Force de l'Immobilisation.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	Force 6
120	Difficile	Force 8
140	Très Difficile	Force 10
180	Absurde	Force 12 / Rayon de 5 m
240	Quasiment Impossible	Force 14 / Rayon de 10 m
280	Impossible	Force 15 / Rayon de 50 m
320	Surhumaine	Force 16 / Rayon de 100 m
440	Zen	Force 18 / Rayon de 500 m

Vol Télékinétique

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy peut se déplacer librement dans les airs, avec la Qualité de Vol indiquée par la difficulté atteinte.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 4*
40	*Facile*	*Fatigue 2*
80	Moyenne	*Fatigue 1*
120	Difficile	Qualité de Vol 6
140	Très Difficile	Qualité de Vol 8
180	Absurde	Qualité de Vol 10
240	Quasiment Impossible	Qualité de Vol 12
280	Impossible	Qualité de Vol 14
320	Surhumaine	Qualité de Vol 16
440	Zen	Qualité de Vol 18

Balistique

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Ce pouvoir permet au psy de lancer des objets avec une extrême précision, en employant sa Projection psychique comme compétence de tir. Plus le Talent du personnage est élevé, plus haute sera la précision et la quantité d'éléments qu'il pourra lancer simultanément, allant d'une simple dague à des milliers d'énormes blocs de roches. En fonction de la difficulté atteinte, il pourra soit augmenter le nombre d'objets, et ainsi couvrir une très grande zone, soit augmenter la précision de son pouvoir. En d'autres termes, il devra choisir entre bénéficier d'un bonus en Projection et effectuer une attaque de zone. Par exemple, s'il atteint un niveau de difficulté Absurde, il pourra soit recevoir un bonus de +20 à sa Projection pour lancer un objet, soit lancer un déluge d'objet qui couvrira une zone de 15 mètres.

Les Dégâts de l'attaque dépendent des objets projetés et de la zone d'effet. Si un seul objet est lancé, les Dégâts dépendront évidemment de ce seul objet. Si c'est une arme, on utilisera sa base de Dégâts auxquels on ajoutera le modificateur de Volonté plutôt que celui de Force. Dans le cas d'une attaque de zone, pour les objets divers tels qu'une chaise, une table ou un rocher, les Dégâts seront laissés à la discrétion du MJ sur une échelle allant de 30 à 150, selon la dangerosité de l'objet ; pour les armes leur base de Dégâts sera augmentée de 50%. Les projectiles lancés par ce pouvoir tombent une fois le contrôle psychique terminé.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 4*
40	*Facile*	*Fatigue 2*
80	Moyenne	*Fatigue 1*
120	Difficile	+0 Projection / Rayon de 5 m
140	Très Difficile	+10 Projection / Rayon de 10 m
180	Absurde	+20 Projection / Rayon de 15 m
240	Quasiment Impossible	+30 Projection / Rayon de 25 m
280	Impossible	+40 Projection / Rayon de 40 m
320	Surhumaine	+50 Projection / Rayon de 80 m
440	Zen	+60 Projection / Rayon de 150 m

Détection de Mouvement

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : À l'intérieur de la zone d'effet de ce pouvoir, le psy peut détecter n'importe quelle chose en mouvement échouant au test de RPhy requis. Il en perçoit la vitesse, la taille et la direction, mais pas la forme. Cette capacité ne fonctionne que contre les formes physiques matérielles, les choses sans substance ne sont pas donc pas détectées. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique parce qu'il affecte automatiquement tous les individus se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet. La Dissimulation du Ki fonctionne contre cette capacité et accorde un bonus à la RPhy, selon ce qu'indique le **Chapitre 10**.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 4*
40	*Facile*	*Fatigue 2*
80	Moyenne	*Fatigue 1*
120	Difficile	120 RPhy / 10 m de rayon
140	Très Difficile	160 RPhy / 50 m de rayon
180	Absurde	200 RPhy / 100 m de rayon
240	Quasiment Impossible	240 RPhy / 500 m de rayon
280	Impossible	280 RPhy / 1 km de rayon
320	Surhumaine	320 RPhy / 10 km de rayon
440	Zen	400 RPhy / 100 km de rayon

Télékinésie Organique

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Il est possible de déplacer une masse matérielle, même si elle est de nature organique, tant que la cible ne réussit pas le test de RPhy requis. La vitesse dépend de la difficulté atteinte.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 6*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	100 kg / Qualité de Vol 4 / 100 RPhy
140	Très Difficile	250 kg / Qualité de Vol 6 / 120 RPhy
180	Absurde	500 kg / Qualité de Vol 8 / 140 RPhy
240	Quasiment Impossible	1000 kg / Qualité de Vol 10 / 160 RPhy
280	Impossible	2500 kg / Qualité de Vol 12 / 180 RPhy
320	Surhumaine	5000 kg / Qualité de Vol 14 / 200 RPhy
440	Zen	10000 kg / Qualité de Vol 16 / 220 RPhy

Répulsion

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Crée une barrière qui repousse violemment toutes les créatures et objets matériels qui entrent en contact avec elle ou tentent de la traverser. Pour savoir si un individu est capable de traverser la barrière ou pas, il doit réussir un test opposé de caractéristiques, en utilisant sa Force ou son Agilité contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. Il n'est pas nécessaire d'utiliser la Projection psychique pour fixer une cible ; Répulsion fonctionne de manière automatique sur tous les individus ou objets qui traversent la barrière. Au moment où le pouvoir est lancé, il ne peut pas être utilisé sur des cibles précises. La longueur de la barrière est déterminée par la difficulté atteinte, mais le psy peut lui donner la forme qu'il désire, enveloppant même son corps.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 6*
80	Moyenne	*Fatigue 4*
120	Difficile	*Fatigue 2*
140	Très Difficile	Force 6 / Ligne de 2 m
180	Absurde	Force 8 / Ligne de 5 m
240	Quasiment Impossible	Force 10 / Ligne de 10 m
280	Impossible	Force 12 / Ligne de 20 m
320	Surhumaine	Force 14 / Ligne de 50 m
440	Zen	Force 18 / Ligne de 100 m

Détruire

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Ce pouvoir détruit une cible, ce qui la fait exploser de l'intérieur en mille morceaux. Si la cible est un objet, il doit réussir un test de Résistance pour éviter d'être détruit (les objets de qualité spéciale ne se brisent pas automatiquement, mais ils perdent un niveau de qualité tous les 50 points de marge d'échec). Si la cible est un être vivant naturel, elle doit réussir un test de RPhy contre la difficulté requise, sous peine de perdre le double de PV que ce qu'indique la marge d'échec. S'il s'agit d'un objet à points de structure ou d'une créature à Encaissement, la cible subit cinq fois les dégâts indiqués par la marge d'échec. Bien sûr, ce pouvoir n'affecte que les cibles matérielles.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 6*
80	Moyenne	*Fatigue 4*
120	Difficile	*Fatigue 2*
140	Très Difficile	100 RPhy
180	Absurde	120 RPhy
240	Quasiment Impossible	140 RPhy
280	Impossible	160 RPhy
320	Surhumaine	180 RPhy
440	Zen	220 RPhy

Contrôle du Milieu

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Permet au psy de contrôler totalement le milieu ou la zone dans lequel il se trouve. Sa maîtrise est absolue, elle peut lui permettre de créer un petit tremblement de terre, de soulever d'énormes murs de terre, tant que ces effets ne dépassent pas le rayon indiqué. Si le psy désire affecter des constructions solides, leur possible destruction dépend de leur Seuil d'Invulnérabilité.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	*Fatigue 6*
140	Très Difficile	*Fatigue 4*
180	Absurde	10 m de rayon / Seuil 40
240	Quasiment Impossible	100 m de rayon / Seuil 60
280	Impossible	250 m de rayon / Seuil 80
320	Surhumaine	500 m de rayon / Seuil 100
440	Zen	1 km de rayon / Seuil 140

Télékinésie Supérieure

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Version amplifiée de la télékinésie simple, qui permet de déplacer un poids bien supérieur.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 24*
40	*Facile*	*Fatigue 20*
80	Moyenne	*Fatigue 16*
120	Difficile	*Fatigue 12*
140	Très Difficile	*Fatigue 8*
180	Absurde	*Fatigue 4*
240	Quasiment Impossible	500 tonnes / Qualité de Vol 4
280	Impossible	10 000 tonnes / Qualité de Vol 6
320	Surhumaine	100 000 tonnes / Qualité de Vol 8
440	Zen	1 000 000 tonnes / Qualité de Vol 10

Restructuration Atomique

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Le psy peut reconstruire automatiquement n'importe quelle matière, organique ou inorganique, et la transformer en substance et en forme autant qu'il le désire. Par exemple, il pourrait convertir un être vivant en statue de pierre, ou du sable en pièces d'or. Quoi qu'il en soit, la capacité à modeler et forger est limitée par les connaissances du personnage dans les compétences secondaires d'Art et de Forge. Cependant, étant donné que le psy peut modifier directement la matière comme il le désire, la difficulté de toutes les créations est inférieure de deux niveaux à la difficulté normale. En ce qui concerne le modelage d'une matière, il peut changer le niveau de qualité de plus ou moins 5 points, avec pour seule limitation le fait qu'on ne puisse créer de matériaux de caractère magique, comme le malebolgia, l'illuminati ou le métal stellaire. La masse maximale affectable par cette capacité et la Résistance de ceux qui ne veulent pas être affectés sont limités par le niveau de difficulté atteinte.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 24*
40	*Facile*	*Fatigue 20*
80	Moyenne	*Fatigue 16*
120	Difficile	*Fatigue 12*
140	Très Difficile	*Fatigue 8*
180	Absurde	*Fatigue 6*
240	Quasiment Impossible	*Fatigue 4*
280	Impossible	140 RPhy / 100 kg
320	Surhumaine	160 RPhy / 10 tonnes
440	Zen	200 RPhy / 100 tonnes

PYROKINÉSIE

Cette discipline permet au psy de maîtriser les températures élevées et le feu. Il peut en contrôler la forme ou s'immuniser aux effets de la chaleur.

Modificateur : L'environnement dans lequel se trouve le psy augmente ou diminue son Talent psychique de la façon suivante :

Zone gelée ou arctique	-30
Froid intense	-10
Devant un grand feu	+10
Incendie de vastes proportions	+20
Volcan	+30



Illustration © Mitsuhiro / KNIGHT LOUNGE

En train de se préparer pour libérer ses pouvoirs pyrokinétiques

Créer le Feu

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Crée les intensités de feu indiquées par la difficulté atteinte ou augmente de la même quantité une flamme déjà existante. S'il est produit sur un corps inflammable, il n'est pas nécessaire de maintenir ce pouvoir pour qu'il continue à brûler. Dans le cas contraire, le maintien permet aux flammes de brûler sans rien consumer, mais cela n'empêche pas qu'elles puissent être étouffées.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 1*
40	*Facile*	1 intensité
80	Moyenne	3 intensités
120	Difficile	5 intensités
140	Très Difficile	7 intensités
180	Absurde	10 intensités
240	Quasiment Impossible	13 intensités
280	Impossible	16 intensités
320	Surhumaine	20 intensités
440	Zen	25 intensités

Réduire le Feu

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Diminue de plusieurs intensités un feu déjà existant. Si ce pouvoir est utilisé sur une créature basée sur la chaleur, elle subit 5 points de dégâts par intensité réduite, à moins de réussir un test de RPhy (les dégâts sont de 25 points pour les créatures à Encaissement). Gardez à l'esprit que si un feu ne disparaît pas totalement, il peut retrouver sa pleine puissance le round suivant.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 1*
40	*Facile*	-1 intensité / 80 RPhy
80	Moyenne	-3 intensités / 100 RPhy
120	Difficile	-5 intensités / 120 RPhy
140	Très Difficile	-7 intensités / 140 RPhy
180	Absurde	-10 intensités / 160 RPhy
240	Quasiment Impossible	-15 intensités / 180 RPhy
280	Impossible	-20 intensités / 200 RPhy
320	Surhumaine	-30 intensités / 220 RPhy
440	Zen	-40 intensités / 260 RPhy

Contrôler le Feu

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Contrôle la croissance et la taille d'un feu inférieur en intensités à celles indiquées par le niveau de pouvoir atteint. Par exemple, le personnage peut diriger la croissance d'un incendie dans un village vers un lieu précis, en ignorant les maisons qu'il ne veut pas voir brûler. Ce pouvoir permet aussi de modifier la forme et la couleur des flammes. Utilisé sur un feu avec une Présence propre ou à une créature élémentaire, la cible peut éviter cet effet en réussissant un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	4 intensités / 80 RPhy
120	Difficile	6 intensités / 100 RPhy
140	Très Difficile	8 intensités / 120 RPhy
180	Absurde	12 intensités / 140 RPhy
240	Quasiment Impossible	16 intensités / 160 RPhy
280	Impossible	20 intensités / 180 RPhy
320	Surhumaine	25 intensités / 200 RPhy
440	Zen	30 intensités / 240 RPhy

Immoler

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Le psy provoque une explosion de feu sur une vaste zone, dont les Dégâts dépendent de la difficulté atteinte. Il s'agit d'une attaque sur le Mode Chaleur. Il n'est pas possible de sélectionner des cibles à l'intérieur de la zone, et le psy lui-même peut être affecté s'il ne fait pas attention au moment de l'explosion. L'attaque est parfaitement visible, même pour les individus incapables de voir les matrices, car elle prend habituellement la forme d'une boule de feu.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 4*
40	*Facile*	*Fatigue 2*
80	Moyenne	*Fatigue 1*
120	Difficile	Dégâts 60 / 5 m de rayon
140	Très Difficile	Dégâts 80 / 10 m de rayon
180	Absurde	Dégâts 100 / 20 m de rayon
240	Quasiment Impossible	Dégâts 120 / 30 m de rayon
280	Impossible	Dégâts 150 / 50 m de rayon
320	Surhumaine	Dégâts 200 / 100 m de rayon
440	Zen	Dégâts 250 / 200 m de rayon

Maintenir le Feu

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Maintient plusieurs intensités de feu en train de brûler sans qu'il ne puisse être éteint. Il n'existe aucun moyen naturel pour éteindre un feu maintenu de cette manière, même si on lui lance de l'eau ou du sable. Il n'a pas besoin de consumer un matériau pour continuer à brûler.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 4*
40	*Facile*	*Fatigue 2*
80	Moyenne	*Fatigue 1*
120	Difficile	5 intensités
140	Très Difficile	10 intensités
180	Absurde	15 intensités
240	Quasiment Impossible	20 intensités
280	Impossible	30 intensités
320	Surhumaine	40 intensités
440	Zen	50 intensités

Immunité au Feu

Niveau : 2 **Action :** Passive **Maintien :** Oui

Description : Permet au psy, ou à l'individu que celui-ci désigne, d'être immunisé à l'effet d'un certain nombre d'intensités de chaleur, même s'il s'agit d'un feu de caractère surnaturel. Si le bénéficiaire du pouvoir subit une attaque basée sur le feu, chaque intensité d'immunité diminue de 5 points les Dégâts de l'attaque et augmente de +5 les Résistances contre ces effets.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 4*
40	*Facile*	*Fatigue 2*
80	Moyenne	*Fatigue 1*
120	Difficile	5 intensités
140	Très Difficile	10 intensités
180	Absurde	15 intensités
240	Quasiment Impossible	20 intensités
280	Impossible	30 intensités
320	Surhumaine	40 intensités
440	Zen	50 intensités

Barrière Ignée

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Ce pouvoir crée une barrière de feu à l'endroit décidé par le psy. Tous ceux qui tentent de la traverser subissent automatiquement une attaque avec la compétence de Projection psychique de son créateur. L'attaque se fait sur le Mode Chaleur et les Dégâts dépendent de la difficulté atteint. La longueur maximale de la barrière dépend elle aussi de la difficulté atteinte, mais le psy peut lui donner la forme qu'elle désire. Comme pour la répulsion télékinétique, ce sort ne peut pas être directement lancé sur les cibles désirées.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 6*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	*Fatigue 1*
140	Très Difficile	Dégâts 60 / 5 m de long
180	Absurde	Dégâts 80 / 10 m de long
240	Quasiment Impossible	Dégâts 120 / 20 m de long
280	Impossible	Dégâts 160 / 30 m de long
320	Surhumaine	Dégâts 200 / 40 m de long
440	Zen	Dégâts 240 / 50 m de long

Augmenter la Température Ambiante

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy contrôle la température ambiante et peut l'augmenter considérablement, dans un vaste rayon.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 6*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	*Moyenne*	*Fatigue 2*
120	Difficile	*Fatigue 1*
140	Très Difficile	+5°C / 1 km de rayon
180	Absurde	+10°C / 5 km de rayon
240	Quasiment Impossible	+15°C / 10 km de rayon
280	Impossible	+20°C / 25 km de rayon
320	Surhumaine	+30°C / 50 km de rayon
440	Zen	+40 °C / 100 km de rayon

Consumer

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Fait brûler une cible de l'intérieur, en consumant sa substance jusqu'à la réduire en cendres. Peu importe qu'il s'agisse de choses inorganiques comme des épées ou d'êtres vivants, rien de matériel ne peut éviter d'être détruit par ce pouvoir. Si une créature est affectée par ce pouvoir, elle doit réussir un test de RPhy pour ne pas être calcinée. En cas d'échec, elle subit automatiquement les dégâts indiqués par la difficulté atteinte. S'il s'agit d'une créature à Encaissement, cette quantité est multipliée par 5. Aucun IP ne peut protéger contre cette capacité, pas même celui de Chaleur, parce qu'elle affecte directement la cible de l'intérieur. Si ce pouvoir affecte un objet et qu'il échoue à son test de Résistance, il est automatiquement détruit, sauf pour les objets de qualité exceptionnelle, qui perdent seulement un niveau de qualité.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	*Fatigue 6*
140	Très Difficile	*Fatigue 4*
180	Absurde	120 RPhy / Dégâts effectifs de 80
240	Quasiment Impossible	140 RPhy / Dégâts effectifs de 120
280	Impossible	160 RPhy / Dégâts effectifs de 160
320	Surhumaine	180 RPhy / Dégâts effectifs de 200
440	Zen	220 RPhy / Dégâts effectifs de 250

Nova

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Cette discipline permet au personnage de brûler sa propre énergie vitale pour augmenter ses capacités psychiques. En termes de jeu, il peut échanger ses points de vie contre un bonus à son Talent psychique. Pour chaque PV brûlé, le personnage peut augmenter de deux son Talent psychique pendant ce round (dans le cas des créatures à Encaissement, il faut multiplier par 5 les PV perdus). La quantité maximale de vie sacrifiable à chaque round dépend de la difficulté atteinte ; le personnage peut investir moins de points qu'indiqué, s'il le souhaite. Les dégâts subis sont considérés causés par le feu, et régénérés deux fois moins vite que les blessures conventionnelles.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	10 PV
140	Très Difficile	20 PV
180	Absurde	30 PV
240	Quasiment Impossible	40 PV
280	Impossible	60 PV
320	Surhumaine	80 PV
440	Zen	120 PV

Feu Supérieur

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Version amplifiée du pouvoir de premier niveau Créer le Feu, qui permet de créer des flammes bien plus grandes, indiquées par le niveau de difficulté atteint.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 20*
40	*Facile*	*Fatigue 16*
80	Moyenne	*Fatigue 12*
120	Difficile	*Fatigue 8*
140	Très Difficile	*Fatigue 6*
180	Absurde	*Fatigue 4*
240	Quasiment Impossible	30 intensités
280	Impossible	40 intensités
320	Surhumaine	50 intensités
440	Zen	60 intensités

Cryokinésie

Exact inverse de la Pyrokinésie, cette discipline permet au psy de contrôler les basses températures et le gel. Ces pouvoirs permettent de congeler des personnes ou de diminuer la température à plusieurs centaines de mètres de distance.

Modificateur : Comme pour la Pyrokinésie, l'environnement augmente ou diminue le Talent psychique pour cette discipline, de la façon suivante :

Volcan	-30
Incendie de vastes proportions	-10
Milieu froid et pluvieux	+10
Froid intense	+20
Zone gelée ou arctique	+30

Créer le Froid

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Crée les intensités de feu indiquées par la difficulté atteinte. Si ce pouvoir est utilisé sur un corps liquide, il peut former de la glace.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 1*
40	*Facile*	1 intensité
80	Moyenne	3 intensités
120	Difficile	5 intensités
140	Très Difficile	7 intensités
180	Absurde	10 intensités
240	Quasiment Impossible	13 intensités
280	Impossible	16 intensités
320	Surhumaine	20 intensités
440	Zen	25 intensités

Percevoir la Température

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Détecte n'importe quelle variation de température ambiante, y compris la chaleur d'un corps vivant, dans le rayon indiqué. Ces variations peuvent même être perçues à travers des murs ou des obstacles, si ceux-ci ne sont pas basés sur l'énergie. Si l'adversaire dissimule son Ki ou qu'il n'émet pas de chaleur, cette capacité s'avère inefficace. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, mais il affecte automatiquement tous les individus se trouvant à l'intérieur de la zone.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 4*
40	*Facile*	*Fatigue 2*
80	Moyenne	*Fatigue 1*
120	Difficile	10 m de rayon
140	Très Difficile	50 m de rayon
180	Absurde	100 m de rayon
240	Quasiment Impossible	500 m de rayon
280	Impossible	1 km de rayon
320	Surhumaine	10 km de rayon
440	Zen	100 km de rayon

Éliminer le Froid

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Réduit de plusieurs intensités le froid d'une zone, d'un être ou d'un objet. Si ce pouvoir est utilisé sur une créature basée sur le froid ou le gel, elle subit 5 points de dégâts pour chaque intensité réduite, si elle ne réussit pas un test de RPhy contre la difficulté requise (les créatures à Encaissement subissent 25 points de dégâts par intensité réduite).

Effets :

20	Routinière	Fatigue 1
40	Facile	-1 intensité / 80 RPhy
80	Moyenne	-3 intensités / 100 RPhy
120	Difficile	-5 intensités / 120 RPhy
140	Très Difficile	-7 intensités / 140 RPhy
180	Absurde	-10 intensités / 160 RPhy
240	Quasiment Impossible	-15 intensités / 180 RPhy
280	Impossible	-20 intensités / 200 RPhy
320	Surhumaine	-30 intensités / 220 RPhy
440	Zen	-40 intensités / 260 RPhy

Contrôle sur le Froid

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Contrôle le froid et le gel d'une zone. Ce pouvoir peut modifier le gel de n'importe quelle manière, en le brisant ou en le changeant de forme. Utilisé contre une créature élémentaire, celle-ci peut en éviter les effets en réussissant un test de RPhy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	4 intensités / 80 RPhy
120	Difficile	6 intensités / 100 RPhy
140	Très Difficile	8 intensités / 120 RPhy
180	Absurde	12 intensités / 140 RPhy
240	Quasiment Impossible	16 intensités / 160 RPhy
280	Impossible	20 intensités / 180 RPhy
320	Surhumaine	25 intensités / 200 RPhy
440	Zen	30 intensités / 240 RPhy

Congeler

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Congèle n'importe quel objet ou créature qui ne réussit pas le test de RPhy requis. L'individu affecté subit un malus à toutes les actions équivalant à la marge d'échec à ce test. Si la différence dépasse 40 points, il reste congelé et subit une **Paralysie partielle**. L'IP contre le Mode Froid peut être utilisé pour se défendre contre ce pouvoir. Toutes les cibles affectées ont droit à un nouveau test de Résistance tous les 5 rounds.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	80 RPhy
140	Très Difficile	100 RPhy
180	Absurde	120 RPhy
240	Quasiment Impossible	140 RPhy
280	Impossible	160 RPhy
320	Surhumaine	180 RPhy
440	Zen	220 RPhy

Esquilles de Gel

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Le psy crée des esquilles de gel qu'il peut projeter sur un adversaire. Leurs attaques sont de Mode Perforant ou Froid, avec des Dégâts dépendant de la difficulté atteinte. Tous peuvent les voir, même les individus qui ne sont pas capables de voir les matrices.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	Fatigue 2
140	Très Difficile	Fatigue 1
180	Absurde	Dégâts 80
240	Quasiment Impossible	Dégâts 100
280	Impossible	Dégâts 120
320	Surhumaine	Dégâts 160 / 5 m de rayon
440	Zen	Dégâts 200 / 25 m de rayon

Diminuer la Température Ambiante

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy contrôle la température ambiante et peut la réduire à l'intérieur d'une vaste zone.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	Fatigue 1
140	Très Difficile	-5°C / 1 km de rayon
180	Absurde	-10°C / 5 km de rayon
240	Quasiment Impossible	-15 °C / 10 km de rayon
280	Impossible	-20°C / 25 km de rayon
320	Surhumaine	-30°C / 50 km de rayon
440	Zen	-40°C / 100 km de rayon

Bouclier de Gel

Niveau : 2 **Action :** Passive **Maintien :** Oui

Description : Crée un bouclier de gel qui protège le psy contre toutes les attaques ne se basant pas sur l'énergie (à l'exception des sorts de type Attaque de lumière ou d'obscurité qui peuvent être bloqués). Quand un Bouclier de Gel est maintenu, il conserve ses PV actuels, déterminés lors de sa création. Toutefois, il perd 5 PV par round, jusqu'à arriver au nombre correspondant à la difficulté à laquelle le pouvoir est maintenu.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	600 PV
140	Très Difficile	800 PV
180	Absurde	1.200 PV
240	Quasiment Impossible	1.800 PV
280	Impossible	2.500 PV
320	Surhumaine	4.000 PV
440	Zen	6.000 PV

Cristalliser

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Ce pouvoir cristallise n'importe quel objet ou créature qui échoue au test de RPhy requis. Toutes les choses congelées de cette façon s'avèrent extrêmement fragiles et peuvent se briser au moindre coup. Un personnage cristallisé est soumis à un état de **Paralysie mineure** et, s'il subit des dégâts de n'importe quel type, reçoit automatiquement un Critique avec un malus de -40 à sa RPhy. S'il s'agit d'une créature à Encaissement, elle ne subit pas de Critique direct mais, à partir de ce moment, tout son corps est considéré comme un point vulnérable.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 12
40	Facile	Fatigue 8
80	Moyenne	Fatigue 6
120	Difficile	Fatigue 4
140	Très Difficile	Fatigue 2
180	Absurde	120 RPhy
240	Quasiment Impossible	140 RPhy
280	Impossible	160 RPhy
320	Surhumaine	180 RPhy
440	Zen	220 RPhy

Zéro Absolu

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy diminue la température autour de lui jusqu'au zéro absolu, détruisant ainsi n'importe quel objet, organique ou inorganique, se trouvant à portée. En termes de jeu, tout être ou objet matériel ne parvenant pas à réussir un test de RPhy contre 100 à chaque round passé dans la zone, tombe immédiatement en miettes, pulvérisé par le Zéro Absolu. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, il affecte automatiquement tous les individus se trouvant dans sa zone d'effet.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	*Fatigue 6*
140	Très Difficile	*Fatigue 4*
180	Absurde	5 m de rayon
240	Quasiment Impossible	10 m de rayon
280	Impossible	20 m de rayon
320	Surhumaine	50 m de rayon
440	Zen	100 m de rayon

Un Instant d'Éternité

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : En manipulant le froid, le psy crée autour de lui une zone de basses températures à l'intérieur de laquelle tous les corps en mouvement, à l'exception du sien, se retrouvent immobilisés s'ils échouent à un test de RPhy. Si la marge d'échec du test dépasse 40, le corps affecté reste complètement congelé et est soumis à un état de Paralysie totale. Si, au contraire, la marge d'échec est inférieure à 40 points, le corps affecté ne subit qu'un malus à toutes les actions équivalent à cette marge d'échec. Même en cas de réussite, il doit répéter ce test de RPhy tous les 5 rounds tant qu'il reste à l'intérieur de la zone d'effet. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, puisqu'il affecte automatiquement tous les individus se trouvant dans la zone.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	*Fatigue 6*
140	Très Difficile	*Fatigue 4*
180	Absurde	120 RPhy / 5 m de rayon
240	Quasiment Impossible	140 RPhy / 10 m de rayon
280	Impossible	160 RPhy / 10 m de rayon
320	Surhumaine	180 RPhy / 50 m de rayon
440	Zen	200 RPhy / 100 m de rayon

Froid Supérieur

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Version amplifiée du pouvoir de premier niveau Créer le Froid, qui génère des températures bien plus extrêmes.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 20*
40	*Facile*	*Fatigue 16*
80	Moyenne	*Fatigue 12*
120	Difficile	*Fatigue 8*
140	Très Difficile	*Fatigue 6*
180	Absurde	*Fatigue 4*
240	Quasiment Impossible	30 intensités
280	Impossible	40 intensités
320	Surhumaine	50 intensités
440	Zen	60 intensités

Augmentation Physique

Cette discipline permet au psy de maîtriser complètement son corps et les cellules qui le composent. De cette façon, il contrôle toutes les parties de son anatomie comme s'il s'agissait d'une machine parfaite. Un pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois en même temps sur un individu donné. Ce pouvoir n'entraîne aucun modificateur particulier.

Améliorer le Saut

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy peut sauter de façon extraordinaire, augmentant grâce à ce pouvoir la puissance de ses impulsions. Il rajoute un bonus à sa compétence secondaire Saut et, dans certaines circonstances, permet même d'atteindre les difficultés Surhumaines ou Zen.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	+10 en Saut
80	Moyenne	+20 en Saut
120	Difficile	+40 en Saut
140	Très Difficile	+80 en Saut
180	Absurde	+120 en Saut / Surhumanité
240	Quasiment Impossible	+180 en Saut / Surhumanité
280	Impossible	+220 en Saut / Surhumanité
320	Surhumaine	+280 en Saut / Zen
440	Zen	+320 en Saut / Zen

Améliorer les Acrobaties

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy peut réaliser des acrobaties et des cabrioles vraiment surprenantes, quasiment surnaturelles. Par conséquent, il rajoute un bonus à sa compétence secondaire d'Acrobaties et, dans certaines circonstances, permet même d'atteindre les difficultés Surhumaines ou Zen.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	+10 en Acrobaties
80	Moyenne	+20 en Acrobaties
120	Difficile	+40 en Acrobaties
140	Très Difficile	+80 en Acrobaties
180	Absurde	+120 en Acrobaties / Surhumanité
240	Quasiment Impossible	+180 en Acrobaties / Surhumanité
280	Impossible	+220 en Acrobaties / Surhumanité
320	Surhumaine	+280 en Acrobaties / Zen
440	Zen	+320 en Acrobaties / Zen

Améliorer la Force

Niveau: 1 **Action:** Activa **Maintien :** Oui

Description: Augmente la valeur de Force du psy. Si la Force est augmentée au-delà de 10, l'augmentation se réduit ensuite de moitié (soit un point tous les deux niveaux).

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 4*
40	*Facile*	*Fatigue 2*
80	Moyenne	Force + 1
120	Difficile	Force +2
140	Très Difficile	Force +3
180	Absurde	Force +4
240	Quasiment Impossible	Force +5
280	Impossible	Force +6
320	Surhumaine	Force +8
440	Zen	Force +10

Surhumanité

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy peut atteindre la difficulté Surhumaine sur ses actions physiques. De plus, il améliore toutes ses compétences secondaires dans le champ athlétique en appliquant un bonus à ses tests.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 4*
40	*Facile*	*Fatigue 2*
80	Moyenne	Surhumanité
120	Difficile	Surhumanité, +5 aux compétences athlétiques
140	Très Difficile	Surhumanité, +10 aux compétences athlétiques
180	Absurde	Surhumanité, +20 aux compétences athlétiques
240	Quasiment Impossible	Zen, +30 aux compétences athlétiques
280	Impossible	Zen, +40 aux compétences athlétiques
320	Surhumaine	Zen, +60 aux compétences athlétiques
440	Zen	Zen, +80 aux compétences athlétiques

Améliorer le Déplacement

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy peut se déplacer à une vitesse bien supérieure à la normale, augmentant ainsi son Mouvement. Si le Mouvement est augmenté au-delà de 10, l'augmentation se réduit ensuite de moitié (soit un point tous les deux niveaux).

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 6*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	Mouvement +1
140	Très Difficile	Mouvement +2
180	Absurde	Mouvement +3
240	Quasiment Impossible	Mouvement +4
280	Impossible	Mouvement +5
320	Surhumaine	Mouvement +6
440	Zen	Mouvement +8

Améliorer Habileté

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Augmente la Dextérité ou l'Agilité du psy. S'il modifie l'Agilité, il augmente seulement le niveau de la caractéristique, et pas le Mouvement du personnage. Si la caractéristique est augmentée au-delà de 10, l'augmentation se réduit ensuite de moitié (soit un point tous les deux niveaux).

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 4*
40	*Facile*	*Fatigue 2*
80	Moyenne	Dextérité ou Agilité +1
120	Difficile	Dextérité ou Agilité +2
140	Très Difficile	Dextérité ou Agilité +3
180	Absurde	Dextérité ou Agilité +4
240	Quasiment Impossible	Dextérité ou Agilité +5
280	Impossible	Dextérité ou Agilité +6
320	Surhumaine	Dextérité ou Agilité +8
440	Zen	Dextérité ou Agilité +10



Lémures

Améliorer la Réactivité

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : En augmentant les sens et la vitesse de réaction, ce pouvoir permet au psy d'agir avant toute autre personne normale. Par conséquent, il accorde un bonus spécial à l'Initiative pour le round suivant.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	+20 à l'Initiative
140	Très Difficile	+40 à l'Initiative
180	Absurde	+60 à l'Initiative
240	Quasiment Impossible	+80 à l'Initiative
280	Impossible	+120 à l'Initiative
320	Surhumaine	+160 à l'Initiative
440	Zen	+200 à l'Initiative

Améliorer la Perception

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Augmente les capacités perceptives du personnage. En termes de jeu, ce pouvoir rajoute des points à la Perception du psy. Si la Perception est augmentée au-delà de 10, l'augmentation se réduit ensuite de moitié.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	Perception +1
140	Très Difficile	Perception +2
180	Absurde	Perception +3
240	Quasiment Impossible	Perception +4
280	Impossible	Perception +5
320	Surhumaine	Perception +6
440	Zen	Perception +8

Améliorer la Résistance

Niveau : 2 **Action :** Passive **Maintien :** Oui

Description : Le psy renforce la résistance de son corps en contrôlant ses propres cellules. De cette façon, il se prépare à absorber les dégâts et à recevoir des coups sans en subir les conséquences. Ce pouvoir augmente la RPhy du personnage de la quantité indiquée par la difficulté atteinte.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	+10 à la RPhy
140	Très Difficile	+20 à la RPhy
180	Absurde	+40 à la RPhy
240	Quasiment Impossible	+80 à la RPhy
280	Impossible	+120 à la RPhy
320	Surhumaine	+160 à la RPhy
440	Zen	+200 à la RPhy

Régénération

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : En contrôlant son corps à un niveau très primaire, le psy augmente la vitesse de guérison de son corps. Ce pouvoir augmente sa Régénération, mais ne lui permet pas d'atteindre un niveau supérieur à 18.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 6*
80	Moyenne	*Fatigue 4*
120	Difficile	+1 point de Régénération
140	Très Difficile	+2 points de Régénération
180	Absurde	+4 points de Régénération
240	Quasiment Impossible	+6 points de Régénération
280	Impossible	+8 points de Régénération
320	Surhumaine	+10 points de Régénération
440	Zen	+12 points de Régénération

Illustration © Didier et Kalinka Kingersz 2002

Éliminer la Fatigue

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : En utilisant l'énergie de sa matrice, le personnage peut se débarrasser de l'épuisement physique de son corps en récupérant quelques-uns de ses points de Fatigue perdus. Par contre, ce pouvoir ne permet pas d'éliminer la Fatigue d'origine psychique.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	*Fatigue 6*
140	Très Difficile	*Fatigue 4*
180	Absurde	2 points de Fatigue récupérés
240	Quasiment Impossible	4 points de Fatigue récupérés
280	Impossible	6 points de Fatigue récupérés
320	Surhumaine	10 points de Fatigue récupérés
440	Zen	Tout récupéré

Amélioration Totale

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le personnage peut augmenter toutes les caractéristiques de son corps à la fois. Ce pouvoir accorde un bonus à toutes les caractéristiques physiques (Force, Dextérité, Agilité et Constitution), ainsi qu'à la Perception. Les effets de ce pouvoir peuvent se cumuler avec ceux des autres augmentations que le personnage maintient actives. Si une caractéristique est augmentée au-delà de 10, l'augmentation se réduit ensuite de moitié.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	*Fatigue 6*
140	Très Difficile	*Fatigue 4*
180	Absurde	Caractéristiques physiques +1
240	Quasiment Impossible	Caractéristiques physiques +2
280	Impossible	Caractéristiques physiques +4
320	Surhumaine	Caractéristiques physiques +6
440	Zen	Caractéristiques physiques +8

Accorder Pouvoirs

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Permet d'utiliser les capacités de cette discipline sur d'autres individus. Les pouvoirs accordés ne peuvent pas avoir des effets de difficulté supérieure à celle indiquée.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	*Fatigue 6*
140	Très Difficile	*Fatigue 4*
180	Absurde	Pouvoirs de niveau Très Difficile
240	Quasiment Impossible	Pouvoirs de niveau Absurde
280	Impossible	Pouvoirs de niveau Quasiment Impossible
320	Surhumaine	Pouvoirs de niveau Impossible
440	Zen	Pouvoirs de niveau Surhumain

Énergie

Cette discipline permet au psy d'utiliser ses pouvoirs pour générer de l'énergie pure et altérer, à moindre échelle, la chaleur, le froid et l'électricité. La matrice psychique se matérialise et affecte physiquement le monde matériel de façons très diverses. Ce pouvoir n'entraîne aucun modificateur particulier.

Percevoir l'Énergie

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy perçoit l'énergie se trouvant autour de lui. Il détecte son intensité et sa nature, mais ne peut pas y parvenir si elle est cachée d'une façon ou d'une autre. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, car il affecte directement tout ce qui se trouve dans la zone d'effet.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	10 m de rayon
120	Difficile	50 m de rayon
140	Très Difficile	100 m de rayon
180	Absurde	250 m de rayon
240	Quasiment Impossible	500 m de rayon
280	Impossible	1 km de rayon
320	Surhumaine	10 km de rayon
440	Zen	100 km de rayon

Créer de l'Énergie

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Crée des intensités d'énergie ou augmente de la quantité indiquée une source déjà existante. Ce pouvoir peut générer n'importe quel type d'énergie, allant de brasiers à des éclairs, mais il n'est pas possible d'y arriver si la source est d'origine surnaturelle.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	1 intensité
120	Difficile	3 intensités
140	Très Difficile	5 intensités
180	Absurde	7 intensités
240	Quasiment Impossible	10 intensités
280	Impossible	13 intensités
320	Surhumaine	16 intensités
440	Zen	20 intensités

Bouclier d'Énergie

Niveau : 1 **Action :** Passive **Maintien :** Oui

Description : Crée un bouclier d'énergie qui protège le psy contre tous les types d'attaques, y compris celles de nature surnaturelle. Quand un Bouclier d'Énergie est maintenu, il conserve ses PV actuels, déterminés lors de sa création. Toutefois, il perd 5 PV par round, jusqu'à arriver au nombre correspondant à la difficulté à laquelle le pouvoir est maintenu.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 6*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	300 PV
140	Très Difficile	500 PV
180	Absurde	800 PV
240	Quasiment Impossible	1.000 PV
280	Impossible	1.400 PV
320	Surhumaine	2.000 PV
440	Zen	3.000 PV

Création d'Énergie

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Crée un objet matériel simple, formé à partir d'énergie pure, comme un cube de force ou une épée. Cet objet ne dépasse pas 1 mètre cube de volume. La matière a une Résistance de 25 et est basée sur l'énergie. Si une arme est crée, ses Dégâts sont compris entre 80 et 120, en fonction de sa taille, et elle aura une Vitesse de +10. Comme il s'agit d'une arme d'énergie pure, elle n'utilise pas le modificateur de Force du personnage, mais attaque sur le Mode Électricité.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 4*
40	*Facile*	*Fatigue 2*
80	Moyenne	*Fatigue 1*
120	Difficile	1 mètre cube
140	Très Difficile	2 mètres cube
180	Absurde	3 mètres cube
240	Quasiment Impossible	4 mètres cube
280	Impossible	5 mètres cube
320	Surhumaine	10 mètres cube
440	Zen	20 mètres cube

Décharge d'Énergie

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Permet au personnage d'effectuer une attaque en utilisant sa Projection psychique. Ce pouvoir fait effet sur le Mode Énergie, les Dégâts de base étant indiqués par la difficulté atteinte. Si le personnage obtient une difficulté assez élevée, l'énergie se révèle si pure qu'elle blesse même les êtres immatériels. L'attaque est parfaitement visible, même pour les individus incapables de voir les matrices

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 4*
40	*Facile*	*Fatigue 2*
80	Moyenne	*Fatigue 1*
120	Difficile	Dégâts de 50
140	Très Difficile	Dégâts de 70
180	Absurde	Dégâts de 100
240	Quasiment Impossible	Dégâts de 120
280	Impossible	Dégâts de 140 / Affecte les êtres immatériels
320	Surhumaine	Dégâts de 180 / Affecte les êtres immatériels
440	Zen	Dégâts de 220 / Affecte les êtres immatériels

Défaire l'Énergie

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Diminue plusieurs intensités d'énergie, sauf celles d'origine surnaturelle. Si ce pouvoir est utilisé sur un être basé sur une quelconque énergie, il subit 5 points de dégâts pour chaque intensité réduite, s'il ne réussit pas un test de RPhy contre la difficulté indiquée par le test de Talent (les êtres à Encaissement subissent 25 points de dégâts par intensité réduite).

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 6*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	-1 intensité / 100 RPhy
140	Très Difficile	-3 intensités / 120 RPhy
180	Absurde	-5 intensités / 140 RPhy
240	Quasiment Impossible	-8 intensités / 160 RPhy
280	Impossible	-12 intensités / 180 RPhy
320	Surhumaine	-18 intensités / 200 RPhy
440	Zen	-24 intensités / 240 RPhy

Contrôler l'Énergie

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Accorde au psy la maîtrise totale de plusieurs intensités d'énergie, qu'il s'agisse du froid, de la chaleur ou de l'électricité. Le personnage peut déplacer et diriger librement ces intensités, à volonté ; par contre, s'il les utilise pour attaquer, il réduit de moitié sa Projection psychique. Si ce pouvoir est lancé sur quelque chose avec une Présence propre, ou sur un être vivant, il suffit pour en éviter les effets de réussir un test de RPhy.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 6*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	4 intensités / 80 RPhy
140	Très Difficile	6 intensités / 100 RPhy
180	Absurde	8 intensités / 120 RPhy
240	Quasiment Impossible	12 intensités / 140 RPhy
280	Impossible	16 intensités / 160 RPhy
320	Surhumaine	20 intensités / 180 RPhy
440	Zen	25 intensités / 220 RPhy

Immunité

Niveau : 2 **Action :** Passive **Maintien :** Oui

Description : Le psy, ou la personne qu'il désigne, devient immunisé à l'effet de plusieurs intensités d'un type d'énergie déterminée. L'immunité doit être décidée à l'avance. Par exemple, si un personnage décide d'être immunisé contre l'électricité, il sera affecté normalement par le froid et le feu. Si le personnage subit une attaque à laquelle il est immunisé, chaque intensité diminue de 5 points les Dégâts de l'attaque, et augmente de +5 les Résistances contre ses effets.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 12*
40	*Facile*	*Fatigue 8*
80	Moyenne	*Fatigue 6*
120	Difficile	*Fatigue 4*
140	Très Difficile	*Fatigue 2*
180	Absurde	10 intensités
240	Quasiment Impossible	15 intensités
280	Impossible	20 intensités
320	Surhumaine	30 intensités
440	Zen	40 intensités

Modifier la Nature

Niveau: 2 **Action:** Activa **Maintien :** Oui

Description: Ce pouvoir permet de transformer plusieurs intensités d'énergie d'un type à un autre. Par exemple, un psy peut convertir le feu en gel ou en électricité. Si cette énergie possède une Présence propre, elle peut éviter cet effet en réussissant un test de RPhy.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 6*
80	Moyenne	*Fatigue 4*
120	Difficile	*Fatigue 2*
140	Très Difficile	6 intensités / 100 RPhy
180	Absurde	8 intensités / 120 RPhy
240	Quasiment Impossible	12 intensités / 140 RPhy
280	Impossible	16 intensités / 160 RPhy
320	Surhumaine	20 intensités / 180 RPhy
440	Zen	25 intensités / 220 RPhy

Dôme d'Énergie

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Le psy crée un dôme d'énergie qui détruit tout ce qui entre à son contact. L'attaque affecte une zone importante, à l'intérieur de laquelle il n'est pas possible de désigner des cibles. Elle s'effectue sur le Mode Électricité et ses Dégâts dépendent de la difficulté atteinte. À certains niveaux, le pouvoir du Dôme est si pur qu'il peut même blesser les êtres immatériels. L'attaque est parfaitement visible, même pour les individus incapables de voir les matrices.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	*Fatigue 6*
140	Très Difficile	*Fatigue 4*
180	Absurde	Dégâts 100 / 25 m de rayon
240	Quasiment Impossible	Dégâts 120 / 50 m de rayon
280	Impossible	Dégâts 140 / 100 m de rayon
320	Surhumaine	Dégâts 160 / 200 m de rayon Peut blesser les êtres immatériels
440	Zen	Dégâts 200 / 500 m de rayon Peut blesser les êtres immatériels

Énergie Supérieure

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Version augmentée du pouvoir de premier niveau Créer de l'Énergie, pouvant générer des effets bien plus dévastateurs.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 20*
40	*Facile*	*Fatigue 16*
80	Moyenne	*Fatigue 12*
120	Difficile	*Fatigue 8*
140	Très Difficile	*Fatigue 6*
180	Absurde	*Fatigue 4*
240	Quasiment Impossible	25 intensités
280	Impossible	35 intensités
320	Surhumaine	45 intensités
440	Zen	55 intensités

SENSATION

Cette discipline permet au psy de percevoir et contrôler les sentiments et sensations d'autres personnes. A la différence des autres disciplines, aucune Projection psychique n'est requise pour acquérir la cible, quoi qu'un jet soit toujours nécessaire afin de déterminer la portée du pouvoir. De plus, si le Psy n'arrive pas à obtenir un minimum de 10% de dommage sur la table de combat, la cible affectée peut ajouter +60 à son jet de RPsy.

Modificateur : un psy bénéficie d'un bonus de +20 à son Talent psychique lorsqu'il utilise ses pouvoirs télépathiques sur un sujet avec qui il est en contact physique.

Percevoir les Sentiments

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy perçoit ce que ressent un individu à l'instant même. Pour résister aux effets de ce pouvoir, il faut réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. La cible affectée a droit à un nouveau test tous les 5 rounds, mais seulement si elle soupçonne qu'elle est affectée par ce genre de pouvoir.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	100 RPsy
120	Difficile	120 RPsy
140	Très Difficile	140 RPsy
180	Absurde	160 RPsy
240	Quasiment Impossible	180 RPsy
280	Impossible	200 RPsy
320	Surhumaine	220 RPsy
440	Zen	240 RPsy

Intensifier les Sentiments

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Intensifie les sentiments ou l'état d'esprit principal de l'individu en ce moment précis. Gardez à l'esprit que ce pouvoir ne permet pas d'accroître un sentiment qui n'existait pas précédemment. Il est par exemple possible de faire en sorte qu'une personne irritée ne puisse plus contenir sa rage, ou que quelqu'un de triste se laisse aller à la dépression. Il faut réussir un test de RPsy contre la difficulté indiquée pour résister à cet effet ; une cible affectée peut refaire ce test tous les 5 rounds si elle pense se trouver sous l'influence de ce type de pouvoir.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	100 RPsy
120	Difficile	120 RPsy
140	Très Difficile	140 RPsy
180	Absurde	160 RPsy
240	Quasiment Impossible	180 RPsy
280	Impossible	200 RPsy
320	Surhumaine	220 RPsy
440	Zen	240 RPsy

Détecter les Sentiments

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Détecte un sentiment déterminé sur n'importe quel sujet se trouvant dans le rayon d'action du pouvoir. Si par exemple le psy essaie de détecter de la colère, il détecte tous les individus colériques se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet. Pour résister, il faut réussir un test de RPsy contre la difficulté atteinte. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, puisqu'il affecte directement tous les individus présents à l'intérieur de la zone.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	80 RPsy / 10 m de rayon
120	Difficile	100 RPsy / 50 m de rayon
140	Très Difficile	120 RPsy / 100 m de rayon
180	Absurde	140 RPsy / 250 m de rayon
240	Quasiment Impossible	160 RPsy / 500 m de rayon
280	Impossible	180 RPsy / 1 km de rayon
320	Surhumaine	200 RPsy / 10 km de rayon
440	Zen	220 RPsy / 100 km de rayon

Connecter les Sens

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Ce pouvoir relie les sens du psy avec ceux d'autres individus et inversement, permettant à tous deux de voir et d'écouter ce que l'autre ressent. Si le psy le désire, il peut refuser à l'autre d'accéder à ses sens, mais la cible n'a pas le même pouvoir sur le créateur du lien, sauf s'il réussit un test de RPsy contre la difficulté indiquée. Quiconque échoue au test de Résistance a droit à un nouveau test tous les 5 rounds, mais seulement s'il pense être la cible d'un tel pouvoir. La distance maximale de connexion dépend de la difficulté atteinte.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	60 RPsy / 10 m de rayon
120	Difficile	80 RPsy / 100 m de rayon
140	Très Difficile	100 RPsy / 500 m de rayon
180	Absurde	120 RPsy / 1 km de rayon
240	Quasiment Impossible	140 RPsy / 10 km de rayon
280	Impossible	160 RPsy / 100 km de rayon
320	Surhumaine	180 RPsy / 1000 km de rayon
440	Zen	200 RPsy / n'importe quelle distance

Créer les Sentiments

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Crée de nouveaux sentiments chez un individu. Par exemple, il peut faire en sorte que deux personnes qui ne se supportent pas tombent amoureuses l'une de l'autre, ou que deux amants ressentent de la répulsion l'un envers l'autre. Avec ce pouvoir, le psy peut soumettre sa cible à n'importe quel effet psychologique : la peur, la douleur... Pour résister à ce pouvoir, il faut réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. Si les sentiments créés sont de nature radicalement opposée à ceux de l'individu, il peut bénéficier d'un bonus de +20 à son test de RPsy. Toute cible affectée a droit à un nouveau test tous les 5 rounds, mais seulement si elle pense que ces sentiments ne sont pas naturels pour elle.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	80 RPsy
140	Très Difficile	100 RPsy
180	Absurde	120 RPsy
240	Quasiment Impossible	140 RPsy
280	Impossible	160 RPsy
320	Surhumaine	180 RPsy
440	Zen	200 RPsy

Charger de Sentiments

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Ce pouvoir charge un objet ou un lieu précis d'un fort sentiment, qui envahit automatiquement tout individu le touchant ou se trouvant à l'intérieur. Si, par exemple, le psy charge une épée de colère, n'importe qui la touchant ressentira une colère immense. Si ce pouvoir affecte un lieu, la zone est délimitée par la difficulté atteinte. Il faut pour y résister réussir un test de RPsy ; en cas d'échec, il est possible de le refaire tous les 5 rounds, si la cible affectée pense que ses sentiments ont été altérés de façon surnaturelle. Ce pouvoir ne requiert pas du personnage qu'il utilise sa Projection psychique, puisqu'il suffit d'être dans ce lieu ou de toucher cet objet. Si la cible affectée se trouve hors de la zone ou pas en contact avec l'objet chargé, les effets disparaissent immédiatement.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 6*
80	Moyenne	*Fatigue 4*
120	Difficile	*Fatigue 2*
140	Très Difficile	100 RPsy / zone de 5 m
180	Absurde	120 RPsy / zone de 10 m
240	Quasiment Impossible	140 RPsy / zone de 25 m
280	Impossible	160 RPsy / zone de 50 m
320	Surhumaine	180 RPsy / zone de 100 m
440	Zen	220 RPsy / zone de 500 m

Éliminer un Sens

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy fait disparaître temporairement un des cinq sens d'un individu. Il peut éliminer un sens supplémentaire tous les 20 points de marge d'échec de la cible, en cas d'échec sur un test de RPsy. La cible affectée a droit à un nouveau test tous les 5 rounds, mais elle peut seulement récupérer un sens à la fois.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 6*
80	Moyenne	*Fatigue 4*
120	Difficile	*Fatigue 2*
140	Très Difficile	100 RPsy
180	Absurde	120 RPsy
240	Quasiment Impossible	140 RPsy
280	Impossible	160 RPsy
320	Surhumaine	180 RPsy
440	Zen	220 RPsy

Transférer un Sens

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Permet au psy de projeter un de ses sens à une distance maximale d'un kilomètre. Une fois dans ce lieu, il pourra utiliser ses compétences secondaires sensorielles comme s'il était sur place. La présence du psy pourra seulement être détectée par des individus capables de voir les matrices psychiques. Il n'est pas possible de traverser les barrières d'énergie ou les lieux protégés magiquement.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 6*
80	Moyenne	*Fatigue 4*
120	Difficile	*Fatigue 2*
140	Très Difficile	1 km de rayon
180	Absurde	10 km de rayon
240	Quasiment Impossible	100 km de rayon
280	Impossible	500 km de rayon
320	Surhumaine	1000 km de rayon
440	Zen	N'importe quelle distance



Illustration © Yamichi Nivel / Arkaturion 2012

Quand elle utilise ses pouvoirs psychiques, Angélique est capable de voir le passé comme si elle y était

Détruire les Sentiments

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Élimine les sentiments choisis par le psy chez sa cible. Il faut déterminer quels sentiments il compte effacer, et si la destruction est générale ou si elle concerne seulement quelque chose de précis. Pour y résister, il faut réussir un test de RPsy contre la valeur indiquée par la difficulté atteinte. La cible peut bénéficier d'un bonus de +20 si l'émotion est très ancrée dans son cœur. Le psy peut éliminer un sentiment supplémentaire tous les 20 points de marge d'échec. Si le test échoue de plus de 80 points, il peut même effacer tous les sentiments de l'esprit de la cible, la changeant pratiquement en végétal.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	*Fatigue 6*
140	Très Difficile	*Fatigue 4*
180	Absurde	120 RPsy
240	Quasiment Impossible	140 RPsy
280	Impossible	160 RPsy
320	Surhumaine	180 RPsy
440	Zen	200 RPsy

Zone

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Fonctionne comme le pouvoir de Télépathie du même nom, mais en permettant d'utiliser ces pouvoirs sur une zone. De cette façon, toutes les capacités psychiques utilisées quand cette zone est maintenue active affectent tous les individus présents dans le rayon indiqué.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	*Fatigue 4*
140	Très Difficile	10 m de rayon
180	Absurde	100 m de rayon
240	Quasiment Impossible	1 km de rayon
280	Impossible	10 km de rayon
320	Surhumaine	100 km de rayon
440	Zen	500 km de rayon

Télémétrie

La Télémétrie est la capacité mentale permettant de percevoir les résidus ambiants. Toutes les matrices psychiques laissent derrière elles un peu d'énergie, dépendant de leur état d'esprit et de leurs pensées. Un personnage avec cette discipline peut ressentir ces résidus et étudier le passé.

Modificateur : un psy bénéficie d'un bonus de +20 à son Talent psychique lorsqu'il utilise ses pouvoirs télémétriques sur un objet avec lequel il est en contact physique.

Percevoir les Résidus

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy perçoit les résidus ambiants de sentiments intenses, même s'ils datent de très longtemps. Les sentiments doivent avoir été vraiment puissants pour qu'on puisse les ressentir, comme une grande passion ou une peur atroce.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 1*
40	*Facile*	Une heure
80	Moyenne	Six heures
120	Difficile	Un jour
140	Très Difficile	Trois jours
180	Absurde	Une semaine
240	Quasiment Impossible	Un mois
280	Impossible	Un an
320	Surhumaine	Une décennie
440	Zen	Un siècle

Lire le Passé

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Permet de ressentir ce qui s'est passé dans le passé pour un objet déterminé ou dans un lieu précis. Ce pouvoir permet de voir absolument tous les événements s'étant passés dans la période de temps indiquée par le test de Talent.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 8*
40	*Facile*	*Fatigue 6*
80	Moyenne	*Fatigue 4*
120	Difficile	*Fatigue 2*
140	Très Difficile	Une heure
180	Absurde	Six heures
240	Quasiment Impossible	Un jour
280	Impossible	Une semaine
320	Surhumaine	Un mois
440	Zen	Un an

Connaissance Humaine

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : Ce pouvoir permet d'analyser le passé d'un individu, en tentant de percevoir les actions qu'il a réalisées. Le psy peut rechercher un acte précis effectué par la cible ou ce qu'il a fait à un moment déterminé. Par exemple, le psy pourrait savoir si la cible a commis un assassinat, ou ce qu'il a fait dans le détail une semaine plus tôt à cette heure précise. Un individu peut résister à cet effet en réussissant un test de RPsy contre la difficulté indiquée.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 6*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	Un jour / 80 RPsy
140	Très Difficile	Une semaine / 100 RPsy
180	Absurde	Un mois / 120 RPsy
240	Quasiment Impossible	Un an / 140 RPsy
280	Impossible	Dix ans / 160 RPsy
320	Surhumaine	Cinquante ans / 180 RPsy
440	Zen	Toute sa vie / 200 RPsy

Voir dans l'Histoire

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Permet au psy de projeter ses sens dans le passé, ce qui permet d'assister à n'importe quel événement ayant eu lieu dans l'endroit où il se trouve, comme s'il avait été réellement présent. Ce pouvoir peut retourner dans le passé du nombre d'années indiqué par la difficulté atteinte.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 16*
40	*Facile*	*Fatigue 12*
80	Moyenne	*Fatigue 8*
120	Difficile	*Fatigue 6*
140	Très Difficile	*Fatigue 4*
180	Absurde	Un an
240	Quasiment Impossible	Dix ans
280	Impossible	Un siècle
320	Surhumaine	Un millénaire
440	Zen	N'importe quand dans le passé

Les Pouvoirs de Matrice

En plus des capacités mentales expliquées, il existe quatre pouvoirs génériques auxquels ont accès tous les psy, quelles que soient leurs spécialités. Ils ne font partie d'aucune discipline, peuvent être acquis en dépensant un seul PPP, et un PPP temporaire permet d'y avoir un accès limité. Ces pouvoirs n'ont pas de niveau.

Détruire les Matrices

Niveau : NA **Action :** Passive **Maintien :** Oui

Description : Ce pouvoir détruit les pouvoirs psychiques actifs, tant qu'ils ne sont pas supérieurs au niveau indiqué par la difficulté atteinte.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 6*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	Pouvoirs de niveau Moyen
140	Très Difficile	Pouvoirs de niveau Difficile
180	Absurde	Pouvoirs de niveau Très Difficile
240	Quasiment Impossible	Pouvoirs de niveau Absurde
280	Impossible	Pouvoirs de niveau Quasiment Impossible
320	Surhumaine	Pouvoirs de niveau Impossible
440	Zen	Pouvoirs de niveau Surhumain

Sentir les Matrices

Niveau : NA **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy peut ressentir l'utilisation de pouvoirs et remarquer la présence d'individus possédant aussi ces capacités. De cette façon, le personnage « voit » l'énergie des matrices et, par conséquent, n'applique aucun malus de cécité contre les capacités psychiques invisibles. Par exemple, un psy atteignant une difficulté Moyenne pour ressentir les matrices psychiques actives et détecter les pouvoirs latents chez les personnes, sur une zone de 25 mètres.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 1*
40	*Facile*	10 m de rayon Permet de voir les matrices psychiques actives
80	Moyenne	50 m de rayon Détecte les pouvoirs latents des personnes
120	Difficile	50 m de rayon Permet de reconnaître un pouvoir utilisé
140	Très Difficile	100 m de rayon
180	Absurde	250 m de rayon Remarque les disciplines d'affinité d'un psy
240	Quasiment Impossible	500 m de rayon Évalue le talent d'un autre psy
280	Impossible	1 km de rayon Détecte les PPP libres d'un autre psy
320	Surhumaine	5 km de rayon Détecte les pouvoirs que possède un autre psy
440	Zen	100 km de rayon

Occulter les Matrices

Niveau : NA **Action :** Passive **Maintien :** Oui

Description : Cache les capacités mentales du psy contre le pouvoir Sentir les Matrices d'autres personnes. Ce pouvoir diminue l'effet de Sentir les Matrices d'autant de niveaux de difficulté que ce qu'indique la difficulté atteinte. Si l'effet de Sentir les Matrices diminue en dessous de sa difficulté minimale (Facile), les pouvoirs du psy ne seront pas découverts par cette détection. Le pouvoir de Sentir les Matrices n'est annulé que pour les pouvoirs du psy qui se cache, pas pour les autres cibles.

Effets :

20	*Routinière*	*Fatigue 2*
40	*Facile*	*Fatigue 1*
80	Moyenne	-2 niveaux de difficulté
120	Difficile	-3 niveaux de difficulté
140	Très Difficile	-4 niveaux de difficulté
180	Absurde	-5 niveaux de difficulté
240	Quasiment Impossible	-6 niveaux de difficulté
280	Impossible	-7 niveaux de difficulté
320	Surhumaine	-8 niveaux de difficulté
440	Zen	-9 niveaux de difficulté

Connecter les Matrices

Niveau : NA **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Grâce à ce pouvoir, le personnage peut connecter à travers son propre esprit ceux de plusieurs individus ayant la capacité d'utiliser des pouvoirs psychiques. De cette façon, une des personnes connectées rajoute à son Talent psychique les modificateurs de Volonté des autres. Seule une personne peut utiliser ses capacités psychiques quand elles sont connectées, car les autres utilisent seulement leur pouvoir comme catalyseur. Les personnes connectées doivent se servir volontairement de leur pouvoir dans ce but. Le nombre de personnes pouvant se connecter dépend du test de Talent.

Effets :

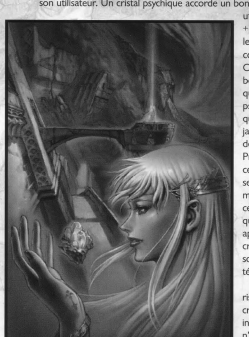
20	*Routinière*	*Fatigue 6*
40	*Facile*	*Fatigue 4*
80	Moyenne	*Fatigue 2*
120	Difficile	2 individus
140	Très Difficile	3 individus
180	Absurde	4 individus
240	Quasiment Impossible	6 individus
280	Impossible	8 individus
320	Surhumaine	10 individus
440	Zen	20 individus

Pazusu utilise ce pouvoir au niveau Très Difficile et connecte son esprit à deux autres psy, qui ont respectivement 10 et 11 en Volonté. Si tous deux décident d'utiliser leurs capacités pour augmenter le pouvoir de Pazusu, celui ci rajoutera un bonus de +35 à son Talent psychique, puisque les modificateurs de ses compagnons sont de +15 et +20

LES CRISTAUX PSYCHIQUES

Il est faux d'affirmer que seuls les esprits peuvent générer et contrôler les énergies des matrices psychiques. Il existe certaines matières dont la substance peut se synchroniser avec les énergies des matrices, et de servir de récepteurs et d'amplificateurs. Ces objets, que l'on appelle communément cristaux psychiques, n'ont pas de forme ou de taille déterminée. En fait, parfois ils ne ressemblent même pas à de vrais cristaux. Cependant, tous ont une chose en commun : ils augmentent les capacités psychiques de ceux avec qui ils sont en contact.

Deux facteurs influent sur la qualité de ces artefacts inhabituels : leur dimension et leur forme. La dimension est sûrement le facteur le plus important des deux : plus un cristal est grand et mieux il canalise et amplifie les énergies de son possesseur. Normalement, les cristaux les plus communs font la même dimension qu'une pièce de monnaie, mais il en existe assurément des plus grands. Quelques légendes racontent même qu'un Duk'zarist a réussi à contrôler un cristal de la taille d'une bâtisse. En ce qui concerne la forme d'un cristal, elle peut s'avérer aussi fondamentale que ses dimensions, car plus un cristal est taillé avec soin pour résonner avec les matrices psychiques et plus il amplifie les pouvoirs de son utilisateur. Un cristal psychique accorde un bonus au Talent psychique de son utilisateur, compris entre +5 et +30. Pour pouvoir l'utiliser, le personnage doit être en contact physique avec le cristal. C'est au MJ de déterminer les bonus des cristaux psychiques qu'il introduira dans le jeu. Un psy ne peut se synchroniser qu'avec un seul cristal et ne peut jamais bénéficier des bonus de deux cristaux différents. Prenez aussi en compte que certains cristaux ne peuvent se synchroniser qu'avec des matrices de certains types ; dans ce cas, ils n'accordent de bonus qu'aux pouvoirs des disciplines appropriées. Par exemple, un cristal télémétrique n'accorde son bonus qu'aux pouvoirs télémétriques du personnage.



Un cristal psychique

Il s'avère toutefois très risqué de laisser un puissant cristal psychique en des mains inexpertes. Tout le monde n'est pas préparé à contrôler ses pouvoirs mentaux à travers ces artefacts et, parfois, il est possible que l'énergie générée échappe à leur contrôle. Par conséquent, pour chaque +5 de bonus qu'accorde le cristal, il augmente d'un point le niveau de fatigue obtenu en cas d'échec lors de l'utilisation d'un pouvoir. Par conséquent, si un personnage obtient un résultat de fatigue 4 en utilisant un cristal +15, il perd trois points supplémentaires, comme s'il avait obtenu fatigue 7.

Illustration © Kamwaza 2002

Chapitre 14

Conditions et accidents

Nul ne sait ce qui l'attend quand il se lève le matin.

Clariton Howard

Le combat n'est pas le seul danger que puissent rencontrer les personnages au fil de leurs aventures. Ils affrontent souvent des problèmes bien plus quotidiens, comme les maladies, les poisons ou les chutes. Cette section permet de décrire aux joueurs les conséquences de ces problèmes et les règles qui s'appliquent dans chaque situation.

ACCIDENTS

Ce sont des événements variés qui peuvent arriver à n'importe quel individu pour diverses raisons et qui ont toujours des conséquences négatives. Nous allons voir comment gérer chacune d'entre elles.

Chutes

Une chute depuis une grande hauteur comporte des risques importants. Lors d'une partie, plusieurs choses peuvent se terminer par la chute d'un personnage, comme échouer à un test d'Escalade ou sauter depuis un endroit trop élevé. Pour en déterminer les conséquences, il faut effectuer un test d'Acrobaties. La difficulté de ce test, ainsi que les Dégâts qu'elle peut infliger par force cinétique, dépendent de la distance de chute. Ces deux facteurs sont présentés dans le **Tableau 68 : Chutes**. Le personnage effectue un test contre la difficulté indiquée et, s'il réussit, parvient à chuter sans aucune autre conséquence. En cas d'échec, la marge d'échec correspond à la Marge d'Attaque de la chute, à croiser avec ses Dégâts sur la Table de Combat. Ce qui revient à dire qu'on calcule les dégâts effectifs de la chute comme s'il s'agissait d'une attaque dont le personnage s'est défendu en utilisant sa compétence Acrobaties. Il peut utiliser son IP contre le Mode Contondant pour réduire ces dégâts. Si le MJ l'accepte, les joueurs peuvent utiliser leur compétence Saut à la place d'Acrobaties, mais ils augmentent dans ce cas d'un niveau la difficulté du test. Si l'endroit de réception est très dangereux, comme une fosse remplie de pieux ou équivalent, le MJ peut augmenter les Dégâts de la chute d'entre 10 et 40 points, ou changer le Mode principal par un autre mieux approprié.

Célia a une compétence d'Acrobaties de 60. Elle glisse d'un toit à 20 mètres de hauteur et subit une chute terrible. Pour éviter de se rompre le coup, elle effectue un test d'Acrobaties et obtient 25 aux dés, soit un résultat final de 85. Comme il lui fallait dépasser le niveau de difficulté Absurde, elle échoue de 95 points (différence entre son résultat final et la difficulté requise). Les Dégâts d'une chute de 20 mètres sont de 100 et, comme Célia porte une armure matelassée, elle possède un IP 1 contre le Mode Contondant. En consultant la Table de Combat, nous découvrons qu'elle perd 80 points de vie. Il s'en est fallu de peu…

Tableau 68 : Chutes

Distance	Difficulté	Dégâts
2 m	Facile	20
5 m	Moyenne	40
10 m	Difficile	60
15 m	Très difficile	80
20 m	Absurde	100
30 m	Quasiment Impossible	120
50 m	Impossible	140
Plus de 50 m	Surhumaine	160

Manque d'air

Un personnage peut manquer d'air pour de nombreuses raisons, allant des étranglements à une submersion prolongée sous l'eau, et en mourir. Le temps qu'un personnage peut passer en retenant sa respiration dépend directement de sa Constitution. Si un personnage prend une bonne respiration et se prépare à la retenir, il doit réaliser un test de Constitution tous les dix rounds (c'est-à-dire toutes les trente secondes) pour résister sans problème. Chaque fois qu'il le réussit, il doit réduire temporairement d'un point sa valeur de Constitution pour effectuer le test suivant. S'il n'a pas eu le temps de prendre sa respiration ou qu'il ne s'est tout simplement pas préparé, il subit un malus de -3 à sa valeur de Constitution quand il effectue ces tests. Si le personnage possède le pouvoir du Ki Utilisation de l'énergie nécessaire, il n'a besoin de réaliser un test que toutes les demi-heures.

Dès le moment où le personnage échoue à un tel test, il ne peut plus résister et doit obligatoirement respirer de l'air. Tous les trois rounds suivants, il doit effectuer un test de RPhy contre 80 pour rester conscient. Même s'il réussit ce test, il subit un malus cumulatif de -5 à sa Résistance à chaque test suivant. S'il reprend sa respiration, ces malus disparaissent au rythme de 10 points par round. Quand le test de Résistance échoue, le personnage tombe immédiatement inconscient. S'il échoue à un test de Résistance alors qu'il est inconscient, le personnage meurt asphyxié.

EFFETS

Au cours des parties, les personnages sont souvent soumis à divers effets. Ils doivent le plus souvent réussir un test de Résistance pour les éviter et, en fonction de l'échec ou de la réussite à ce test, ils sont plus ou moins affectés.

Naturellement, il est absolument impossible d'énumérer tous les états auxquels peut être soumis un personnage ; la liste suivante n'essaie donc que de présenter les plus habituels, ceux qui sont fréquemment rencontrés lors des parties. Comme toujours, le MJ a toute latitude pour les modifier ou en créer de nouveaux s'il le désire.

Malus à toutes les actions

Le malus à toutes les actions est sans doute l'effet préjudiciable le plus commun d'*Animo*. Il existe des dizaines de causes qui peuvent provoquer ces malus : la fatigue, des sorts, des Critiques… Quand un personnage subit un malus à toutes les actions, cela signifie qu'il se trouve dans un état déplorable, qui l'empêche de donner le maximum de lui-même, physiquement ou mentalement. Il applique donc ce malus à tous ses jets de D100, qu'ils concernent les tests de compétences secondaires (tests d'Escalade, de Vigilance …) ou principales (attaque, défense, convocation, Projection magique et psychique, Talent psychique …). La seule exception à cette règle concerne le calcul de l'Initiative, pour laquelle le malus est réduit de moitié. Les Résistances des personnages ne subissent pas ces malus.

Cependant, un malus à toutes les actions se répercute aussi sur d'autres aspects du personnage. Tous les 20 points de malus, il réduit temporairement d'un point la valeur de toutes ses caractéristiques pour les tests opposés, ainsi que d'un point son Mouvement et son Indice de Poids.

De plus, les malus affectent l'AMR des sorciers et l'accumulation de Ki des maîtres martiaux, même si aucune de ces deux capacités ne requiert de lancer de dés pour être utilisée. Un personnage subit un malus à son AMR égale à la moitié du malus, arrondi au supérieur par tranche de 5, et pour chaque -20, il réduit d'un point toutes ses accumulations de Ki.

Bonus à toutes les actions

Il s'agit de l'effet opposé au malus à toutes les actions. Le personnage bénéficie d'un bonus à tous les jets de D100 réalisés pour tester ses compétences principales et secondaires. De même, pour chaque +20 obtenu, il gagne un point supplémentaire à ses caractéristiques pour les tests opposés. Cet effet n'augmente pas les capacités surnaturelles du personnage. Quel que soit le bonus reçu, ni les Accumulations de Ki ni l'AMR, ni le Talent psychique, ni les tests de convocation ne sont augmentés. Ce bonus n'augmente pas non plus le Mouvement ou l'Indice de Poids d'un personnage.

Autres effets

Tous les effets n'accordent pas uniquement des bonus ou des malus aux actions. Suit une liste des autres effets communs que peuvent subir des personnages au fil de leurs aventures :

Peur : Un personnage qui a peur ressent l'anxieuse nécessité d'éviter quelque chose, dont il est sûr que la présence lui infligera de terribles maux. La peur provoque un malus de -60 à toutes les actions autre que fuir de la source de la peur, mais comme le personnage est conscient de ses actes, il peut rester s'il le désire. Si la peur est provoquée par une capacité surnaturelle quelconque, elle dure une heure pour chaque 10 points d'échec sur le test de Résistance, sauf si l'effet du pouvoir indique autre chose.

Terreur : Bien qu'il soit difficile de la distinguer de la peur, le terme de Terreur est utilisé dans *Anima* pour exprimer un niveau d'angoisse supérieur. Une personne terrorisée ne peut pas contrôler ses actes et se voit obligée à fuir la source de sa terreur. Le personnage ne peut pas affronter ce qui provoque chez lui cette terreur ; il reste paralysé de peur si jamais il essaie. Si la terreur est provoquée par une capacité surnaturelle quelconque, elle dure une heure pour chaque 10 points d'échec sur le test de Résistance, sauf si l'effet du pouvoir indique autre chose.

Douleur : Si le personnage échoue au test de Résistance requis, il souffre d'une intense douleur qui lui inflige un malus automatique de -40 à toutes ses actions. La douleur peut être plus ou moins forte, et provoquer un malus de -80 si elle est extrême, ou à peine -20 si elle n'est pas très importante.

Faiblesse : La faiblesse réduit les capacités physiques d'un individu. Le personnage perd un point de ses quatre caractéristiques physiques basiques (Force, Dextérité, Agilité et Constitution) pour chaque 10 points d'échec sur le test de Résistance requis. Ce malus est récupéré au rythme d'un point par heure, sauf si le contraire est explicitement indiqué.

Paralysie : Un personnage paralysé ne peut pas se déplacer en totale liberté, ce qui lui inflige un malus aux actions comme indiqué dans la section Les situations de combat, présentée dans le **Chapitre 9**. La paralysie peut varier en fonction de la liberté de mouvement restant au personnage. S'il peut à peine bouger, il s'agit d'une **Paralysie partielle**, dans le cas contraire d'une **Paralysie mineure**.

Paralysie totale / Incapacité : Le personnage est soumis aux malus indiqués dans la section **Les situations de combat**, présentée dans le **Chapitre 9** (soit -200). Il ne peut effectuer aucune action active puisque dans cet état, il ne peut plus se déplacer. Il reste paralysé pendant une heure par chaque 10 points de marge d'échec au test de Résistance requis, sauf si le contraire est explicitement indiqué. Si la marge d'échec est inférieure à 10, cet effet ne dure qu'une minute par point.

Colère : Cet état représente bien plus qu'un simple énervement ou que de la fureur. Le personnage perd complètement la tête et se jette sur l'objet de sa colère ou, le cas échéant, tous ceux qui se trouvent à côté. Il a l'obligation d'utiliser ses capacités les plus puissantes : les sorciers lancent leur meilleur sort, les combattants utilisent leurs points de Fatigue et les psy dépensent leurs PPP pour améliorer leurs attaques. Le personnage reste en colère pendant une minute par point d'échec au test de Résistance requis, à moins que le contraire ne soit explicitement indiqué.

Coma : Le personnage tombe dans un profond sommeil dont il ne peut émerger. Un personnage comateux est évidemment considéré comme incapacité et ne peut agir.

Cécité : Cet effet fait perdre à un individu sa capacité à voir. Il subit le malus à toutes les actions indiqué dans la section **Les situations de combat**, présentée dans le **Chapitre 9** sous l'intitulé cécité totale. Si la perte de vision est causée par un flash de lumière, le personnage affecté n'applique que le modificateur de **cécité partielle** au cours du round précédant la fin de l'effet. La cécité dure une heure par chaque 10 points d'échec au test de Résistance, à moins que le contraire ne soit explicitement indiqué.

Surdité : Comme la cécité, si ce n'est que le personnage perd sa capacité auditive. La surdité dure une heure par chaque 10 points d'échec au test de Résistance, à moins que le contraire ne soit explicitement indiqué.

Mutisme : Comme la cécité, si ce n'est que le personnage perd sa capacité à parler. Le mutisme dure une heure par chaque 10 points d'échec au test de Résistance, à moins que le contraire ne soit explicitement indiqué.

Fascination : Le personnage reste complètement absourdi devant quelque chose, se délectant du plaisir de l'observation de cette chose. Il ne peut réaliser aucune action active ni même se déplacer. Les actions passives qu'il effectue subissent un malus de -20.

Dégâts : Le personnage subit une perte de points de vie équivalente à la marge d'échec du test de Résistance. Aucun Indice de Protection ne modifie ce résultat puisqu'il affecte directement le corps du personnage. Il n'inflige pas de Critiques mais peut parfaitement mener à la mort du personnage par perte de points de vie. Dans certains cas, les dégâts peuvent être plus ou moins importants ; on peut alors doubler ou diminuer de moitié la marge d'échec.

Inconscience : Le personnage tombe inconscient s'il ne réussit pas le test de Résistance. Bien qu'il puisse se réveiller pour des raisons naturelles extrêmes, comme être plongé dans l'eau ou parce qu'il subit des dégâts massifs, il reste normalement endormi pendant une heure tous les 10 points de marge d'échec. Si la marge d'échec est inférieure à 10, il ne reste hors de combat que pendant une minute par point de marge d'échec.

Hallucinations : Le personnage cesse de voir le monde réel comme il est vraiment et subit les assauts de visions incontrôlées que crée son inconscient. Il confond habituellement les choses se trouvant autour de lui avec d'autres choses. Cet effet doit être mis en scène par le MJ. Les hallucinations durent une heure par chaque 10 points d'échec au test de Résistance, à moins que le contraire ne soit explicitement indiqué.



Tessa reste très affaiblie après son combat

PIÈGES

Les pièges sont un point constant pour la vie du personnage. Dans cette section, nous décrivons le fonctionnement commun des pièges et leurs effets. Chaque piège a deux caractéristiques différentes : sa complexité et son camouflage. La complexité mesure la compétence avec laquelle il fonctionne ou, ce qui revient au même, la difficulté que les personnages doivent atteindre pour éviter ses effets. Par exemple, une flèche tirée vers le personnage se confronte à sa défense, tandis qu'une fosse requiert un test de Saut ou d'Athlétisme pour être évitée. Le second facteur est le camouflage du piège. Bien que cela ne soit pas obligatoire, les pièges sont très souvent cachés. Le camouflage du piège représente la difficulté du test de Vigilance que doivent effectuer les personnages pour se rendre compte de sa présence ou de son fonctionnement. Si quelqu'un utilise la compétence Observation, il diminue d'un niveau la difficulté requise.

La difficulté des tests dépend du niveau du piège (consulter le **Tableau 69**). Il indique la qualité de la conception ou de la fabrication du piège, ce qui permet de différencier une simple corde à nœud coulant d'un complexe artefact aztèque. Si un piège est de niveau 40, cela correspond à une complexité et un camouflage Difficiles.

Illustration © M. van Vuuren

Néanmoins, le personnage qui crée le piège peut y introduire une emphase spéciale, lui permettant d'être plus efficace ou mieux camouflé. S'il le désire, il peut rajouter un niveau à la complexité du piège ou à son camouflage, et diminuer d'autant le deuxième aspect. Ainsi, si un piège augmente d'un niveau la difficulté pour en éviter les effets, il réduit d'un niveau la difficulté pour le détecter, ou inversement. Ces modificateurs n'augmentent pas le niveau du piège ni la difficulté pour le désactiver.

Lémures souhaite protéger sa maison et parvient à fabriquer un piège de niveau 30. En général, on suppose que le dispositif a un niveau de difficulté Moyen, ce qui requiert un test Moyen de Vigilance pour le détecter. Cependant, Lémures est bien plus intéressé par un piège efficace que discret et choisit donc de baisser d'un niveau son camouflage pour le rajouter à son efficacité. Par conséquent, le piège fonctionne avec une efficacité Difficile mais ne requiert qu'un test Facile de Vigilance pour être détecté.

Effets

Voici quelques effets des pièges parmi les plus traditionnels, et quelques recommandations pour les mettre en place. On peut bien sûr en expliquer toutes les conséquences ; par conséquent, le MJ est comme toujours le seul juge des décisions finales.

Immobilisation : Ces pièges ont pour objectif de bloquer le personnage. La Force est égale au niveau du piège divisé par 5.

Fosse : La hauteur de la fosse dépend exclusivement de l'environnement et de la profondeur que l'on peut atteindre en creusant et du temps qu'on y passe.

Dégâts : Dans le cas des dégâts, l'effet du piège provoque une attaque en prenant comme Résultat d'Attaque la difficulté pour éviter le piège. Les Dégâts sont en général égaux au niveau du piège.

POISONS

Les poisons et venins représentent l'une des plus grandes menaces que puissent affronter les personnages. Les morsures d'animaux ou d'insectes, les conspirations d'assassins ou le simple fait de manger un fruit inconnu peuvent comporter un risque énorme. Dans *Anima*, les venins sont aussi classés en fonction de leur dangerosité et de leur puissance, entre les niveaux 10 et 100. Ce niveau indique la difficulté du test de RPoi pour en éviter les effets.

En plus du niveau, trois facteurs fondamentaux modifient les poisons : leur période d'activation, leur durée et leur effet. On considère que tous les poisons indiqués ici ont une période d'activation d'une heure (c'est-à-dire le temps avant que leurs effets en commencent à se faire sentir) et une durée en heures égale à la marge d'échec au test de Résistance. Pour qu'un poison fasse effet, il doit être ingéré ou introduit dans le corps par une blessure ensanglantée, suivant son type. L'effet du poison peut faire partie de tous ceux décrits dans ce chapitre ; toutefois, certains d'entre eux ont une incidence sur le niveau du poison. Un venin déterminé ne peut être inoculé qu'une fois tous les 5 rounds ; autrement dit, un personnage qui réussit son test de RPoi contre une substance déterminée ne peut pas être affecté par cette même substance avant que 5 rounds ne soient passés.

Les poisons de niveau 10 à 20 proviennent en général d'animaux et de plantes peu dangereux mais nocifs. Les poisons entre 30 et 50 ont pour origine des prédateurs dangereux et des plantes très étranges. Les poisons entre 60 et 70 sont de puissants composés de plusieurs produits. Enfin, les poisons de niveau 80 ou plus sont complètement inconnus dans la nature et ont forcément une origine surnaturelle.

Quand un personnage ou une créature est immunisé aux poisons naturels, cela signifie qu'il est immunisé aux poisons de niveau 70 ou inférieur, tant que ceux-ci ne sont pas produits par des êtres de Gnose supérieure à 25, ou créés par des moyens magiques.

Tableau 69 : Pièges

Niveau	Difficulté
10	Routinière
20	Facile
30	Moyenne
40	Difficile
50	Très Difficile
60	Absurde
70	Quasiment Impossible
80	Impossible
90	Surhumaine
100	Zen

Tableau 70 : Niveau des Poisons

Niveau	Résistance
10	La RPoi se fait contre 20
20	La RPoi se fait contre 40
30	La RPoi se fait contre 60
40	La RPoi se fait contre 80
50	La RPoi se fait contre 100
60	La RPoi se fait contre 120
70	La RPoi se fait contre 140
80	La RPoi se fait contre 160
90	La RPoi se fait contre 180
100	La RPoi se fait contre 200

Tableau 71 : Poisons

Nom	Niveau	Effets / RPoi	Activation	Durée	Contraction
Curare	60	Paralysie RPoi 80, Mort RPoi 60	Rapide	Normale	Par le sang
Atropine	50	Hallucinations RPoi 80	Normale	Normale	Au contact
Vinaigre de saturne	40	Douleur RPoi 60, Cécité RPoi 40	Normale	Longue	Ingestion
Muscarine	40	Hallucinations RPoi 60	Normale	Normale	Inhalation
Arsenic	50	Mort RPoi 80	Normale	Normale	Ingestion
Belladone	50	Inconscience RPoi 80	Rapide	Longue	Ingestion
Cyanure	50	Mort RPoi 60	Instantanée	Normale	Ingestion
Cantharidine	30	Colère RPoi 60	Normale	Normale	Par le sang
Thallium	20	Douleur RPoi 40	Normale	Normale	Par le sang
Acqua toffana	40	Faiblesse RPoi 80 Malus à toutes les actions RPoi 60	Retardée	Longue	Ingestion
Al-Baladin	60	Dégâts RPoi 100 Malus à toutes les actions RPoi 80	Rapide	Normale	Par le sang
Sève de Ramalen	80	Terreur RPoi 120 Cécité RPoi 100	Rapide	Normale	Au contact
Venin de serpent	40	Mort RPoi 60	Normal	Normale	Par le sang
Venin de cobra blanc	70	Mort RPoi 100	Instantanée	Normale	Par le sang

Illustration © MaudNoura 2002

Modificateurs

La liste des poisons leur attribue certaines caractéristiques. Là encore, certaines d'entre elles modifient leur niveau. Il faut prendre en compte qu'une modification du niveau d'un poison affecte seulement ses caractéristiques et ses effets, pas la difficulté de son test de RPoi. Par conséquent, un poison mortel de niveau 70 correspond à une difficulté de RPoi de 120 et pas 140 car son niveau de base est de 60, plus 10 pour provoquer la mort.

Poison mortel : +10 au niveau
L'effet du poison est mortel. Si le personnage échoue au test de RPoi et ne prend pas d'antidote avant la fin du temps d'activation, il meurt.

Coma ou paralysie totale : +5 au niveau
Seulement si les effets du poison laissent le personnage dans le coma ou totalement paralysé.

Activation rapide : +5 au niveau
Le poison n'a besoin que d'une ou deux minutes pour affecter le personnage.

Activation instantanée : +10 au niveau
Le poison n'a besoin que d'un ou deux rounds pour affecter le personnage.

Durée longue : +5 au niveau
Le poison a des effets inhabituellement étendus dans le temps : il dure un jour par point de marge d'échec au test de Résistance, au lieu d'une heure. Ce modificateur peut être choisi plusieurs fois, ce qui double à chaque fois sa durée.

Au contact / Inhalation : +10 au niveau
Le poison fait effet après un simple contact de la peau du personnage ou une inhalation.

Activation retardée : -10 au niveau
Le poison met plusieurs jours à faire effet quand le personnage échoue à son test de RPoi.

Effet supplémentaire : +5 au niveau
Le poison entraîne plusieurs conséquences. Les effets supplémentaires ont une difficulté inférieure de 20 points à la difficulté initiale. Par contre, la personne affectée par le poison n'effectue qu'un seul test de Résistance contre tous les effets, ce qui permet de lui infliger certains effets et d'autres pas. S'il s'agit d'un poison mortel, la difficulté de la Résistance contre l'effet de mort est toujours la plus basse.

Imaginons un poison dont la difficulté du test de RPoi est de 100 et qui a deux effets : Faiblesse et Inconscience. Si le premier effet est celui de Faiblesse, sa difficulté de RPoi est de 100, et celle du RPoi contre l'Inconscience sera de 80. Ainsi, si Célia ingère ce poison et obtient un résultat de 85 à son test de Résistance, elle est soumise à l'effet de Faiblesse mais ne perd pas conscience.

Liste des poisons

Voici une liste des poisons les plus caractéristiques du monde de Gaïa :

Curare : À l'origine, des indigènes utilisaient du curare pour empoisonner leurs flèches, aussi bien pour chasser que pour guerroyer. Sa composition reste un grand secret, que connaissent seulement les shamans les plus expérimentés. On l'obtient à partir de l'écorce de certaines plantes, en les faisant macérer dans l'eau puis en les pressant. Le liquide obtenu, de couleur brun rouge, donne le poison, une fois filtré. Le curare est mortel pour les humains car il paralyse tous les muscles de l'organisme tout en conservant la sensibilité du corps. Les symptômes d'un empoisonnement au curare sont les suivants : affaiblissement des bras, difficultés pour respirer et, à la fin, mort par paralysie du cœur. Il ne fonctionne efficacement que par voie intraveineuse. Administré par voie orale, il ne se révèle pas très toxique.

Atropine : L'atropine est l'un des principes actifs de la mandragore et de la jusquiame. C'est un puissant hallucinogène que l'on peut absorber à travers la peau. Il est extrêmement difficile à synthétiser parce qu'il requiert de grandes connaissances en chimie.

Muscarine : La muscarine provient du champignon connu sous le nom d'amanite tue-mouches, caractérisée par son chapeau rouge. Ce champignon a grandi pendant des millénaires dans les forêts de bouleau des pays nordiques et se trouve probablement à l'origine de nombreuses légendes d'êtres sauvages. Elle peut donner des hallucinations et des visions de petites créatures.

Vinaigre de saturne : Les vapeurs contenues dans les fumées du plomb noir sont hautement toxiques. Dilués dans l'eau et ensuite ingérées, elles procurent d'intenses douleurs intestinales (colique saturnine) et des lésions du système nerveux central (saturnisme), qui provoquent la cécité.

Arsenic : Ce produit est élaboré en pulvérisant les feuilles de la plante d'arsenic sur des viscères de porc. Les liquides provenant de la putréfaction dissolvent l'arsenic et le rendent encore plus vénéneux. Ingéré, il provoque de terribles douleurs au ventre et à la tête, ce qui conduit à une mort instantanée. Les cadavres des victimes de l'arsenic se conservent pendant très longtemps.

Belladone : La belladone est une plante peu commune pouvant provoquer le sommeil. Une fois trouvée, il faut la cuire pour obtenir un bouillon très toxique dont le principe actif majeur est l'acétylcholine, un puissant somnifère.

Cyanure : Les amandes amères, les noyaux d'abricot et d'autres fruits comme la pêche, la cerise, la prune et les nèfles, contiennent un grand nombre de sucres appelés glucosides, qui peuvent se transformer en acide cyanhydrique dans notre organisme. Extraits en grande quantité et fermentés de la façon appropriée, ils constituent un puissant poison. Le cyanure peut provoquer une mort fulgurante parce qu'il affecte les voies respiratoires et les poumons.

Cantharidine : La cantharidine est le principe actif des cantharides, des scarabées de couleur verte fréquents sur les terres du vieil Empire, qui vivent habituellement sur les saules et les frênes. On les appelle aussi « mouches impériales », mais leur nom scientifique est Cantharis Vesicatoria ou Lytta Vesicatoria. Séchées, pulvérisées et traitées de la manière adaptée, elles entraînent une hyperactivité et un comportement extrêmement violent, allant jusqu'à étourdir l'esprit de la personne affectée.

Thallium : L'intoxication par le thallium produit des symptômes similaires à ceux d'une intoxication par le plomb, mais elle se manifeste par de fortes douleurs au ventre et aux membres. Le thallium peut aussi provoquer des spasmes douloureux dans le torse et le dos, associés à des vomissements et des altérations du sens de l'équilibre. Elle provoque aussi parfois la chute des cheveux.

Asqua Toffana : La découverte de ce poison n'est pas très claire. Certains l'attribuent à une femme appelée Toffana qui, plusieurs siècles auparavant, était une criminelle réputée. Apparemment, la formule originelle de ce poison était un composé de jus de diverses herbes auquel il fallait ensuite ajouter un alcool en provenance de Lannet. Il s'agit d'un liquide transparent, inodore et insipide. Quelques gouttes suffisent à miner lentement la santé d'une personne, provoquant chez elles anorexie et soif excessive. Ensuite, la personne manifeste une émaciation extrême et de l'abattement.

Al-Baladin : Il s'agit d'un puissant poison nomade, obtenu à partir de plantes excessivement rares endémiques de quelques oasis des déserts. Cette puissante toxine, qui doit être introduite dans le sang, en altère le flux et fait exploser certaines veines et artères.

Sève de Ramalen : C'est la sève à l'état brut qui coule dans les arbres de Ramalen quand ils sont vivants. Bien que ces arbres soient théoriquement éteints, il reste quelques rares doses de cette toxine au marché noir. C'est un composé surnaturel, même si la plupart des gens l'ignorent.

Venin de serpent : Le venin typique des serpents. Cette puissante toxine affecte le cœur et provoque un arrêt cardiaque.

Venin de cobra blanc : Il s'agit probablement du venin naturel mortel le plus puissant au monde. Il attaque le système nerveux et moteur du corps, provoquant une mort cérébrale et physique en quelques secondes.



Le sang d'une méduse est l'un des poisons mystiques les puissants

Antidotes

Les antidotes servent à bloquer ou diminuer les effets des substances toxiques. Il existe deux catégories d'antidotes, les généraux et les antidotes spécifiques à chaque poison. Les antidotes spécifiques sont conçus pour combattre un poison précis : le simple fait de les administrer à temps permet d'annuler les effets du poison. Dans le cas des antidotes génériques, ils ont un niveau comme les poisons (*cf.* **Tableau 70**) et permettent à la personne intoxiquée d'effectuer un nouveau test de RPoi, en appliquant un bonus ou un malus à leur RPoi égal au double de la différence de niveau entre les deux substances. Par exemple, si le niveau de l'antidote est de 20 points supérieur à celui du poison, la personne affectée peut réaliser un nouveau test de RPoi contre la difficulté du poison, en bénéficiant d'un bonus de +40 à son jet. Un antidote n'accorde qu'un seul nouveau test.

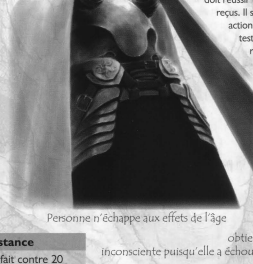
VIEILLISSEMENT

Dans *Anima*, on suppose que les personnages joueurs sont jeunes ou d'âge moyen, encore loin de la vieillesse. Cependant, suite à des effets surnaturels ou avec le temps qui passe, les personnages peuvent être affectés par l'âge. Si un personnage atteint la vieillesse, soit plus de 60 ans pour un être humain, il subit un malus de -2 à ses caractéristiques physiques. S'il devient un ancien, soit 80 ans (ou équivalant), le malus devient -4 et il subit un malus à toutes ses actions physiques de -60.

MALADIES

Les maladies fonctionnent de manière un peu différente des autres effets. Un personnage peut combattre pendant des semaines ou des mois les effets des maladies, sans être vaincu par elles ni les vaincre totalement. Quand un personnage réussit le test de RMal requis, il ne se débarrasse pas complètement de la maladie, mais seulement et temporairement de ses effets. Chaque jour qui passe, il doit effectuer un nouveau test, et il ne se débarrasse complètement de la maladie que s'il réussit son test de plus de 40 points.

Les effets de la maladie peuvent être ceux décrits dans ce chapitre ou tout autre décidé par le MJ. Si un individu entre en contact avec le sang ou la salive d'une personne malade, il doit effectuer un test de RPoi de même difficulté pour éviter de contracter la maladie.



Personne n'échappe aux effets de l'âge

Tableau 72 : Maladies

Niveau	Résistance
10	La RMal se fait contre 20
20	La RMal se fait contre 40
30	La RMal se fait contre 60
40	La RMal se fait contre 80
50	La RMal se fait contre 100
60	La RMal se fait contre 120
70	La RMal se fait contre 140
80	La RMal se fait contre 160
90	La RMal se fait contre 180
100	La RMal se fait contre 200

Modificateurs

Dans le cas des maladies contagieuses, on augmente le niveau de la maladie de la façon suivante :

Contagieuse : +10 au niveau

Ceux qui restent pendant un certain temps avec un malade doivent réaliser un test de RMal pour éviter de contracter la maladie, même s'ils n'entrent pas en contact direct avec lui.

Fléau : +20 au niveau

Le malade propage sa maladie où qu'il aille. Toute personne se trouvant à moins de 50 mètres du malade ou dans un lieu où il est resté plus de trois heures, doit effectuer un test de RMal.

TYPES DE DÉGÂTS SPÉCIAUX

Quand un personnage subit une attaque de Mode Chaleur, Froid ou Électricité, il peut subir des effets additionnels en plus des dégâts naturels infligés. Aucune de ces attaques ne provoque d'hémorragie chez la personne affectée, mais elles peuvent entraîner les conséquences suivantes :

Dégâts de froid

Le froid peut congeler et ankyloser le corps qu'il affecte. Quand un personnage subit des dégâts de froid, il doit réussir un test de RPhy contre une difficulté égale au nombre de PV perdus. Le personnage subit automatiquement un malus à toutes les actions induit par le froid, équivalent à la marge d'échec du test ; ce malus disparaît au rythme de 5 points par round. La difficulté du test de Résistance se calcule indépendamment des Critiques reçus suite à ces dégâts. Les créatures à Encaissement divisent par cinq cette valeur. À cause des dégâts abrasifs infligés, les dégâts de froid mettent deux fois plus longtemps à guérir chez les êtres organiques.

Dégâts électriques

Les dégâts infligés par l'électricité provoquent aussi des effets négatifs. Chaque fois que le personnage subit une perte de points de vie suite à une attaque électrique, il doit réussir un test de RPhy contre la quantité de dégâts reçus. Il subit automatiquement un malus à toutes les actions dû au choc, égal à la marge d'échec du test, qui disparaît au rythme de 10 points par round. En cas d'échec de plus de 60 points, le personnage tombe automatiquement inconscient. La difficulté du test de Résistance se calcule indépendamment des Critiques reçus suite à ces dégâts.

Célia est la cible d'un sort électrique qui lui inflige 110 points de dégâts. Bien que cette quantité ne soit pas suffisante pour lui infliger un Critique, elle doit réussir un test de RPhy contre 110 pour éviter le choc électrique. Malheureusement, elle obtient un résultat final de 45 et tombe inconsciente puisqu'elle a échoué de 65 points.

Dégâts de chaleur

La perte de points de vie provoquée par les températures élevées peut se révéler très préjudiciable pour le personnage. Tous les dégâts subis à cause de la chaleur mettent deux fois plus longtemps à guérir chez les êtres organiques. De plus, quand un personnage est affecté par le feu, il est possible que ses vêtements ou les choses qu'il porte, ou lui-même, prennent feu. Chaque fois qu'il subit une attaque de feu, il doit lancer un D100 et y ajouter la quantité de dégâts subis (pas de Jet Ouvert sur ce jet). La valeur obtenue indique si les flammes prennent sur le corps du personnage, comme l'indique le **Tableau 73**. Si le personnage porte des vêtements ou des équipements susceptibles de prendre feu, il doit rajouter entre 10 et 40 points au résultat de ce jet. Par contre, les vêtements ou armures de qualité exceptionnelle, ou peu susceptibles de s'enflammer, peuvent réduire cette quantité d'un maximum de 60 points. Si le personnage est immunisé à un certain nombre d'intensités de feu, chaque intensité réduite correspond à 20 points de moins sur le tableau. Dans le cas des créatures à Encaissement, le résultat final doit être divisé par 5.

Tableau 73 : En Flammes

Quantité	État
140 à 179	Allumé
180 à 239	Ardent
240 à 299	En flammes
+300	Calciné

Illustration © Sawyer 2001

Pazusu reçoit 100 points de dégâts provoqués par une attaque de feu. Pour savoir s'il prend feu, il lance les dés et obtient 70, qu'il rajoute aux 100 points de dégâts subis. Malheureusement, il porte des vêtements de soie très susceptibles de s'enflammer, pour lesquels on rajoute 20 points de plus. Comme le total final est de 190, le Tableau 73 nous indique qu'il se trouve dans l'état Ardent.

Allumé : Les vêtements et les cheveux du personnage sont légèrement roussis. Il ne subit pas de dégâts mais doit enlever ses vêtements ou essayer d'étouffer le feu de ses mains ou en se roulant par terre. De cette façon, il peut jeter un D10, y ajouter sa valeur de Dextérité ou d'Agilité et réduire de cette somme le niveau dans le **Tableau 73**. Si le personnage ne fait rien pour étouffer le feu, celui-ci augmente tous les rounds de 10 points d'état.

Ardent : Les vêtements et une partie de la chevelure du personnage brûlent et lui brûlent la peau. Si le personnage n'enlève pas ses vêtements, il subit automatiquement 10 points de dégâts par round où il reste habillé (50 points de dégâts pour les créatures à Encaissement). Pour étouffer le feu, il peut faire les mêmes choses que dans l'état Allumé. Une armure complète protégeant de la chaleur réduit ces dégâts subis de 2 points par point d'IP (de 5 points, avec Encaissement). Si le personnage ne fait rien pour étouffer le feu, celui-ci augmente tous les rounds de 10 points d'état.

En flammes : La peau et les cheveux du personnage brûlent en même temps que ses vêtements. Il perd 25 PV automatiquement à chaque round (125 dans le cas des créatures à Encaissement), mais son armure peut l'aider comme précédemment. Il doit se jeter à l'eau, se couvrir de sable ou utiliser les méthodes décrites précédemment pour étouffer les flammes. S'il décide d'enlever ses vêtements ou son armure, il réduit automatiquement la valeur du feu de 60 points. Si le personnage ne fait rien pour étouffer le feu, celui-ci augmente tous les rounds de 10 points d'état.

Calciné : Idem que précédemment, si ce n'est que le corps entier du personnage est consumé par les flammes. Il perd automatiquement 50 PV à chaque round (250 contre Encaissement). Cependant, dans cette situation, il ne peut plus se servir de son armure pour réduire les dégâts, sauf si celle-ci est naturelle. Il s'avère extrêmement difficile d'annuler cet effet. Les moyens les plus efficaces consistent à se jeter dans l'eau ou à se couvrir de sable, mais le personnage peut aussi tenter de se rouler par terre ou d'étouffer le feu avec quelque chose, comme précédemment.

Pazusu est dans l'état Ardent, ce qui lui fait perdre 10 points de vie par round à cause du feu. Cependant, comme il dispose d'un IP de 3 contre le Mode Chaleur, il réduit ces dégâts à 4 points par round.

INTENSITÉS D'ÉNERGIE

Les intensités mesurent le niveau de puissance des trois types d'énergie naturelles existant dans le monde : la chaleur, le froid et l'électricité. Bien que nous puissions en trouver d'autres, ces trois-là sont les plus utilisées pendant le jeu. En fonction de leur importance, elles peuvent provoquer diverses conséquences, qu'il s'agisse de dégâts ou d'autres effets secondaires.

Il existe au cours d'une partie de nombreuses raisons pour que le MJ et les joueurs sachent exactement ce que représente un nombre d'intensités précis. Il faut très souvent savoir à combien d'intensités équivaut un incendie ou un éclair. De plus, quelques capacités surnaturelles permettent à un personnage de créer, contrôler ou réduire des intensités d'énergie, et il faut pour cela déterminer ce qu'ils peuvent ou ne peuvent pas faire. Si, par exemple, un sorcier veut éteindre un incendie dans une maison, il doit au moins réduire le feu de 20 intensités pour y parvenir. Plus loin est donnée une liste pour chaque classe d'élément, avec leurs conséquences en fonction de leur puissance et des exemples des équivalents naturels que ces intensités représentent.

Intensités de Feu

Cette valeur indique la puissance, la vigueur et la taille des flammes. Le feu est un des éléments naturels les plus puissants, capable de consumer et faire fondre toute matière. Toute personne touchant des flammes ou s'en approchant assez près peut subir de graves lésions. Les Dégâts de base qu'inflige un contact avec les flammes sont égaux au nombre d'intensités fois 5. Ses effets sont calculés en utilisant la Table de combat et la différence sur un test de la compétence que le MJ considère appropriée en fonction de la situation.

Tableau 74 : Intensités de Feu

Intensités	Équivalence	Dégâts
1	La flamme d'une bougie	5
3	Le feu d'une torche	15
5	Un petit bûcher	25
7	Un grand bûcher	35
20	L'incendie d'une maison	100
30	Un haut fourneau	150
40	Un château en flammes	200
50	Un volcan	250

Intensités de Froid

Indice qui mesure la force du froid et du gel ou, ce qui revient au même, les effets des basses températures. Contrairement aux flammes, il ne produit pas de conséquences directes sur les personnes, mais une exposition prolongée peut provoquer diverses séquelles, allant de maladies à la mort. Par conséquent, le MJ peut imposer les effets additionnels qu'il estime appropriés. En ce qui concerne les créatures que le froid affecte particulièrement, on peut utiliser le même calcul de dégâts que pour les intensités de feu.

Tableau 75 : Intensités de Froid

Intensités	Équivalence	Dégâts
1	Givre	5
5	Neige	25
10	Gel	50
20	Iceberg	100
30	Un blizzard	150
50	Une zone glaciale	250

Intensités d'Électricité

Évalue la puissance de l'énergie électrique, allant de la simple électricité statique à un éclair. Comme le feu, l'électricité peut entraîner de graves conséquences en cas de contact direct. Ses Dégâts sont là aussi égaux à 5 fois son nombre d'intensités.

Tableau 76 : Intensités d'Électricité

Intensités	Équivalences	Dégâts
1	Étincelle	5
3	Électricité statique	15
5	Une petite décharge	25
7	La décharge d'une anguille électrique	35
20	Éclair	100
40	Une puissante tempête électrique	200

PRÉSENCE

Comme toute chose fait partie du flux des âmes, tout être vivant ou objet, aussi insignifiant qu'il paraisse, possède une présence spirituelle. Cet « esprit » est son âme, la valeur intrinsèque qu'il possède par rapport à la réalité. La Présence d'une chose ou d'une personne nous indique quelles sont ses Résistances, ainsi que la facilité avec laquelle elles peuvent être influencées par les capacités surnaturelles. Dans le cas des êtres vivants, la Présence dépend de leur niveau (comme indiqué dans le **Tableau 5**), mais elle fonctionne d'une façon distincte pour les choses inanimées. La Présence des objets dépend de nombreux facteurs distincts : leur complexité, la matière qui les compose, leurs taille et forme ou même leur ancienneté. Comme il est impossible d'énumérer tous les objets qui existent, vous pouvez vous servir des **Tableaux 77** et **78** comme référence pour calculer la Présence des plus communs. Comme ces objets n'ont pas de caractéristiques, toutes leurs Résistances (RPhy et RMys principalement) sont égales à leur Présence. Mais rappelez-vous d'une chose : les choses NE sont PAS simplement la somme des parties qui les constituent.

Chacune possède son existence propre, formée de centaines d'éléments qui, conjointement, donnent naissance à quelque chose de complètement nouveau. Par conséquent, pour connaître la Présence de quelque chose il ne suffit pas de faire la somme des présences de base de tous les objets qui la composent, mais bien de la considérer dans sa globalité. Par exemple, un édifice peut être composé de murs, de dizaines de meubles et d'ustensiles... mais au lieu d'ajouter chacun d'entre eux séparément, leur union composant la bâtisse à sa propre Présence.

Tableau 77 : Présences

Équivalence	Présence
Petits objets simples *(cuillères, vases, choises...)*	10 à 25
Objets naturels complexes *(montres, longue-vue, tente de camping...)*	25 à 60
Gemmes, matériaux inhabituels et œuvres d'art *(argent, diamants, grands tableaux...)*	40 à 80
Choses de grande taille *(chariot, grandes statues, collines...)*	80 à 120
Choses colossales *(montagnes, lacs, grandes bâtisses...)*	120 à 180

INVULNÉRABILITÉ ET STRUCTURE

À quoi peut résister une porte avant que les personnages ne la fracassent ? Un sorcier peut-il détruire un mur avec son sort ? Très souvent, les joueurs autant que le MJ se voient obligés de répondre à ce genre de questions. Dans ce but, il ne suffit pas uniquement de savoir quelle est la Présence des objets, il faut aussi évaluer exactement les dégâts qu'ils peuvent supporter avant d'être détruits. Par conséquent, nous allons présenter les règles que le MJ peut utiliser, s'il se trouve dans une telle situation.

Pour commencer, tout corps possède des points de structure, indiquant la quantité de dégâts qu'ils peuvent absorber avant d'être brisés. En termes de jeu, cela correspond aux PV de l'objet, qui est réduit en morceaux quand ils arrivent à zéro. Si un personnage attaque une chose, celle-ci utilise les règles d'Encaissement ; cependant, comme l'objet est inanimé, il n'effectue pas de test de défense.

Naturellement, toutes les armes ou attaques n'ont pas la capacité de tout briser. Il serait illogique de penser que quelqu'un puisse détruire un mur de pierre massif à l'aide d'un simple couteau. Pour savoir si une attaque peut détériorer un objet, il faut se référer à son Seuil d'Invulnérabilité. Ce Seuil indique la quantité de Dégâts nécessaires pour qu'un coup puisse endommager sa cible. Cela signifie que si une attaque possède des Dégâts inférieurs au Seuil de l'objet, quelle que soit la compétence de l'attaquant celui-ci ne pourra jamais lui faire perdre de PV.

Le Seuil d'Invulnérabilité des objets ne s'applique pas quand l'attaquant est capable d'altérer l'énergie. Comme elle affecte autant l'essence des choses que leur forme matérielle, une attaque qui altère l'énergie provoque toujours des dégâts aux structures, même si ses Dégâts sont inférieurs au Seuil. Le MJ peut bien sûr modérer cette règle en fonction des circonstances, et demander que les armes ou les attaques aient une Présence minimale pour pouvoir ignorer l'Invulnérabilité de certains artefacts ou monstres très puissants.

Si un personnage avec Force 8 frappe avec une dague un mur de pierre avec un Seuil d'Invulnérabilité de 100, il ne pourra jamais l'endommager quelle que soit sa compétence, parce que les Dégâts de l'attaque sont seulement de 40 (30 pour l'arme, +10 pour la Force). Si, par contre, il utilise une épée à deux mains avec des dégâts de 110 (90 de l'arme + le double du modificateur de Force), il dépasse le Seuil du mur et peut entamer sa structure.

Il est possible que l'arme attaquante se brise lors d'un coup sur un objet. Le MJ doit ainsi prendre en compte quelle est la dureté de la matière attaquée et l'obliger à réussir un test de Fracassement avec – 2 s'il est mou, +4 s'il est rigide et +12 s'il possède une consistance exceptionnelle.

Les règles de cette partie ne concernent que les personnages réalisant des attaques directes, et pas les utilisations différentes des armes. Si un prisonnier muni d'un couteau tente de faire sauter les barreaux de sa cellule, il peut arriver à rogner la pierre en faisant preuve de patience, puis à arracher les barres de métal. Dans ces situations, le MJ doit utiliser son bon sens. Nous allons maintenant énumérer quelques objets, avec leur Seuil d'Invulnérabilité et leurs points de structure.

Points de structure : Points de vie de l'objet.
Seuil d'Invulnérabilité : Indique le Seuil d'Invulnérabilité, si nécessaire.
Base de Présence : Valeur animique et spirituelle.

Tableau 78 : Invulnérabilité et structure

Matière	Base de Présence	Points de structure	Seuil d'Invulnérabilité
Petite pierre	10	40	60
Roche énorme	30	300	100
Table	20	60	20
Chaise	15	50	20
Baril	20	70	30
Coffre	20	70	50
Coffre renforcé	25	150	80
Chariot	40	300	40
Diligence	50	350	60
Mur de planches	40	300	60
Mur de pierre	50	400	100
Mur de pierres massives	60	450	120
Pont	60	400	90
Grand pont	80	800	120
Porte normale	20	100	40
Porte robuste	30	200	80
Porte métallique	40	300	120
Herse	60	500	120
Grille métallique	40	200	120
Petit arbre	30	200	40
Grand arbre	60	500	60
Hutte	50	400	50
Maison	70	600	80
Bâtisse	100	2.000	100
Manoir	120	3.000	100
Palais	140	4.000	120
Château	160	5.000	140
Village	140	NA	NA
Ville	160	NA	NA
Métropole	200	NA	NA
Barque	40	200	40
Voilier	80	600	70
Croiseur	100	1.000	80
Navire gigantesque	120	2.000	80

Chapitre 15

L'Expérience

Nous commettons des erreurs par ignorance, et nous apprenons de nos erreurs.

Auguste

Qu'est ce que l'expérience ?

Dans une partie de jeu de rôle, le concept de victoire absolue n'existe pas. À la fin de chaque séance, les joueurs ne se réunissent pas pour décider si c'est eux ou le Meneur de Jeu qui a gagné. Le plus important est de se divertir, et que les personnages apprennent d'intéressantes leçons pouvant leur servir à s'améliorer. Cette avancée est quantifiée par les points d'expérience.

Les points d'expérience sont un concept abstrait difficile à définir. À la fin de chaque séance, le Meneur de Jeu donne un certain nombre de points aux joueurs qui ont participé à la partie. La quantité reçue mesure ce qu'ont pu apprendre les joueurs d'une situation déterminée et comment ils ont réussi à la gérer. Quand ils atteignent une valeur fixée, ils montent au niveau suivant, comme expliqué au **Chapitre 1**.

Un personnage peut acquérir des points d'expérience pour de nombreuses raisons : combattre, réaliser des actions qui mettent à l'épreuve leurs compétences ou concevoir des plans originaux. Les joueurs reçoivent aussi des points pour l'interprétation de leurs personnages, comme récompense de leur investissement dans leur rôle. Le MJ prend en compte tout ce qui peut valoir des points d'expérience aux joueurs et les répartit de façon individuelle. Normalement, le système d'expérience d'*Anima* est conçu pour que, à la fin d'une partie, les joueurs obtiennent en moyenne entre 15 et 35 points d'expérience, suivant leur réussite ou manque de réussite dans leurs actions. En fonction des situations vécues et de l'interprétation des joueurs, cela peut leur rapporter plus ou moins de points d'expérience. Cela dépend toujours du style de chaque groupe. Nous allons maintenant voir les situations distinctes qui rapportent de l'expérience aux joueurs.

Expérience dans les situations normales

Plusieurs situations peuvent accorder de l'expérience aux joueurs pour des actions distinctes du combat.

Encadré XV: Références pour l'Expérience

Interprétation	5 à 25
Actions difficiles	1 à 5
Bons plans ou idées	1 à 5
Une heure de jeu	1 à 3
Résolution d'un arc	5 à 30

Interprétation du joueur : La quantité d'expérience attribuée à chaque joueur pour son interprétation est un aspect subjectif, que choisit librement le Meneur de Jeu. L'interprétation devrait être la part la plus importante dans le système d'expérience d'*Anima* ; elle est donc plus récompensée que les autres aspects. Le MJ peut décider de n'accorder aucun point d'expérience à un joueur qui n'intervient pas durant la partie et qui s'est contenté d'assister les autres. Au contraire, un joueur qui participe activement pourrait être récompensé par 5 à 20 points, selon ce que le Conteur juge approprié. Si celui-ci considère qu'un joueur a exceptionnellement bien interprété son personnage, il pourra même aller jusqu'à lui attribuer 25 points d'expérience.

Actions difficiles : Dans ce cas, on récompense la capacité d'un personnage à mettre en pratique ses compétences secondaires, et ce avec succès. Pour pouvoir en bénéficier, la compétence utilisée doit avoir une certaine importance au niveau de l'intrigue ; par conséquent, un joueur ne peut pas simplement déclarer que son personnage se déplace discrètement chaque fois qu'il va aux toilettes et s'attendre à une récompense pour cela. Il faut aussi que l'action soit légèrement compliquée : par exemple, s'il possède une compétence de 20, il devrait être récompensé s'il réussit une action de difficulté Moyenne (80) lors d'une situation importante ; par contre, si sa compétence lui permet de réussir sans difficulté, il ne devrait pas recevoir de points d'expérience. La quantité d'expérience accordée par le Meneur de Jeu représente une moyenne entre la difficulté que rencontre un personnage pour accomplir l'action et l'importance de cette action. Les situations de grande importance et très difficiles peuvent être récompensées par 5 points d'expérience, tandis que les moins importantes et complexes ne rapportent qu'1 à 2 points.

Bons plans ou idées : Un joueur qui a une bonne idée ou qui développe un bon plan pourra être récompensé par 1 à 5 points d'expérience, suivant ce que le Meneur de Jeu en pense.

Une heure de jeu satisfaisante : Le simple fait de participer à une séance devrait rapporter des points d'expérience. Un joueur reçoit de 1 à 3 points par heure de jeu. Encore une fois, la quantité de points accordée dépend du MJ, qui donne plus ou moins de points en fonction du divertissement qu'a procuré la séance de jeu à tout le monde. En général, lors d'une partie normale, les personnages reçoivent 2 points d'expérience par heure de jeu ; si elle n'a pas été très satisfaisante, qu'il y a eu des problèmes entre les joueurs ou que les choses ne sont pas vraiment bien passées, le Meneur de Jeu peut n'accorder qu'un seul point. Donner 3 points par heure de jeu ne devrait être réservé qu'aux parties spéciales, que tout le monde a beaucoup apprécié.

Résolution de scénario ou d'arc de campagne : Quand le groupe finit un chapitre d'une campagne ou un scénario ayant duré plusieurs séances, le Meneur de Jeu peut accorder entre 5 et 30 points d'expérience aux joueurs. La quantité de points obtenus dépend du nombre de séances nécessaires pour compléter le chapitre et de la résolution elle-même.

Le Combat

Contrairement à d'autres systèmes, dans *Anima* on n'accorde pas les points à la « pièce ». Le simple fait de terrasser un adversaire puissant ne rapporte pas d'expérience, contrairement au combat en lui-même. Quand les personnages se confrontent à un adversaire en utilisant toutes leurs capacités et en risquant leur vie, ils peuvent réellement tirer profit de la situation et apprendre des leçons inestimables. Vaincre un archimage qui ne peut pas lancer de sort ou donner le coup de grâce à un combattant enchaîné n'apprend rien aux personnages. En fait, ils n'ont pas souffert pour parvenir à la victoire et ils ne peuvent pas se rendre compte de ce qu'ils ont bien fait et de là où ils se sont trompés.

Pour estimer combien d'expérience peut valoir un combat pour un personnage, il faut tout d'abord décider de la difficulté qu'il représente pour lui ou pour son groupe. Plus une confrontation peut s'avérer compliquée et plus ceux qui participent directement au combat peuvent en tirer de l'expérience. Mesurer la difficulté d'un combat est une chose qui revient totalement au MJ. Il doit décider du degré de complexité équivalant à une victoire des personnages, comme par exemple la différence de niveaux qui existe entre les adversaires et la puissance combative de chaque groupe. Il ne faut pas oublier d'autres facteurs importants, comme l'équipement de chacun, l'état de santé actuel... Bien sûr, il y a une grande différence entre deux combattants identiques si l'un d'entre eux manie une épée de fer rouillée et l'autre une armure mystique et une arme de qualité +15. De même, le combat n'est pas égal si l'un des adversaires subit d'importants malus à toutes ses actions et ne possède que la moitié de ses points de vie, tandis que son adversaire est en parfaite santé. Dans ces situations, le MJ peut relever ou rabaisser la difficulté d'un ou deux niveaux, suivant les différences présentes.

Quand les personnages combattent en groupe, il faut les considérer comme un seul être au moment de préparer un combat. Évidemment, un adversaire qui est quasiment impossible à battre par un personnage seul peut se révéler très simple à vaincre pour tout un groupe. De même, il faut aussi mesurer le degré de menace des adversaires qu'affrontent les personnages, en prenant en compte leur nombre et leur puissance.

Le **Tableau 79** indique l'expérience à attribuer aux personnages lorsqu'ils gagnent un combat, en fonction de la difficulté qu'il représente pour eux. Comme il est totalement impossible d'énumérer tous les cas possibles, nous donnons quelques exemples qui peuvent servir de référence pour le MJ.

En dépit de toutes ces explications, il faut toujours prendre en compte que les personnages peuvent continuer à gagner de l'expérience quand ils vainquent des adversaires sans passer par un véritable combat, bien qu'il ne s'agisse pas alors de points de combat. Par exemple, si un assassin parvient à entrer dans la maison d'une puissante sorcière et à la tuer sans lui laisser l'opportunité de se défendre, il ne gagne pas d'expérience pour l'avoir vaincue au combat (puisqu'il n'y en a pas eu), mais le MJ peut le récompenser avec 5 points pour améliorer ses compétences clandestines. De même, si un sorcier ne peut pas lancer de sorts du fait d'un plan parfaitement conçu et mis en pratique par les personnages, ils pourraient quand même être récompensés par 5 points pour leur superbe idée.

Encadré XVI: Exemples de combats

Routinier : Un combattant de niveau six contre deux gardes de cité ; un archimage de niveau dix contre une petite armée de quarante ou cinquante soldats professionnels...

Facile : Un guerrier de deuxième niveau contre un simple garde ; un groupe de personnage de niveau trois ou quatre contre un seul adversaire de même niveau...

Moyen : Un combattant contre un guerrier avec vingt ou trente points de moins en compétences martiales ; un groupe qui possède des capacités surnaturelles contre un autre groupe similaire qui n'en a pas...

Difficile : Deux combattants identiques avec le même équipement ; deux groupes aux pouvoirs et compétences similaires ; un guerrier de niveau six contre cinquante soldats professionnels...

Très Difficile : Un guerrier de niveau quatre contre une dizaine de soldats professionnels ; un touche-à-tout de niveau cinq ou six contre un guerrier de même niveau, mais mieux équipé...

Absurde : Un groupe de personnages de niveau cinq contre un Élémentaire Supérieur d'Obscurité ; un guerrier de premier niveau contre vingt gardes de cité...

Quasiment Impossible : Un groupe de personnages de niveau 5 contre un adversaire supérieur de quatre ou cinq niveaux ; un guerrier de niveau deux ou trois contre cinq soldats d'élite...

Impossible : Un groupe de personnages de niveau six ou sept contre le Filisnogos ; un duel contre un adversaire supérieur de sept ou huit niveaux...

Modificateurs pour le combat

Les personnages ne vainquent pas toujours de façon claire un adversaire. En cas de combat, des dizaines de circonstances peuvent en altérer le résultat.

Ennemi partiellement vaincu ou terrassé

L'ennemi s'échappe ou arrête le combat sans qu'il soit terminé ; les personnages gagnent alors la moitié de l'expérience qu'ils auraient dû obtenir en cas de victoire totale. Laisser la vie à un ennemi vaincu n'est pas inclus dans ce cas : dans cette situation les joueurs acquièrent toute l'expérience normale pour avoir vaincu leur adversaire.

Vaincus

Si un personnage ou un groupe de personnages est vaincu au combat par son adversaire et parvient à survivre, il obtient un tiers des points d'expérience pour une victoire totale. Il faut prendre en compte qu'il ne suffit pas qu'un adversaire ne décide pas de tuer un personnage ou le groupe et s'arrête à une correction, parce que l'on apprend de ses erreurs que quand sa vie est réellement en danger. On apprend plus souvent de ses défaites que de la plus grande des victoires...

Encadré XVII: Modificateurs pour le combat

Victoire totale :	Tous les points
Victoire partielle :	Moitié des points
Échec :	Tiers des points

Tableau 79 : Expérience en combat

Difficulté	Expérience	Explication
Routinière	Aucune	Combats qui ne présentent aucun défi pour les personnages, qu'ils peuvent gagner sans difficulté malgré des circonstances adverses et en faisant preuve de la pire des malchances.
Facile	1	Le personnage a toutes les chances de gagner et y parvient normalement avec facilité. Cependant, contrairement au cas précédent, il y a un risque, bien que faible, que la chance soit vraiment contre lui.
Moyenne	5	Le combat est très équilibré pour les deux camps, mais il y a un léger avantage pour les personnages joueurs, que ce soit du fait de leur compétence ou de leur nombre.
Difficile	10	Il s'agit d'un combat réellement équilibré, dans lequel les deux adversaires ou groupes d'adversaires ont exactement les mêmes chance de gagner.
Très Difficile	15	Le combat est à nouveau très équilibré, mais il y a cette fois un léger avantage en faveur du groupe opposé, qui généralement remporte la victoire. En fait, il s'agit d'un combat Moyen, vu depuis la perspective du groupe ennemi.
Absurde	20	Confrontations où tout est vraiment opposé aux personnages, d'autant plus que leurs adversaires les surpassent en puissance. Cependant, ils ont encore une petite possibilité de gagner, si la chance les accompagne.
Quasiment Impossible	30	Il s'agit de combats pratiquement perdus d'avance, car le déséquilibre entre les adversaires se révèle quasiment infranchissable. La chance seule ne permet pas de remporter cet affrontement ; ce n'est que dans des circonstances très particulières et avec une série de jets chanceux qu'il serait possible de gagner ce type de confrontation.
Impossible	60	Comme leur nom l'indique, ce sont des combats qu'aucun personnage ne peut remporter, à moins d'un véritable miracle. Malgré tout, il n'existe rien de mieux qu'une partie de jeu de rôle pour voir comme les miracles peuvent devenir réalité.

Livre du Meneur de Jeu



Illustration © Wen Yu Li

Chapitre 16

La Tâche du Meneur de Jeu

Un chef est un homme qui a besoin des autres.

Paul Valéry

Si vous lisez ces lignes, c'est que vous avez décidé de tenir le rôle du Meneur de Jeu, et il vous reste donc quelques pages à feuilleter. Avant tout, félicitations, parce que vous pouvez être sûr que vous allez faire un travail vraiment gratifiant qui vous procurera des heures et des heures d'amusement. En tant que MJ, vous aurez la tâche de contrôler la partie, de préparer des scénarios complexes pour les personnages et de décider du dénouement de chaque situation. Mais par-dessus tout, n'oubliez pas votre objectif principal : divertir vos joueurs, et vous aussi par la même occasion.

Ce chapitre a pour but de donner des conseils à ceux qui pensent que cette tâche est compliquée. Nous essaierons de leur faciliter le travail de mener une partie d'*Anima*. Quoi qu'il en soit, gardez à l'esprit que la majorité des indications sont de simples conseils, que vous pouvez ignorer quand vous l'estimez nécessaire.

Conseils et indications

Nous allons maintenant énumérer une série de recommandations que tout bon Meneur devrait connaître. La plupart s'appliquent quel que soit le jeu de rôle, d'autres sont plus spécifiques à *Anima*.



Une guerrière de Daphné

Les Règles

En tant que MJ, l'une de vos premières responsabilités consiste à faire appliquer les règles durant la partie. Bien sûr, il n'est pas nécessaire de les apprendre toutes, mais vous devez au moins avoir une idée approximative de la façon de résoudre chaque situation. Bien que vous soyez au début le seul qui aura vraiment l'obligation de les connaître, il est aussi pratique que les joueurs en connaissent certaines ou, au moins, qu'ils sachent comment les utiliser.

Fondamentalement, *Anima* se base sur un système de difficultés requérant des personnages qu'ils réalisent des tests, en lançant un D100 afin d'atteindre ou dépasser une valeur déterminée. Vous devez décider si une action est possible, et dans ce cas quelle est la compétence à utiliser, puis la difficulté. Si un personnage n'a aucune compétence appropriée à l'action qu'il désire effectuer ou qu'il n'en existe pas, tout simplement, vous pouvez avoir recours à un test de caractéristique avec un seul D10, en imposant les malus que vous estimez nécessaires. D'autres règles plus avancées se rajoutent à ces règles basiques, comme les manœuvres de combat ou les modificateurs des compétences secondaires. Il n'est pas vraiment nécessaire de toutes les utiliser : mieux vaut se familiariser d'abord avec la mécanique élémentaire du système avant de commencer à s'en servir.

Mais ne vous méprenez pas : il ne faut pas demander des jets de dés à tout moment à vos joueurs. Si vous leur demandez d'effectuer de nombreux jets, il se peut que les tests deviennent quelque chose de monotone, même lors des situations les plus tragiques. En général, les personnages réalisent leurs activités habituelles sans problème, et n'ont besoin de tirer les dés qu'en cas de risque, si vous pensez qu'ils risquent d'échouer.

Avant d'en finir avec cette section, souvenez-vous de cela : aucune règle ne remplace votre bon sens, auquel vous devez vous fier à tout moment.

Changer les règles

Il est possible que vous ou vos joueurs désiriez changer quelques règles de ce livre. Avant tout, nous vous assurons que toutes ces règles ont été testées un grand nombre de fois pour éviter tout type d'erreur ou de problème et que, de la première à la dernière, elles ont une raison d'être ici. Cependant, nous sommes humains et nous avons pu commettre une erreur ou introduire des règles mal adaptées à votre style de jeu. Si vous comptez changer une règle, vous devez d'abord vous poser cette question : ce changement vous plaît-il à vous ? À vos joueurs ? Êtes-vous sûr qu'il ne risque pas de gêner le bon déroulement des parties ? Si la réponse à ces questions est oui, n'hésitez pas à faire les changements ou rectifications qui manquent ou vous semblent nécessaires. Après tout, vous êtes le Meneur de Jeu.

L'ambiance

L'ambiance dans laquelle se passe votre partie de jeu de rôle est un élément très important si vous voulez que vos joueurs rentrent encore plus dans leur rôle. Essayez de les réunir dans un lieu calme, où personne n'entre ni ne sort tout le temps de la pièce. Baissez la lumière jusqu'à ce qu'elle soit tamisée, ou essayez même de jouer les volets fermés. Une musique de fond peut aussi s'avérer un accessoire utile. Il existe toujours un type de musique idéal en fonction du genre de partie joué pour créer une ambiance prenante. Le plus souvent, rien ne vaut les bandes originales de films ou de jeux. Si vous voulez que vos joueurs ressentent de la tension et de la peur, essayez Dead Zone ou Silent Hill. Pour des aventures plus épiques, vous pouvez trouver de bons titres avec Braveheart ou Gladiator. Et si vous préférez l'action, penchez-vous vers les thèmes plus modernes, comme Blade ou xXx. Recommandation personnelle pour les situations les plus tendues ou les combats les plus dramatiques : les thèmes classiques comme « Carmina Burana » ou « Dies Irae » donnent habituellement de très bons résultats.

Illustration © Hidemi 2002

Description

Décrivez de façon détaillée toutes les scènes auxquelles participent les joueurs. Vous devez tout d'abord vous représenter mentalement les lieux, et ensuite l'expliquer aux joueurs de façon précise. Si vous parvenez à faire en sorte qu'ils « voient » où ils se trouvent, vous aurez réussi à les intégrer plus profondément dans votre monde. Cela s'explique aussi aux personnages et aux créatures qu'ils croisent sur leur chemin, afin qu'ils visualisent correctement l'aspect de ceux qu'ils rencontrent. Par contre, n'en faites pas trop. Personne ne s'intéresse à une description de dix minutes sur ce qu'il y a autour de lui, ou sur la tenue d'un personnage.

Interprétation

L'interprétation est l'essence même du jeu de rôle. Sans elle, une partie se limite à un échange de jets sur un jeu de plateau, mais sans plateau. L'un de vos rôles les plus importants en tant que Meneur sera de mettre en avant l'interprétation de vos joueurs, autant lors de leur création qu'au fil des parties. Contrairement à de nombreux autres systèmes, nous avons essayé dans *Anima* de fuir les archétypes de conduite ou les alignements. Franchement, même si cela peut aider les joueurs les moins expérimentés à créer des personnages avec facilité, classer un individu dans un schéma comportemental (vengeur, manipulateur, bon...) ne semble pas approprié. Une personne est bien plus complexe que cela, avec plusieurs motivations, désirs et craintes qui ne peuvent ni ne doivent se retrouver placées dans un concept aussi générique. Par conséquent, tout le travail de développement de la personnalité et du sens profond d'un personnage est aux mains du joueur tandis que vous, vous devez vous assurer de ce qu'ils savent. Parlez avec eux et faites votre possible pour les aider en cas de manque. Facilitez-leur autant que possible le travail pour que leurs personnages aient un passé intéressant qui justifie ce qu'ils sont et pourquoi ils possèdent telle ou telle capacité. Si, par exemple, l'un d'eux est un sorcier, assurez-vous qu'il connaisse les répercussions que cela implique et qu'il développe un bon historique lui permettant d'avoir développé ce savoir.

Rappelez-vous que vous êtes celui qui donne l'exemple lors des parties. Lors des interprétations, essayez de faire toujours tout de la manière la plus réaliste possible. Nous recommandons que vous parliez à la première personne quand vous interprétez vos PNJ. Cela vous rapproche plus du rôle que si vous racontiez à la troisième personne ce qu'ils disent. Identifiez-vous à l'individu que vous êtes en train d'incarner, de façon à réagir à tout moment comme il le devrait et ce de manière crédible. Modulez votre voix en fonction de l'état d'âme des personnages, gesticulez frénétiquement si vous incarnez un type nerveux, ou même criez et hurlez quand les PJ frappent une de vos créatures. Tous ces petits détails font gagner la partie en réalisme et aident les joueurs à se sentir véritablement présents dans chaque situation.

Enfin, quand vos joueurs commencent un combat, essayez d'être spectaculaire. La gamme de possibilités s'ouvrant lors d'une confrontation vous donne de nombreuses possibilités pour interpréter de façon cinématographique les événements qui se déroulent. Pensez-y bien... vous ne devez pas vous limiter à dire simplement qu'un personnage a reçu un coup d'épée qui lui inflige 40 points de vie, alors que vous pouvez décrire le choc des deux armes et l'habileté du personnage qui réussit à glisser vers les côtes de son adversaire pour y laisser une profonde blessure.

Les niveaux de puissance

Vous ne devez pas oublier les capacités que possèdent les joueurs d'*Anima*. Dans ce système, les capacités des personnages sont vraiment très élevées, surtout comparées à celles d'une personne normale. Même un PJ récemment créé, de premier niveau, n'est absolument pas un « débutant ». Normalement, il a déjà à sa disposition une vaste panoplie de recours pour se tirer de nombreuses situations, que ce soit grâce à son expérience passée ou à ses pouvoirs. De ce fait, il peut s'avérer difficile d'effrayer un guerrier avec deux gardes de ville, puisque habituellement ils ne constituent par pour lui une menace. Par conséquent, souvenez-vous au moment de préparer vos antagonistes de choisir quelqu'un qui se détache, qui peut se révéler difficile à vaincre pour les personnages. Mais n'oubliez pas non plus que les personnages sont exceptionnels. Si jamais tous leurs adversaires se révèlent exceptionnels, vous risquez que la partie perde de son charme.

Quoi qu'il en soit, le fait de disposer d'une puissance naturellement élevée ne signifie pas que vous ne pouvez pas commencer vos parties avec des aventures plus banales. Si vous voulez jouer avec des personnages communs ou « débutants » lors de leur entraînement, c'est à cela que servent les personnages de niveau zéro. En commençant avec des groupes à ce niveau, vous pouvez faire en sorte que les joueurs souffrent pour se détacher du lot et ressentent qu'ils ont mérité leurs capacités une fois obtenues. Quel que soit votre choix, ne vous méprenez pas : personne n'est immortel, quel que soit le niveau. Vous vous en apercevrez : si la chance accompagne les PNJ, même un simple soldat peut tuer un personnage puissant. De cette façon, les personnages n'oublieront jamais le sentiment de peur face à quelqu'un d'armé.

Pour vous faire une idée approximative de ce que représente chaque niveau, considérez qu'un personnage atteignant le quatrième ou cinquième niveau est déjà un grand maître avec des compétences inégalées ; aux alentours des huitième et neuvième niveaux, un personnage devient une légende vivante capable d'affronter seul des armées entières. Au-delà, on entre dans des domaines quasi divins.

Les joueurs

Par-dessus tout, rappelez-vous que le but d'une partie est de se divertir. Ne considérez jamais les joueurs comme vos adversaires, mais comme des compagnons qui ont le même désir que vous : passer un bon moment. Si vous jouez pour gagner, vous pervertissez la finalité du Meneur de Jeu ; comme vous contrôlez le déroulement des événements, ce serait pareil si vous vous bloquez vous-même en jouant au solitaire. Cela ne signifie pas que tout doit avoir l'apparence d'un chemin jonché de roses pour les joueurs. Rendez les choses difficiles si vous le désirez, mais permettez-leur de triompher s'ils le méritent vraiment. Vous verrez les gratifications d'une victoire gagnée après bien des efforts et de la sueur de leur part.

Nous finirons en soulevant un deuxième point très important : essayez toujours d'être juste. Ne favorisez pas un personnage uniquement parce qu'il vous plaît plus ou que vous préférez le joueur. Si vous agissez ainsi, les autres se plaindront, à raison d'ailleurs.

En règle générale, essayez d'éviter les disputes sur les règles. S'il survient un problème de ce type, expliquez avec calme mais fermement les raisons qui ont conduit à votre décision et continuez la partie. Le mieux à faire consiste à se mettre dès le début d'accord que, dans une telle situation, vous laissiez les discussions pour la fin de la séance, quand tous les esprits seront moins échauffés.

Le dernier problème important pouvant apparaître est si l'un des joueurs utilise les règles pour essayer d'optimiser son personnage, afin qu'il se distingue lors des combats, ou dans tout autre domaine similaire. Cela peut s'avérer très préjudiciable pour ceux qui tentent de développer un personnage axé sur l'interprétation, car ils ne peuvent pas suivre le rythme imposé par le joueur optimisateur. Dans cette situation, parlez hors partie avec lui et essaie de lui faire comprendre quels sont les sentiments du groupe, et les vôtres à ce sujet.

RÈGLES SPÉCIALES

Il existe quelques règles spéciales qu'en tant que MJ, vous pouvez prendre en compte si vous le désirez :

Les bonus spéciaux

Nous vous recommandons de suivre ce conseil : accordez des bonus spéciaux à vos joueurs quand ils utilisent certaines de leurs compétences secondaires de façon extraordinaire, grâce à la chance. Si un joueur se sert d'une compétence dans une situation dramatiquement appropriée, même s'il sait qu'il n'a pratiquement aucune chance d'y parvenir, et qu'il réussit grâce à un ou deux jets ouverts, récompensez-le par un bonus spécial de +5 à cette compétence secondaire. La raison pour laquelle nous recommandons de donner ces bonus est de récompenser les joueurs que la chance accompagne au bon moment. De cette façon, on rajoute un intérêt supplémentaire au moment d'effectuer des jets désespérés : les joueurs savent que, si la chance est de leur côté, leur personnage peut obtenir un bénéfice supplémentaire.

Vous ne devez accorder ces bonus que dans les situations où la chance a été vraiment bienveillante : qu'un personnage maîtrisant une compétence atteint un niveau quasiment impossible n'est pas vraiment surprenant, car il n'a besoin que d'un jet normal pour y parvenir. Par contre, si quelqu'un avec seulement 30 ou 40 dans la compétence y parvient, le résultat est totalement différent, encore plus dans une situation risquée où il est impératif de réussir.

Vous ne devez pas vous sentir obligé à concéder des bonus spéciaux dans les seules compétences secondaires mises à l'épreuve. Vous pouvez, dans des circonstances exceptionnelles, donner une récompense à un joueur sans qu'il ait utilisé sa compétence. Si un personnage réalise une action vraiment extraordinaire, qui impressionne tout le monde à la table, vous pouvez par exemple lui donner un bonus en Style, ou en Impassibilité à quelqu'un qui viendrait d'affronter un dragon.

Accordez ces bonus chaque fois que vous l'estimez approprié, mais n'en faites pas trop non plus. Si un personnage a déjà +15 ou +20 dans une compétence grâce à ces bonus spéciaux, il vaut mieux arrêter de lui donner des points dans ce domaine particulier.

Cette règle ne s'applique que sur les compétences secondaires, jamais sur les principales comme l'Attaque ou les défenses. Si un personnage a un éclair de génie en utilisant ses compétences principales, récompensez-le de quelques points d'expérience supplémentaires, pour ne pas créer de déséquilibre risquant d'affecter l'harmonie du jeu.

Les langues

Les personnages d'*Anima* n'ont pas de règle fixe pour déterminer le nombre de langues qu'ils connaissent. Il n'existe pas non plus de compétence secondaire qui développe spécifiquement ce genre de connaissance. Au contraire, nous avons préféré laisser à votre discrétion le nombre de langues que possède un individu, suivant son histoire passée et sa caractéristique d'Intelligence. Quoi qu'il en soit, et ceci à titre uniquement indicatif, nous recommandons qu'un personnage avec 5 ou moins ne connaisse que sa langue maternelle, de deux à trois langues entre 6 et 7, et plus haut n'importe quel nombre de langue devient possible.

Mais surtout, rappelez-vous que pour qu'un personnage parle ou écrive plusieurs langues, il doit le justifier. Avoir vécu dans d'autres cultures est une bonne justification ; par contre, il ne serait pas crédible que le personnage connaisse l'alphabet duk'zarist. S'il désire connaître une langue morte, il faudrait qu'il le justifie avec un certain niveau dans une autre compétence secondaire, comme par exemple Occultisme ou Histoire.

La taille des personnages

Quand il monte de niveau, un personnage peut augmenter ses caractéristiques de Force ou de Constitution, mais cela signifie-t-il que sa taille augmente elle aussi ? La réponse est oui et non, à la fois. En fait, la taille du personnage reste invariable une fois qu'il atteint son âge adulte, mais si tel est le cas, calculez-la en utilisant ses caractéristiques initiales, c'est-à-dire sans compter les bonus par niveau (mais en comptant ceux obtenus par les Points de Création). Cela ne veut pas dire qu'un personnage ne gagne pas quelques kilos de masse musculaire, mais cela dépend de votre décision et des préférences du joueur.

La différence entre la Force et la Constitution

Il existe certaines limites, imposées par la logique au corps humain en ce qui concerne sa Force et sa Constitution. En fait, ces deux caractéristiques sont très proches l'une de l'autre, car il n'existerait pas en pratique une très grande différence entre elles. Nous recommandons qu'un joueur n'ait pas plus de 5 points de différence entre elles ; par exemple, un personnage avec 4 en Constitution ne pourrait pas avoir une Force de 10.

RECOMMANDATIONS

Après des centaines de tests, certains problèmes ou des doutes sont apparus sur quelques points, de par leur complexité. Dans cette partie, nous essaierons de répondre aux questions les plus courantes.

La capacité de voir le surnaturel

Un des aspects les plus durs à interpréter est la capacité de voir le surnaturel que possèdent certains individus. Cette capacité se divise en trois champs distincts : voir la magie, voir les matrices psychiques et voir les esprits. Quoi qu'il en soit, le fait qu'une personne puisse voir le surnaturel représente toujours la même chose : que ses yeux ont la capacité de percevoir des choses qui sont invisibles pour les autres. La règle de base de cette capacité indique que son possesseur n'applique jamais le malus de cécité quand il se défend contre un effet surnaturel.

Mais... comment voit-il la magie ? Tout simplement comme vous l'estimez approprié en tant que Meneur de Jeu, suivant le sort lancé. De même qu'un sorcier choisit l'aspect de ses sorts visibles, il donne aussi une forme à ceux qui affectent directement l'essence des individus. Il se peut qu'au lancer d'un sort animique quelqu'un possédant la capacité de voir la magie perçoive une griffe éthérée essayant de lui arracher le cœur, ou que plusieurs runes se dessinent dans l'air et tentent de s'inscrire sur son corps.

Gardez à l'esprit que le simple fait qu'un individu ait la capacité de voir la magie ne lui permet pas forcément de la reconnaître en tant que telle. Par exemple, il peut penser que la griffe appartient à un être surnaturel, pas nécessairement à un sort. De cette façon, même en étant devant une personne ensorcelée ou un objet magique, un personnage ne sait pas toujours ce dont il s'agit (c'est à cela que sert précisément la compétence secondaire Évaluation magique). Même là, une personne avec cette capacité distingue toujours la magie comme quelque chose d'étrange et de surnaturel. Même si un sort prend la forme d'un essaim d'insectes, le personnage se rend compte qu'il y a dans cet essaim quelque chose d'anormal.

Mais cette affirmation soulève une autre question : un personnage, même s'il voit le surnaturel, a-t-il toujours le droit de percevoir quand un sort va l'affecter ? En règle générale, la réponse est oui car sa capacité lui permet de voir quand quelque chose d'étrange s'approche de lui. Cependant, il peut arriver que, si le personnage est distrait ou ne s'attend pas à se retrouver pris pour cible par un sort, il n'ait pas conscience que le sort se rapproche de lui. Vous pouvez alors demander au joueur, si vous le jugez utile, qu'il réussisse un test de Vigilance contre une difficulté pas très élevée (entre Moyenne et Très Difficile), si les circonstances le permettent.

Ces mêmes règles s'appliquent aux pouvoirs mentaux pour les personnages qui peuvent voir les matrices psychiques.

Les illusions

Contrairement à ce qui se passe avec des sorts comme Hologramme ou Créer Musique, qui forment des images et des sons réels, les sorts illusoires n'affectent que la perception des personnages qu'ils influencent. Ce sont des tromperies, des fictions qui n'existent pas réellement sauf pour les individus qui ont échoué au test de RMys. Par conséquent, le lanceur du sort a la capacité de choisir spécifiquement qui perçoit ses illusions et qui ne les perçoit pas, à l'intérieur du rayon d'effet du sort. Si quelqu'un réussit son test de Résistance ou n'est pas choisi par le sorcier, il ne voit ni ne sent rien, parce que l'illusion n'existe pas pour lui.

Souvenez-vous aussi que la capacité de voir la magie ne vous permet pas de dire si vous vous trouvez face à une illusion. Sinon, tous les sorciers seraient immunisés aux illusions. Si, par exemple, quelqu'un est affecté par un sort d'illusion qui simule une créature, la simple capacité de voir la magie ne lui permettrait pas de s'apercevoir que l'être n'est pas réel. S'il a échoué au test de Résistance, ses sens sont trompés par le sort et le personnage ne voit pas non plus la magie à l'intérieur de cet être.

Malus par absence de compétence

Souvenez-vous que le malus de -30 pour n'avoir pas investi de PF dans une compétence ne s'applique que pour les compétences secondaires. Les principales, comme Attaque, les défenses, ainsi que la capacité Port d'armure, n'ont aucun malus même si leur base est de 0.

La contre-attaque

La capacité d'un personnage à contre-attaquer est sans doute l'un des problèmes les plus fréquents lors d'un combat. Si un personnage obtient un résultat de contre-attaque, il laisse l'action au défenseur qui peut alors effectuer n'importe quelle action contre l'attaquant, même si ce n'est pas encore à son tour d'agir. Par contre, il ne peut effectuer une action que contre son agresseur direct, et pas quelque chose qui influe sur les adversaires qui n'ont pas agi, comme une Technique de Ki de zone. Pour réaliser une telle action, le défenseur doit renoncer à son contre et attendre qu'arrive son tour, s'il a encore la capacité d'agir.

Souvenez-vous : on ne peut contre-attaquer qu'une fois par attaque que peut effectuer un personnage à un round donné. Si un individu peut réaliser deux attaques et qu'il effectue deux attaques avant que ce ne soit son tour d'agir, il ne peut effectuer aucune action offensive quand vient son tour, car il les a déjà toutes utilisées.

Le cumul de bonus

En règle générale, les bonus spéciaux à l'action ne s'ajoutent jamais sauf dans des cas très spécifiques. Si, par exemple, un personnage obtient deux objets qui lui accordent un bonus à une action déterminée, il n'utilise que le plus élevé des deux.

Méthodes pour assouplir le combat

Quelques méthodes permettent d'assouplir le combat dès que vous avez un peu d'expérience. Pour commencer, l'utilisation d'une calculatrice peut s'avérer d'un grand secours, surtout pour calculer les Totaux de compétences des adversaires et les dégâts qu'infligent leurs attaques, sans recourir aux tables. Si par exemple un coup d'épée avec 65 de Dégâts provoque 70 %, il suffit de multiplier 65 par 0,7 pour obtenir un résultat de 45,5 arrondi à 46 points de vie perdus.

On peut aussi calculer l'effet des armures sans avoir besoin de recourir à la Table de Combat. Regardez : sauf pour les protections les plus faibles et les différences les plus basses, chaque IP a pour effet de réduire de 10 points le Résultat d'Attaque quand l'attaquant réussit à infliger des dégâts. Par exemple, un IP de 4 réduit de 40 une Marge d'Attaque favorable à l'attaquant.

JOUER DANS GAÏA

Il est très important de déterminer le style de jeu que vous souhaitez pour vos parties. Vous devez être sûr de ce qui vous plaît, à vos joueurs et à vous, pour pouvoir développer les événements de façon satisfaisante pour tous. Les principaux styles de jeu dans le monde de Gaïa sont les suivants :

Guetter depuis les ombres

Les personnages se retrouvent impliqués dans des intrigues et des mystères étranges qui, peu à peu, prennent une teinte de plus en plus sombre. Plus ils s'avancent dans l'histoire et plus ils se rendent compte que tout n'est pas ce qu'il paraît et que des forces obscures tissent les fils des événements...

Dans ces parties, l'interprétation et les relations que les personnages établissent avec les PNJ sont bien plus importantes que le combat, qui reste relégué au second plan. Dans ce type de jeu, les dialogues et le développement de la personnalité des personnages qu'incarnent les joueurs sont primordiaux. C'est pour cette raison que vous devez créer les PNJ avec le plus grand soin, leur attribuant des personnalités complexes sur lesquelles peuvent se reposer les personnages joueurs qui interagissent avec eux.

Dans ce genre, le passé des personnages peut s'avérer un élément fondamental dont il faut tirer autant de profit que possible. L'un d'eux a la capacité de voir le surnaturel ? Quels étranges événements a-t-il vu quand il était enfant pour qu'il croule désormais sous une succession d'événements terribles ? Quelles ont été les conséquences après l'éveil des facultés psychiques de ce jeune garçon ? Les réponses à ces questions peuvent donner naissance à de nombreuses parties, afin que les événements se déroulent autour de la découverte de qui sont les personnages et de leurs capacités spéciales.

Veillez aussi à l'ambiance et à l'histoire. Plus elle est complexe et prenante et plus les joueurs ressentiront ce qui échappe à leur contrôle, et que tout ce qu'ils font a des répercussions qu'ils ignorent. Ne leur donnez des informations que quand ils les méritent, et efforcez-vous de toujours avoir une surprise de prévue pour surprendre tout le monde. Le mieux serait de mettre une ambiance de paranoïa, pour le moment venu transformer le monde réel comme tous le connaissent en quelque chose de ténébreux grâce à l'introduction d'aspects surnaturels, en faisant comprendre aux personnages qu'au fond rien n'est ce qu'il paraît. Mais attention, sachez d'introduire l'aspect mystique au moment opportun, pour que vos joueurs soient toujours surpris et craignent les rencontres avec ce qui dépasse l'homme. Si vous abusez trop des forces occultes, elles finiront par se transformer en quelque chose de commun et perdront l'intensité que peut créer l'inconnu. De même, accordez des capacités spéciales aux joueurs avec prudence et au compte-gouttes, pour que chaque pouvoir psychique, sort ou pouvoir du Ki obtenu soit pour eux une véritable récompense.

Guerriers du Surnaturel

Dotés de capacités et de pouvoirs dont peu font preuve, les personnages peuvent affronter n'importe quel danger, même d'origine surnaturelle. Le monde est bien plus que ce qu'il semble à première vue, et il reste des centaines de mystères à découvrir et de lieux à explorer, sur un chemin assurément bordé de pièges et de puissants adversaires.

Ceci est le genre de l'aventure par excellence, dans lequel les personnages, conscients de posséder des capacités supérieures aux personnes normales, affrontent héroïquement de grands adversaires et obstacles constants. Il s'agit sans doute du mode de jeu idéal pour passer une soirée agréable et très divertissante. Le plus important : l'action déchaînée et le combat, sans perdre trop de temps avec l'interprétation. Chaque fois que vous en avez l'occasion, lancez à nouveau les personnages sur le champ de bataille.

Préparez avec soin les adversaires des personnages, en faisant leur fiche avec des pouvoirs originaux, en vous servant de la variété d'options proposées par ce système. Psys, sorciers, guerriers avec des pouvoirs de Ki... Essayez toujours de surprendre vos joueurs avec des adversaires insolites qui se révèlent un véritable défi pour leurs capacités. Dans ce type de jeu, vous devez toujours avoir à l'esprit la puissance au combat du groupe de vos joueurs. Essayez toujours de conserver un équilibre entre toutes leurs capacités, de façon à ce qu'aucun ne se démarque excessivement, accaparant l'attention lors des combats : il n'est pas amusant de voir comment quelqu'un détruit tout ce qui passe à sa portée tandis que ses compagnons ne peuvent rien faire d'autre que l'encourager.

Ne craignez pas de donner tous les pouvoirs et toutes les capacités que vous voulez, afin que les personnages puissent affronter sur un pied d'égalité les créatures surnaturelles.

L'éternelle solution intermédiaire

Nous venons de voir les deux faces de la même pièce. Toutefois, le style habituel d'une partie est souvent à mi-chemin entre ces deux visions, afin que l'aventure ait un fond d'interprétations et de suspense, mais sans oublier une grande dose de combat et d'action aux moments opportuns. Il est aussi possible qu'un des genres décrits vous attire, mais que vous souhaitiez effectuer quelques modifications sur le style : par exemple, vous pouvez développer toute une campagne basée sur l'interprétation en n'utilisant que des éléments politiques.

THÈMES

Le monde de Gaïa vous permet d'énormes possibilités de jeu, autant pour les adeptes de mystères que pour ceux d'action et d'aventure. Les chapitres suivants vous indiqueront comment installer plus précisément le cadre de jeu, mais voici quelques indications basiques qui pourraient vous inspirer. Bien sûr, ce ne sont que des idées élémentaires, mais nous espérons qu'elles pourront vous aider à vous faire une idée de la façon dont on peut construire un scénario.

Dévoiler les mensonges

L'un des thèmes les plus intéressants proposés par Gaïa est sûrement la possibilité que les personnages découvrent parfois quelques-uns de ses secrets et essaient de dévoiler la vérité. Cela peut les lancer dans des enquêtes très périlleuses si un culte, un ou plusieurs êtres surnaturels ou même les puissances dans l'ombre les prennent pour cible.

Au mauvais endroit, au mauvais moment

Les personnages assistent à un événement surnaturel qu'ils n'auraient pas dû voir, et sont donc désignés comme ennemis par une société secrète ; ou alors, un mourant leur confie un étrange artefact et leur demande qu'ils fassent une chose d'une importance vitale. Dans ces situations, le simple hasard les conduit à une situation dangereuse et à prendre des décisions qu'ils n'auraient jamais prises autrement. Parfois, il est intéressant de s'apercevoir que leurs découvertes ne sont que le sommet de l'iceberg ; alors qu'ils tentent de trouver une solution aux événements, ils se rendent compte qu'il ne s'agit que d'une petite partie d'un plan plus important et bien plus sombre.

Empêcher un événement

Quelle que soit la raison, les personnages savent qu'un événement terrible est sur le point de se passer et ils doivent empêcher qu'il se produise. Par exemple, une entité surnaturelle se prépare peut-être à s'échapper de la Veille, ou un groupe de l'Église compte assassiner un noble pour prendre le contrôle d'un territoire et étendre son influence.

Quelqu'un à vos trousses

Les personnages sont victimes d'un péril inconnu. Quelque chose les suit et tente de les tuer, ou un de leurs proches. Il se peut que l'Inquisition ou Tol Rauko aient découvert leurs capacités spéciales et les pourchassent ; qu'ils aient déplu à un pouvoir surnaturel qui tente désormais de se venger. Ou alors, ils ont simplement à survivre pendant un temps, jusqu'à ce que passe la menace ; mais c'est plus intéressant s'ils doivent découvrir la raison pour laquelle ils sont en danger et y trouver une solution, tout en étant accusés d'une chose terrible.

Nephilims

Les Nephilims constituent une infinie source de possibilités pour de bons thèmes de partie. Les rêves qu'ils ont sur leurs vies passées peuvent les pousser à chercher la signification de telles visions, voire à enquêter sur la cause de leur décès. Il est possible qu'ils voient sans cesse l'image d'une cité inconnue ou d'un objet précis, et que sa recherche devienne le point central de la partie. Autre possibilité : les personnages ont été assassinés et leur bourreau tente de découvrir où ils ont caché leur âme pour en finir avec elles une fois pour toute. Ce thème est idéal une fois mêlé avec « Quelqu'un à vos trousses ».

Chapitre 17

L'Histoire de Gaïa

Une terre sans ruines est un lieu sans souvenirs ;
Un lieu sans souvenirs est une terre sans histoire.

Abraham J. Ryan

La malédiction de l'oubli

Et l'homme oublia.

Personne ne peut dire ce qui arriva, ni comment. Il est possible qu'un phénomène naturel déchaîné ait effacé nos souvenirs, que nous ayons transgressé une loi d'une puissance inconnue et qu'elle nous châtia pour cela. Ou alors, simplement, l'homme se le fit à lui-même.

Comme de petits enfants, réduits presque au stade animal, nous errâmes pendant des siècles entiers alors que notre fière civilisation s'écroulait autour de nous. Tout se transformait en ruines. Les ruines se firent poussière. Et les vents dispersèrent cette poussière.

À cette époque, le monde avait un autre nom.

Mais il ne reste personne qui s'en souvienne.

Leur arrivée

À un moment, l'homme attira leur attention. Pourquoi ? Nous ne le saurons jamais. Peut-être que quelque chose dans notre nature les tira vers nous, ou il se peut que nous les ayons réveillés par nos cris silencieux. Ils n'appartenaient pas à ce monde. Ils vinrent de très loin et leur arrivée divisa les cieux et rompit la terre. Pendant un moment, ils nous observèrent avec attention, étudiant qui nous étions et ce en quoi nous nous étions changés. Ils ressentirent de l'intérêt et de l'étonnement, fascinés à leur manière par notre condition. Ils ne choisirent pas entre intervenir, au vu de notre état, ou au contraire rester dans le néant et laisser l'évolution suivre son cours inaltérable.

Mais, finalement, ils prirent une décision inespérée : celle de créer leur propre œuvre en s'inspirant de nous.

Ceux qui marchaient à nos côtés

Ainsi naquirent les Duk'zarists. Il s'agissait d'une version perfectionnée de l'homme, créée à partir d'une base double : l'obscurité de nos années d'ignorance et le feu avec lequel ils espéraient illuminer leur chemin. Les principaux sentiments humains avaient chez eux plus d'ampleur, et ils bénéficiaient de grands pouvoirs que contrebalançait une immense faiblesse. Mais la plus grande différence qui les distinguait de nous se trouvait très profondément enfouie à l'intérieur, dans leur propre essence. Leurs âmes, bien que constituées à l'image des nôtres, étaient bien plus liées au monde spirituel que celles des hommes et donc, à des pouvoirs surnaturels que nous appellerions plus tard la magie.



Nous n'étions pas seuls à cette époque…

Alors, les jours passants, ils commencèrent à marcher à nos côtés. À partir de l'aube de ce jour, nous ne serions plus jamais seuls.

Cependant, une partie des créateurs ne se sentait pas satisfaite de cette œuvre. Ils pensaient qu'ils s'étaient simplement limités à la copie, à réaliser une simple adaptation de quelque chose qui existait déjà et, suite à cela, ils se préparèrent à donner à nouveau la vie. Cette fois, ils s'enfoncèrent dans les souvenirs oubliés de l'homme, leur inépuisable source d'inspiration, et de l'imagination de l'humain jaillit une nouvelle race. Ces membres seraient une incarnation de la fantaisie, nés de nos lutins et de nos fées ; pour les différencier plus encore de ceux qu'ils considéraient comme un échec, ils fondèrent leurs âmes sur le pouvoir surnaturel de la lumière. Aujourd'hui encore, nous les appelons communément les elfes, bien qu'ils aient un nom propre : les Sylvains.

Mais cette deuxième œuvre ne fut pas considérée avec bonheur par ceux qui estimaient que les Duk'zarists et les humains devaient mériter toute leur attention. Un reproche silencieux emplit le vide dans lequel évoluaient les créateurs, un silence que même les mortels purent entendre.

Puis la situation s'aggrava encore. Alors que certains se limitaient à observer, d'autres commencèrent à laisser libre court à leur créativité. Sans compter sur les autres, ils recommencèrent à se servir de l'homme et de ses pensées pour concevoir de nouvelles créations. Une myriade d'entités apparut dans ce monde sans nom. Ils donnèrent même la vie aux éléments et à des êtres dont la nature n'est pas totalement inexplicable, comme les monstres, les dieux et les démons.

En très peu de temps, cette profusion d'opinions finit par atteindre des sommets insoupçonnés. Et la création en personne devait témoigner des conséquences…

La Guerre des Cieux

La bataille ne dura ni neuf jours ni neuf nuits. Pas même des heures. Tout prit peut-être fin en quelques minutes, voire moins. Mais au final, après la destruction, deux seulement restaient là : C'iel et Gaïra. Étaient-ce des armes vivantes érigées par les créateurs pour se détruire entre eux, des êtres capables d'engloutir des dieux d'une simple pensée et qui effacèrent de l'existence ceux qui leur avaient donné naissance ? Ou peut-être étaient-ce l'incarnation consciente des volontés de chaque camp, des concepts primordiaux antérieurs à la création. Quelle que fût la réponse, aucun des deux ne trouva de raison pour continuer à s'affronter. Ils n'étaient pas seuls. Sept entités, survivantes de leurs armées, se dressaient dans chaque camp. Aux côtés de C'iel, que les elfes appellent dame de la lumière, se tenaient les Béryls. Avec Gaïra, le seigneur obscur, les Shajads.

Il n'y a encore aujourd'hui rien qui puisse expliquer que les mortels n'aient pas souffert des conséquences du conflit, ni de la raison pour laquelle C'iel et Gaïra décidèrent de rester auprès de nous. Peut-être qu'au fond d'eux-mêmes, ils sentaient qu'ils devaient nous protéger et rester près de tous ces enfants qui commençaient à faire leurs premiers pas.

Le temps passant, cette terre devait avoir un nouveau nom. Elle s'appellerait Gaïa.

Illustration © Sandra 2002

LA NAISSANCE DE GAÏA

On ne peut pas dire grand-chose sur les années qui suivirent ce conflit, si ce n'est que ce fut une époque de splendeur et de progrès. Chaque race commença à prospérer et avança rapidement dans plusieurs domaines, développant les arts, la philosophie et même de nouvelles sciences. Des cités furent fondées, ainsi que les premiers royaumes, dont certains s'agrandirent en empires. Au début, les nouveaux arrivés n'avaient pas beaucoup de relations entre eux, car chaque race vivait dans des lieux éloignés du monde. Seuls les humains, éparpillés sur tout le globe, purent rencontrer plusieurs espèces à la fois. À cette époque, l'homme vivait encore à un niveau culturel assez primitif, mais grâce à l'influence des autres civilisations, il commença peu à peu à trouver sa place dans le nouvel ordre.

À cette époque, le surnaturel était présent en toute chose. Les sorciers manipulaient les forces mystiques avec facilité et la ligne qui séparait le monde de la Veille et le monde matériel s'avérait si fine que des créatures de tout type pouvaient se matérialiser physiquement. Les Shajads et les Béryls agissaient sans cesse durant ce développement, effectuant quelques petites interventions et donnant des connaissances aux uns et aux autres. Ils enseignèrent les principes de la magie et observèrent avec plaisir la rapidité avec laquelle leurs élèves assimilaient leurs cours. Ils n'exigèrent jamais rien en échange. Ils ne désiraient pas devenir des dieux ni recevoir un culte, bien que plusieurs de leurs incarnations inspirèrent le culte de divers démons et déités. Le temps passant, chaque faction commença à se sentir plus attirée par certaines races et cultures, principalement celles qui évoluaient de façon plus conforme à ses idéaux.



Andromalius, seigneur de Salomon

Illustration © Vanya 2002

Premières nées, les civilisations des Duk'zarists et des Sylvains progressèrent le plus rapidement. Les Sylvains se rapprochèrent de la philosophie de C'iel qui proclamait que tous les êtres avaient le droit de vivre dans un ordre établi d'égalité totale, et ils progressèrent dans cette direction. Au contraire, les Duk'zarists développèrent une culture plus similaire à Gaïra, dont l'idéologie insistait sur la domination du fort sur le faible pour éviter le chaos et la destruction. Les Duk'zarists avancèrent ainsi militairement, à une vitesse vertigineuse, développèrent des armes de grande puissance et se spécialisèrent dans l'utilisation de la magie pour la guerre.

Inévitablement, les différentes idéologies des deux cultures principales devinrent incontestables et les relations entre les deux races d'autant plus tendues. Finalement, les Duk'zarists parvinrent à la conclusion suivante : si les choses continuaient à évoluer de cette façon, tout Gaïa se retrouverait plongée dans l'anarchie ; ils décidèrent donc que le moment était venu d'imposer un nouvel ordre. Dirigés par Ghestalt Noah Orbatos, leur premier empereur, ils lancèrent ce que l'on connaîtrait plus tard sous le nom de Guerre de l'Obscurité.

Il est possible, tout simplement, que quelque chose au fond d'eux était trop humain et les a poussés à se battre.

La Guerre de l'Obscurité

La guerre fut sanglante ; autant les cieux que la terre se teignirent de rouge. C'iel et les Béryls, atterrées, observèrent le conflit mais décidèrent de ne pas intervenir ouvertement, pour éviter que Gaïa ne fasse de même. Au début, les Duk'zarists concentrèrent tous leurs efforts contre les elfes, qui n'avaient pas la capacité de faire face à leur puissance belliqueuse. Ils dominaient des démons, des élémentaires et des dragons, ils érigeaient des forteresses volantes pouvant raser des cités entières et, même s'ils étaient moitié moins nombreux que leurs ennemis, du fait de leur habileté martiale un seul de leurs guerriers pouvait tuer plus de dix adversaires sylvains.

Très rapidement, les Duk'Zarists ouvrirent d'autres fronts contre d'autres races, pensant avec arrogance qu'aucune force sur Gaïa ne pouvait leur faire face. Ces dernières décisions ne connurent pas l'approbation de tous les Shajads, dont certains avaient assisté avec satisfaction à l'épanouissement de quelques cultures désormais en péril. Ils suggérèrent même à Gaïra qu'ils devraient intervenir. Toutefois, même dans ces conditions, le seigneur obscur préféra se croiser les bras, avec un sourire, ayant sans doute l'intuition de ce qu'il allait se passer.

Puis, près de la fin, tous les peuples de Gaïa commencèrent à prendre terriblement conscience de ce qu'allait être leur destin. À ce moment, entre le chaos et le sang, un homme se dressa, il allait parvenir à ce qu'aucun autre ne pourrait à nouveau réaliser : unir tout le monde contre l'ennemi commun. Nous ne savons toujours pas qui il fut, pas même son nom ou son origine ne sont connus. Naturellement, chaque culture se souvenant de cette guerre s'approprie ce personnage, mais aucune n'a pu prouver avec certitude son identité, ni même la date de son existence. Avec des larmes, de la souffrance, cette ultime alliance réussit l'impensable : stopper l'avancée des conquérants et les obliger à reculer pas à pas. Ce que les Duk'zarists ne pouvaient concevoir. Préoccupés, ils virent comment ceux qui n'avaient jamais pu leur faire face apprenaient rapidement des méthodes efficaces pour les combattre, et profitaient de leur immense vulnérabilité vis-à-vis du métal pour les détruire. De fait, les Sylvains étaient devenus des ennemis capables de les confronter quasiment sur un pied d'égalité.

À la fin, avec leur empereur à leur tête, les Duk'zarists furent obligés de reculer jusqu'à leurs propres frontières, conscients que leur combat n'avaient plus pour finalité la conquête, mais leur propre survie. Ils demandèrent même aux Shajads qu'ils intervinnent en leur faveur, en les accusant de leur avoir tourné le dos quand les choses avaient commencé à moins bien se passer. On dit qu'en ce moment de désespérance, avant la bataille décisive, Ghestalt lui-même défia Gaïra à se mesurer contre lui, incitant les Shajads à le suivre s'il vainquait leur seigneur.

Personne ne doutait du résultat de cette confrontation... Pas même Ghestalt.

Qu'aurait-il pu se passe d'autre ?

Après cette ultime défaite, les Duk'zarists se retirèrent à l'intérieur de leurs terres. Leurs effectifs très réduits par la guerre, ils ne récupéreraient jamais l'absolue supériorité qu'ils avaient atteinte à cette époque. L'alliance ne les poursuivit pas. Les peuples alliés avaient eux-mêmes perdu pratiquement tout ce qu'ils possédaient, et leurs forces ne leurs permettaient pas de mener une offensive contre les cités duk'zarists.

L'ère du Chaos

Tous les peuples avaient été terriblement affectés par la guerre, en particulier les empires elfe et duk'zarist. Les relations entre les races étaient détériorées, mais elles firent malgré tout un effort pour continuer à progresser. Beaucoup ouvrirent leurs frontières et commencèrent à coopérer entre elles, surtout celles qui faisaient partie de l'alliance. Cependant, il n'existerait plus jamais la confiance d'antan, par crainte de voir se répéter des événements similaires.

Ce fut une ère étrange, durant laquelle quelques rares individus atteignirent des niveaux de pouvoir incroyables, devenant quasiment des divinités. Quelques-uns étaient capables d'altérer les marées de leur simple présence, de séparer des montagnes en deux et d'annihiler des armées entières avec une efficacité terrifiante. Peu à peu, autant les Shajads que les Béryls intervinrent moins souvent dans le monde, se rendant compte que leur forte participation avait peut-être jadis entraîné ces événements martiaux.

C'est à cette époque que nous, les humains, les moins touchés par l'holocauste, devînmes une véritable puissance. Étendus dans le monde entier, nous érigeâmes de nombreux royaumes et empires, en trouvant de la force dans notre nombre. Il suffisait d'une nuit pour que jaillissent de nouvelles cultures et civilisations, dont certains perdurent encore, alors que d'autres plongèrent rapidement dans le néant de l'oubli. À cette époque, il y a plusieurs milliers d'années, nous dominâmes nous aussi les secrets surnaturels, et ceux qui avaient le pouvoir pliaient les faibles sous leur joug...

N'est-il pas ironique que, au moment d'un de nos plus grands apogées, nous fussions notre propre ennemi ? Très rapidement, les royaumes humains se lancèrent dans de nombreux conflits internes, essayant de s'accaparer ce qui appartenait à leurs semblables. En cette époque chaotique apparurent plusieurs conquérants qui tentèrent d'unifier les terres, mais dont les campagnes n'apportèrent qu'échec et morts. On se souvient encore des noms de certains de ces vastes empires, tel Salomon. Mais ce sont des histoires pour une autre occasion.

L'OMBRE DE LA CROIX

Serions-nous peut-être prisonniers d'un destin ironique qui nous oblige à remarcher dans nos pas ? Ou s'agit-il seulement du réveil d'un rêve qui n'a jamais existé ? Parce qu'alors, entre les cendres de nos guerres, vint à nous un Messie appelé le Christ. C'était un homme simple qui ne possédait rien mais qui, à la place, désirait tout. C'était un individu brillant, une lumière qui éblouissait les mendiants et les rois, autour duquel se réunissaient les gens perdus et qui avaient besoin de croire en quelque chose. Il disait porter la parole d'un dieu inconnu jusqu'à présent, un dieu de toute chose qui nous donnait pouvoir sur la vie et la mort. Et son verbe se fit loi. Une loi pour l'homme uniquement.

Sa doctrine professait que nous étions tous égaux devant Dieu, que nous avions une place dans sa maison. Il nous enseigna la miséricorde et la piété, mais aussi à craindre le seigneur et sa vengeance. La magie et le surnaturel n'avaient pas de place dans ses préceptes, pas plus que ceux qui les utilisaient. À ses côtés apparurent douze apôtres, porteurs de son credo, qui lui permirent de se propager jusque dans tous les recoins du monde. Par le verbe et l'épée, le Christ fut sur le point de parvenir à ce que personne avant n'était parvenu : nous unir sous une seule bannière. Mais tout paradis possède son serpent. Aux portes de la cité de Salomon, la dernière parcelle d'un empire déjà fané, le Christ fut trahi par l'un de ses apôtres qui répondait au nom d'Iscariote. Il fut payé de trente pièces de métal noir, dont il dit qu'elles contenaient les connaissances nécessaires pour changer Gaïa. Gare à celui qui en possédait une, car elles accueillaient nos péchés.

Le Christ fut crucifié cette même nuit. Durant treize heures de tourment, il pendit sur la croix dressée sur les murailles de Salomon. Quand il expira, les cieux ne s'ouvrirent pas, la terre ne trembla pas. Les eaux ne se changèrent pas en sang, le ciel ne s'obscurcit pas non plus.

Il mourut, tout simplement.

Les onze royaumes saints

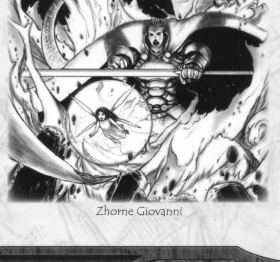
Mais la mort du Christ fut simplement le début. Les apôtres mirent fin à ce rêve impossible, en renversant les murailles de Salomon et en détruisant le dernier témoignage de l'ère du Chaos. Une nouvelle étape s'amorçait, et tous, hommes, femmes et enfants pouvaient s'en rendre compte.

Autour de la tombe du Messie s'érigea peu à peu la cité Vaticane d'Archange qui, au moment voulu, serait proclamée capitale du monde. Les apôtres allaient devenir les ciments formant le Sacro-saint Empire d'Abel, les élus de Dieu. Les apôtres, se rendant compte qu'il était impossible de conserver l'unité de l'Empire récemment né, divisèrent les terres en onze domaines, se proclamant premiers gouverneurs spirituels et ensuite rois saints. Ces événements se passèrent approximativement autour de la troisième année après le Christ.

Les nouvelles doctrines étant durement appliquées, l'utilisation de la magie et des sciences mystiques fut interdite. Ainsi, les hommes, lentement mais inexorablement, mirent le surnaturel à l'écart de leur vie. L'Empire ferma ses frontières aux autres peuples, avec lesquels il cessa même d'entretenir les relations les plus ténues. Ces populations, absorbées par leurs propres affaires, n'accordèrent pas à cet acte l'importance fondamentale qu'il finirait par avoir.

La religion perdit-elle sa visée originelle à un moment, ou étaient-ce réellement les intentions de notre Messie ? Quoi qu'il en soit, la foi commença à considérer les autres races comme des monstres, des créatures démoniaques qui employaient des arts obscurs et impies. L'Empire persécuta les sorciers et les mystiques, créant pour cela un corps d'inquisiteurs qui se consacrait à leur chasse et leur exécution. Les onze apôtres, bien que dotés d'une longévité exceptionnelle, finirent par mourir, les uns après les autres, laissant la couronne à leurs descendants. Des disputes ne tardèrent pas à s'élever. Les royaumes saints se mirent à se séparer ou à se regrouper en blocs entretenant des relations tendues pendant plus de deux cents ans.

Au loin, dans les mers du Nord, se forma dans les ombres un douzième royaume de l'homme. Rah, le dernier des descendants d'Iscariote, décida qu'il était temps d'agir.



Zhorne Giovanni

La Guerre de Dieu

À l'écart des autres, Rah avait développé une puissante nation qu'il appela Judas. Il unifia sous sa coupe toutes les personnes qui avaient refusé les dogmes chrétiens ou avaient été persécutes par l'Église. Ainsi, barbares, païens et sorciers se convertirent en ses armées. Mais Rah ne s'en tint pas à cela : il chercha des alliances avec des races et des créatures surnaturelles. Suite à ses intrigues, il parvint même à entrer en contact avec les Duk'zarists, à qui il promit de fournir ce qu'ils désiraient le plus au monde : une solution pour se débarrasser de leur faiblesse vis-à-vis du métal. En secret, Rah attira la jeune impératrice du Duk'zarist Ark Noah, encore enfant, jusqu'à l'île de Tol Rauko, où il la retint pour obliger son peuple à le soutenir.

Le but de Rah n'était pas simplement de conquérir. Il visait bien plus haut. Il affirma que son objectif était de détruire Dieu pour que les hommes puissent eux-mêmes devenir des dieux. Pour lui, la religion n'était rien de plus que des chaînes nous empêchant d'atteindre notre véritable potentiel, une ombre qui aveuglait notre vision du monde. Mais le Vatican n'était pas son unique adversaire. Il comptait aussi détruire les religions non humaines, brûler toutes les croyances dans le bûcher de son rêve jusqu'à ce qu'il n'en reste que des cendres. Finalement, quand il fut persuadé d'être prêt, il déclara la guerre au monde entier. Nous nous souviendrons tous de cette année, l'année deux cents vingt trois.

Il leva une armée comme il n'y en avait jamais eue, pas même durant l'ère de l'obscurité. Des horreurs primordiales et de grandes bêtes marchaient à côté des hommes, des Duk'zarists et des géants, rasant tout ce qui se trouvait sur leur passage. Au début, les royaumes saints ne surent pas comment réagir. Séparés suite à leurs disputes, ils se révélèrent incapables de répondre conjointement à l'offensive, et ils furent totalement dévastés l'un après l'autre. Leurs territoires furent immolés en succession extrêmement rapide : Serrano chuta en une seule journée, Bedoire ne tint pas plus longtemps malgré ses grandes avancées technologiques... Le sang de millions criait vers les cieux, mais ceux-ci restaient silencieux.

En voyant leurs ennemis ancestraux se dresser de nouveau, les nations elfiques et leurs alliés offrirent leur aide aux hommes, mais ceux-ci la refusèrent sans même y réfléchir. Malgré tout, les Sylvains avaient conscience que, cette fois, ils ne pouvaient pas rester les bras croisés : ils décidèrent de mener leur guerre indépendamment. Mais ils pouvaient faire bien peu de choses contre la puissance combinée des armées de Rah.

C'est alors que, contre toute probabilité, Zhorne Giovanni, le jeune héritier d'un des royaumes saints qui n'avait pas encore été couronné, changea le cours de la guerre et nous redonna l'espoir. Ce leader né parvint à unir les armées restantes sous sa bannière, pour le suivre au combat, et accepta l'alliance proposée par les elfes et les autres races. Néanmoins, même unis, la puissance de Judas était difficile à surpasser. En voyant des problèmes parmi ses troupes, Rah abandonna les îles pour se placer en personne face à ses adversaires, accompagnés de ses huit subordonnés les plus puissants, La Confrérie, qui étaient l'équivalent de dieux vivants. Personne ne semblait capable de les bloquer.

Mais il se passa quelque chose dont n'eut pas connaissance Rah. Alors qu'il se trouvait loin, un Duk'zarist nommé Larvae parvint à entrer dans les souterrains de Tol Rauko et à sauver Noah de son confinement. Dans les entrailles de l'île, Larvae découvrit quelque chose de plus que son impératrice. Rah construisait en ces lieux une étrange machinerie qui combinait des technologies perdues et de la magie, un artefact qui canalisait vers elle les âmes de toutes les victimes de la guerre. La libération de Noah retourna la situation. Les Duk'zarists, sur le point de parvenir à une victoire totale sur leurs ennemis éternels, se retirèrent du conflit en rasant les armées de Judas qu'ils rencontrèrent sur leur passage. Zhorne vit alors l'opportunité qu'il attendait, et il poursuivit son offensive avec une énergie renouvelée, jusqu'à faire plier les armées de Judas. Rah dut reculer, retourner à son château, afin d'attendre une occasion qui ne viendrait jamais. Avec le sang, la douleur et les larmes, le jeune Giovanni mena ses armées à travers les royaumes désolés, jusqu'au rivage. Là, après avoir réuni tous les effectifs restants, il traversa les mers en direction de la capitale de Judas.

Illustration © Sanzyo 2002

Et, à cet instant, alors qu'il voyait approcher sa fin depuis son château de Tol Rauko, le tragique éclat de rire de Rah retentit en tout endroit. Un rire chargé de tristesse et d'amertume... Il avait douloureusement conscience que c'était la fin de son rêve. Il décida alors de commettre la plus grande des atrocités.

S'il ne pouvait sauver le monde, il le détruirait.

Avec Zhorne aux portes de sa forteresse, Rah fit fonctionner sa machine. Nous sommes encore incapables de comprendre quelles sont réellement les répercutions de ses actes, mais il provoqua indubitablement une perturbation sans précédent dans le monde physique et spirituel. Ce devait être la dernière fois que C'iel et Gaïra interviendraient ouvertement en Gaïa. Tous deux, qui avaient attentivement observé tous les événements, se rendirent compte de la gravité des actes de Rah et décidèrent de stopper l'holocauste avant qu'il ne soit trop tard, avant que l'artefact n'engloutisse la création entière. Leur influence évita que la machine ne se déchaîne totalement, mais les dégâts étaient déjà importants.

Le Seigneur de Judas disparut complètement de la face de la terre. En contact physique avec son dispositif au moment où il l'activa, son corps, et peut-être aussi son âme, ne purent supporter la puissance terrifiante qu'il venait de libérer. Ainsi, trois ans après les premiers combats, la guerre prit fin. Mais... qui pouvait la qualifier de victoire ?

Plus de cent millions d'êtres étaient morts au cours du conflit et toutes les civilisations étaient au bord de l'extinction. La haine raciale avait atteint des niveaux insoupçonnés, les survivants tuaient tous ceux qui n'appartenaient pas à leur espèce. De plus, les êtres surnaturels s'étiolaient pour une raison inconnue, comme s'il leur manquait quelque chose d'aussi vital que l'air. Depuis les ombres de notre histoire, ceux qui avaient manipulé les fils des événements, même dans le dos des dieux, se rendirent compte que les peuples de Gaïa ne pourraient jamais revivre à nouveau ensemble.

Illustration © Sakyra 2002

LA SÉPARATION

Il s'avère difficile de relater ce qui s'est passé après. Durant ce chaos absolu, trois sociétés occultes, marionnettistes de l'histoire secrète du monde, commencèrent les préparatifs pour nous sauver de notre pire ennemi : nous-mêmes. Leurs noms : Imperium, la Technocratie et Illuminati. Elles appartenaient respectivement aux races humaine, éfique et duk'zarist. Elles existaient depuis plusieurs milliers d'années, même si leurs actes n'avaient jamais été inscrits dans les livres. Inconcevablement, elles détenaient une combinaison inconnue de technologie et de magie, encore supérieure à celle que Rah avait utilisée avec une telle insanité.

Tout débuta quelques heures après la fin de la guerre. Ce jour-là, les immortels des sociétés secrètes prévirent de libérer un pouvoir qui devait être réservé aux seuls dieux, une force qui secoua la structure de la réalité. C'iel et Gaïra remarquèrent cet événement, et furent invités à faire partie de cet étrange projet. Les Shajads et les Béryls se manifestèrent en tant qu'ambassadeurs de la lumière et des ténèbres lors d'un conclave lors duquel ils décidèrent de l'avenir de Gaïa. Réunis en ces lieux, tous parvinrent à la même décision : il n'était plus possible pour les diverses races de coexister sans se détruire. De plus, la machine de Rah avait créé un vortex qui réduisait la magie sur une vaste zone. Même si ses effets allaient peu à peu s'affaiblir, si un grand nombre d'êtres surnaturels vivaient en ces contrées, ils s'asphyxieraient par pénurie d'énergies mystiques.

Il n'y avait donc qu'une seule solution : diviser le monde...

Imperium, la Technocratie et Illuminati dressèrent des murs invisibles dans notre réalité, une barrière infranchissable pour les mortels que les Béryls et les Shajads scellèrent de leur sang. La répartition des territoires ne se fit pas de manière égale. Nous, les humains, les plus nombreux, eûmes droit à la région la plus ample, celle qui restait aussi la plus influencée par la machine. Les trois organisations se mirent d'accord sur une liste de règles qu'elles promirent de suivre pour maintenir la stabilité. En principe, chacune s'occuperait d'une enclave, celle dans laquelle résiderait sa race, et n'interviendrait absolument pas dans les territoires des deux autres. De cette façon, la vérité sur les événements passés serait occultée, empêchant quiconque de découvrir qu'il existait d'autres mondes ou de traverser les barrières.

Depuis lors, nous sommes seulement capables de voir un tiers du monde, sans savoir que tous ce que nous considérons comme des mythes fait encore partie de la réalité. C'est notre réclusion ... et notre salut.

LE SACRO-SAINT EMPIRE D'ABEL

Mais revenons aux événements visibles de l'histoire : qu'était-il advenu de Zhorne Giovanni ? Ce n'était alors qu'un adolescent d'à peine dix sept ans, qui mûrit sur le champ de bataille, couvert du sang de ses amis et ennemis, et qui deviendrait l'échine d'un Empire qui ferait trembler les piliers de la terre.

Les royaumes saints avaient déjà disparu complètement, et des barbares, des bandits et des créatures surnaturelles pillaient les communautés de réfugiés, à la recherche d'or et de nourriture. On dit que l'héroïsme naît de la nécessité, et cette époque réclamait des héros. Durant ce déclin, Zhorne, encore à la tête d'une petite armée, décida de remettre de l'ordre à ce chaos terrestre. Par le sang et le feu, il exterminа des milliers de pillards, tout en permettant aux relaps de se joindre à sa croisade. Un grand nombre de personnes, désemparées, se mit à le suivre, car il leur donnait à manger et soignait les malades. Quelques mois plus tard, il atteignit les ruines d'Archange et ordonna sa reconstruction, alors que lui repartait encore pour sécuriser de nouveaux territoires. Des réfugiés de toutes parts rejoignirent la cité, qui s'étendit de façon incroyable en seulement cinq ans. Enfin, après quasiment une décennie de combats incessants, Zhorne revint à la capitale, où il prit sa décision la plus importante. Il réunit ses quatre principaux généraux et leur attribua le titre de Seigneurs de la Guerre ; ils se chargeraient de maintenir l'intégrité des contrées sous leur contrôle et d'incorporer de nouveaux territoires. Il créa aussi la charge d'Archevêque Suprême, qui aurait pour mission de s'occuper des événements spirituels et de l'Église. Et, pour s'assurer de la stabilité politique des terres unifiées, il les sépare en principautés, désignant des nobles et des ecclésiastiques comme gouverneurs. Ainsi, le 16 septembre de l'année deux cent trente trois après le Christ, à l'âge de vingt-sept ans, Zhorne Giovanni fonda le Sacro-saint Empire d'Abel dont il se proclama Empereur et Souverain Pontife.



Ce fut une époque de grands changements

Le tout jeune Empereur ne resta pas longtemps inactif. Malgré l'excellent travail des Seigneurs de la Guerre, il repartit en personne sur le champ de bataille, pour annexer de nouvelles principautés et unifier la totalité de Gaïa sous la bannière Sacrée. Sur son chemin, il rencontre quelques peuples isolés de créatures surnaturelles, qui avaient tenté de reconstruire leurs demeures après la guerre. Le cœur douloureux, il se vit obligé de les chasser de ses terres, sachant qu'il ne pouvait se permettre d'être compatissant. De toutes celles qui refusèrent de partir et essayèrent de le combattre, il ne laissa pas même un cadavre.

Cependant, quelques survivants s'infiltrèrent parmi nous, se camouflant ou se dissimulant grâce à leurs capacités surnaturelles, même réduites. Pour résoudre ce problème, l'Église recréa avec l'approbation de l'Empereur le corps de l'Inquisition, qu'elle dota de pouvoirs plus grands que jamais. Les inquisiteurs, des individus sélectionnés pour leurs capacités quasiment surhumaines, avaient pour mission de pourchasser tout sorcier ou créature surnaturelle survivant, et de les détruire complètement. Mais Zhorne ne voulait pas que toutes ces œuvres soient perdues à jamais, il désirait qu'au moins quelqu'un se souvienne de ceux qui marchaient à nos côtés. Il créa donc un ordre de chevaliers qui n'aurait pas à répondre devant les Seigneurs de la Guerre ni devant l'Église, mais uniquement à ses ordres directs. Sa fonction serait de conserver en secret les connaissances et la culture des mythes de Gaïa, de s'assurer qu'au moins quelqu'un ne les oublie pas. Cet ordre puissant prit comme base d'opération principale l'antique forteresse de Rah, et on les connaît donc sous le nom de Chevaliers de Tol Rauko.

Pendant cinquante ans, Zhorne Giovanni et les Seigneurs de la Guerre poursuivirent leur tâche. Les territoires qui ne désiraient pas s'unir à l'Empire s'y voyaient forcés par les armes. Tout d'abord le Vieux Continent, puis Lannet et Shivat, et finalement, Zhorne envoya une puissante armée vers le continent ouest qui ferait lui aussi partie, plus tard, d'Abel. De cette façon, toute Gaïa se trouva

rassemblée sous une seule bannière. À la fin, après quasiment cinquante années de combats, l'Empereur put se reposer et passer du temps avec son impératrice, qu'il avait épousé à la fondation d'Abel. Pendant l'année trois cent cinquante cinq, à l'âge de cent quarante neuf ans, Zhorne Giovanni s'éteignit comme il l'avait toujours voulu : dans son lit, paisiblement.

Son fils unique hérita de la couronne de l'Empire. Bien instruit dès son enfance pour supporter cette charge, Lazare se révéla à la hauteur des attentes de son père. Ainsi, pendant six siècles, les Giovanni dirigèrent Abel et garantirent sa prospérité. Ce serait mensonge que de dire que l'Empire ne rencontra pas quelques difficultés. Lannet et Shivat essayèrent de regagner leur indépendance en trois occasions et les rébellions durent être réprimés. La principauté du Kushistan se lança dans une opposition directe contre l'église vaticane, en développant ses propres doctrines religieuses, et le contrôle sur le continent ouest se mit à décroître lentement et imperceptiblement. Cependant, tous ces problèmes furent résolus avec une grande habileté par les empereurs, qui agirent avec justesse et mesure, en utilisant toujours la méthode la plus appropriée à chaque situation.

L'homme commença peu à peu à oublier l'histoire antérieure à l'Empire, jusqu'à ce que l'existence des sorciers et des êtres surnaturels se réduise à des histoires que les anciens contaient autour des cheminées. Rien ne semblait capable d'endommager la force d'Abel...

Jusqu'au mandat de Lascar Giovanni. Héritier des pouvoirs absolus de l'Empereur, il introduisit à la cour une dépravation et une cruauté inconnues jusqu'alors. Il ordonnait des exécutions sans réfléchir, prenait les femmes qu'il désirait, déclarait des guerres inutiles et poussa son épouse au suicide après la naissance de son fils unique, Lucanor. Elias Barbados, le plus jeune et idéaliste des Seigneurs de la Guerre, premier conseiller de Lascar, vit le péril pour les piliers du Sacro-saint Empire. Incapable de rester les bras croisés, il ne put supporter plus longtemps les actes de son seigneur et il se rebella contre lui. Le coup d'état fut rapide et peu de sang coula. Tout s'organisa en Archange, et même l'Église et Tol Rauko tournèrent le dos à l'Empereur. Le plan était simple : il comptait obliger l'Empereur à abdiquer au profit de son fils, sans lui faire le moindre mal. Le Seigneur de la Guerre avait tout à fait conscience que s'il exécutait Lascar, l'Empire était condamné, car le poste sacré de l'Empereur perdrait alors toute sa sainteté. Cependant, bouffi d'orgueil jusqu'à la fin, Lascar se servit de son fils Lucanor pour se donner la mort, forçant le jeune enfant à le transpercer de l'épée impériale de Zhorne.

Cet acte condamna l'héritier ; or Abel requérait urgemment un nouveau chef. Et ainsi, Elias, le dirigeant plus proche du titre, fut proclamé saint Empereur avec l'appui des Seigneurs de la Guerre restants et du Suprême Archevêque Augustus. Incapable d'entreprendre aucune action contre le jeune Lucanor, Elias l'envoya loin, lui assignant le titre de prince d'un des territoires les plus importants, Lucrecio. De cette manière, lors de l'année neuf cent cinquante sept, la longue lignée des Giovanni abandonna le trône impérial suite à près de sept siècles de règne.



Elisabeth, l'enfant impératrice, et son tuteur Kisidan

Le dernier empereur

Elias se révéla un souverain parfait, capable de s'impliquer autant en politique que jadis sur le champ de bataille. Avec habileté et grâce à des décisions appropriées, il parvint à maintenir la stabilité de l'Empire, même si plusieurs principautés croyaient avoir trouvé le moment idéal pour devenir indépendantes. Malheureusement, il n'eut pas autant de chance dans sa vie privée. Son épouse mourut le jour où elle donna naissance à leur première fille, Elisabeth, ce qui lui fut extrêmement douloureux. Attribuant la faute de ce malheur à la petite fille, il la confia à la charge de l'Ordre du Ciel, sa garde personnelle, et il l'évita chaque fois que possible.

Peu après, son ami et mentor et, l'Archevêque Suprême Augustus, mourut sans désigner clairement son successeur. La décision d'élire son remplaçant s'avéra une tâche très difficile, car aucun aspirant ne semblait avoir les qualifications requises. Cependant, lors d'une entrevue, Elias fit la connaissance d'une jeune abbesse nommée Eljared qui, à peine à vingt six ans, avait déjà atteint le poste le plus élevé que pouvait prendre une femme dans l'Église. Elle fascina l'Empereur, qui ne put l'ôter de son esprit. Ils passèrent beaucoup de temps ensemble puis, à la surprise générale, il décida de lui accorder le titre d'Archevêque Suprême, un acte qui allait à l'encontre de toutes les traditions ecclésiastiques. De nombreuses principautés et une grande partie de l'Église se rebellèrent contre cette décision, mais l'Empereur fit sourde oreille à leurs protestations. Peu à peu, la nouvelle Archevêque commença à démontrer plus de pouvoir dans l'Empire, jusqu'au moment où l'Empereur ne prit plus aucune décision sans se référer à ses conseils. Finalement, Elias laissa entre ses mains Abel, aveuglé par l'amour qu'il ressentait pour Eljared. À ce moment, elle eut autant de pouvoir que l'Empereur lui-même, prenant ses propres décisions sans donner aucune explication.

Les principautés protestèrent fortement à ses actes, jusqu'à ce que Maximilian Hess, seigneur du Remo, l'accusât publiquement de sorcellerie, d'avoir enchanté l'Empereur. Une semaine plus tard, le Remo était complètement rasé par les troupes de l'Empire, avec une si grande cruauté que toutes les autres principautés s'en trouvèrent choquées. La réaction ne tarda pas : quelques-uns des seigneurs se déclarèrent indépendants du Sacro-saint Empire d'Abel. Contrariée, Eljared déclara la guerre à tous les royaumes rebelles, ordonnant à ses armées qu'elles ne laissent aucune pierre debout partout où elles passaient. Ce fut alors que le Seigneur de la Guerre Tadeus Van Horsman, ami personnel d'Elias et général des armées d'Archange, implora son ami qu'il stoppe pareille atrocité. Or, Elias ne réagît même pas aux suppliques de son ancien camarade, lui recommandant qu'il se tienne à l'écart si lui-même ne voulait pas être accusé de trahison. Voyant qu'il n'y avait pas d'autre solution, Tadeus leva une partie des armées d'Archange et, au nom de la future impératrice Elisabeth, il prit le palais d'assaut. Les intentions du Seigneur de la Guerre n'étaient que d'arrêter son seigneur, comme celui-ci le fit des années plus tôt avec Lascar. Mais à nouveau, rien ne passa comme il était prévu. La jeune impératrice, qui n'avaient alors que douze ans, fit face à Elias et pria instamment son père qu'il reconsidère le début de la guerre, mais celui-ci, rendu fou, accusa la jeune fille d'être à l'origine de tous ses malheurs, et tenta de la tuer. Kisidan, général de l'Ordre du Ciel et mentor de la future impératrice, s'interposa et fut obligé de mettre un terme à l'existence de l'Empereur.

Cette nuit ne fut pas comme les autres. Une énorme tempête couvrit les cieux de l'ensemble de Gaïa... et pendant quelques minutes, ils devinrent rouges comme le sang.

La mort d'Elias révolutionna l'Empire. Eljared avait complètement disparu et on n'apprit jamais rien à son sujet. Tadeus et l'Ordre du Ciel se mirent sous les ordres d'Elisabeth, qu'ils déclarèrent héritière légitime du trône d'Abel. Les principautés rebelles refusèrent de l'accepter comme souveraine et quelques seigneurs de la guerre la considérèrent aussi inadaptée pour une telle charge ; ils se proclamèrent eux-mêmes souverains des territoires qu'ils contrôlaient. Durant ce chaos, l'Église nomma elle-même son propre Archevêque Suprême qui, en l'attente d'un nouvel Empereur, devint l'autorité ecclésiastique absolue.

Depuis la première fois depuis les prémisses de l'Empire, le monde retournait dans une époque d'incertitudes...

Maintenant...

... Maintenant, c'est l'année neuf cent quatre vingt neuf. La magie a fait un retour en force en Gaia, et la frontière séparant le monde de la Veille et le nôtre se révèle chaque jour plus fine. L'Empire s'est brisé, et une lutte entre l'impératrice, les Seigneurs de la Guerre et l'Église se prépare, dans le but de s'accaparer le pouvoir. Les âmes des êtres surnaturels morts durant ces derniers siècles se réincarnent dans des enfants humains, donnant naissance à des Nephilims. Et des entités ayant survécu cachées aux yeux des humains se rendent compte que le moment est venu de se manifester dans le monde...

Tout le monde peut le sentir. Ça a commencé.

Et les choses que j'ai racontées... je les ai vues.
Parce que je n'ai jamais oublié...
Ceci fut mon châtiment.

Illustration © Sunya 2002

Chapitre 18

Pays et Cités

L'obscurité nous encercle tous, mais, alors que le sage se heurte à un mur, l'ignorant reste au centre de la pièce.

Anatole France

Dans le chapitre précédent, nous avons appris quelle était l'histoire de Gaia. Maintenant, nous allons voir plus précisément quelle est sa situation géopolitique et quelques-unes de ses principales cités.

Géographie

Pour ce qu'en sait l'homme, Gaia se divise en deux grandes masses continentales, écartées par un étroit océan. À l'est repose le Vieux Continent, entourant une mer intérieure. La zone nord constitue un ensemble de cordillères et de forêts épaisses, mais on y trouve aussi beaucoup de prairies et de plaines. Cette région ressemble beaucoup à l'Europe et à la partie septentrionale de l'Asie, dont la végétation varie en fonction de sa localisation entre océans atlantique et pacifique. Le climat s'avère assez froid sur la côte nord, à cause de gelées et de blizzards continuels. Cependant, plus on se rapproche de la mer Intérieure, et plus le climat se réchauffe, la végétation prenant un aspect méditerranéen. La région sud, moins montagneuse, présente aussi quelques zones désertiques aux températures élevées, bien qu'en général cette zone se révèle fertile et pourvue d'un climat assez agréable. Enfin, les îles de Lannet et Shivat occupent les régions les plus orientales, caractérisées par leur dense végétation et leurs hautes montagnes.

Le Nouveau Continent est une zone très variée du point de vue géographique, et dont la taille (pas la forme) équivaut à celle du continent américain. Des steppes étendues recouvrent certaines régions, ou bien des jungles au sud.

Politique

Traditionnellement, l'Empire se divisait en principautés, équivalant à des pays ou royaumes. Chacune d'elle avait ses propres lois et coutumes, tant que celles-ci ne contredisaient pas les normes ou traditions impériales. Des nobles ou de puissants ecclésiastiques dirigeaient la plupart d'entre elles, parfois remplacés par un conseil de bourgeois ou de sages. L'Empereur représentait l'autorité suprême, autant militaire que politique et religieuse, car il réunissait en sa personne tout le pouvoir temporel et spirituel. Il se trouvait au milieu de l'Empire et sa volonté devait être accomplie par tous. En dernière instance, il s'occupait de juger des disputes les plus importantes entre les principautés ou leurs seigneurs.

La seule religion permise était le christianisme. L'Église profitait d'une influence subtile dans tous les territoires et contrôlait la grande majorité des puissants ecclésiastes, que le peuple écoutait avec fascination.

En termes militaires, chaque principauté détenait le droit de posséder sa propre armée, tant que celles-ci n'excédaient pas certaines limites imposées par l'Empire. Cependant, le véritable pouvoir guerrier reposait chez les quatre Seigneurs de la Guerre, généraux suprêmes de l'Empereur, qui avaient pour mission de superviser et maintenir l'ordre sur les terres. L'un d'eux avait pour tâche de s'occuper du Nouveau Continent, les trois autres se partageant le Vieux Continent : l'un du Nord, le deuxième du Sud, et le dernier, le plus important d'entre tous, du cœur de l'Empire. Dans certaines circonstances, des disputes irréconciliables s'élevaient entre les pays ; dans ce cas, l'Empereur autorisait une guerre à condition de respecter la vie des civils et l'intégrité des villes et villages. Les Seigneurs de la Guerre contrôlaient ces conflits, et une fois que l'un des deux camps avait connu des pertes suffisantes, la guerre était terminée et un vainqueur déclaré. Mais les véritables croisades se livraient en général sur l'arène politique, les influences, les faveurs et les contacts se révélant bien plus importants qu'une puissante armée.

Mais tout a changé depuis. Aujourd'hui, Gaia se trouve dans un état politique précaire. Après la mort du dernier Empereur, le Sacro-saint Empire d'Abel s'est fragmenté et de nombreuses principautés ont déclaré leur indépendance, refusant de reconnaître Elisabeth Barbados comme l'héritière légitime du trône. Un seul des quatre Seigneurs de la Guerre, Tadeus van Horsman, le plus puissant de tous, soutient la jeune Impératrice, bien que Mijhail Mashen'ka, seigneur des territoires du Nouveau Continent, se rapproche lui aussi de cette position. Les deux autres se sont autoproclamés héritiers de l'Empire et tentent actuellement d'étendre leur puissance pour établir leurs propres royaumes dans les territoires qu'ils contrôlent. Enfin, plusieurs principautés puissantes essaient de rester des régions autonomes, sans avoir à répondre à quiconque d'autre qu'elles-mêmes.

L'Église reste neutre pour le moment, attendant de voir si Abel se redressera avec les années, ou si l'Empire connaîtra un nouveau système politique. Elle combat néanmoins avec vigueur les territoires qui se sont écartés de la foi vaticane ou ceux qui acceptent le polythéisme.

Il n'y a actuellement aucune guerre, mais il existe une grande tension entre tous les territoires, qui pourrait déboucher sur un conflit ou au contraire se calmer au fil du temps.

Quelques remarques utiles

L'Empire utilise le même calendrier que nous, c'est-à-dire avec douze mois et quatre saisons. Il utilise aussi traditionnellement les mètres et les kilogrammes, même si certains territoires les ont remplacés par les livres et les pouces. À quelques étranges exceptions, comme en Lannet, au Shivat ou au Kushistan, la langue usuelle de toutes les principautés est le latin, mais certaines ethnies ou régions possèdent aussi leurs propres dialectes. Quoi qu'il en soit, pour se détacher des traditions antiques, maints nouveaux pays ont institué l'année zéro, ainsi qu'un nouveau type de calendrier.

Science et technique

Le niveau technologique moyen de Gaia se trouve actuellement dans un état équivalant à la fin de la Renaissance. Cependant, il existe un énorme déséquilibre technique et culturel entre certaines principautés, certaines se trouvant à l'orée des Lumières, comme le Lucrecio, Abel, l'Ilmora et le Togarini, alors que d'autres se trouvent encore dans un état de barbarie reculée, comme le Goldar.

Il est surprenant de constater les progrès importants dans les arts mécaniques, en particulier pour les engrenages d'horlogerie, qui ont permis de fabriquer des machineries diverses. Il est possible que très bientôt des savants conçoivent les premiers grands moteurs à corde, bien que nul n'y soit parvenu pour le moment.

L'une des plus grandes avancées a vu le jour il y a à peine plus d'un siècle : l'invention de la poudre. Des arquebuses et pistolets à mèche ont été rapidement élaborés, mais ils demeurent des artefacts rarissimes, très difficiles à trouver, et vendus à des prix exorbitants. Aucune armée du monde ne peut se permettre d'armer ses soldats d'armes à feu, et même Abel ne possède que deux cents arquebuses, réservées à ses guerriers d'élite.

L'avancée la plus étonnante et révolutionnaire est apparue en Lucrecio il y a deux ans à peine. Lucanor Giovanni est parvenu à construire le premier zeppelin de Gaia, et il a commencé à en fabriquer deux autres exemplaires, qu'il compte utiliser comme moyens de transport entre les principautés, pour ceux qui peuvent se permettre de payer le prix d'une traversée.

Lois et Tribunaux

En général, la loi du Sacro-saint Empire d'Abel s'avère assez bien conçue. Pour se faire une idée, le mieux consiste à imaginer les dernières années des Lumières, avec quelques avancées peu communes. Les mêmes lois s'appliquent normalement aux nobles et à la plèbe, bien que chaque principauté dispose de son propre tribunal et que, naturellement, l'aristocratie se révèle bien plus permissive avec les privilégiés. Chaque principauté a ses propres lois, mais l'Empire a dicté une série de doctrines juridiques dont elles ne peuvent pas se détacher.

La peine de mort n'était proclamée que dans des circonstances très particulières, dans les cas de haute trahison, d'assassinat ou de nature religieuse (ceux-ci étant jugés par les inquisiteurs et tribunaux ecclésiastiques). L'esclavage était totalement aboli, quel que soit la couleur de la peau, mais pas le servage.

La grande majorité des pays séparés de l'Empire ignorent maintenant les directives d'Abel ; toutefois, du fait de l'avancement de son système légal, les pays les plus développés au niveau culturel continuent à les appliquer. Au contraire, quelques pays plus traditionalistes, comme le Lannet, le Goldar, le Kushistan ou la Corinnia, se basent sur des lois datées.

DESCRIPTION DES PAYS

Voyons maintenant la description des principautés de Gaïa, en les classant en fonction de leurs diverses aires d'influence.

Le Sacro-saint Empire d'Abel

Les territoires du Sacro-saint Empire d'Abel se constituent des principautés qui, après la chute de l'Empereur, ont reconnu la jeune Elisabeth Barbados comme héritière légitime du trône. L'Empire se situe dans la partie centrale du Vieux Continent. Malgré son démembrement, ce regroupement représente encore la puissance économique et militaire la plus importante du monde. Il conserve le même système politique d'autrefois, réunissant dans la fonction d'Impératrice tout le pouvoir militaire et religieux. Les armées de chaque principauté et du plus puissant Seigneur de la Guerre, Tadeus von Horsman, obéissent à ses ordres. Laissant de côté leurs différents, tous les gouverneurs de ces régions rêvent de construire l'Empire d'antan et d'y occuper une position privilégiée.

ABEL

Abel est le cœur du Sacro-saint Empire. Dirigé par l'enfant Impératrice Elisabeth Barbados, il s'agit de la région la plus prospère et puissante de tout Gaia. Une multitude de villages et de villes en couvrent le territoire, qui ont atteint un impressionnant niveau de développement culturel grâce à leurs écoles et universités. Sur ses terres coexistent sans problèmes une myriade d'ethnies et de cultures, conséquences des immigrations continues de réfugiés qui ont cherché en ces lieux un abri durant les épisodes de guerre. Tous les citadins d'Abel ressentent de l'orgueil à faire partie du royaume et du Sacro-saint Empire, en particulier les habitants d'Archange, la plus grande cité au monde.

Le commerce avec les autres principautés ne s'arrête jamais, l'élevage et l'agriculture occupent une place privilégiée dans l'économie du pays. La noblesse, divisée entre l'aristocratie et les bourgeois ayant acheté leur titre, domine les grands fiefs et exploitations de la vaste province. La puissance exercée par l'Église est palpable, autant chez le peuple que dans les hautes sphères. L'Impératrice domine la majorité des principaux religieux, mais ceux-ci ont encore des liens forts tissés avec le Vatican et l'Archevêque Suprême. Les nobles et l'Église entretiennent une guerre non déclarée d'intérêts pour se trouver au plus près d'Elisabeth et l'influencer, mais elle ne suit que les conseils du Seigneur de la Guerre Tadeus et de ses professeurs de l'Ordre du Ciel.

ARLAN

Faisant partie du noyau central de l'Empire, Arlan est une principauté commerciale spécialisée dans le transport maritime. Les sept hommes et femmes les plus riches du pays le dirigent. Ils se font appeler le Conseil et contrôlent le commerce et l'organisation de tous les ports et côtés, prenant des décisions qui en général s'avèrent bonnes et profitables pour leur développement. La capitale, Karh, est la plus grande ville, et sans doute l'un des principaux ports commerciaux de Gaïa, un lieu de passage indispensable pour les voyageurs. La principauté se consacre au commerce de produits avec le Nouveau Continent et leur exportation vers les contrées intérieures. Les marchés, boutiques et herboristeries sont fréquents dans toutes les villes et villages, surtout dans la capitale. Fief capital pour l'Empire, cette province à l'économie puissante octroie de grands bénéfices au trône d'Abel. Ses armées, très réduites, possèdent toutefois l'un des meilleurs corps de garde du Vieux Continent, afin de s'assurer du bon fonctionnement du commerce.

DALABORN

Situé au nord d'Abel, ce territoire est gouverné par le prince Edgar Vale, bien que le Seigneur de la Guerre Tadeus van Horsman dirige en réalité la région, alternant de résidence entre Archange et Eron, capitale fortifiée du pays. Il s'agit d'un état quasiment militaire. Des tours et des murailles s'élèvent en tout endroit, et la multitude de soldats parcourant les rues laisse à penser que ses villes se trouvent en guerre perpétuelle. La noblesse aristocratique s'y trouve en position privilégiée, et les bourgeois bien rares. Le manque d'ornements sur les édifices révèle beaucoup sur les habitants du pays, accoutumés aux choses pratiques et durables.

De grandes prairies d'un vert intense couvrent le Dalaborn, occasionnellement couronnées de quelques forêts bien peu denses, séparées par l'unique grand fleuve du royaume, l'Anluin. Un grand nombre de hameaux se massent aux alentours des grands châteaux et forteresses, dominés par des seigneurs féodaux et des subordonnés de Tadeus. La plus grande forteresse se nomme Château d'Ogara, ou aussi fort écarlate.

KANON

Les terres du Kanon forment la frontière australe du Sacro-saint Empire. Le Kanon détient soixante-dix pour cent des forces navales de l'Empire, cette flotte maintenant la paix sur les routes maritimes de la mer Intérieure. Son économie dépend de la pêche et des taxes tirées de l'escorte des caravanes commerciales des autres royaumes. La réputation des marins du Kanon est connue dans le monde entier, et les secrets de construction de ses navires de guerre sont gardés avec rigueur par les maîtres des chantiers navals. De vastes terres vides s'étendent à l'intérieur du pays, où l'on peut trouver disséminées quelques granges et petites exploitations se consacrant à la taille des arbres pour fournir le bois aux chantiers navals.

GALGADOS

Le Galgados est une immense région de collines et de montagnes. La Cordillère des Vents délimite sa frontière orientale avec l'Albéria et le Dalaborn ; seul un petit col d'importance vitale, appelé Hécate, où se trouvent les principales ruines de l'antiquité, permet de franchir cette chaîne. Le Galgados vit de ses mines de fer, exporté en quasi-totalité vers le Dalaborn pour fabriquer des armes. Le climat du pays est dur, des vents puissants battant très souvent les vallées. Après la mort de Victor Daorland, l'ancien vice-roi, ses trois enfants, deux hommes et une femme, se sont lancés dans une complexe lutte interne pour obtenir les faveurs d'Elisabeth et recevoir la charge de gouverneur. Cependant, les deux jeunes jumeaux Karlson et Frédéric sont cadets de leur sœur Marina, qui déclare son droit au trône sur le même principe ayant permis à Elisabeth de devenir Impératrice. Le peuple s'est lui aussi divisé en trois factions, et quelques villes en municipalités, qui subissent des confrontations entre les divers partisans. Le peuple attend la décision de l'Impératrice ; toutefois, quel que soit son choix, il engendrera à coup sûr des problèmes.

ILMORA

La petite principauté d'Ilmora est la perle culturelle de l'Empire. On la connaît pour ses hautes tours et pour les connaissances qu'elles abritent. Un conseil formé des douze érudits de plus grand renom gouverne cette province. Ses cités prospères, débordant d'activités éducatives, créent des écoles et des centres d'étude gratuits pour le peuple. Les personnes cultivées sont bien considérées en Ilmora, contrairement aux gens d'aspect belliqueux ou aux mauvaises mœurs. Cette région tire ses bénéfices du commerce de l'art et du grand nombre d'écoles de copie de livres. De plus, de nombreux mécènes d'autres royaumes parrainent les jeunes artistes ou y envoient leurs fils pour étudier.

HELENIA

L'Hélénia est une région paisible, d'élevage et d'agriculture. Peu peuplée, les gens se rassemblent en une multitude de petits villages répartis sur l'ensemble du territoire. Leur principale source de revenus provient de l'exportation de céréales, de coton et de maïs, mais la vente de chevaux représente aussi un grand bénéfice économique, car les pur-sang d'Hélénia sont réputés dans tout le continent. Malheureusement, les cordillères escarpées en bord de mer Intérieure interdisent sur la quasi-totalité du territoire le développement du commerce maritime ou de l'exploitation de la mer. La noblesse d'Hélénia est quasi-inexistante ; seuls quelques grands propriétaires terriens exercent une sorte de contrôle sur leurs cours. Le gouvernement se trouve entre les mains du prince, qui réunit annuellement les représentants des villages et de la noblesse pour appliquer de nouvelles lois ou les modifier. La seule grande ville de la province se nomme Farna ; on y célèbre habituellement des fêtes lors de la vente des chevaux, des céréales et d'autres biens de première nécessité.

ALBERIA

À cause de pluies constantes, l'Albéria est couverte de forêts et de montagnes verdoyantes. Les hameaux et villages se rapprochent habituellement des nombreuses rivières qui traversent leurs territoires, et les cités de grande taille se révèlent assez rares. Le bois représente la principale source de revenus des contrées intérieures, remplacée par la pêche dans les régions côtières. Le prince Arthur et un parlement démocratiquement élu par les citadins règne sur le pays, mais ce système a créé quelques tensions entre la noblesse et le bas peuple. L'Albéria reste vassale de l'Empire, mais elle élude habituellement tout type de conflit armé. Les gens sont généralement méfiants et conservateurs, préférant éviter tout contact avec les étrangers, surtout ceux qui se sont séparés d'Abel. Ils ne commercent qu'avec le Galgados ou le Dalaborn, mais marchandent en de rares occasions avec le Kanon, lui envoyant la matière première si vitale pour ses chantiers navals. La vaste superficie de forêts et zones peu explorées d'Albéria a permis la création de centaines de mythes et légendes liés à ses bois. Le christianisme, bien que religion officielle d'Albéria, s'avère peu pratiqué dans les villages, chacun ayant ses propres croyances et superstitions basées sur des contes ou des histoires.

Les Déserts Gelés

Les territoires s'étendant dans les régions les plus nordiques du Vieux Continent sont connus sous le nom des Déserts Gelés, appellation méritée vu les basses températures et les neiges constantes. Les trois principautés constituant cette zone ont profité de la mort de l'Empereur pour se proclamer nations indépendantes, et aucune n'a la moindre intention de revenir vers le Sacro-saint Empire. Elles ont imposé leurs propres lois, et des dialectes distincts du latin y sont principalement parlés.

GOLDAR

L'hiver est très rude en Goldar. Ses beaux paysages et ses granges se couvrent de neige en cette saison, ce qui rend très difficile la vie dans cette région. Jadis une puissante nation disposant d'une forte armée, Goldar a plongé au cours des deux derniers siècles dans une décadence culturelle qui a appauvri le pays tout entier. On connaît ce pays pour les rugueuses coutumes de son peuple et leur rudesse commerciale, mais ces gens ont un sens de l'honneur très accentué vis-à-vis de leur devoir et de leurs seigneurs.

Actuellement, le Goldar ne peut plus être considéré une nation, mais seulement un regroupement de fiefs qui entretiennent de complexes luttes intestines. Chacun tente de se hisser au-dessus des autres, et pour cela tous imposent progressivement des taxes qui troublent la paysannerie, avec pour intention de fortifier leurs armées personnelles. Seule la menace d'une armée extérieure parvient à ressouder les différents fiefs contre un ennemi commun.

Le Goldar est aussi connu pour ses bosquets denses, pleins de loups et d'animaux sauvages qui ont donné naissance à de nombreux mythes et légendes.

HENDELL

Seule la région sud de Hendell, connue sous l'appellation de Déserts Chauds, est habitable, la région nord étant composée de mares gelées, mortelles pour quiconque n'est pas habitué à ce type de climat. Les territoires des Déserts Chauds n'accueillent pas non plus un grand peuplement. Ses habitants vivent généralement dans des cités fortifiées appelées Bastions, réunissant pratiquement la population en son entier. Par contre, dans la région gelée du nord subsistent quelques tribus nomades, connues sous le nom d'Habitants des Mares, qui ont fait de ces parages leur territoire.

Le Roi Erick Sterki, surnommé le Fort, gouverne Hendell depuis la chute de son père. Il a accordé dernièrement son soutien inconditionnel à un des seigneurs féodaux du Goldar, espérant ainsi obtenir de grands bénéfices après son instauration sur le trône. Le peuple acclame Erick comme un héros et le considère le plus grand roi de Hendell de tous les temps. On dit qu'il serait un des plus adroits combattants de tout le continent, et très peu parviennent à égaler ses capacités.

HAUFMAN

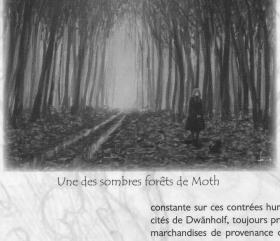
Le territoire du Roi Hagen est sur sa quasi-totalité une grande cordillère montagneuse, connu sous le nom de Pic du Monde, qui tient ce royaume à l'écart du reste du continent. Il n'y a que trois cités importantes sur tout son territoire, mais il existe quantité de petits villages dans les hauteurs des montagnes. Il y a aussi quelques îles, dont la plupart demeurent inhabitées à cause de leur climat extrême. La neige reste présente toute l'année et de forts blizzards gelés fouettent continuellement les sols. Bien sûr, il est très dur de vivre dans un environnement si hostile. Les hommes et femmes revêtent d'épaisses couches de peaux d'animaux, la chasse et la pêche constituant leurs seules ressources nutritives. Leur niveau culturel est nul, ils se font plus à la force qu'à toute autre chose. Considérés païens par l'Église, les habitants d'Haufman n'ont aucun attrait pour le christianisme ; beaucoup adorent leurs propres dieux, comme ceux des montagnes ou des rivières.

Les Terres Obscures

Les Terres Obscures doivent leur nom aux étranges événements dans lesquels se trouvent attirés les voyageurs qui les traversent. Même quand elles se trouvaient sous le contrôle de l'Empire, ces régions problématiques débordaient de mythes, de mystères, de zones inexplorées. Actuellement, elles se sont séparées d'Abel qui n'a pas encore pris de décision à leur sujet, soit parce qu'elles n'ont pas de réel intérêt, soit parce qu'il faut traverser le Goldar pour les atteindre.

MOTH

Les immenses terres gelées de Moth sont parsemées de marais et de rivières, que longent fréquemment d'épaisses et obscures forêts ou des vallées fermées. Un brouillard dense recouvre chaque jour l'ensemble du territoire, donnant à la région un aspect lugubre, ténébreux. Le Moth vit quasiment isolé du monde entier. Son prince, Lucer Grey, exerce peu, voire aucun contrôle sur ses terres. Il n'y a que très peu de villes, et même celles-ci sont de petite taille. La région est en grande partie jonchée de petits villages perdus, gouvernés par leurs seigneurs féodaux ou maires respectifs. Les gens vivent dans l'attachement aux traditions et au mysticisme, mais beaucoup sont aussi de fervents dévots chrétiens.



Une des sombres forêts de Moth

Bien que cela semble impossible, il reste encore beaucoup de zones à explorer en Moth, car certaines régions se révèlent d'accès difficile et diverses expéditions ont disparu après s'y être aventurées. En tout cas, cela fait quelques années, que l'on dit qu'au centre du pays est en train de s'ériger une cité du nom de Graven, que beaucoup ont trouvé par hasard car elle n'apparaît sur aucune carte de la région, et les gens qui en repartent ne savent pas comment y revenir.

DWÄNHOLF

Dwänholf est le territoire idéal pour les hors-la-loi. Les contrées séparant l'Hendel et le Moth, peu fertiles, s'avèrent quasiment inhabitées. Le mauvais climat se montre une constante sur ces contrées humides, autant que le banditisme et le pillage. Les cités de Dwänholf, toujours proches de la mer, foisonnent de personnes et de marchandises de provenance douteuse. Il est donc peu sûr de vivre dans ce pays, surtout durant la nuit ; par contre, il n'y a pas d'impôts et on peut trouver n'importe quel type de marchandise volée, à bon prix. Cette principauté est gouvernée par une association de nobles à la réputation douteuse et quelques riches bourgeois, qui tentent de récupérer leur contrôle sur les villes sans demander l'aide de l'Empire.

La Côte du Commerce

Les principautés de Gabriel et de Phaion se sont plongées lors de ces dernières années dans une course désespérée pour devenir la référence culturelle et économique du monde. Leurs côtes, riches en ressources, leur ont valu le nom mérité de Côte du Commerce. En se maintenant aux marges de l'Empire, ils ne repoussent ni le commerce ni les influences qui en découlent. Le climat et la végétation de la zone, de type méditerranéen comme pour toute la mer Intérieure, fait que la région déborde de végétation fertile et de forêts épaisses.

Illustration © Kamui (Kamui - Logo©)

GABRIEL

Le Gabriel est une des principautés les plus riches de Gaïa. Son secret : des villes prospères entourées de terres productives et un profitable commerce maritime avec les pays exotiques du Sud. Des palais, amphithéâtres et hautes tours caractérisent les belles villes de ce territoire. Le luxe et la richesse de Gabriel et de ses habitants raffinés suivent les modes comme si cela était vital pour eux. La bonne administration du Chancelier Joshua Fardelis explique en grande partie cette situation. Un conseil, constitué par les nobles de la cité et dirigé par ce Chancelier, veille au bon fonctionnement du pays. Désintéressés de l'Empire, qu'ils considèrent en déclin, les Gabriélites ont tourné leurs vues vers l'exploitation du commerce maritime avec les contrées du Sud et de l'Est. Chaque maison noble possède sa propre armée de mercenaires et la politique leur prend un temps vital. Les pauvres et mendiants, contrastes à tant de splendeur, errent dans les rues en essayant de trouver quelque chose à manger, tandis que la garde les expulse des quartiers que fréquentent les nobles.

PHAÏON

Phaïon est la principale importatrice vers le Vieux Continent de biens en provenance de Lannet et de Shivat. L'élevage et l'agriculture au centre des terres assurent à la principauté ses produits de première nécessité, mais sa majeure source de revenus provient du commerce. Son énorme flotte de pêche et commerciale lui procure une grande stabilité économique. L'Association des Marchands domine les cités, surtout les grands ports, depuis la capitale Markushias. Les habitants de Phaïon ressentent une haine farouche envers Dwânholf, haut lieu de la piraterie. Ils engagent souvent de nombreux mercenaires pour escorter leurs navires. Ils n'apprécient pas vraiment le peuple de Gabriel, avec qui ils sont en compétition commerciale, qu'ils considèrent pompeux et tout puissants.

Le mélange des cultures occidentales et orientales de ce pays constitue sûrement sa caractéristique principale. L'architecture des villes combine les éléments traditionnels de l'Empire avec des détails décoratifs de Lannet et de Shivat. De plus, un grand pourcentage des habitants de Phaïon sont orientaux, mais ils font preuve d'une mentalité bien plus ouverte que ceux qui résident dans les îles de l'Est.

L'Alliance Azur

Le bloc le plus solide actuellement opposé à l'Empire est celui de l'Alliance Azur, constituée des principautés de Togarini, Remo et Bellafonte, où le Seigneur de la Guerre Matthew Gaul détenait sa zone d'influence. Chacun de ces pays se révèle totalement indépendant, mais ils font cause commune contre Abel. Tous savent que Gaul compte fonder son propre Empire, mais ni le Remo ni le Bellafonte ne sont encore pour. Ces pays ont déclaré l'institution d'un nouveau calendrier et commencent à frapper leur propre monnaie, effaçant l'effigie d'Abel des précédentes. En général, les terres de l'Alliance sont fertiles, dotées d'une végétation et d'un climat de type atlantique.

TOGARINI

Le Togarini fut la première région à déclarer son indépendance du Sacro-saint Empire. Le Seigneur de la Guerre Matthew Gaul a totalement refusé d'accepter Elisabeth comme sa nouvelle Impératrice parce qu'il l'estimait faible, car pour lui une femme ne peut occuper pareille position. Gaul, qui tenait à rester en Togarini, déposa le prince précédent et se proclama seigneur de la principauté et véritable héritier de l'esprit d'Abel.

Le Togarini est l'un des royaumes les plus avancés au monde, sur les plans culturel et militaire. En pratique, tous les chemins du pays sont pavés. Ses cités débordent d'activité et autant l'élevage que l'agriculture se révèlent prospères. Les vins et boissons sont réputés dans tout Gaïa comme étant les meilleurs. Pour ne pas démentir sa puissance belliqueuse, Gaul a unifié l'antique armée de la principauté avec ses propres soldats, créant ainsi l'une des plus grandes forces du moment.

Toute la région est pleine de villages prospères et de grandes villes, parmi lesquels se détache la capitale, Kaine, une cité fortifiée construite au sommet d'un immense plateau. Le Togarini dirige l'Alliance Azur, aux côtés du Remo et du Bellafonte. Aux frontières nordiques, communes avec Abel, la tension belligueuse est à son comble, mais pour le moment aucun des deux camps ne semble désirer de confrontation directe.

REMO

La mauvaise administration et la corruption de ses dirigeants ont conduit le Remo, autrefois une des plus riches principautés, à une grande pauvreté. De plus, plusieurs de ses principales cités ont été rasées par les troupes impériales suite aux ordres d'Eljared, ce qui a encore empiré sa situation, entraînant un afflux massif de réfugiés mendiant où ils le peuvent. Le commerce maritime avec le Nouveau Continent, jadis important et fluide, a quasiment disparu ; l'Arlan accapare désormais la quasi-totalité de ces transactions. Aujourd'hui, les produits importés sont devenus un luxe que peu se montrent disposés à s'offrir. La saleté des rues, les maisons pauvres, le regard triste et conformiste des habitants : voilà la vision déprimante que donnent les cités du Remo. La seule chose de valeur qui lui reste est sa puissante armée, simple souvenir de sa gloire passée ; le nouveau gouverneur du pays a donc signé un traité avec le Togarini pour soutenir Matthew Gaul en échange d'une aide économique. De cette façon, le pays espère sortir de la pénible situation qu'il subit actuellement. Le peuple soutient ouvertement l'Alliance car il considère l'Empire comme la source de tous ses malheurs. Le Remo se caractérise aussi par le grand nombre de ruines antiques sur son territoire, dont certaines n'ont pas encore été explorées.

BELLAFONTE

L'influence des états épiscopaux s'avère notable dans tout le territoire de Bellafonte. Ses grandes prairies vertes et ses montagnes basses se décorent habituellement de monastères et d'églises. On connaît cette région autant pour son économie florissante que pour la magnanimité de son Duc et gouverneur, Juliano Stratto. Les peines pour les délits mineurs, sans doute trop faibles, ont incité un grand nombre de bandits et de hors-la-loi à s'installer en Bellafonte. Par contre, les délits religieux se voient punis d'une façon extrêmement cruelle, laissant les jugements et exécutions aux mains de l'Inquisition. Il y a très peu de villages : toute la population se réunit dans les grandes cités éparses dans la principauté. La noblesse entretient aussi de forts liens avec l'Église. En général, toutes les centaines de familles aristocratiques du Bellafonte voient au moins un de leurs membres se lancer dans une carrière ecclésiastique.

Le Bellafonte soutient fermement l'Alliance Azur, considérant qu'Abel a oublié ses racines chrétiennes. Cependant, il ne désire pas non plus voir Gaul sur le trône d'Empereur.

Les états épiscopaux

Le Domaine et l'Argos reçoivent traditionnellement le nom d'états épiscopaux car les deux principautés sont contrôlées de façon quasi exclusive par l'Église. Ils ne sont pas véritablement séparés de l'Empire, mais ils n'ont pas non plus reconnu l'Impératrice comme héritière légitime du trône. Pour le moment, ils se sont choisis un nouvel Archevêque Suprême, tâche autrefois dévolue au seul Empereur.

La loi ecclésiastique s'impose avec force sur les villages et les cités. Tout acte pouvant ressembler à de la sorcellerie ou à un pouvoir surnaturel sera dénoncé sans sourciller à l'Inquisition.

LE DOMAINE

Le Domaine est le siège de l'Église. Il y a de nombreuses années, l'Empereur a confié à l'Archevêque Suprême le droit d'avoir sa propre principauté comme un noble, et d'y fonder sa propre capitale. La cité Vaticane d'Albidion fut alors fondée. Jadis, elle représentait le diocèse de l'Archevêque Magnus. À l'origine, Le Domaine se limitait uniquement à deux îles du Sud, mais il a récemment acquis des terres sur le continent que lui a cédées la principauté d'Argos.

Sans toute évidence, la population vivant dans le Domaine fait preuve d'une piété exceptionnelle. Près d'un quart de la population est ecclésiastique ou a un lien direct avec l'Église. Ceux qui désirent devenir prêtres ont droit à l'éducation gratuite, et de nombreux pères envoient leurs fils dans les monastères pour qu'ils aient de l'instruction. Ces contrées reçoivent constamment la visite de pèlerins désirant connaître la cité sainte. Pour les autres, le commerce se révèle rare et le peu de pêche et d'agriculture développés ne peuvent pas suffire au peuple. Cependant, Le Domaine demeure une puissance économique majeure grâce aux dons et à la dîme qu'ils reçoivent depuis presque le monde entier.

ARGOS

L'Argos est un territoire autosuffisant qui reçoit des subventions secrètes de la part de l'Église. Si un pays était le bras armé du Vatican, ce serait sans doute l'Argos. Doté d'une grande armée et de fervents croisés, ce royaume attend qu'un conflit armé contre le Kushistan, qui pour eux envenime la foi du monde, explose enfin. Quoi qu'il en soit, le pays s'intéresse bien plus à la guerre qu'aux choses religieuses, car le Roi d'Argos obtiendra beaucoup de bénéfices économiques s'il conquiert le royaume arabe.

Les états indépendants

Les états restants du Vieux Continent sont connus sous le nom d'États Indépendants. Ces principautés se sont séparées d'Abel mais elles n'ont pas fait front commun contre lui, à la manière de l'Alliance Azur. En fait, ils font semblant d'être autonomes, mais se révèlent plus opposées à l'Église chrétienne qu'à l'Empire lui-même. De fait, aucun d'eux ne s'est jamais véritablement uni au Sacro-saint Empire, mais sa puissance militaire les maintenait dans cette position.

KUSHISTAN

De petits déserts et zones torrides laissent place à des cités verdoyantes, où l'eau abonde et l'architecture se pare d'arcades. Les palais exquis aux jardins exubérants contrastent avec les maisons de terre cuite et de roseau de ses villes aux toits bas. Le Kushistan est une des plus grandes puissances économiques et militaires des royaumes indépendants, dont le peuple vit en tension continue avec l'Église. Profondément religieux, ils ont leurs propres coutumes et traditions, radicalement différentes des idées chrétiennes. Il entretient donc de très mauvaises relations avec l'Argos, ce qui entraîne de petites escarmouches sur la frontière. Le chef politique et religieux de cet état arabe, Omar Ben Sharid, domine le Kushistan, au sommet d'un complexe système pyramidal.

Depuis sa séparation d'avec l'Empire, l'esclavage est à nouveau permis en Kushistan et le rôle de la femme est relégué au deuxième plan. Les lois, extrêmement dures, le sont encore plus avec les étrangers, que le peuple lui-même expulse généralement du pays. Les Kushistanais parlent leur propre langue, le jashu, mais un grand nombre de gens connaissent aussi le latin.

STYGIA

L'économie de Stygia se base sur l'esclavage et le commerce, fruit de ses mines d'or et de l'artisanat tiré de ce précieux métal. Les citadins portent peu de vêtements, ornés de nombreux bijoux d'argent et d'or, montrant leur peau brunie par le soleil ardent. Les femmes, contrairement au Kushistan, au Salazar ou au Kashmir, occupent dans la société des postes à responsabilités, généralement de prêtresses, de sages, voire de guerrières. Les quatre cités de Stygia longent les rives de la rivière Iometh, au nord du pays. La région australe du royaume est un terrible désert, où habitent seulement quelques tribus nomades éparpillées.

Dirigés par le Roi Ahiyorep, que beaucoup considèrent comme le véritable Empereur, les Stygiens forment une culture indépendante comptant sur le soutien du Kushistan et du Kashmir. Isolés de l'occident et immergés dans leur propre monde, ils refusent tout type de contact avec l'Empire ou ses intrigues politiques.

SALAZAR

Bien plus qu'un royaume ou une principauté, on peut dire que le Salazar est un immense désert. On ne trouve que peu de ressources naturelles dans un tel endroit et la vie dans de telles conditions se révèle véritablement très difficile. Douze clans de nomades habitent le désert, parcourant sans cesse les sables ardents pour trouver les rares oasis. Les tribus s'affrontent constamment pour la conservation des meilleures zones du désert ; bien sûr, le peu d'eau que l'on y trouve a bien plus de valeur que l'or.

Auparavant, le Salazar était dirigé par un délégué choisi par l'Empereur parmi toutes les tribus, ce qui provoquait toujours de nombreux problèmes et désaccords. Depuis le déclin d'Abel, les clans ignorent totalement l'ancien prince et se consacrent à obtenir les meilleurs territoires.

KASHMIR

De l'autre côté du désert de Salazar se dressent les montagnes du Kashmir. Étendues pierreuses, rivières asséchées et régions extrêmement chaudes laissent place à des contrées plus habitables et fertiles. Le Kashmir représente un vaste regroupement de villages construits en adobe. Des centaines de tribus coexistent sur ce territoire, chacune d'entre elles ayant ses propres coutumes et traditions, différant énormément d'un côté à l'autre du pays. En réalité, elles ne prêtent pas la moindre attention à l'Empire ni à ses intrigues. Les Kashmirites vivent de la pêche, de la chasse et de l'élevage, ce qui leur suffit pour exister.

NANWE

Le Nanwe est une région forestière très peu explorée, pleine de rivières à méandres et d'une végétation épaisse. Beaucoup d'explorateurs s'aventurent dans ces parages, à la recherche de cités légendaires ou de trésors antiques. De temps en temps, certains organisent aussi des expéditions vers cette péninsule afin de chasser des animaux exotiques. Quelques nobles, assignés voici plusieurs années par l'Empire comme seigneurs de ces terres, possèdent là quelques mines de diamants dont ils tirent de grands bénéfices.

On sait que des tribus habitent cette jungle, mais on ignore leur type de société ou leurs coutumes.

BAHO

Les terres du Baho se composent de cordillères escarpées, très élevées, de vallées et quelques lacs isolés. Autrefois, des habitants du Salazar avaient quitté le désert, à la recherche de terres plus fertiles ; aujourd'hui, les populations du Salazar sont des hommes et femmes habitués à l'altitude et aux terribles changements climatiques. Les deux cités principales, Sherena et Tirghú, construite à même la pierre des montagnes, hébergent quasiment la totalité des habitants de ce pays. Hautains et orgueilleux, les guerriers de Baho suivent leur propre code d'honneur, et se révèlent tout à fait prêts à aider le Kushistan en cas de combat contre l'Église.

Le peuple du Baho a deux chefs, choisis parmi les hommes les plus sages et forts du pays, tous les dix ans, lors d'une difficile compétition que seuls les meilleurs parviennent à réussir.

Varja, les contrées orientales

Le Lannet et le Shivat constituent les contrées orientales. Ces deux principautés restent très alignées du reste des cultures et des croyances du continent. Durant l'histoire, ils ont tenté plusieurs fois de se séparer de l'Empire, sans réussir. Avec la chute d'Elias, ils ont trouvé le moment idéal pour le faire, déclarant respectivement leur indépendance. Ces terres parlent deux langues différentes : le lannetens et le shivatens, et très peu d'habitants connaissent réellement le latin. Ils ont aussi leurs propres monnaies, dont la forme diffère du reste du monde. À titre anecdotique, ces deux pays s'affrontent depuis des années, mais leur désir de ne faire partie d'aucun empire empêche qu'un conflit se déclare pour conserver la force de leurs armées. De plus, ils sont séparés par une chaîne escarpée de montagnes, qui requiert plusieurs semaines de traversée, ce qui empêche le déplacement de troupes.

LANNET

Le Lannet est un pays qui vit de la pêche et du commerce avec l'occident, car ses produits extravagants sont très appréciés par les occidentaux. Entre de nombreuses autres choses, ses armes et son acier sont mondialement reconnus pour leur qualité. Cependant, le peuple de Lannet fait preuve d'un racisme extrême envers les occidentaux et ne leur permet de rester que dans les cités portuaires, et encore, avec un permis personnalisé. C'est une culture très fermée, formaliste, aux vieilles traditions.

Le peuple se divise en deux castes distinctes : les serfs et les nobles. Les nobles, qui appartiennent à des maisons de samouraïs, ont seuls le droit de porter les armes. Les serfs, quant à eux, vivent totalement soumis. Le sens de l'honneur lannetens paraît parfois étonnant pour les occidentaux, comme nombre de leurs coutumes. Ils refusent ouvertement le christianisme, ce qui a provoqué des conflits avec l'Église, quoique pas aussi ouvertement qu'avec le Kushistan.

Le territoire lannetens est petit et montagneux, mais malgré cela il se révèle énormément peuplé. Il n'y a que deux cités importantes, mais il existe des centaines de villages parsemés dans les régions montagneuses ou perdues dans les vallées boisées. Actuellement, l'Empereur Akira Tachibana règne sur les cinq maisons gouvernantes de la principauté, mais il se dispute régulièrement avec le Shogun, un important général militaire.



Un temple traditionnel de Lannet

Illustration © Mandie 2011

SHIVAT

Les terres de Shivat, fertiles, permettent la culture du riz, du soja et des épices. Des rivières méandreuses et de hautes montagnes boisées ornent les magnifiques paysages de cette nation, avec extravagance pour les visiteurs du continent. Bien que les Shivatis ne soient pas aussi racistes que leurs voisins du nord, ils tolèrent peu les occidentaux mais les laissent entrer dans leur territoire, et ont même adopté quelques caractéristiques culturelles d'Abel. L'Empereur du Shivat, tout puissant, règne depuis son palais doré de Shan Lu. Les nobles dans ce pays n'ont pas tellement de pouvoir et les différences sociales ne s'avèrent pas très importantes. Comme le Lannet, ils vendent en général leurs produits à l'étranger, mais ils sont autosuffisants, pouvant s'accommoder de leurs biens de première nécessité.

Le Shivat domine le monde des arts martiaux. On y trouve, isolé dans les montagnes, le Maishen, le plus grand temple d'enseignement des styles de combat au monde. Tous les cinq ans, un tournoi de combat sans arme y est organisé, dont la réputation a fait le tour de Gaïa.

Les zones neutres

Il existe deux zones dans le Vieux Continent méritant d'être mentionnées de façon séparée, car elles n'appartiennent à aucun des territoires décrits jusqu'à présent.

LUCRECIO

La principauté de Lucrecio, très chaude, abrite quantité de rivières, de régions verdoyantes et de petites montagnes. Tout le pays vit dans un climat de bien-être, dans une sorte d'ignorance complète des événements qui arrivent au-dehors. Cela en grande partie à cause du charismatique chef de ce pays, le prince Lucanor Giovanni, que vénèrent les habitants.

La capitale du Lucrecio a changé de nom il y a peu de temps, en l'honneur de son seigneur : on l'appelle désormais Du'lucart. Les lois affectent tout le peuple de la même façon, et tous font preuve d'un sentiment élevé de l'honneur et du devoir, ressentant un certain orgueil de vivre à cet endroit. Le développement culturel du Lucrecio dépasse la majorité des principautés, ses villes accueillent des bibliothèques et des écoles publiques auxquelles tout le monde peut se rendre gratuitement. Le pays abrite aussi la Grande Université, le centre d'études le plus important de Gaïa, où l'on peut assister à des cours sur toutes les sciences connues.

Les armées du Lucrecio ne sont pas très puissantes, mais on dit que la nation dispose du meilleur réseau d'espionnage et d'influence au monde, et que Lucanor est au courant d'absolument tout ce qui se passe en Gaïa. Pour le moment, personne ne sait réellement quelles sont les intentions du dernier descendant de Zhorne Giovanni. Il n'a pas déclaré son indépendance vis-à-vis du Sacro-saint Empire ni n'a juré fidélité à l'Impératrice. Seul le temps dira quels sont les buts de cet homme énigmatique.

LA MER INTERIEURE

L'étendue d'eau au centre du Vieux Continent, parsemée de centaines d'îles de toutes tailles, porte le nom de mer Intérieure. Les grandes îles appartiennent en général aux principautés côtières les plus proches, mais les autres constituent une toile de petits villages de pêcheurs ou d'îlots de pirates qui attaquent les navires passant à proximité.

Au centre se dresse l'île de Tol Rauko, antique bastion de Rah et siège actuel des templiers baptisés à son image. Les versants escarpés des montagnes qui l'entourent ne permettent d'y accéder que par deux zones portuaires extrêmement bien surveillées.

Le Nouveau Continent

Le Nouveau Continent est la masse continentale se situant à l'ouest de Gaïa. On l'appelle ainsi car il a été le dernier territoire annexé par l'Empire, sur lequel Abel avait mois de contrôle et d'intérêt. Cette zone s'avère très variée en ensembles géographiques : les grandes steppes alternent avec d'énormes forêts. La zone la plus proche du Vieux Continent, appelée côte Ébréchée, connaît le trafic maritime le plus dense. La zone occidentale, où l'influence de l'Empire fut la moins importante, prend le nom de terres intérieures.

ARABAL

On connaît l'Arabal sous le nom de Royaume de l'Eau, du fait de ses nombreux lacs, rivières et affluents. Quelques cités, à la beauté surprenante, sont construites sur l'eau. L'Arabal soutient l'unité du Sacro-saint Empire mais estime qu'Élisabeth n'est pas prête à assumer ce poste. Par conséquent, ses dirigeants attendent sa destitution avec certitude, et la désignation de son successeur pour lui jurer fidélité.

Économiquement, il s'agit d'une des plus puissantes principautés de cette partie du monde, bien que ses armées se révèlent assez faibles et peu préparées en cas de conflit. Par contre, les marins d'Arabal sont les meilleurs de Gaïa, réputés pour leurs réussites dans les longues traversées par goût de l'aventure, courrant les océans à la recherche de richesse et de fortune. Comme le Manterra, l'Arabal connaît son grand succès grâce au commerce et à sa flotte marchande.

MANTERRA

Le Manterra ne diffère pas beaucoup des autres zones placées sous la supervision directe de l'Empire. En tant que territoire du Nouveau Continent le plus proche d'Abel, ses lois, croyances et structure sociales présentent un reflet vivant de celle du Sacro-saint Empire. Après la chute de l'Empereur, le Manterra a fait preuve d'indécision, sans aller jusqu'à déclarer son soutien à l'impératrice. Actuellement, le prince Misha Mashen'ka désire une indépendance complète vis-à-vis de ses anciennes racines, mais dans le même territoire. s'est établi le petit frère du prince, le Seigneur de la Guerre Mijhail Mashen'ka, qui ressent de plus en plus de sympathie pour l'Impératrice. Pour le moment, le peuple se divise en deux courants ; bien que la majorité soutienne la jeune femme, tous préfèrent attendre de voir comment elle va évoluer avant de lui jurer fidélité.

La principale source de revenus du Manterra provient de son commerce avec l'Arlan, auquel sont revendus des produits achetés dans les terres intérieures. Le Manterra connaît aussi une agriculture et un élevage florissants. Parmi les nombreuses cités importantes, la capitale, Magda, se détache fortement.

PRISTINIA

La principauté de Pristinia est un territoire couvert de bois denses, de collines et de vallons, où de petites villes et villages vivent en parfaite harmonie avec la nature. Chacun d'entre eux a sa propre organisation traditionnelle, avec à la tête un maire élu par les habitants. Dans la seule grande cité de Pristinia, Eina, loge le prince Vassili de Vica, qui ne s'intéresse pas à la direction du territoire et laisse une totale liberté à tous ses sujets. Il attend que l'Impératrice oublie son insignifiant royaume afin de continuer avec vivre paisiblement. Les armées de Pristinia sont pratiquement inexistantes, mais dans les bois, les sauvages de la principauté se révèlent des adversaires difficiles à vaincre.

Du fait de la faible profondeur des côtes et des multiples falaises qui les bordent, l'accès maritime au Pristinia se limite à un petit village portuaire, Arces, qui sert d'escale aux navires et aux marins.

On trouve le Bois des Feuilles, une des forêts les plus étendues et touffues de Gaïa, au cœur du Pristinia. Il faut plusieurs journées pour traverser cette forêt. On dit qu'à l'intérieur elle garde des secrètes d'êres éloignées, mais ceci n'est qu'une légende dont l'authenticité n'a jamais pu être prouvée.

YGDRAMAR

Le vaste territoire de l'Ygdramar se compose du regroupement de fiefs indépendants. Chaque seigneur possède son armée personnelle, et les ordres de chevaliers contrôlent fréquemment de grandes superficies. Malgré une telle ostentation militaire, les seigneurs n'ont pas l'habitude de se combattre pour des terres ou des possessions dans ce territoire tranquille. En cas de dispute, elle se résout habituellement lors d'un tournoi ou d'un combat de paladins. Car, au-delà de l'argent ou du pouvoir, la réputation et la reconnaissance motivent les habitants de ce pays. La couronne est répartie entre les trois nobles les plus puissants, La Trinité, qui remplissent à l'unisson le rôle du roi. La frontière avec le Corinia est fortement surveillée par les troupes des fiefs locaux, car les incursions des tribus des steppes s'avèrent fréquentes. L'Ygdramar s'est séparé du Sacro-saint Empire pour des raisons purement philosophiques, car pour les habitants du pays, attachés aux veilles traditions, il est difficile d'obéir à une femme.

CORINIA

L'immense territoire du Corinia est une énorme steppe où habitent plusieurs clans et tribus distincts. Ses habitants vivent dans de petites tentes montées la nuit pour continuer à chevaucher pendant la journée. Ce sont des nomades guerriers, dont beaucoup s'affrontent, à la recherche de richesse et de l'honneur du combat. Seules trois cités restent en marge du conflit entre les clans : Sheenar, Valruk et Rhundar. Chacune d'elles, fondées il y a plusieurs siècles par Abel, diffère des autres et possède ses propres traditions et police. Cependant, elles ont deux choses en commun : quelques constructions grossières et peu surveillées, et le danger que représentent leurs rues, où tout le monde marche nécessairement armé.

Séparé idéologiquement de l'Empire depuis des années, la chute de l'Empereur n'a pas eu une grande influence sur les habitants de Corinia. Cela fait longtemps qu'ils ne se considèrent plus comme des citoyens de l'Empire.

ELCIA

L'Elcia vit de l'élevage et de l'exportation d'espèces de la côte Ébréchée. Ses cités, très pittoresques mêlent curieusement une architecture baroque et arabe. Traditionnellement, on dit que les femmes d'Elcia sont d'une beauté captivante, et que nombre d'entre elles maîtrisent les arts de l'amour.

Dans le royaume, les confréries et corporations ont un pouvoir sans pareille dans la vie politique, car elles élisent leur roi et constituent le parlement de chaque ville. Étonnamment, chacun de ses groupes connaît une langue professionnelle, un jargon secret que seuls les membres savent parler.



Une pittoresque ville de Sphéria

SPHERIA

La Sphéria est l'une des rares principautés déclarant son opposition à l'Église. Le pays accepte n'importe quel type de religion ou de pratique, même celles que le Vatican considère démoniaques. S'il n'était pas si éloigné du siège de la foi vaticane, Le Domaine le considérerait aussi blasphématoire que le Kushistan et tenterait d'en finir avec lui. La Sphéria reconnaît totalement l'égalité de sexes, sans doute à cause de l'influence de la Daphné toute proche. Dans ce pays, les idées révolutionnaires d'égalité concernent toutes les classes sociales.

Son économie se base principalement sur les cultures, mais la Sphéria possède aussi d'importantes industries artisanales lui permettant de commercer avec les principautés de la côte Ébréchée.

ITZI

L'Itzi est une vaste zone forestière aux îles à climat tropical. Quelques tribus indigènes vivent en ces terres, tentant de demeurer à l'écart des problèmes du monde. Plusieurs décennies avant la chute d'Élias, peut-être même avant l'accession de Lascar Giovanni au trône, l'Itzi ne ressentait déjà qu'un lieu ténu avec l'Empire, ce dont personne ne s'inquiétait. Son prince a disparu en d'étranges circonstances et, pour le moment, personne ne l'a remplacé.

Il s'agit d'une contrée dangereuse, pleine de zones inexplorées et d'aborigènes barbares qui croient aux supercheries surnaturelles et aux rituels païens. Ils n'ont quasiment pas de relation avec le reste des principautés, mais de temps en temps un groupe de chercheurs s'enfoncent dans les profondeurs du pays à la recherche d'or ou de richesses.

Les îles éloignées

Près du Nouveau Continent, au Nord, reposent deux îles. Elles sont assez éloignées de l'Empire et de ses problèmes, ce qui signifie qu'elles ne s'intéressent pas du tout à ce qui se passe en Abel.

DAPHNÉ

En Daphné, l'île des roses, le pouvoir politique est aux mains des femmes. L'héritière du trône, qui doit toujours être de sexe féminin, obtient le titre de Daphné, maîtresse des roses. Dans cette île, les rôles s'inversent, les postes normalement attribués à des hommes échoient à des femmes, et inversement. Même la garde et l'armée sont composées de femmes, parfaitement formées aux arts guerriers. Les hommes restent au second plan dans cette société où, même s'ils n'équivalent pas à des esclaves, leurs revendications sont presque nulles.

L'île compte de grandes ressources naturelles, si bien qu'elle n'a aucun besoin de commerce ou du soutien d'autres principautés pour subsister, et ses citoyens en tirent une grande fierté. Malheureusement, la pluie ne cesse quasiment jamais de tomber en Daphné, et on y voit très peu souvent le soleil. Les villes, grandes et importantes, sont très ostentatoires, surchargées de détails et d'ornements à des fins esthétiques.

BEKENT

Bekent, l'île habitée la plus éloignée au monde, a été découverte il y a seulement quelques siècles, et jusqu'à présent seule la côte sud a été occupée par quelques cités. Dans la partie nord de l'île, excessivement froide, la neige tombe quasiment toute l'année, ce qui explique qu'elle n'ait pas encore été explorée en totalité. On raconte que l'on a trouvé quelques ruines à l'intérieur de l'île, dont on ne saurait encore confirmer l'origine.

Bekent accueille de nombreux fugitifs, hors-la-loi ou ayant connu des problèmes avec l'Église. De nombreux seigneurs essaient de prendre le contrôle de l'île et d'être couronnés avec l'appui des populations autochtones.

CITÉS DU MONDE

Les lieux les plus intéressants de Gaïa sont sans doute ses villes. De grandes et petites villes sont réparties dans le monde entier, débordant de caractéristiques et de particularismes locaux. Chaque cité reflète d'une certaine façon les désirs et les coutumes de ses habitants, différents par certains aspects et similaires par d'autres.

Les cités de Gaia se révèlent le lieu idéal pour des intrigues politiques, des conspirations, des mystères occultes et des ombres qui s'y déplacent la nuit. Une ville convient tout à fait au déroulement de plusieurs parties ou même d'une campagne. Malheureusement, pour des raisons d'espace, nous ne pouvons pas décrire dans le détail toutes les villes importantes que nous souhaiterions vous montrer, mais nous présenterons au moins quelques-unes des plus typiques, afin qu'elles vous servent d'inspiration pour votre travail de MJ.

Archange, capitale du monde

Archange existe depuis avant l'instauration du Sacro-saint Empire. Fondé la même année que la mort du Christ, la cité fut érigée autour de la tombe du Messie pour honorer son souvenir. Après la guerre de Rah, Zhorne Giovanni la trouve presque en ruines et ordonna sa reconstruction ; le temps passant, elle finit par devenir la capitale de l'Empire.

Il s'agit assurément de la cité la plus grande de Gaïa toute entière. Se dressant dans une immense plaine, Archange s'étend dans toutes les directions sur des dizaines de kilomètres. Sa magnificence et son allure sont inégalables, car elle s'inscrit dans un style architectural baroque d'une beauté à nulle autre comparable. Toutes les routes de la ville se couvrent de pavés, les rues disposent de lampadaires pour les illuminer durant la nuit, et elle bénéficie d'un système moderne d'égouts. La rivière Saphir la traverse en deux endroits, procurant à la ville toute l'eau dont

Illustration © Kamuraiu, 2001

elle a besoin. Au centre de la cité, une immense colonne se dresse, couronnée d'un ange de pierre aux ailes étendues et aux bras ouverts. Ce monument qui donne son nom à la ville, visible à plusieurs kilomètres à la ronde, atteint presque les trois cents mètres de haut. Archange accueille trois énormes forteresses : le château Impérial, où réside l'Impératrice Elisabeth Barbados et sa cour, le château d'Averus, réservé au Seigneur de la Guerre Tadeus van Horsman, et le Saint-Siège, cathédrale vaticane au service de l'Archevêque Suprême, inhabitée à l'heure actuelle. De plus, des centaines de splendides palais, propriété des nobles et des bourgeois les plus importants, parsèment la ville.

Depuis les débuts de l'Empire, Archange a toujours concentré toutes les cultures et ethnies de Gaia. Peuplée à l'origine par les réfugiés fuyant la guerre, tous ont apporté leur contribution à la cité, ce qui se reflète dans ses fêtes, ses traditions et son organisation. Actuellement, elle héberge près de trois millions d'habitants, plus du double de toutes les autres cités existantes. Elle est divisée en municipalités distinctes, chacune dirigée par un gouverneur civil s'occupant de son entretien et de sa sécurité, répondant à sa tour devant le délégué de l'Impératrice et le chef de la garde.

Archange n'a pas de murailles parce qu'elle n'en a pas besoin. La cité n'a pas été construite dans le but d'être un bastion, mais plutôt un joyau offrant à tous ses lumières.

Les Ailes de l'Ange

La zone centrale de la cité porte ce nom. On y trouve les trois grands palais, ainsi que les maisons les plus riches et les auberges luxueuses. Tout ce quartier se pare de grands jardins, de parcs et de fontaines, alimentées par un système moderne de canaux déviant le cours de la rivière. Là se trouve aussi La Chapelle de la Résurrection, où l'on dit que le corps du Christ a été enterré. La garde n'a aucune juridiction dans ce quartier car l'Ordre du Ciel, les agents personnels de l'Impératrice, se charge de maintenir l'ordre et de veiller à la sécurité des citadins.

Pour accéder à cette zone, il faut obtenir un passe officiel, qui coûte le prix modique d'un écu d'or.

La Zone Grise

La petite enclave appelée la Zone Grise se trouve dans la partie nord la plus éloignée du centre de la cité. Elle doit ce nom à la couleur des toits des maisons, généralement de couleur cendre. Ces bâtisses, bien qu'éloignées du centre, sont très luxueuses et se composent généralement de plusieurs étages. Le quartier est plein de bistrots, d'auberges et de restaurants, ainsi que de maisons de jeux ou même d'établissements illicites. Il s'agit habituellement du quartier le plus animé la nuit, si quelqu'un a envie de faire la fête, car les bars ne ferment pas les portes avant le matin et la garde ferme les yeux sur la majorité des incidents. Il s'agit probablement du seul endroit de la cité où l'on puisse être victime d'un vol avec violence.

L'Arène

Près du centre de la cité se dresse l'Arène, un impressionnant cirque pouvant accueillir jusqu'à cent mille spectateurs. Ici se déroulent plusieurs types de spectacles et de représentations, auxquels peuvent assister les empereurs grâce à une tribune proche de leur palais. Tous les trois ans, au début du printemps, on célèbre le Tao Zan, un prestigieux tournoi de combat où s'affrontent les meilleurs combattants au monde et où l'on admet n'importe quel style. La seule chose interdite au Tao Zan est de tuer son adversaire de façon volontaire.

Le système d'égouts

Cette ville possède probablement le système d'égouts le plus complexe au monde. Une toile étendue de tunnels sur plusieurs niveaux couvre toute la superficie de la cité. Comme la loi interdit de dormir dans les rues d'Archange, les rares vagabonds et mendiants de la ville s'y réfugient habituellement pour la nuit. Cependant, beaucoup se sont aperçu que de nombreux tunnels ont été scellés par les armées de l'Empire. Il se pourrait que ces accès s'approchent trop du château de l'Impératrice et que cela soit la raison de leur fermeture, mais des rumeurs courent, indiquant qu'ils cacheraient d'étranges secrets.

Le quartier de Lys

Lys constitue la zone commerciale la plus importante de la cité. Bien qu'il soit possible de trouver quasiment n'importe quel type de produit dans n'importe quel marché ou rue, on trouve dans le quartier de Lys les articles les plus rares ou extravagants, venant des quatre coins de la terre. On peut y acheter tout et n'importe quoi, depuis des dispositifs mécaniques jusqu'aux armes à feu. Cependant, il s'agit aussi d'une des zones marchandes les plus chères de Gaia tout entière, où il n'est pas rare de voir les prix deux à trois fois supérieurs à la normale de tout autre lieu.

Hécate, la cité sur les ruines

Située sur l'unique col de la Cordillère des Vents, en Galgados, Hécate s'adosse à ces montagnes. Selon la légende, elle fut construite sur les ruines d'une autre citadelle, détruite pour des raisons inconnues durant la Guerre des Dieux. Tous les indices semblent indiquer que cette ville antique n'était pas d'origine humaine, mais les travaux élaborés de l'Eglise et de Tol Rauko ont permis que la majorité des citadins ignorent ce fait.

Hécate est en réalité une énorme gorge unissant le Galgados au reste du continent. Cette cité connaît beaucoup de passage car tous ceux qui veulent entrer dans la principauté doivent forcément y passer ou se préparer à un trajet de plusieurs jours à travers les montagnes. Les habitants d'Hécate sont souvent des mineurs, car la passe déborde du fer qui constitue la base du commerce du pays. Cependant, au cours des dernières années, la cité a connu un grand apogée économique, et de nombreux marchands ont commencé à s'y installer pour vendre leurs produits aux voyageurs qui la visitent.

La cité a une forme assez inhabituelle : très étroite, elle s'étend le long de la passe sur quelques kilomètres. Cependant, pour profiter au maximum du peu de territoire dont ils disposent, ses habitants ont commencé à construire leurs demeures dans les parois de la gorge. Soutenue par des poutres de pierre ou de bois, cette nouvelle partie de la ville pend littéralement aux parois. Les deux entrées de la ville présentent d'énormes portes de métal restant habituellement ouvertes jusqu'à la nuit. La dirigeante d'Hécate se nomme Marina Daorland. Elle espère obtenir suffisamment de pouvoir économique et politique pour persuader l'Impératrice qu'elle serait la candidate idéal pour devenir la prochaine princesse du Galgados. Elle a engagé un grand nombre de gardes et se soucie suffisamment de la sécurité de ses concitoyens.

Cent mille individus environ vivent à Hécate, ce qui est très exagéré pour un territoire si petit.

Le passage de pierre

On connaît sous ce nom la partie de la cité édifiée en pierre, entre les parois de la gorge. Dans cette zone antique habitent les nantis car il est bien plus facile de vivre là que sur les parois. Les tavernes et les commerces y sont très nombreux, tout comme les tours de pierre où résident les grands nobles. Les bâtisses, extrêmement élevées, atteignent en général quatre à cinq étages, car dans Hécate on cherche toujours à tirer le meilleur profit de l'espace disponible. D'habitude, ces bâtiments ont une architecture chargée et ostentatoire, preuve du caractère de leurs possesseurs.

La tour de Tarth Lömen

Avec ses quinze étages, la tour de Tarth Lömen domine toute la cité. Sa couleur de marbre blanc se détache sur le gris sombre typique des autres maisons. Des gargouilles en forme de colombes ornent ses balcons et ses saillies, au-dessous de la coupole décorée d'une belle statue de femme, dont les bras se tendent vers le ciel.

En réalité, cette structure fabuleuse est l'unique construction datant de l'antique cité toujours debout ; mais le peuple d'Hécate ne connaît pas cette information. Marina, dirigeante de la ville, habite actuellement dans la tour, mais la jeune femme y passe peu de temps, allant d'un endroit à l'autre pour accroître son influence.

Les maisons suspendues

Les maisons suspendues représentent la partie la plus nouvelle de la cité, là où vivent les mineurs et les personnes les moins riches. Elles ressemblent à d'énormes bastions de pierre et de bois édifiés sur des colonnes. Il s'avère assez difficile d'y monter, la seule manière d'y parvenir étant de passer par un réseau complexe d'escaliers rappelant par endroits un véritable dédale. Parfois, les maisons suspendues sont directement reliées aux mines.

Les accès

Les accès étaient des ouvertures permettant le passage vers les ruines de la citadelle sur laquelle Hécate s'est édifiée. Ces entrées ont été découvertes par hasard lors des excavations dans les mines, et pendant quelques temps beaucoup d'explorateurs les visitèrent, révélant qu'une grande partie de cette ville antique s'étendait plus loin sous la montagne. Les rois d'Hécate ont préféré conserver tout cela secret pendant un certain temps, car les explorateurs ramenaient des objets de grande valeur : ils espéraient tirer un bon parti de ces trésors. Malheureusement, beaucoup d'explorateurs commencèrent à disparaître ou à devenir complètement fous. Ces événements ont alerté les templiers de Tol Rauko qui sont immédiatement venus à la citadelle et ont scellé toutes les entrées connues, obligeant les monarques à décréter plusieurs lois interdisant l'accès à la citadelle.

Les Chercheurs

Avant la fermeture des accès, il existait une organisation extravagante se faisant appeler les Chercheurs. Ces personnes se consacraient à l'exploration de la citadelle pour obtenir les récompenses dont elles avaient entendu parler. Aujourd'hui, cette confrérie a officiellement disparu ; néanmoins plusieurs groupes persistent à travailler clandestinement pour des nobles sans le sou ou pour eux-mêmes. En effet, Marina Daorland en personne a sous ses ordres l'un de ces groupes, qu'elle a chargé d'explorer les ruines, dans l'espoir de trouver quelque chose lui permettant de s'assurer le titre de princesse du Daorland.

Americh, la cité du libre échange

La première cité du libre échange fut fondée pendant l'essor de l'Empire. À cette époque, tous les bandits et malfaiteurs qui ne savaient pas où aller formaient de petits camps dans lesquels ils réalisaient toutes sortes de marchés illégaux. Peu à peu, ces groupes ont grandi autour des ruines d'une cité abandonnée après la guerre, jusqu'à finir par former de petites cités indépendantes de l'Empire. Elles réunissaient toute la racaille qui n'avait pas atterri ailleurs et ceux qui fuyaient l'Église ; mais avec le temps, de nombreuses âmes rebelles qui désiraient simplement vivre en toute liberté s'y sont installées.

L'Empire avait conscience de la création de ces villes, mais les empereurs ont préféré les laisser tranquilles tant qu'elles ne provoquaient pas de graves conflits avec l'extérieur. Ainsi, peu à peu, elles ont fini par réunir toute la racaille dans un même lieu. De plus, les princes de ces territoires avaient conscience des incroyables profits que représentaient ces villes, car même sans payer d'impôts, les flux monétaires qu'elles engendraient dans les principautés étaient ahurissants.

Americh est la première et la plus grande de toutes. Elle se situe au point où convergent les frontières du Lucrecio, du Kanon et du Bellafonte, née des vieilles ruines détruites par les armées de Rah. Y vivent des personnes très différentes, allant de familles entières ayant trouvé leur place, aux nobles déchus et en disgrâce, en passant par les assassins et voleurs. Lentement, cette ville s'est convertie en un lieu plus sûr, et bien que ses villes ne soient pas tranquilles pendant la nuit, certaines règles que tout le monde doit suivre se sont instituées. On doit principalement cela au conseil commercial qui dirige la cité. Il s'agit de bourgeois autrefois importants ou de seigneurs du crime, qui contrôlent la majorité des négociations illicites de la région et les corporations illégales des villes voisines.

Americh n'a pas vraiment d'architecture typique. En fait, la diversité des styles fait son style. Des maisons rustiques de pierre, des manoirs luxueux, des édifices orientaux, des tours baroques... tout a sa place dans la cité du libre échange. Actuellement, elle accueille entre deux cents et trois cents mille habitants, mais ce nombre ne cesse d'augmenter.

Il existe trois autres grandes cités libres sur le modèle d'Americh, situées respectivement en Lannet, Manterra et Gabriel.

Les hauts lieux

Les plus riches résidents d'Americh vivent dans ce quartier débordant de palais et de petites forteresses emmurées. Ces maisons sont gardées par des armées mercenaires leur offrant toute la sécurité qu'elles requièrent. Les membres du conseil de commerçants de la cité vivent en ces lieux, où s'organisent les négociations importantes et les opérations illégales. Il existe naturellement de grandes rivalités entre eux, et la lutte pour le pouvoir, constante, se déroule sous de multiples formes, allant de l'extorsion à l'assassinat.

Le marché noir

Si vous avez quelque chose à vendre ou à acheter, le marché noir constitue le lieu idéal. Des centaines de boutiques de tout type occupent la grande place du commerce d'Americh et s'étendent sur des dizaines de ruelles étroites. On peut y acquérir n'importe quoi, tant que l'on peut payer le prix demandé. Les assassinats et les vols sont monnaie courante dans ce quartier, et nombre de commerçants emploient des mercenaires pour ne pas finir dépossédés dans une ruelle, un couteau planté dans le dos.

Les rues de tir

Les rues vides, garnies de balcons ou de fenêtres, sont connues en Americh sous le nom de rues de tir. Leur nom indique clairement ce qui se passe quand s'y aventure un passant égaré : des francs-tireurs embusqués le tiennent en joue, et il se fait dévaliser. Très souvent, des prétendus guides attendent les étrangers qui arrivent à la cité, leur proposant en échange d'un prix modique de les conduire par les lieux les plus sûrs pour éviter les problèmes. En fait, ils les amènent vers les rues de « tir », où l'attendent ses comparses.

Le quartier des contrats

On peut trouver de nombreuses choses dans les tavernes et auberges d'Americh : des spectacles de force, des défis et des boissons très alcoolisées. La grande majorité de ces endroits sont des lieux privés où sont signés des contrats illégaux et où l'on peut engager des mercenaires ou des assassins.

Les « bons » quartiers

Les gens évoquent de cette manière les quartiers les plus sûrs de leur ville. Dans ces endroits, le conseil des commerçants a interdit le vol et l'assassinat, car nombre des familles qui travaillent pour eux vivent là. En fait, un corps de garde formé de mercenaires s'assure que personne n'oublie ces règles. Et Americh n'a pas de prison...

L'Obscurité

L'Obscurité est le quartier le plus dangereux de tout Americh. Même les pires assassins craignent d'y entrer et le conseil des commerçants n'a aucun pouvoir dans cet endroit. Il se trouve au cœur de la cité, là où les bâtisses sont de vieilles ruines autour desquelles se sont installés les camps des bandits. L'Obscurité abrite des personnes extravagantes qui évitent les moindres contacts entre elles ou avec l'extérieur. Les sorciers et les êtres surnaturels sont quelques locataires de ces lieux. On y célèbre tout type de rituels, ou de terribles expériences sur des êtres humains. On appelle les Vagabonds les seules personnes à arpenter les rues de l'Obscurité ; ce sont des êtres aux horribles mutations physiques et mentales.



Un des sombres résidents de l'Obscurité

Illustration © Nick


Océan du Grand Courant
Mer du Nord
Océan des Enfants
Bekent
Hendell
Karlsrade
Mer de Millennia
Alberia
Hildestheim
Haufman
Fort de Tibas
Dwânholf
Moth
Goldar
Mer Orientale
Dafhné
Pristinia
Galgados
Côte Ébréchée
Dalaborn
Ilmora
Gabriel
Lannet
Spheria
Phaïon
Ygdramar
Helenia
Manterra
Abel
Shivat
Arlan
Tol Ralico
Mer Intérieure
Corinia
Arabal
Togarini
Kanon
Kashmir
Stygia
Elcia
Mer Blanche
Remo
Bellafonte
Lucrecio
Salazar
Baho
Itzi
Kushistan
Mer du Dragon
Argos
Nanwe
Mer de Guren
Le Domaine
Océan Calisis

Chapitre 19

Les Organisations

Un par un, nous sommes tous mortels ;
Unis, nous sommes éternels.

Quevedo

Gaïa est un monde plein de sociétés, d'ordres, de groupes qui exercent une grande influence sur son développement. Certains, secrets, évoluent dans les ombres tandis que d'autres représentent de grandes organisations connues par tous. Nous allons maintenant présenter certaines des organisations qui ont la plus grande importance dans ce monde, dont nous espérons qu'elles pourront vous servir d'inspiration dans vos parties.

L'Église

L'église Vaticane est probablement l'organisation la plus importante de tout Gaïa. Elle a pour but de promouvoir la foi chrétienne parmi tous ses habitants et de s'assurer que sa parole parvienne jusqu'à eux. Elle s'occupe aussi de charité et d'aider les nécessiteux. Depuis son apparition, elle s'est chargée de détruire tout ce qui pouvait représenter un danger pour son dogme, ce qui comprend les sorciers et les êtres d'origine surnaturelle.

L'Église Vaticane a été créée par le Christ plusieurs années avant sa mort sur les murailles de Salomon, mais ce ne fut que peu de temps après que cette institution gagna vraiment en force. Après avoir été sur le point de disparaître durant la Guerre de Dieu, Zhorne Giovanni la releva de ses cendres avec pour objectif de donner l'espérance aux hommes et de les unir sous une unique bannière. Au fil des siècles, elle est devenue un guide spirituel pour des millions de personnes et a accru son influence dans tous les domaines. Malheureusement, à la nomination d'Eljared au poste d'Archevêque Suprême, plusieurs opposants ont fait leur apparition, gênant considérablement le pouvoir des hautes charges ecclésiastiques. Pour récupérer son prestige, l'Église a accusé Eljared de tous ces événements, en argumentant que l'institution entière ne pouvait rien faire d'autre qu'obéir aux ordres de l'Empereur. De nos jours, l'Église considère toujours qu'elle fait partie du Sacro-saint Empire (ou plus exactement, elle considère Abel comme faisant partie d'elle-même), mais elle entretient des relations ouvertes avec l'Alliance Azur et les principautés indépendantes suivant sa doctrine. Elle a nommé de sa propre initiative le successeur de l'Archevêque, qui témoigne désormais de certaines prérogatives normalement réservées à l'Empereur, en tant que Souverain Pontife.

La hiérarchie de l'Église commence par l'Empereur, le plus grand représentant du Christ sur la terre. Juste au-dessous vient l'Archevêque Suprême, à qui le Pontife a délégué de nombreux pouvoirs et prérogatives (en pratique, il est le véritable chef de l'Église). Ensuite viennent les évêques, dont chacun se charge de contrôler une principauté entière. Les douze évêques les plus importants reçoivent aussi le titre de Cardinal et se réunissent périodiquement dans la cité Sainte d'Albidion avec l'Archevêque pour prendre des décisions d'importance capitale. Les diacres sont au service des évêques, s'occupant des différents diocèses à l'intérieur des principautés. Enfin, on arrive aux curés et aux prêtres, chargés de transmettre directement au peuple la parole du Christ.

Les objectifs de cette institution sont très variés. Alors que la vaste majorité de ses membres sont de bonnes personnes essayant d'aider leurs semblables, beaucoup de possesseurs des charges élevées s'avèrent des individus assoiffés de pouvoir qui n'ont qu'une seule envie : accroître encore leur puissance. Quoi qu'il en soit, toute l'Église semble avoir recentré ses efforts pour mettre fin aux royaumes ayant quitté son sein, comme le Kushistan ou la Sphéria.

L'économie de l'Église se base principalement sur les dîmes et les recouvrements qu'elle obtient en provenance du monde entier, ce qui lui vaut une incroyable capacité financière. Elle dispose de sa propre armée comme toute principauté mais ses troupes sont peu nombreuses. De toute façon, si jamais elle doit avoir besoin d'une puissance force militaire, elle peut recourir aux régiments des autres royaumes, en particulier d'Argos.

Magnus

L'actuel Archevêque Suprême, élu indépendamment par le conseil des cardinaux sans l'approbation de l'Impératrice, s'appelle Magnus. Le public voit de lui un homme dévot qui ressent un véritable fanatisme pour son office. La loi de Dieu l'obsède, ainsi que le juste châtiment des contrevenants. Il paraît très pieux, mais il ne craint pas de donner de terribles leçons à ceux qui s'aventurent à contrarier la volonté divine. Il désire secrètement redonner à l'Église sa gloire antique, lui rendre un rôle prédominant dans toutes les décisions politiques des principautés. En général, il ne sort jamais d'Albidion, où le protège une garde personnelle qu'il a lui-même choisie parmi ses fidèles.



Sœur Evangeline, une nonne sous la supervision du treizième Cardinal

Illustration © Wan Yu Li

Les schismes

Cela fait quelques siècles que plusieurs séparations affectent les doctrines chrétiennes, mais celles-ci sont toujours restées des courants idéologiques à l'intérieur de la grande Église Vaticane. Cependant, lors du chaos ayant suivi la nomination d'Eljared au poste d'Archevêque, plusieurs courants des plus radicaux se sont réellement séparés du siège apostolique, déclarant leur indépendance de la foi comme les principautés de l'Empire. D'autres royaumes, par contre, ont complètement aboli le christianisme pour le remplacer par leurs propres croyances, comme par exemple le Kushistan.

L'Inquisition

Aucune société au sein de l'Église ne mérite d'être décrite individuellement autant que l'Inquisition. Il s'agit d'un corps de prêtres créé dans l'intention unique de trouver et purger les hérésies. Sa mission consiste à exterminer les sorciers et les démons ; pour eux, tout être surnaturel représente une entité démoniaque qui mérite la mort.

L'Inquisition dispose d'une organisation complètement indépendante de l'Église. Elle dépend d'un treizième Cardinal, qui ne répond qu'au seul Archevêque. Cet homme, qui porte aussi le titre d'Inquisiteur Suprême, a carte blanche pour réaliser toute action sans demander la permission à personne. Les inquisiteurs dépendent de lui, mais en général tous agissent de façon assez indépendante.

Les inquisiteurs ne sont absolument pas des personnes normales. Il s'agit toujours d'enfants orphelins « spéciaux », recueillis par des membres de l'Église et envoyés à la cité Sainte d'Albidion. Là-bas, complètement séparés du monde extérieur, des centaines d'enfants sont entraînés jour et nuit, sans aucun moment de repos, jusqu'à devenir de véritables machines à tuer. Beaucoup n'arrivent pas à supporter cet entraînement surhumain et meurent avant d'atteindre l'adolescence. D'autres ne démontrent pas d'assez bonnes aptitudes pour la charge d'inquisiteur et sont rétrogradés en moines gardiens du temple, avec interdiction de sortir pour ne pas en révéler les secrets. Enfin, seuls vingt pour cent des enfants parviennent à réussir leur entraînement et à obtenir le titre d'Inquisiteurs. À leur sortie, ces fanatiques donneraient leur vie pour leurs idéaux.

Un Inquisiteur peut être de n'importe quel sexe. Pour chasser les démons, le Vatican ne fait entre eux aucune distinction. Chacun peut agir en solitaire ou être accompagné par un petit nombre de gardes ecclésiastiques, qu'il a lui-même sélectionnés. Face à un véritable sorcier ou un être surnaturel réel, ils essaient de le détruire sans laisser aucune trace pouvant révéler sa présence. Si un tel événement arrive dans un grand village, ils utilisent les curés locaux pour imaginer une couverture convaincante ; dans les petits villages, ils peuvent en venir à les brûler avec tous les habitants pour éviter qu'une connaissance interdite contamine d'autres innocents (autrement dit, que la rumeur de l'existence d'un tel événement se propage). La légende des actes commis par l'Inquisition engendre chez le peuple une réelle terreur.

Suivant la manière d'agir de chacun, ils peuvent révéler ouvertement leur identité ou utiliser le mensonge pour enquêter à fond sur leurs affaires. Ceux qui se déplacent ouvertement revêtent des tenues noires marquées de la Croix de Sang de l'Inquisition. Ils manient des Législateurs au combat, des armes marquées de cette croix, capables de détruire les créatures surnaturelles et même de bloquer les sorts.

Il y a en Gaïa quelques milliers d'Inquisiteurs en activité.

Les Hauts Inquisiteurs

Il est curieux de savoir que nombre d'Inquisiteurs sont dotés des capacités surnaturelles qu'ils combattent eux-mêmes. Au cours de leur entraînement, leurs maîtres essaient de les accroître pour augmenter leur capacité de combat autant que possible. Par conséquent, nombre d'Inquisiteurs possèdent des pouvoirs psychiques, des capacités du Ki ou même des dons magiques.

Ceux qui atteignent les niveaux supérieurs obtiennent le titre de Hauts Inquisiteurs, et deviennent les mains exécutrices du Cardinal, pour les missions les plus complexes et requérant les meilleures aptitudes. Pour ces Hauts Inquisiteurs, les pouvoirs ne sont pas quelque chose de démoniaque, mais bien des dons divins qui leur ont été accordés pour combattre plus efficacement le mal.

Actuellement, il en existe à peine plus de cent.

Les tribunaux de l'Inquisition

Sous ce nom inapproprié sont connues les prisons qu'utilisent les inquisiteurs pour enfermer leurs détenus. Cette dénomination est incorrecte car on n'y juge jamais personne : tous ceux qui attendent dans un tribunal de l'Inquisition sont toujours considérés coupables. Dans les tribunaux, on trouve de grandes salles de torture car il arrive qu'un Inquisiteur capture un être surnaturel dans le but de le tourmenter et d'en obtenir des informations utiles. Tous les tribunaux sont protégés par des boucliers magiques afin d'éviter les fugues ou tentatives d'évasion.

Tol Rauko

Tol Rauko constitue une autre des organisations les plus puissantes de Gaïa. Cet ordre militaire de templiers se consacre à la recherche et la préservation de tous les vestiges de cultures non humaines ou d'entités surnaturelles existant dans le monde. Leur but est d'éviter qu'ils disparaissent à jamais et d'empêcher que les humains aient accès à des connaissances qui pourraient se révéler dangereuses. Les membres de Tol Rauko sont des combattants exceptionnels, très savants en archéologie et occultisme, préparés à affronter n'importe quel type d'obstacle. Leur symbole est une croix grenat terminée par une pointe.

L'histoire de Tol Rauko est assez complexe. Le premier Empereur avait terriblement conscience que l'homme ne devait pas oublier ses origines, et qu'il n'était pas juste d'accuser les êtres surnaturels du déroulement des choses. Cependant, la haine à leur encontre était quasiment palpable ; il existait toujours la possibilité que, si quelqu'un atteignait la puissance suffisante, de nouveaux conflits éclatent et que des milliers de personnes souffrent à nouveau de leurs conséquences. Coincé entre ces deux pensées, les atrocités que son Inquisition commettait contre ses anciens alliés le firent réagir : il créa un ordre avec ses agents de confiance, à qui il donna toute autorité pour agir lors d'événements d'aspect surnaturel. Il plaça son premier maréchal, Adam Graft, à la tête de l'organisation ; celui-ci réalisa un excellent travail, la transformant en une puissance comparable aux seuls Seigneurs de la Guerre. Au fil des ans, Tol Rauko a accumulé de plus en plus de pouvoir, se séparant de tout lien politique à l'exception de l'Empereur. Actuellement, elle œuvre sous les ordres du maréchal Malakias Graft, qui a juré fidélité à l'Impératrice, mais qui entretient aussi une relation étroite avec l'Alliance Azur et de nombreuses principautés indépendantes. En fait, son but consiste à rester fidèle à Abel ; néanmoins, comme il pressent la venue d'une époque de troubles, il ne souhaite pas s'impliquer ouvertement dans une guerre politique.

Tout le monde connaît Tol Rauko, mais peu ont vraiment conscience du rôle de cette organisation. Comme aujourd'hui personne ne croit quasiment plus à l'inexplicable, on les considère comme un groupe de privilégiés qui vivent de privilèges concédés par l'Empire aux temps anciens. Cependant, le peuple connaît leur puissance et les craint.

Les templiers voyagent dans le monde entier à la recherche de reliques ou d'entités surnaturelles. Quand ils trouvent des ruines, ils les explorent, tracent des cartes détaillées de leur structure, et récupèrent tous les artefacts dangereux transportables qu'ils y découvrent. Après, ils les scellent de leur marque et les dissimulent. Parfois, si le lieu se révèle très dangereux, ils le ferment totalement et laissent une garnison dans la région, pour le surveiller. Gaïa tout entière déborde de citadelles et de temples scellés par Tol Rauko, mais ses membres savent parfaitement que le monde est très vaste et qu'il en reste encore beaucoup à retrouver.

Quand les templiers localisent un être surnaturel, ils agissent totalement à l'inverse des inquisiteurs. Leur mission dans ce cas consiste à le capturer vivant et à le transférer jusqu'à leur forteresse centrale. Au besoin, ils ont le droit de lui infliger les blessures nécessaires, mais jamais de le tuer sauf s'il met ouvertement en péril la vie de civils. Parfois, les templiers peuvent même laisser mourir quelques personnes avant d'exécuter un être unique. Ils n'ont aucune juridiction sur les sorciers humains, contrairement aux éventuelles possessions de ces derniers.

Du point de vue militaire, Tol Rauko dispose d'un potentiel comparable à celui d'un Seigneur de la Guerre ; sa puissance pourrait déstabiliser n'importe quelle principauté ou même la renverser. L'organisation détient plusieurs milliers de soldats sous ses ordres, répartis dans le monde entier, et quasiment un demi-millier de templiers. La nature même de leur ordre les met en confrontation directe avec l'Inquisition, qui est devenue leur principale concurrente au fil des ans. La seule raison pour laquelle une guerre n'a jamais éclaté entre les deux organisations est leur fidélité commune envers l'Empereur. Au début, les templiers et les inquisiteurs ont connu plusieurs conflits qui se terminaient toujours par un bain de sang. Pour éviter la mort de ses agents, l'Empereur a imposé un décret selon lequel le premier arrivé sur le lieu des faits a la prérogative de l'enquête, l'autre partie devant alors se retirer. Même dans ces conditions, des conflits armés entre templiers et inquisiteurs ont parfois éclaté, à la suite de disputes concernant l'ordre d'arrivée sur les lieux. Les deux organisations s'opposent aussi à Soleil Noir, dont elles n'ont appris l'existence que quelques décennies plus tôt.

Organisation

Tol Rauko est régie par un système hiérarchique totalement militaire. À la tête de l'ordre siège Malakias Graft, qui dispose de trois grands commandants de champ s'occupant d'exécuter diverses tâches. Chacun d'entre eux a la charge d'une section entière de l'ordre.

Il existe deux catégories distinctes dans Tol Rauko : les soldats et les templiers. Les templiers sont les véritables agents de Tol Rauko, ceux qui œuvrent à la complétion des buts de l'ordre. Ils portent toujours les mêmes uniformes bruns et armures rouges, complètes ou de pièce selon le cas, caractéristiques. Chaque templier de Tol Rauko a une armure personnalisée, forgée pour lui par les maîtres forgerons quand il obtient ce titre. Chaque armure diffère des autres, mais elles ont toujours une forme semblable pour que l'on puisse reconnaître leur origine. On enterre un templier mort avec la totalité de son équipement, sauf s'il exprime le désir que sa descendance hérite de son arme (jamais de son armure). Si ces armes et armures sont perdues et que ses fils appartiennent à l'ordre, ils ont pour mission officielle de les récupérer à tout prix.

L'organisation a depuis ses débuts eu un caractère familial. Tous les membres originels appartenaient aux familles nobles que le premier Empereur a choisies pour former l'ordre ; depuis lors, la majorité de leurs descendants a repris le flambeau de leurs ancêtres. Malgré cela, Tol Rauko reste ouverte aux nouvelles intégrations, autant d'hommes que de femmes, tant que les aspirants prouvent leur capacité à en faire partie. S'ils sont acceptés, on leur accorde un titre noblliaire et l'ordre s'occupe de leurs familles et descendants pour le restant de leurs jours.

Un templier de Tol Rauko se révèle un véritable démon lors d'un combat. Entraînés à tous les styles de combat, ils sont préparés pour affronter des menaces de caractère surnaturel. D'une certaine façon, ils sont la contrepartie des inquisiteurs. Quelques-uns ont développé des pouvoirs de Ki pour accomplir leurs missions avec une meilleure efficacité, et bénéficient d'équipement surnaturels renforçant leurs capacités déjà très élevées. De plus, les templiers possèdent aussi de vastes connaissances sur l'occultisme et les civilisations antiques. Quasiment tous les membres de l'ordre considèrent leur devoir comme un sacerdoce. Ils ont l'esprit aventurier et adorent affronter l'inconnu.

Les soldats, au contraire, sont simplement une force quasi symbolique, dont la fonction consiste à effrayer tous ceux qui se mettent en travers du chemin des templiers et à les aider lors des missions les plus simples, comme la surveillance des zones scellées. À l'origine, l'ordre ne comptait que des templiers mais le troisième maréchal, Samuel Graft, a décidé qu'ils avaient besoin d'un effectif plus important pour remplir correctement leur mission. Il a donc levé sa propre armée dans chaque territoire, indépendamment de l'Empire, des principautés ou de l'Église.



Un groupe de templiers revient à une cité fortifiée de Tol Rauko

Illustration © Sanjya 2001

La forteresse de Tol Rauko

Au centre de la mer Intérieure se dresse le château de Tol Rauko, l'ancien bastion de Rah. Cette forteresse représente le cœur de l'ordre, où les templiers ont rassemblé les informations sur l'antiquité et tout ce qui s'est passé durant les sept derniers siècles. Les salles souterraines intérieures constituent d'immenses magasins, pleines d'étagères chargées de caisses contenant des milliers de reliques et d'artefacts mystiques de tout type. Ses bibliothèques débordent de textes interdits sauvés de l'Inquisition et de quelques grimoires de magie.

Mais, sans doute aucun, le secret le mieux gardé de Tol Rauko est beaucoup plus bas, dans ce que l'on appelle l'Arche de Noé. On trouve ici tous les êtres surnaturels capturés au fil du temps, prisonniers d'un paradis imaginaire qu'ils se sont créés. Même dans ces conditions, les entités les plus dangereuses restent enfermées dans les chambres de contention développées par Rah pour ces expériences, soumises à un état d'extase éternel qui les maintient entre la vie et la mort.

Il n'existe probablement aucun endroit au monde plus sûr que cette île. Surveillé par les meilleurs templiers, bénéficiant des systèmes de sécurité surnaturels les plus performants, cette forteresse inaccessible s'avère inexpugnable même pour les créatures les plus puissantes.

Les ruines scellées

Les ruines scellées par Tol Rauko n'ont normalement aucune entrée visible, car les templiers les ont démolies ou cachées d'une façon ou d'une autre. Si une telle solution n'est pas possible, les templiers les scellent avec des chaînes d'acier noir où est gravé leur symbole : toute personne qui voudrait entrer sait immédiatement ce qu'elle risque. Régulièrement, un détachement de soldats en faction vérifie la présence de ces scellés ; dans le cas contraire, ils préviennent leurs supérieurs.

Parfois, des ruines contiennent des vestiges qui ne peuvent être transportés d'aucune manière, que ce soit à cause de leur taille, de leur instabilité. S'ils se révèlent dangereux, Tol Rauko construit à proximité une citadelle, afin que les templiers puissent les garder sous surveillance à tout moment. Ces cités fortifiées, bases d'opération de l'ordre sur la terre ferme, sont plus de vingt, réparties sur tout le territoire de Gaia. Les templiers organisent leurs missions à partir de ces endroits.

L'ordre du ciel

L'Ordre du Ciel est l'armée privée de l'Impératrice, son corps personnel de gardes et d'agents ayant pour charge d'accomplir sa volonté. Tous les membres de l'ordre ressentent une grande fierté d'en faire partie, car il n'existe aucun ordre militaire aussi prestigieux, à l'exception du titre de Seigneur de la Guerre. En général, on en reconnaît les membres par leurs armures luisantes et leurs vêtements bleus, souvent des gabardines ou des tuniques, arborant la croix de sang d'Abel. Seuls les chevaliers de rang élevé ont le droit de porter des vêtements blancs.

Il n'y a que deux façons d'entrer dans l'Ordre du Ciel. La première consiste à y être invité par l'Impératrice en personne, la seconde de passer une série d'épreuves de compétence et d'intelligence, prenant place une fois par an à Archange. Par conséquent, il n'est fait aucune distinction sur l'origine, le sexe ou le sang parmi les membres de l'ordre : seules les capacités martiales et l'initiative de chacun ont une importance. Ceux qui parviennent à entrer dans l'Ordre du Ciel suivent un rude entraînement, cultivant leur corps et leur esprit pour répondre à l'unisson face à n'importe quel événement.

L'ordre fut créé par Zhorne Giovanni, qui accorda ce titre aux chevaliers qui l'accompagnèrent lors de son annexion des principautés à Abel. Une génération plus tard, tous les jeunes idéalistes désiraient en faire partie, ce qui conduisit au développement des épreuves permettant de sélectionner uniquement ceux qui méritaient réellement ce titre. Très peu de chevaliers ne rêvent pas d'être un jour appelés à en rejoindre les rangs.

Organisation

L'Ordre du Ciel est divisé en sept niveaux distincts, suivant les réussites et les capacités de ses membres. Chacun de ces grades est numéroté du Premier au Septième Ciel, ce qui indique aussi les attributions de chacun.

Les chevaliers du Premier Ciel viennent d'entrer dans l'ordre. Leur tâche habituelle consiste à veiller à la sécurité du quartier central d'Archange, Les Ailes de l'Ange. Le corps de chevalier du Deuxième Ciel est aussi le plus nombreux : il sert de corps d'armée d'élite à l'Impératrice, l'accompagnant comme escorte lors de ses voyages. Aujourd'hui, ils ont aussi pour rôle de surveiller la cathédrale vaticane d'Archange jusqu'à ce que l'Église s'en occupe à nouveau. Ceux qui appartiennent au Troisième Ciel dirigent les chevaliers de grade inférieur, servant de chefs d'unités.

Les grades du Quatrième et Cinquième Ciel méritent une description plus détaillée. Il s'agit des agents spéciaux de l'Impératrice, qu'elle envoie en son nom accomplir des missions personnelles de tout type. En maintes occasions, ces chevaliers

ne sont pas passés par les grades précédents, mais ont directement été nommés à ce poste. Parfois, ils œuvrent incognito au mieux des intérêts du Sacro-saint Empire. Il n'existe pas de règle spéciale d'attribution des missions pour l'un ou l'autre grade, mais en général, on confie les plus difficiles aux chevaliers du Cinquième Ciel.

Enfin, on trouve les chevaliers du Sixième et du Septième Ciel, dont la nomination est une prérogative réservée à l'Impératrice. Ce sont ses gardes personnels, qui se chargent de la sécurité du château et d'elle-même. La grande majorité sont des maîtres martiaux sans égal ou possèdent des pouvoirs spéciaux. Comme les inquisiteurs, ils justifient leurs capacités surnaturelles en évoquant des dons divins, concédés par Dieu pour la protection de l'Impératrice.

Actuellement, il n'y a que quatre chevaliers du Septième Ciel, qui remplissent la fonction de gardes prétoriens d'Elisabeth. On dit qu'un seul d'entre eux pourrait écraser une armée entière sans subir ne serait-ce qu'une blessure, et il ne s'agit probablement pas d'une rumeur. Leur chef se nomme Kisidan, le mentor de l'Impératrice, et ses trois compagnons répondent aux noms de Griever, Lilith et Tiamat.

SAMAEL

Tous les êtres surnaturels n'ont pas été détruits suite à la Guerre de Dieu. Un bon nombre d'entre eux sont restés près de nous, se cachant de la façon la plus pratique qu'ils aient trouvé. Quelques-uns ont même commencé une nouvelle vie dans les cités, se déguisant comme des humains grâce à leur grande ressemblance avec les êtres humains ou à leurs capacités mystiques. Durant plusieurs années, ils ont vécu indépendamment les uns des autres, mais ils n'ont pas tardé à être détectés par l'Inquisition ou Tol Rauko, qui les ont systématiquement éliminés ou capturés. Se rendant compte que dans ces circonstances leur disparition n'était qu'une question de temps, beaucoup ont décidé de se rassembler en organisation avec pour but de s'aider les uns les autres en cas de besoin. Ainsi est né Samael.

Samael est une société secrète formée par diverses entités et êtres surnaturels, avec pour objectif de survivre dans un monde hostile. Ses membres n'appartiennent pas à une race précise et quiconque pouvant vivre à proximité de l'homme s'y voit accepté. Des elfes, Duk'zarists, Daimahs et une infinité de créatures que nous considérerions comme des monstres ne représentent qu'une partie des membres de Samael. Leur objectif principal consiste à conserver le secret, à cacher leur présence aux yeux humains tout en marchant parmi nous. Ils ont eux-mêmes soutenu l'idée que le surnaturel n'est rien de plus qu'un mythe, des superstitions à bon marché nées de l'ignorance et de la littérature.

Ils n'ont pas pour la plupart de sentiment d'appartenance à un groupe, ni de camaraderie entre eux. Il s'agit simplement d'un réseau obscur d'influences restant caché dans les ombres, mais qui leur permet de survivre. D'habitude, ils n'ont qu'une idée peu précise de qui sont leurs compagnons dans chaque cité. Chaque fois que possible, ils s'ignorent totalement, ne se portant assistance qu'en cas d'extrême nécessité. Si l'un des membres est capturé, ils essaient en général de le libérer avant qu'il ne révèle sa vraie nature et mette les autres en danger. Si cela s'avère impossible, les membres de Samael peuvent en dernier recours éliminer l'un des leurs pour éviter qu'il ne divulgue tout ce qu'il peut savoir.

Dans chaque cité importante où Samael est implanté, on trouve toujours un chef qui reçoit le titre d'Archonte. Il se charge d'organiser la sûreté de sa société et s'assure qu'il n'arrive aucun problème entre les membres. En quelques rares occasions, les Archontes convoquent des conciles pour traiter de sujets vitaux. En théorie, ils ont le droit de donner des ordres directs à leurs collègues, lors d'événements pouvant affecter la sécurité du groupe, mais très peu prennent ce genre de décisions. Chaque Archonte est en contact avec ses pairs des cités voisines et essaie de se tenir informé des événements importants et intéressants. Si la situation d'un des membres devient difficile ou qu'il est découvert et n'a pas la capacité d'adopter une nouvelle identité, l'Archonte l'envoie à une cité éloignée après avoir informé l'Archonte local des motifs du déménagement.



Kisidan, chevalier du Septième Ciel

Samael a plus d'influence dans le Vieux Continent, dans les principautés où les anciennes traditions du Sacro-saint Empire d'Abel sont profondément enracinées. Dans les lieux où la pression de l'Église se fait moins forte ou que les croyances de l'être humain le préparent mieux à accepter le surnaturel, comme dans les Déserts Gelés ou les Terres Obscures, Samael n'a pas vraiment de raison d'exister. Tous les êtres surnaturels n'appartiennent pas à cette organisation. Les entités les plus puissantes n'en ont pas besoin, car elles ne craignent ni l'Église ni Tol Rauko, mais d'autres détestent tant l'être humain qu'elle ne veulent pas se cacher à ses yeux d'une façon qu'elles considèrent lâches.

Samael entretient parfois des contacts avec des sorciers et Soleil Noir.

Les Anges Déchus

Bien que Samael ne semble pas avoir de chef, il existe dans ses fondations un groupe composé de douze confréries qui dirigent l'organisation. Ce bureau de direction est formé par ceux qui ont créé cette société et quelques entités d'une puissance énorme qui l'ont rejointe plus tard. Ils se font appeler les Anges Déchus.

Les Anges Déchus organisent les actions des Archontes de chaque ville et s'assurent de les maintenir informés ou ignorants de tout ce qu'ils désirent. Les Anges s'occupent principalement de la supervision de la société et des leurs, mais ils connaissent entre eux une grande division d'opinions sur le chemin à suivre. Tous ont conscience que la situation actuelle ne peut pas perdurer indéfiniment, et ils sont devenus plus actifs durant le siècle écoulé. Une faction désire préparer l'humanité afin de pouvoir s'y révéler ouvertement un jour ou l'autre, d'autres comptent provoquer une crise qui la conduise jusqu'à sa destruction et profiter du chaos pour s'emparer d'un coin du monde.

Quoi qu'il en soit, les Anges Déchus ont profité du déclin de l'Empire pour amorcer une attaque occulte contre l'Église, en installant quelques-uns de leurs agents parmi les hautes positions ecclésiastiques. Leur plan consiste à remplacer l'Archevêque Suprême par une marionnette qui leur permettrait de contrôler à la fois l'Inquisition et le dogme chrétien. Secrètement, les trois Anges Déchus les plus extrémistes utilisent Samael pour trouver les clés permettant de réveiller une créature d'une puissance incommensurable, le Filisnogos, qui pourrait provoquer de véritables désastres parmi les humains.

Le conseil des Anges Déchus siège dans la capitale du Togarini, Kaine, la cité où Samael a la plus grande influence.

Les Ombres

Il se peut qu'il n'existe aucun membre de Samael plus énigmatique que les Ombres, un groupe qui se compose uniquement de D'Anjanyis. Ils se chargent d'exécuter les missions secrètes des Anges Déchus, qui apprécient énormément leur travail. Ce n'est pas une coïncidence que deux membres de cette race fassent partie du conseil dirigeant Samael. Il s'agit probablement d'un des réseaux d'espionnage les plus efficaces de Gaia, capable de s'infiltrer dans n'importe quel endroit grâce à leur capacité à passer inaperçu. Les Ombres se révèlent des agents parfaits, qui exécutent les ordres reçus sans poser de question. Cependant, ils agissent parfois pour leur propre compte à des fins qui restent pour le moment inconnues.

La division

Depuis quelques décennies, une sorte de rapprochement racial a commencé entre les membres de Samael dans les régions les plus éloignées du cœur de l'Empire. Les membres de plusieurs races proches ont commencé à se regrouper dans diverses cités, formant d'importants noyaux de population au sein desquels s'est développé un sentiment d'unité supérieure. Ainsi, un grand nombre de Sylvains, de Daimahs et de créatures proches de la lumière se sont réunis dans les villes de Gabriel et d'Hélénia, tandis que des Duk'zarists et d'autres êtres liés à l'obscurité ont fait de même en Albéria. Bien qu'il n'y ait pas d'opposition directe entre ces deux groupes, la tension augmente, alors que les créatures n'ayant rejoint aucun des deux camps les ignorent complètement.

Illustration © Sverya 2002

Soleil Noir

Soleil Noir est une organisation secrète de commerçants qui depuis des années s'intéresse aux événements de caractère surnaturel. Elle compte des milliers de membres dans le monde entier et peu de cités importantes n'abritent pas au moins une de ses succursales. Il n'existe aucun lien formel unissant les membres de Soleil Noir, qui ressemble à un groupe de puissants marchands entretenant entre eux de profitables relations. Cependant, tous font partie de la même société, constituant en quelque sorte la première « corporation » au niveau mondial de Gaïa.

Les négociations légales de Soleil Noir concernent tout type de marchandises et de cargaisons. Par contre, l'organisation se consacre clandestinement au trafic d'artefacts surnaturels et d'antiquités appartenant à d'autres civilisations. En règle générale, ils vendent la plupart des objets récupérés à des personnes ayant les moyens de les acquérir, mais ils en conservent aussi très souvent pour eux si cela leur permet d'accroître leur puissance. Actuellement, le volume des opérations légales et illégales de Soleil Noir équivaut à presque douze pour cent de l'économie du Vieux Continent.

L'organisation a été créée par deux puissantes familles nobles, les Delacroix et les Steiner, qui depuis les débuts de l'Empire ont entretenu de fructueuses affaires avec des sorciers et des créatures surnaturelles. En se rendant compte que l'un comme l'autre étaient prêts à payer n'importe quel prix ou à faire tout leur possible pour obtenir ce qu'ils désiraient, elles ont commencé à étendre leurs réseaux d'influence parmi les riches bourgeois et les petits nobles, afin de satisfaire les demandes de leurs clients. Cependant, peu de temps après, elles se sont rendu compte de l'incroyable pouvoir qu'elles avaient amassé, et ont créé Soleil Noir pour maintenir l'ordre chez leurs subordonnés.

Actuellement, Soleil Noir est régi par un système pyramidal. Les familles Delacroix et Steiner se trouvent au sommet de l'organisation et prennent les décisions les plus importantes, exerçant un contrôle absolu sur toutes leurs ramifications. Rien de ce qui se passe dans l'organisation ne peut échapper aux deux familles. Chaque territoire ou regroupement de principautés dispose d'un siège central administré par un directeur de rang supérieur, avec pour charge de coordonner les actions des différentes sociétés sous sa coupe. Nombre de ces hommes désirent monter à des échelons plus élevés et parvenir à égaler l'une des maisons dirigeantes, mais personne n'a pour le moment la capacité de les défier.

Soleil Noir dispose, pour sauvegarder ses intérêts, d'une armée entière de mercenaires, dont certaines possèdent même des capacités surnaturelles. Ils ne se lancent habituellement pas dans des actions offensives, mais ils ne craignent pas de provoquer de véritables massacres s'ils l'estiment nécessaires. L'organisation profite d'une influence certaine dans toutes les cités de libre échange et a en général un ou deux membres dans le conseil des commerçants de la ville, ou entretient d'étroites relations avec l'un d'entre eux. Les affaires illégales avec des créatures surnaturelles font de Tol Rauko un adversaire direct, mais aussi de l'Inquisition, quoique à un moindre niveau. Il est arrivé que Tol Rauko fasse échouer des opérations importantes de Soleil Noir mais la société secrète a aussi déjà volé des cargaisons entières en route vers l'Ile des templiers.

Les boutiques d'antiquités

En règle générale, Soleil Noir utilise pour vendre ses marchandises spéciales des établissements prenant pour couverture le commerce d'antiquités ou de livres anciens. L'acquisition d'un tel produit n'a rien de facile, car seules quelques personnes ayant déjà eu des rapports avec la compagnie ou bénéficiant d'une recommandation peuvent les acheter. Le plus souvent, Soleil Noir travaille à la commande, recevant des demandes de ses clients sur des objets spécifiques. Si la boutique n'a à ce moment rien qui puisse se rapprocher des critères requis, elle consulte l'un des sièges plus importants ou demandent à leur supérieur hiérarchique d'en obtenir.

Ces boutiques ont généralement une porte secrète menant à la pièce où sont gardés les artefacts. Dans ces pièces, on trouve quelques objets de puissance limitée, sauf en cas de cargaison importante en attente d'être récupérée. Naturellement, derrière une façade de tranquillité, les sections secrètes de ces boutiques disposent d'un système de sécurité perfectionné, de protections mystiques et d'agents spécialisés. En général, vu le style des clients avec lesquels elles traitent, elles ont aussi des moyens de défense de caractère surnaturel.

Récupérateurs

Les Récupérateurs sont les groupes de Soleil Noir spécialisés dans l'obtention d'artefacts et d'antiquités interdits. Quand l'organisation apprend l'existence de ruines ou de vestiges antiques, elle envoie l'une de ces divisions pour qu'elle récupère tout ce qu'elle peut. En d'autres occasions, elle les charge de missions spécifiques dans des lieux indiqués par ses clients.

Habituellement, un groupe de Récupérateurs se compose de cinq à six personnes, dont au moins une possède des capacités spéciales. Les groupes plus importants peuvent avoir la charge d'une division de soldats de la compagnie. Parfois, Soleil Noir peut engager certains de ses clients si elle manque de personnel spécialisé pour une telle mission.

Le Livre des Morts

Il y a quarante trois ans, la division principale de Récupérateurs au service direct de la famille Delacroix, a fait une découverte très surprenante. Dans les profondeurs de ruines en Moth, ils ont trouvé un tome de métal qui avait pour titre « Et Versiculum Mortem », le Livre des Morts. Y étaient inscrits de ténébreux rituels, des secrets nécromantiques perdus depuis la Guerre de l'Obscurité. À peine dans les mains de Jean-Pierre Delacroix, le patriarche familial à ce moment, celui-ci s'est rendu compte de la puissance incommensurable à sa disposition.

Il a décidé d'utiliser son organisation pour tenter de maîtriser les secrets du livre, dont la plupart échappaient complètement à sa compréhension. Depuis lors, il a construit plusieurs lieux d'étude secrets où il essaie d'exploiter au maximum les connaissances du livre. Son objectif immédiat consiste à développer de puissantes créations à utiliser comme des armes, avec lesquelles il pourrait déstabiliser n'importe quelle principauté de Gaïa.

Ces domaines d'expérimentation ont un système de sécurité exceptionnel, de véritables fortifications pratiquement inexpugnables. Chacun possède une copie incomplète et un fragment du manuscrit original, la localisation du véritable grimoire étant uniquement connue de Jean Pierre et de ses fils. À ce qu'il paraît, le livre lui-même a d'étranges pouvoirs. En fait, les membres du groupe de Récupérateurs qui l'ont trouvé se sont transformés en créatures non mortes variées, du simple fait d'avoir été en contact prolongé avec ce livre ; actuellement, ils serviraient la famille Delacroix en tant qu'agents d'élite. Lors d'une ou deux expériences, les rituels ont échappé au contrôle des savants, détruisant de petits villages proches des lieux d'étude. Cependant, Soleil Noir s'est assuré d'effacer toute trace de son implication grâce à ses contacts.

La famille Steiner a eu vent de ces machinations et ne les appuie pas, mais elle sait qu'elle ne peut pas provoquer une guerre interne si elle n'est pas sûre de sa victoire.

Wissenschaft

Sans que personne ne s'en aperçoive, Lucanor Giovoanni, le seigneur du Lucrecio, manipule les fils d'une organisation dépassant les frontières de sa principauté. Il s'agit d'une société secrète qu'il a créée à partir de rien et qu'il contrôle totalement. Elle répond au nom de Wissenschaft, ce qui signifie « science ». Ses membres principaux sont des scientifiques, des alchimistes et des sorciers qu'il a réunis dans le monde entier.

Lucanor est le dernier descendant de la lignée des Giovanni qui, à sept ans, a dû renoncer au trône impérial quand son père l'a utilisé comme instrument pour se suicider. Devenu le prince du Lucrecio, l'enfant dirigeait déjà en personne tout ce territoire à l'âge de douze ans. Fasciné par les sciences, il a voyagé jusqu'en Ilmoria pour suivre les cours des meilleurs maîtres, qu'il a dépassé à peine trois années plus tard. Dès ce moment, de retour en Lucrecio, Lucanor a commencé à étudier l'alchimie, domaine pour lequel il a fait preuve du même talent. Politique, stratège et administrateur inégalé, il est parvenu à faire fructifier le Lucrecio sur les plans économiques et culturels. Ensuite, grâce aux ressources financières adéquates, il a commencé à réunir en secret les premiers membres de son organisation, à qui il a confié des projets précis sous sa direction. En seulement quelques années, les progrès obtenus s'avéraient prodigieux et Wissenschaft a commencé à s'étendre de façon exponentielle. Peu de temps après, le hasard a permis à Lucanor de rencontrer l'Archevêque Eljared ; il s'est alors aperçu que cette femme était plus qu'elle ne laissait paraître ou que ce que les gens racontaient à son propos. Intéressé par les secrets scientifiques et mystiques qu'elle détenait, il a obtenu d'elle une étrange pièce de métal noir qu'il a pu traduire en partie, grâce à ses connaissances. Elles lui ont permis d'avancer fortement dans les champs de l'alchimie et des sciences, et il n'a pas tardé à les mettre en pratique.

Wissenschaft se divise en plusieurs sections travaillant à des projets variés. Lucanor a placé un homme de confiance à la tête de chacune... et d'autres à côté, qui surveillent en secret. Chaque division dispose d'une vaste base d'opérations où elle mène ses expériences, à l'abri d'un système de sécurité sophistiqué pour éviter que quelqu'un n'entre ou ne sorte sans permission. La plupart de ces bases se trouvent en Lucrecio, mais dernièrement des divisions se sont établies dans des endroits plus éloignées, où les conditions climatiques se révèlent plus propices aux expériences, comme le Goldar. Ces bases se trouvent toujours dans des principautés de faible niveau culturel. Wissenschaft ne se risquerait jamais à les installer dans des sites où elles pourraient être découvertes par Abel ou l'Alliance Azur.

En plus des scientifiques, sorciers et alchimistes, Wissenschaft dispose d'une légion d'agents spécialisés dans l'infiltration, l'espionnage et l'assassinat, au service de chaque section. Si nécessité il y a d'un appui logistique, la société secrète peut compter sur les forces d'élite du Lucrecio et sur l'armée secrète qu'elle a constituée avec ses expériences.

L'objectif premier de l'organisation consiste à obtenir autant de progrès que possible dans les champs d'étude respectifs. Bien qu'en règle générale les membres de Wissenschaft évitent de provoquer des dégâts dispensables, ils sont prêts à faire tout ce qui est nécessaire pour avancer à pas de géants dans leurs projets, y compris utiliser des cobayes humains ou des créatures surnaturelles intelligentes.

Lucanor est l'âme de cette organisation, celui qui la maintient unie. Sans lui, Wissenschaft se désolidariserait totalement. Cet homme est un génie dans tous les domaines ; il s'agit probablement de l'esprit le plus brillant de son époque. Il ne néglige rien qui puisse permettre de progresser, que ce soit en médecine, mécanique, alchimie ou magie. Il considère que toute avancée représente plus de pouvoir pour l'homme et, par-dessus tout, pour lui-même. La grande majorité des membres de Wissenschaft pensent que Lucanor a pour objectif d'utiliser ces découvertes pour reprendre le titre d'Empereur, ce titre qui lui revient par les liens du sang. Cependant, ceux qui le connaissent bien sont aussi ceux qui comprennent le moins ce qu'il manigance vraiment.

Lucanor

Lucanor est une énigme pour tous. Froid, calculateur, méthodique... mais à la fois totalement imprévisible. Ses objectifs sont un véritable mystère, peut-être même pour lui. Même s'il espère probablement devenir un jour l'Empereur, que ce soit en prenant Elisabeth pour épouse ou par ses propres moyens, cela n'a pas une si grande importance pour lui, en réalité. Tous ceux qui sont suffisamment proches de lui et ont osé l'interroger sur ses buts ont toujours reçu la même réponse énigmatique : « Un jour, j'ai fait un rêve... et ce rêve vaut tout le sang que j'ai laissé derrière moi, et les milliers de cadavres que dans l'avenir je foulerai de mes pieds. »

En fait, Lucanor semble soupçonner ou avoir conscience de l'existence des puissances dans l'ombre, dont la simple présence le gêne terriblement. Sachant que ni lui ni son organisation, dans leur état actuel, ne rivaliseront avec elles, il attend d'avoir assez de pouvoir avant de passer à la prochaine étape, mais auparavant il devra absorber d'autres sociétés secrètes comme Soleil Noir ou Samael.

La Grande Université

La Grande Université de Lucrecio, réputée pour être le centre d'études le plus important de Gaïa tout entière, est aussi secrètement la principale base d'opérations de Wissenschaft. L'organisation l'utilise pour ses expériences, réalisées dans des installations souterraines auxquelles n'ont pas accès les étudiants et les visiteurs. De plus, elle représente l'endroit idéal pour recruter de nouveaux talents, puisque beaucoup de membres de la société travaillent aussi comme professeurs et observent attentivement les étudiants qui se détachent.

Le Processus

Le Processus est le projet le plus secret et ambitieux de Wissenschaft, celui sur lequel Lucanor a placé ses meilleurs éléments. Il s'agit d'une expérience scientifique et d'un rituel mystique, qui consiste à échanger tout le sang d'un individu par un étrange fluide noir. Ce liquide est créé en mêlant les restes de diverses créatures surnaturelles avec un produit d'origine inconnue. L'objectif de ce projet consiste à accorder à ces êtres vivants, appelés « sujets », d'incroyables capacités, autant physiques que spirituelles. Malheureusement, l'expérience se révèle extrêmement instable. Les sujets souffrent de terribles et monstrueuses déformations, et deviennent progressivement fous. Comme si cela ne suffisait pas, leurs vies s'écourtent sensiblement et ils doivent boire de grandes quantités de ce produit obscur pour survivre.

À ce qu'il paraît, les informations pour le développement de ce produit proviennent en partie du fragment de métal noir que Lucanor a obtenu Eljared, mais elles n'étaient pas complètes et Lucanor y a introduit quelques variations pour la rendre encore plus puissante. Pour le moment, sa seule et plus grande réussite a été la création d'une énorme panthère noire nommée Daaku, que Lucanor emmène partout avec lui comme garde du corps.

Les Corbeaux

Les Corbeaux sont l'une des plus grandes créations de Lucanor. Comme tous ceux qui travaillent pour lui, ils lui sont totalement fidèles et il les utilise comme agents principaux, qu'il envoie effectuer les missions les plus problématiques. Il s'agit d'êtres humains ayant été soumis à une version très réduite du processus et ensuite opérés : un cristal psychique dans les ramifications de l'hémisphère gauche du cerveau. Ces deux procédés leur confèrent une force et une vitesse incomparables, ainsi que la capacité d'utiliser des pouvoirs mentaux. En général, ils obtiennent des capacités télépathiques leur permettant de lire les intentions de leurs adversaires.

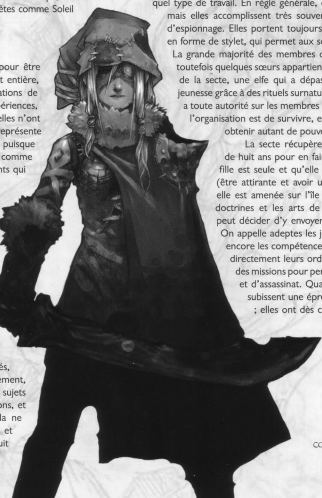
De nombreux chefs de division ont des Corbeaux à leur service ou des variations de l'expérience originale. Très souvent, ils se chargent d'enlever les aspirants potentiels de Wissenschaft qui refusent pour le moment de faire partie de la société. Wissenschaft leur fournit, comme à ses meilleurs agents, tout l'équipement nécessaire pour mener à terme leurs missions : ils utilisent donc des armes à feu et des matériels étranges élaborés dans les laboratoires de l'organisation.

Séléné

Séléné est une secte raffinée d'assassins qui depuis sept siècles accomplit sa tâche d'une façon terriblement efficace. Ses membres sont toujours des femmes d'une grande beauté qui se servent de leur apparence et de leurs capacités surhumaines pour exécuter leurs cibles. Elles s'appellent sœurs entre elles, même si elles n'ont aucun lien de sang. Elles travaillent dans les ombres, sans que leur importe si leurs victimes sont humaines ou des créatures surnaturelles, tant que leurs clients peuvent payer les honoraires élevés réclamés pour leurs services.

Les agents de Séléné sont des mercenaires capables d'effectuer n'importe quel type de travail. En règle générale, elles se consacrent aux assassinats mais elles accomplissent très souvent des missions de protection ou d'espionnage. Elles portent toujours une minuscule amulette d'argent en forme de stylet, qui permet aux sœurs de se reconnaître entre elles. La grande majorité des membres de Séléné sont d'origine humaine, toutefois quelques sœurs appartiennent à d'autres races. La dirigeante de la secte, une elfe qui a dépassé sept cents ans, a conservé sa jeunesse grâce à des rituels surnaturels. Elle répond au nom d'Alaxa et a toute autorité sur les membres de sa secte. Le principal objectif de l'organisation est de survivre, et pour cela ces femmes souhaitent obtenir autant de pouvoir que possible.

La secte récupère des fillettes orphelines de moins de huit ans pour en faire ses futurs membres. Si la petite fille est seule et qu'elle possède les capacités appropriées (être attirante et avoir un talent naturel pour le combat), elle est amenée sur l'île de Séléné, où on lui enseigne les doctrines et les arts de l'organisation. Parfois, une sœur peut décider d'y envoyer sa propre fille si elle le souhaite. On appelle adeptes les jeunes agents qui ne maîtrisent pas encore les compétences de l'ordre. Les adeptes reçoivent directement leurs ordres d'Alaxa, qui peut leur assigner des missions pour perfectionner ses aptitudes de combat et d'assassinat. Quand elles pensent être prêtes, elles subissent une épreuve pour obtenir le titre de sœur ; elles ont dès ce moment la possibilité de quitter l'île quand elles le désirent et de partir dans le monde.



Un des obscurs corbeaux du Wissenschaft

Illustration © N.K.

Une sœur de Séléné profite d'une liberté totale pour faire ce qu'elle désire, sans obligation de répondre de ses actes devant l'organisation. Elles ne sont soumises qu'à trois règles qu'elles doivent impérativement suivre. Pour commencer, elles doivent envoyer à la secte la moitié de tout l'argent gagné en tant que mercenaires et assassins, pour s'assurer de la survie de l'ordre. Deuxièmement, elles n'ont le droit de tuer une autre sœur en aucune circonstance. Si deux agents ont des missions antagonistes, elles s'affrontent s'il n'y a aucune autre solution, mais celle qui perd a l'obligation d'admettre sa défaite et de se retirer du combat. Finalement, elles doivent faire preuve d'une extrême précaution pour conserver leurs secrets, car elles ont l'interdiction absolue de les révéler. Elles ne divulgueront jamais la localisation de leur île ni ne pourront enseigner leurs arts à quiconque, surtout s'il s'agit d'un homme. Dans une telle circonstance, la sœur serait accusée de trahison et la secte cherchera les deux contrevenants pour les éliminer.

Un membre de Séléné peut vivre librement sa vie s'il a au moins contribué de mille écus d'or pour l'ordre. Parfois, elles fondent une famille et abandonnent leur style de vie. Dans ce cas, elles n'ont pour obligation que de suivre les trois règles de l'organisation si elles souhaitent être laissées en paix. Très fréquemment, ces femmes n'apprécient pas les hommes et constituent des couples homosexuels ; néanmoins, cette manière de penser n'est pas partagée par toutes les sœurs.

Les agents de Séléné sont les assassins les plus parfaits que l'on puisse imaginer. Bien qu'elles préfèrent le mensonge, elles peuvent exécuter ouvertement leurs victimes même si elles doivent pour cela passer sur un bataillon entier. En général, elles se servent de leur grande beauté comme d'une arme, séduisant leurs victimes masculines jusqu'à ce qu'elles baissent la garde et qu'elles puissent les assassiner sans problème. En général, ce sont des amantes expertes, capables de satisfaire autant les hommes que les femmes. Elles maîtrisent leur propre style martial et ont développé au maximum leurs compétences du Ki. En général, elles connaissent plusieurs Techniques de combat typiques de l'ordre. Elles préfèrent utiliser des stylets, qu'elles lancent avec une prévision terrifiante, le plus souvent imprégnés de poison de cobra blanc pour s'assurer de la mort de leurs victimes.

Bien que les gens n'en aient pas entendu parler, elles ont une certaine réputation dans les bas-fonds et dans le monde occulte, et même les créatures surnaturelles les respectent. On ne connaît pas le nombre précis de membres de Séléné actuellement, mais on calcule qu'elles sont entre deux et trois cents. L'organisation entretient certains contacts avec Soleil Noir, Samael et les conseils de commerçants des cités de libre échange, pour qui elles travaillent parfois comme gardes du corps.



Une sœur de Séléné

Ses origines

L'origine de Séléné diffère totalement de son aspect d'aujourd'hui. La naissance de l'ordre remonte à une époque bien plus ancienne que le Christ. Au début, un petit groupe de femmes duk'zaristes suivait la philosophie de la dame de la lune, dans le but de parvenir à la perfection physique et spirituelle. Après la Guerre de l'Obscurité, les filles de Séléné, alors un groupe très réduit qui atteignait à peine une centaine d'effectifs, se retrouvèrent idéologiquement séparées de leur peuple. Elles ont abandonné leur culture et aidé toutes les femmes, qu'importe leur race, qui se montrait prête à étudier leur philosophie. Beaucoup les ont alors rejointes. Finalement, elles ont pris la décision d'établir une colonie sur une petite île dans ce que nous appelons maintenant la mer Intérieure, qu'elles ont baptisée Séléné. Le temps a passé, et bien que leur nombre était faible, elles ont toujours vécu en accord avec leurs idées, cultivant leur corps et leur esprit. Comme un jeu d'exercice, elles ont développé un style de combat en entier, qui est devenu l'un des principaux arts martiaux au monde, leur permettant de se défendre en cas de danger. Malheureusement, quand des milliers d'années plus tard, Rah a déclaré la Guerre de Dieu, il a remarqué que les doctrines de Séléné se rapprochaient trop au concept de religion qu'il voulait détruire, et il a ordonné l'extermination totale de tous ses membres. Malgré les vastes connaissances sur le combat qu'elles détenaient, leur île pacifique n'a pas pu rivaliser avec les armées du Seigneur de Judas.

Les seules survivantes n'étaient qu'un petit groupe de jeunes femmes qui s'étaient absentées pour une mission ordonnée par leurs maîtresses. À leur retour, elles n'ont trouvé autour d'elles que du sang, de la souffrance et de la mort à l'endroit qu'elles appelaient leur foyer. À cette époque, Alaxa n'était qu'une petite fille, mais même elle a pu ressentir ce désespoir. Des larmes dans les yeux, elles ont toutes juré que leur ordre survivrait de toutes les manières possibles, même si elles devaient descendre dans les profondeurs de l'enfer pour y parvenir... Et c'est ce qu'elles ont fait. De la mort a surgi une nouvelle Séléné, et la mort les a accompagnées pour toujours à partir de ce moment, elles ont changé les principes basiques de leur philosophie et ont transformé leur art en arme mortelle. Pendant des années, elles se sont déplacées dans les ombres, ne permettant à personne d'autre de connaître leur existence. Cependant, leur objectif était de reconstruire leur ordre et elles avaient besoin pour cela de moyens qui n'étaient pas à leur portée. Pour les obtenir, elles ont vendu leurs services au meilleur acquéreur, des capacités très demandées dans cette époque de chaos pour établir de nouveaux régimes. Elles se sont de plus en plus retirées dans les ténèbres, jusqu'à devenir les assassins que l'on connaît aujourd'hui.

L'île de Séléné

L'île de Séléné, seul siège de la secte, se situe sur une petite île pratiquement inaccessible de la mer Intérieure. Les agents les plus jeunes de l'ordre sont formés au Temple de la Lune édifié dans ce véritable paradis. Les missions des adeptes sont coordonnées depuis ce lieu, et l'on y veille à ce qu'aucune sœur ne faillisse aux principes de la société. Grâce à leurs énormes ressources économiques, le temple peut obtenir tout le nécessaire et l'ordre ne regarde jamais à la dépense lorsqu'il équipe ses membres.

Les jeunes vivant au Temple de la Lune sont très heureuses d'être sur l'île car leurs maîtresses et Alaxa en personne les traitent comme la famille que les jeunes filles n'ont jamais eue. Les instructrices sont normalement des sœurs dont l'âge avancé ne leur permet plus d'exercer correctement leur travail, mais qui au lieu de commencer une nouvelle vie ont préféré retourner à Séléné et se consacrer aux plus jeunes.

Sur l'île, Alaxa veille à la sécurité de son ordre, protégée par quatre des meilleures sœurs. Lors d'occasions très inhabituelles, elle peut appeler l'ensemble de la société et convoquer une réunion, bien qu'il s'agisse alors d'un acte peu commun qui n'a eu lieu que cinq fois en sept siècles.

Kali, l'exécutrice

Si une sœur de Séléné trahit la secte, la fille d'Alaxa, nommée Kali, a pour mission de la retrouver. Elle est l'exécutrice.

Kali est une jeune métis elfe / humain, un croisement aussi peu habituel que difficile. Elle ne sait pas qui peut être son père, car Alaxa ne lui a jamais dévoilé son identité. Elle est encore jeune par rapport à l'espérance de vie de son espèce puisqu'elle n'a que vingt ans, mais elle a fait preuve de capacités naturelles incomparables dans le domaine du combat, que seule sa mère surpasse.

L'exécutrice ne tue pas ses sœurs simplement parce qu'elles n'ont pas réglé leur dû. Pour mériter ses services, il faut que la renégate ait directement trahi les principes de la secte ou ait révélé un de ses secrets. Elle entre aussi en action quand un homme apprend les secrets de leurs arts et qu'il a démontré une puissance suffisante pour, par exemple, avoir tué l'assassin qui l'a découvert.

Illustration © Alexa Casillon

Chapitre 20
Le Monde surnaturel

Toute l'harmonie du monde est composée de discordances.

Sénèque

Structure de l'existence

Le monde est plus grand que ce que nous voyons ou ressentons. Tout ce qui existe (et même ce qui n'existe pas) possède une âme, un principe qui lui donne forme et signification. Le flux des âmes constitue l'essence qui soutient la réalité et d'où nous naissons. C'est le commencement de toute chose, l'esprit même de l'existence...

Pour comprendre cette idée, il faut expliquer que toutes les choses ont une substance animique. Un livre est matériellement un ensemble de feuilles de papier couvertes d'encre, qui forment des phrases, mais pour que dans la réalité nous puissions dire qu'il « existe » en tant que tel, il doit y avoir un concept définissant ce dont il s'agit. Par conséquent, ce livre que nous tenons entre les mains représente la somme de nombreuses facettes, aussi bien physiques que spirituelles qui, ensemble, forment un livre en lui-même. Sa portion matérielle est la substance que génère le monde matériel, alors que son essence existe à un autre niveau, dans la mer des âmes.



Chaque créature ou esprit a son lieu d'existence

Le flux des âmes

Le flux ou mer des âmes est le plan spirituel où naissent les concepts, les idées et les sentiments. On le connaît sous des myriades de noms, suivant les cultures, allant de rivière de la vie à Genèse. On y trouve l'esprit de toute chose, y compris l'essence même du monde. Cela ne veut pas dire que ce dernier est une créature consciente. Son âme est bien plus élémentaire, une masse primordiale d'où jaillissent la vie et la mort.

Le flux d'âmes n'a aucune limite. La meilleure manière d'expliquer son aspect consiste à le définir comme une tourmente d'esprits et d'ectoplasme en continuel mouvement, semblable à une immense mer sans frontière. En son centre, en son cœur réside le Nexus, les âmes qui n'ont pas encore de représentation dans le monde matériel. Il s'agit de l'essence des choses qui vont arriver, des enfants qui ne sont pas encore nés, des inventions qui vont être créées, des livres qui pourraient être écrits...

Quand quelqu'un meurt, son esprit retourne au flux des âmes et se fond lentement au reste. En fait, il ne disparaît pas, mais il se sépare de tout ce qu'il a été et a ressenti, en s'unissant à tous les autres. Au fil du temps, il rejoint le Nexus et, au moment prévu, de cet endroit il renaîtra sous une nouvelle existence. Le temps que met une âme précise à disparaître et à se fondre avec les autres dépend de sa puissance lors de son vivant. Suivant sa présence, la fusion peut durer de quelques dizaines de jours à plusieurs milléniaires.

La Veille

La Veille représente une facette spirituelle de notre monde, un reflet distordu de la réalité comme nous la connaissons. Elle existe entre le flux des âmes et nous, bien qu'elle se situe bien plus près que ce que nous pourrions imaginer. Elle est formée par les vestiges spirituels des objets inanimés, les émotions humaines et les résidus d'énergie que laissent derrière elles les âmes défuntes. Tout ce qui existe dans le monde a une influence sur la Veille. Chaque rivière, bois ou demeure y possède son reflet, produit par les échos que les choses réelles laissent derrière. Ce chaos est à la fois réalité et illusion, suivant la profondeur des explorations.

Visuellement, la Veille ressemble beaucoup à notre réalité, mais elle varie en fonction des émotions qui imprègnent chaque lieu. Si, par exemple, un pré est influencé par des sentiments positifs, il peut se transformer en un véritable paradis, à la beauté et la quiétude captivantes. Au contraire, dans les endroits où des gens ont souffert ou ressenti une peur extrême, la Veille devient obscure et lugubre, prend la forme d'un cauchemar. Les prisons, les chambres de tortures ou les anciens champs de bataille sont les zones où les marques sombres sont les plus fortes, dans lesquelles elles prennent la forme d'un véritable enfer.

Les êtres humains, avec les animaux et les plantes naturels, sont les plus éloignés de la Veille. Comme notre nature n'a pas une origine aussi surnaturelle que d'autres races, la Veille s'écarte de nous plus que des êtres dont l'essence est très liée aux choses mystiques. Les êtres comme les D'anjaynis ou les elfes ont quelques facilités pour atteindre la Veille ; cependant, leur influence sur ce plan est bien plus faible. Selon toute vraisemblance, les sentiments et les actes humains ont les plus grandes répercutions, bien supérieures à celles que peuvent provoquer les créatures mystiques.

Accéder à la Veille

En règle générale, les personnes ne sont pas capables de percevoir ni d'entrer dans la Veille, semblable à une dimension parallèle existant à un niveau différent. L'homme chemine en Gaïa sans avoir conscience et sans ressentir ce qui se trouve à côté de lui. Cependant, dans quelques endroits, la barrière qui sépare les deux mondes se révèle bien plus fragile et, à certains moments, avec les circonstances adéquates, il est possible que s'ouvrent des passages d'entrée par lesquels on peut tomber. Ces « portes », si on peut les nommer ainsi, n'ont jamais de forme définie. Il peut s'agir de pratiquement n'importe quoi, allant de quelques ruines de pierre à une simple pièce antique. Il n'existe pas non plus de méthode concrète pour les faire fonctionner, mais elles semblent réagir aux

Illustration © Masaki 2001



Illustration © Kamui (Chaos Angels)

La Veille est remplie de peuples extravagants

sentiments les plus intenses. Une personne qui explose de rage près d'une porte ou qui ressent un bonheur extrême, a une petite chance de l'activer et d'ouvrir un trou vers la Veille. D'habitude, les personnes qui ouvrent les portes ne sont pas conscientes de cela, et parfois ne se rendent même pas compte qu'elles ont basculé vers un autre monde avant qu'il ne soit trop tard.

Il existe plusieurs niveaux dans lesquels un individu peut entrer dans la Veille. Au niveau le plus basique, une personne est capable d'entrevoir des fragments de ce monde, mais sans pouvoir interagir avec rien de ce qui s'y trouve, et inversement. Quelques individus s'avèrent plus réceptifs que d'autres à ces visions. En règle générale, il s'agit de voyants qui parviennent à les ressentir dans les lieux adéquats. Les chats, les fous et les mourants s'y révèlent aussi très sensibles, surtout ces derniers, qui au cours de leurs délires réussissent à l'entrevoir.

Par contre, si un individu entre dans la Veille à travers une porte, il se retrouve dans un monde aussi réel que le nôtre. Ceux qui y pénètrent disparaissent complètement de la face de la terre et restent prisonniers de ce monde, jusqu'au moment où ils trouvent un moyen pour revenir.

Les rêves et la Veille

Parfois, quand nous rêvons, nos subconscients nous permettent de voir le monde de la Veille et nous pouvons nous y promener. Durant ces instants, nous sommes transportés vers un lieu symbolisant notre rêve et nous existons parallèlement dans les deux plans à la fois. En général, ces promenades ne nous font courir aucun risque car un dormeur ne s'aventure pas assez loin dans la Veille pour rencontrer de vrais problèmes. Néanmoins, dans des cas extrêmes, quelques individus plongent si loin qu'ils peuvent subir des dégâts physiques voire en mourir.

Tous les rêves ne sont pas forcément des portes vers la Veille. En général, pendant le sommeil, l'esprit ne fait rien d'autre que divaguer un moment dans notre subconscient avant le réveil. Ce n'est que dans des circonstances inhabituelles que nous avons la capacité de parvenir à la Veille, à nouveau à cause d'émotions fortes ou dans des lieux précis où la barrière entre les deux mondes devient plus fine. Il est aussi possible que quelques rituels ou l'ingestion de certaines substances hallucinogènes facilitent la vision de la Veille. Dans ces situations, on peut s'abandonner à une transe qui transporte en ces lieux le subconscient.

Les peuples de la Veille

La Veille n'est pas un lieu isolé. Ce monde est peuplé par des entités spirituelles, que l'on appelle à tort fantasmes ou apparitions, et dont l'appellation plus appropriée serait celles de spectres de la Veille.

Contrairement à ce que leur nom pourrait suggérer, ces spectres ne sont pas véritablement des âmes. En fait, il s'agit de souvenirs d'êtres vivants, dont la mort a provoqué un écho si fort dans la Veille qu'une partie de leur esprit et de leurs sentiments y a créé une image, un reflet de leur personnalité qui a survécu en cet endroit. Très souvent sont à l'origine de ces spectres des personnes qui ont connu une mort violente dans des circonstances terribles, ou alors qui n'ont pas terminé de faire des choses importantes ou avaient encore de forts liens avec le monde des vivants. Ils restent généralement cantonnés à un même endroit et essaient de retrouver les moments propices leur permettant d'intervenir dans le monde réel, quoique de façon limitée. Le plus souvent, ils n'ont pas conscience de leur condition et survivent grâce à leur obsession qui les a retenus dans ce monde. Le milieu dans lequel ils se trouvent a aussi une influence sur ces spectres de la Veille, en leur accordant parfois des capacités qu'ils n'avaient pas de leur vivant. Parfois, les résidents des zones les plus sinistres se transforment en cauchemars vivants dotés d'immenses pouvoirs.

Mais les spectres de la Veille ne sont pas les seuls habitants de ce plan. Un nombre non déterminé de créatures surnaturelles y habite aussi, des entités spirituelles ou des créatures surnaturelles qui y vivent physiquement. Beaucoup se sont réfugiés dans la Veille pour fuir les exterminations ou y furent emprisonnées par des puissances inconnues. La majorité y vit dans la tranquillité, bien que certains habitants attendent le moment propice pour s'en échapper.

Les seigneurs des cauchemars

Depuis peu, quelques entités très puissantes sont apparues, qui proclament leurs de petites zones que visitent les rêveurs qui se rendent dans la Veille. Beaucoup ont pris le titre de seigneurs des cauchemars et prévoient d'étendre peu à peu leur influence sur le monde réel, en manipulant les dormeurs et en se nourrissant de leurs peurs. Elles ont réuni sous leur coupe plusieurs spectres de la Veille et diverses créatures qu'elles utilisent comme intermédiaires pour arriver à leurs fins. Parfois, elles s'en servent pour posséder le corps des rêveurs et agir directement dans la réalité.

Tous les seigneurs ont des origines différentes. Ils s'affrontent, dans le but de priver leurs adversaires de leurs domaines d'influence. Actuellement, cinq seigneurs des cauchemars se démarquent des autres. Malekith, prince des corbeaux, semble avoir le plus de puissance. Il est parvenu à ériger une cité obscure nommée Graven dans le territoire de la Veille de Moth, qu'il construit pierre après pierre grâce aux dormeurs qui s'y rendent toutes les nuits. Finalement, il a pour objectif de la matérialiser dans le monde réel et de créer une porte immense entre les deux plans.

Quoi qu'il en soit, tous les seigneurs des cauchemars font attention de ne pas trop s'épuiser avec leurs ambitions, ni de trop s'éloigner des territoires qu'ils contrôlent, car il y a dans la Veille des enfers et des paradis où demeurent des créatures que pas même eux ne voudraient s'aliéner. Peut-être que, s'ils continuent d'accroître leur pouvoir, le moment viendra où ils tenteront de proclamer la Veille comme étant leur propriété, mais cela reste encore très lointain.

Les règles spéciales de la Veille

La Veille est un monde où les âmes et le corps se fondent complètement. Dans ce monde, les êtres Animiques sont tangibles et visibles, et peuvent être blessés par tous les types d'attaque sans distinction, même s'ils n'altèrent pas l'énergie (cela ne veut pas dire que les êtres immunisés, grâce à d'autres pouvoirs ou capacités, perdent leur protection). De même, les sorts animiques et les pouvoirs psychiques peuvent être vus par tous. De plus, si un personnage entre dans la Veille, il obtient automatiquement la capacité de réaliser des actions de difficulté Surhumaine, si ses jets le lui permettent.

La magie obscure et la magie lumineuse ont des effets variables, suivant la zone de la Veille dans laquelle se trouve le sorcier. Les sorts lancés dans une zone influencée par un élément lié à la magie utilisée bénéficient automatiquement d'un ou deux effets supplémentaires, alors que les éléments opposés les perdent.

Chapitre 21

Les Puissances dans l'Ombre

La vérité ... Ce fragment de mort ...

Parfois je préférerais vivre dans les ténèbres ...

Fedor Kavsov

La vérité

Nous ne sommes pas seuls dans ce monde, les choses ne s'arrêtent pas au surnaturel. Sans qu'aucun d'entre nous ne le sache, nous sommes tous sous la coupe de quelques marionnettistes qui nous surveillent secrètement. Cela fait très longtemps que l'homme n'est plus maître de son histoire.

Il existe en Gaia trois organisations qui, dans les ombres, manipulent les fils de tous les événements importants. Elles s'appellent elles-mêmes Imperium, la Technocratie et les Illuminati. Elles possèdent un pouvoir que même les immortels ne peuvent concevoir. Il n'est pas possible de dire quand elles sont réellement apparues, mais tout semble indiquer qu'elles sont nées avant même la Guerre de l'Obscurité. Durant ces derniers millénaires, leur présence dans le monde s'est révélée faible, mais la moindre de leurs intrusions change le cours de la vie de tous ses habitants. Des membres des trois races dominantes de Gaia forment les effectifs de ces organisations. Imperium, la première d'entre elles, appartient aux êtres humains, la Technocratie correspond aux Sylvains et enfin les Illuminati aux Duk'zarists. Elles disposent d'incroyables avancées dans tous les domaines, combinant la science et la magie avec d'autres forces inconnues. Leur objectif n'est pas de dominer le monde. Si elles désiraient le conquérir, elles n'auraient besoin que de quelques heures. Elles surveillent les événements qui se passent en Gaia et orientent le progrès de chaque peuple vers leurs objectifs désirés.

Il y a une grande tension entre les trois organisations, mais elles se voient obligées de se supporter mutuellement. Elles ont conscience que si l'une d'elles affrontait les autres, le conflit ferait s'écrouler la réalité elle-même, de façon irréparable et, quel que soit le vainqueur, la vie serait la perdante.

L'Histoire des ombres

De façon quasiment imperceptible, les puissances dans l'ombre sont intervenues dans l'histoire de Gaïa depuis pratiquement ses débuts. Bien que très peu aient conscience des répercutions de ce fait sur l'évolution du monde, leurs actions expliquent maints événements parmi les plus importants qui se sont déroulés au cours des siècles passés.

Pendant des millénaires, les organisations restèrent inactives. La première intrusion importante dont on ait connaissance eut lieu durant l'Ère du Chaos. À cette époque, Gaïa tout entière se trouvait plongée dans l'anarchie. Les êtres humains avaient donné naissance à plusieurs civilisations, mais toutes étaient encore loin d'atteindre le niveau de développement qu'avaient atteint les autres races. De plus, ils s'affrontaient constamment : en moins d'un siècle éclatèrent plus d'une centaine de guerres qui nous replongeaient à chaque fois dans les ténèbres.

Ce fut alors qu'Imperium décida de se mêler du destin du monde. Son premier but était d'unifier tous les hommes sous une seule bannière, puis de contrôler son évolution et son développement. Pour y parvenir, ils penchèrent pour une expérience sociale très risquée, dont ils espéraient qu'elle leur permettrait d'analyser le comportement de l'homme : la création d'une civilisation très avancée qui pourrait devenir une référence à suivre pour les autres. Ils choisirent Salomon, un puissant empire de cette époque, et lui offrirent trente fragments de métal noir qui contenaient d'énormes connaissances de technomagie, pouvant leur accorder une place supérieure à toute autre race de Gaïa. Ces plaques métalliques étaient des dispositifs très curieux. Il s'agissait d'êtres presque vivants, des intelligences artificielles programmées pour évoluer seules, en révélant, conformément au passage des années, de plus en plus sur les informations qu'elles contenaient. De cette façon, Salomon devrait progresser au fil du temps de la façon prévue par Imperium, tandis que l'organisation recueillerait les données de son expérience.

Avec les plaques en sa possession, l'empire progressa à une vitesse fulgurante ; pendant plus de cinquante années, il se hissa à la place d'une des plus grandes puissances qu'avait connues le monde. L'empereur Andromalius et son sénat furent à l'origine d'innombrables avancées, comme la construction de marionnettes mystiques pour réaliser les tâches manuelles, l'élimination de toutes les maladies ou même le développement de machines surnaturelles qui pouvaient contrôler magiquement le climat.

Mais les choses n'eurent pas la conclusion espérée par Imperium, qui avait décidé de laisser à l'homme une totale liberté. Du fait de leur prépotence, les citoyens du Salomon gardèrent pour eux leurs connaissances et soumirent par la force tous ceux qui ne s'agenouillaient pas devant eux, les traitant à peine mieux que des esclaves. Cela contrariait déjà légèrement leurs bienfaiteurs quand ils décidèrent de préparer une offensive similaire contre les autres races, afin de dominer la totalité de Gaia. Craignant les conséquences que cela pourrait entraîner vis-à-vis des autres puissances dans l'ombre et, pire encore, redoutant un conflit avec les Béryls et les Shajads, la réponse d'Imperium s'avéra définitive. Comme un châtiment divin, l'organisation déchaîna le pouvoir de Jürgand, ses forces d'élite, sur Salomon, dévastant l'empire en seulement quelques heures. Ils effacèrent toutes les connaissances qu'ils leur avaient accordées et rasèrent leurs œuvres jusqu'aux fondations. Les cieux avaient répondu avec sévérité, ne laissant derrière eux que de la souffrance, un vide et beaucoup de sang. Cependant, quelque chose échappa aux plans d'Imperium : ils ne parvinrent pas à récupérer les trente plaques qu'Andromalius avait cachées, à l'aide des arts qu'elles lui avaient appris.

Cette expérience fut une épine qu'Imperium ne parviendrait jamais à enlever et qui, aujourd'hui encore, le gêne. Ils se rendirent compte que contrôler l'évolution de l'homme au travers des connaissances connaîtrait l'échec, et ils décidèrent donc de l'enfermer avec l'ignorance. Mais l'intervention de l'Imperium n'était pas passée inaperçue pour les Illuminati et les Technocrates. Inquiets de cette expérience, ils avertirent l'Imperium que s'ils opéraient à nouveau aussi ouvertement dans le monde, ils en feraient de même. Pour apaiser un peu une situation aussi tendue, les trois puissances dans l'ombre acceptèrent de ne plus jamais s'immiscer de telle façon dans le destin de Gaïa.

Mais sans que les autres pouvoirs ne s'en aperçussent, Imperium continua à rechercher une méthode pour atteindre son objectif. Ils avaient besoin de quelque chose pour unir les hommes et, simultanément, les astreindre à l'ignorance. Au final, ils trouvèrent une solution là où ils n'auraient pas pensé la trouver : dans les légendes de ce que nous avions oublié. Pour parvenir à leurs buts, ils inséminèrent dans une vierge la semence d'un être humain parfait, et ils manipulèrent l'histoire pour créer le contexte adéquat pour son développement. Ainsi, en jouant à être Dieu, Imperium donna la vie à un enfant appelé Christ.

L'Imperium comptait unir toute l'humanité à l'aide de la religion et, cette fois, son expérience réussit comme ils ne l'avaient jamais espéré. Dans les veines de Christ courraient tous les principes divins qu'il représentait, et il remplit son rôle à la perfection. Finalement, pour obtenir un martyr et éviter que sa création ne put être utilisée contre eux, ils le firent mourir symboliquement, crucifié sur les murailles de Salomon, une allégorie comprise par eux seuls.

Mais, à nouveau, il se passa quelque chose qui n'entrait pas dans les plans de l'Imperium. Iscariote, l'un des douze apôtres du Christ, reçut comme paiement pour sa trahison les trente fragments de connaissance qu'Andromalius avait cachés des siècles plus tôt. Pour le peuple de Salomon, incapables de les comprendre, ils ne représentaient rien de digne de valeur. Cependant, aux mains d'Iscariote, l'un des êtres humains les plus puissants de cette époque, ils portaient une signification terrifiante. Il se dissimula dans la Veille et pendant des années apprit autant que possible des fragments et de leurs créatures, jusqu'à prendre douloureusement conscience de l'existence des puissances dans l'ombre. Enragé d'avoir été manipulé comme une marionnette, il utilisa la technomagie qu'il avait étudiée et ses connaissances personnelles pour construire en secret une machine lui permettant de contrôler le destin et de détruire l'Imperium, les Illuminati et la Technocratie. Cependant, il ne put la terminer, et laissa son fils prendre la relève. Deux cents ans

plus tard, Rah, le dernier descendant d'Iscariote, se manifesta dans le monde et débuta la Guerre de Dieu. La machine était quasiment terminée mais, pour pouvoir l'utiliser correctement, il fallait la charger d'âmes, sa source d'énergie. Par conséquent, Rah déclara cette guerre avec deux objectifs : libérer les hommes des chaînes qui les liaient et finir sa création. Les puissances dans l'ombre étudièrent les événements avec un très grand intérêt, mais leur pacte leur interdisait d'agir à nouveau ouvertement. Au moment de sa déroute, Rah activa la machinerie dans une ultime tentative désespérée de frapper d'un coup mortel les trois organisations, dont les machines et pouvoirs furent sérieusement endommagés.

Voyant alors en quoi s'était changé le monde que durant tant de temps ils avaient essayé de protéger, Imperium, les Technocrates et les Illuminati décidèrent de se réunir pour éviter le cataclysme sans précédent qui s'approchait pour toutes les civilisations. Sachant que leur future décision, quelle qu'elle fût, serait si monumentale qu'elle attirerait l'attention autant des Béryls que des Shajads, ils préférèrent entrer directement en contact avec eux et les invitèrent à participer à leur réunion. Ils arrivèrent donc à la conclusion que l'unique solution consistait à séparer le monde en trois parties distinctes, dont chacun d'entre eux s'occuperait exclusivement.

À partir de ce moment, Imperium veilla au fonctionnement correct du Sacro-saint Empire d'Abel, tout à fait satisfait de l'œuvre de Zhorne Giovanni. L'empereur avait réussi seul à unifier le monde comme eux-mêmes l'avaient toujours voulu, et désormais il ne leur restait qu'à s'assurer de sa stabilité. Imperium avait conscience que nous, les êtres humains, ne tiendrons jamais longtemps en paix sous une même bannière, même si une religion commune nous unissait. Pour éviter toute ségrégation, l'organisation développa un système appelé Auspice, leur permettant d'influer sur les décisions de personnes haut placées et d'empêcher qu'éclatent des conflits à grande échelle. Durant près de sept siècles, tout se passa exactement comme prévu. Imperium manœuvrait l'histoire comme un marionnettiste dans l'ombre. Mais là encore, de nombreuses personnes commencèrent à développer une certaine immunité contre l'Auspice, et le système devenait chaque fois plus instable. Ce fut alors qu'apparut Eljared.

Eljared était un membre détaché du Cercle Interne d'Imperium qui descendit dans le monde, et tenta de prendre sur place le contrôle de l'organisation dans un but inconnu. Pendant deux ans, elle utilisa son influence pour couvrir ses actes, essayant d'obtenir tout le pouvoir possible avant que l'on ne s'aperçût de sa véritable identité. Proche de l'empereur, à la tête de l'Église, elle se prémunit contre une intervention directe tout en parvenant, en utilisant la désinformation, à mystifier un groupe de Jürgand pour qu'il se mît à son service. Elle subjugua aussi d'influentes entités surnaturelles qui souhaitaient la disparition des puissances dans l'ombre. Au moment précis où Imperium s'aperçut de ce qu'il se passait, Eljared attaqua tous ses systèmes et détruisit totalement l'Auspice. La confrontation entre l'escadron rebelle et les armes d'Imperium fut démesurée ; elle provoqua de réelles catastrophes naturelles. Finalement, tout le groupe rebelle et les entités qui le soutenaient furent complètement exterminés, et Imperium effaça immédiatement toutes les traces de ce qui s'était produit. Quand à Eljared, elle disparut. Il se peut qu'elle ait fuit en Enfer, mais aussi qu'elle soit morte au moment de mettre un point final à ses véritables plans, qui demeurent toujours un mystère.

Mais ce conflit avait entraîné bien d'autres conséquences négatives pour l'organisation secrète. Avec le système Auspice devenu totalement inutile, comme l'homme avait réussi à s'y immuniser, l'Empire se désagrégea en peu de temps. Bien que minime, la guerre intestine provoqua un considérable affaiblissement des forces d'Imperium, le laissant pour la première fois de son histoire vulnérable face à une attaque d'une des autres puissances dans l'ombre.

LE PACTE

Au cours de la séparation, les trois pouvoirs dans l'ombre parvinrent à un accord de non-intervention en dehors du territoire affecté à chacun. Ils promirent aussi de maintenir secrète l'existence des autres mondes, et de ne pas donner ces connaissances aux habitants de la surface. Entre elles, toutes avaient la liberté d'agir à leur guise, y compris d'exécuter des membres des autres organisations.

Cependant, en échange de leur soutien pour ce projet, Gaïra et C'iel demandèrent que tous les peuples de Gaïa puissent conserver leur libre arbitre. Les puissances dans l'ombre acceptèrent avec réticence, à condition les Shajads et les Béryls demeurassent eux aussi éloignés des événements mortels. Jusqu'à aujourd'hui, le pacte a été scrupuleusement respecté par tous ses signataires. Les Shajads et les Béryls insistèrent aussi pour inclure une étrange clause : qu'Imperium promette de ne jamais porter préjudice aux descendants de Zhorne Giovanni. Pour une quelconque raison, autant les Dames de la Lumière que les Seigneurs des Ténèbres suivent avec un intérêt particulier les évolutions de cette lignée, depuis que Zhorne a réussi à changer le cours des événements du destin au cours de la Guerre de Dieu.



Urda, agent de Jürgand

IMPERIUM

Imperium est la plus puissante des trois puissances dans l'ombre. Cette organisation des hommes s'occupe de nous surveiller depuis la séparation du monde, sans que nous nous en rendions compte. Son objectif principal consiste à veiller à l'existence de l'être humain. Elle prend soin de nous, nous oriente de la façon qu'elle considère la plus appropriée. D'une certaine façon, ce sont nos anges gardiens, mais pour le devenir, ils ont dû aussi se changer en geôliers et nous maintenir dans l'ignorance.

Imperium fut la première puissance dans l'ombre à apparaître. Sa véritable origine demeure une énigme, mais plusieurs théories existent sur sa création. La plus répandue raconte qu'Imperium fut formé par un groupuscule d'êtres humains ayant atteint des pouvoirs divins après la Guerre de l'Obscurité, et qui ont décidé de veiller sur l'évolution de Gaïa. Toutefois, des entités plus anciennes ont une hypothèse bien plus sombre. Ils pensent que l'organisation a pour origine un petit groupe d'hommes auxquels les créateurs ont laissé une partie des connaissances perdues à titre d'expérience, en accordant en plus de ces souvenirs limités d'énormes capacités surnaturelles. Quoi qu'il en soit, on ne parle là que de théories, car seuls quelques membres du Cercle Interne connaissent la vérité.

Même de nos jours, affaibli par l'incident d'Eljared, le pouvoir de l'Imperium reste légèrement supérieur à celui de la Technocratie ou de l'Illuminati. Aucune créature, aussi forte qu'elle soit, ne peut égaler l'Imperium, qui accueille des entités que les êtres humains considéreraient comme des dieux. Seuls les Shajads ou les Béryls représentent une puissance à laquelle l'organisation ne pourrait faire face.

La base centrale se trouve sur une île volante appelée Jormungandr. Située dans la zone inférieure de la stratosphère, elle possède la capacité de se déplacer d'un endroit à un autre. Imperium possède aussi quelques stations secondaires dont la majorité prennent la forme de citadelles aériennes, bien que certaines soient construites sous de grandes cités.

L'organisation se divise en strates diverses disposant chacune de ses attributions. Le corps central est celui des agents, chargés de se déplacer dans le monde et de réaliser toutes les tâches sur le terrain. Ces individus exceptionnellement complexes possèdent tous des compétences très distinctes, en adéquation parfaite avec le type de mission qu'on leur confie. Ils accomplissent des missions très diverses : infiltration, espionnage, dissimulation de la vérité... Ils travaillent toujours seuls et ne restent pas longtemps au même endroit, bien que parfois ils puissent occuper des postes à responsabilité près de personnes puissantes, pour influer sur leurs décisions. La grande majorité des agents est recrutée parmi les individus dotés des capacités requises par Imperium, mais ils sont parfois créés par la combinaison d'ingénierie génétique et de magie. Les agents de haut rang dépendant des ordres directs de la direction reçoivent le titre de superviseurs ; ils coordonnent les actions des autres. Personne ne quitte jamais Imperium, mais parfois on permet à des agents d'effacer leurs souvenirs et de reprendre une vie normale sans leurs capacités spéciales.

La deuxième strate se compose des cellules d'investigation et de développement, qui se chargent de réaliser des expériences sociales et de découvrir des avancées technomagiques. Ils travaillent en général dans les stations secondaires. Un groupe d'élite fabrique l'équipement de Jürgand depuis Jormungandr. Parfois, ils peuvent descendre sur Gaïa pour récupérer des données en main propre.

Enfin, la direction d'Imperium est connue sous le nom de Cercle Interne. Ses membres prennent toutes les décisions importantes sur les problèmes soulevés. Ils tissent les fils et stipulent le destin du monde. On ne connaît pas leurs identités car aucun n'habite à la surface de Gaïa. Ils résident toujours à Jormungandr et ne

Illustration © Kamui (Chaos Angels)

descendent dans le monde qu'à de très rares occasions. En général, ils sont (ou furent) des êtres humains, mais ils ont sûrement bénéficié d'implants surnaturels ou sont nés des principes de la technomagie. Cependant, il existe encore un autre échelon au-dessus du Cercle Interne. Un seul homme dirige tous ses membres, qui obéissent toujours immédiatement à ses ordres. On dit qu'il a été le membre fondateur de l'organisation et que, pendant les milliers d'années d'histoire d'Imperium, il en a toujours occupé la tête. Mais le plus surprenant de tout est le fait qu'il s'agit d'un simple être humain, qui a stoppé son vieillissement grâce aux moyens à sa disposition. Personne ne sait ce qui peut traverser son esprit insondable, pas même les membres les plus anciens du Cercle Interne, qui le connaissent déjà depuis plusieurs millénaires. La seule chose que l'on sait de lui, c'est qu'il s'est présenté aux Shajads et aux Béryls sous le patronyme de « Barnabas ».

Au cours des sept derniers siècles, Imperium s'est principalement chargé de conserver le secret sur sa présence, comme sur l'existence d'autres mondes qu'il appelle Enfers. Ils contrôlent toutes ces informations, s'assurant que personne ne puisse obtenir le moindre indice sur la vérité. Ils empêchent aussi les gens de pouvoir traverser la barrière, chassant les visiteurs qui viennent de l'autre côté.

Si un jour une information filtre ou si quelqu'un découvre des choses réellement préoccupantes, Imperium envoie quelques-uns de ses agents pour effacer les souvenirs des personnes ou créatures impliquées, qui pourraient savoir quelque chose. Il leur est même possible de complètement altérer les souvenirs de cités, voire de peuples entiers pour conserver ces secrets. En général, ils essaient d'éviter de tuer des gens, car ils disposent de moyens suffisants pour parvenir à leurs fins sans faire de victimes. Si un individu puissant découvre trop de choses, ils entrent en contact avec lui et lui proposent un poste dans l'organisation. Ce n'est que s'il refuse et se révèle un danger que son élimination est ordonnée.

Imperium laisse tranquille toutes les créatures surnaturelles, quelle que soit leur puissance, tant qu'elles ne mettent pas en péril le secret de l'Enfer. Quels que soient les massacres ou la destruction qu'elle provoque, ils l'ignorent totalement, attendant que Tol Rauko ou l'Inquisition s'occupent d'elle. Ils n'interviennent que si un ou plusieurs êtres d'une puissance démesurée mettent la race humaine en péril ; dans ce cas, ils utilisent des agents de Jürgand pour mettre fin à cette menace. Même ainsi, au cours des premières années après la constitution de la Barrière, Imperium a poursuivi certaines entités très puissantes qui s'étaient aperçues de la division du monde. Beaucoup furent absorbées par l'organisation et d'autres détruites, mais les plus anciennes se sont réfugiées dans la Veille pour échapper à la purge. Ce n'est qu'en de très rares occasions que certains êtres ont eu la permission de rester dans cette partie de Gaia (principalement du fait de leurs relations favorisées avec les Shajads ou les Béryls). Aujourd'hui, Imperium ne se soucie absolument pas de savoir si quelqu'un entre ou sort de la Veille, tant que cet être ne représente pas une menace pour ses secrets.

Parfois, les cellules d'investigation réalisent d'étranges expériences, comme celles de transférer des populations entières d'un lieu à un autre pour analyser les conséquences sociales, ou déchaîner une de leurs nouvelles créations, en envoyant l'information par une source externe à l'Inquisition ou à Tol Rauko, pour ainsi mesurer ses capacités.

Imperium dispose de nombreux contacts dans toutes les principautés et organisations de Gaia, mais sa plus grande influence réside en les templiers de Tol Rauko. Au cours des derniers siècles, l'organisation les a manipulés pour parvenir à ses fins, par exemple récupérer des objets dangereux ou recruter de nouveaux membres pour l'organisation. En fait, le maréchal Malakias Graft collabore ouvertement avec Imperium, sans toutefois avoir la moindre idée de la puissance réelle de l'organisation.

La série d'événements provoqués par Eljared a partiellement réduit la capacité d'Imperium à influer subtilement sur le monde, en particulier suite à la disparition du système Auspice. L'Auspice était une sorte de minuscule parasite symbiotique, introduit par le nez ou les oreilles d'une personne, qui fusionnait avec son cerveau. Chacun était relié à une grande toile psychique contrôlée par Imperium, qui leur permettait de prédisposer ces personnes à faire tout ce que désirait l'organisation sans les dominer complètement. De cette façon, elle évitait les problèmes les plus graves dans l'Empire sans totalement éliminer le libre arbitre, clause de leur pacte avec C'iel et Gaira.

Actuellement, Imperium compte uniquement sur ses agents pour maintenir la stabilité sur les deux continents, mais son contrôle n'est plus aussi absolu qu'auparavant. En fait, le Cercle Intérieur ne s'en soucie pas trop. Il a conscience qu'une époque de changements est en train d'arriver, et il compte observer avec attention le déroulement des choses avant de prendre la décision d'intervenir.

L'une des principales préoccupations d'Imperium consiste à récupérer les trente fragments de métal noir de Salomon, qui contiennent des connaissances bien trop dangereuses. Il s'inquiète aussi de la découverte du livre des morts par une des factions de Soleil Noir mais, suivant pour le moment sa politique de non-intervention, il les laisse tranquille. Mais ce ne sont pas les seuls objectifs d'Imperium. Le Cercle Interne garde dans le secret le plus absolu un plan bien plus complexe, qui germe depuis plusieurs millénaires... Ses membres veulent détruire C'iel et Gaira, se libérant définitivement de leur présence, car ils les considèrent bien trop puissants pour exister. Barnabas sait qu'aujourd'hui il n'en a pas encore le pouvoir, mais après plusieurs centaines de milliers d'années d'existence, il a appris à attendre le bon moment...

La Technomagie

Toutes les puissances dans l'ombre maîtrisent des sciences échappant à nos connaissances. Elles sont parvenues à mêler des pouvoirs surnaturels avec la technologie et la biologie, créant ainsi un art incroyable qu'elles appellent technomagie. Chacune des puissances se spécialise un peu plus que les autres dans un domaine précis et leurs créations diffèrent ainsi un peu des autres. Les trois puissances ont des connaissances similaires, mais leurs applications se révèlent assez distinctes.

La technologie mise en œuvre par Imperium ne ressemble à rien de ce que nous connaissons aujourd'hui. Les machines utilisent la magie comme source d'énergie et, bien qu'elles puissent paraître d'aspect antique, les résultats obtenus s'avèrent incroyablement efficaces. Les créations ont plusieurs finalités, allant de contrôler les phénomènes naturels jusqu'à effacer les souvenirs des gens. Imperium dispose aussi d'immenses bases de données conservées dans de minuscules cristaux psychiques.

Les machineries ne sont pas le seul domaine combiné avec la magie : les connaissances en biologie, incorporés avec la maîtrise du surnaturel, s'avèrent elles aussi extraordinaires. Imperium a créé plusieurs substances chimiques permettant de guérir les maladies et de soigner quasiment n'importe quel type de blessure, mais l'organisation atteint réellement des sommets par son ingénierie génétique. En manipulant et combinant l'ADN, les scientifiques peuvent altérer les capacités physiques et animiques de n'importe quel être vivant. Les créations les plus incroyables de ce domaine ont été les « Dames ». Il s'agit de véritables ordinateurs vivants qu'ils utilisent pour coordonner et contrôler les stations secondaires et maintenir le monde sous vigilance. Elles ont l'apparence de femmes enlacées, à l'aide de connexions et de câbles, à la pièce centrale de chaque base. Humaines à l'origine, les Dames ont été reconfigurées dès le stade embryonnaire pour développer un intellect et une capacité de raisonnement surnaturels, et elles ont reçu des dizaines d'implants pour se connecter aux systèmes d'Imperium.

Quasiment toutes les avancées sont bien appliquées dans le domaine de la guerre. L'organisation a conçu maints dispositifs pour ses agents, comme des armes vivantes capables d'altérer à volonté leur apparence, ou de projeter à distance de mortelles décharges d'énergie. De même, il existe de nombreux implants permettant aux agents d'améliorer leurs capacités, comme des membres métamorphiques.

Imperium fait aussi preuve d'un avancement énorme dans la fabrication des golems. Ces créatures, quasiment vivantes, peuvent exercer des fonctions très diverses, en fonction du but de leur construction. Les « bonshommes » représentent les plus basiques des créations, dont les tâches habituelles consistent à effectuer les travaux manuels ou l'entretien des stations secondaires.



Agent de Jürgand

Illustration © Yin Yi, LT

Ils peuvent avoir plusieurs formes ou tailles, suivant la nature de leur tâche, mais ont en général un aspect humanoïde. Les « marionnettes », intelligentes et parfois même pourvues d'une personnalité, font partie de la deuxième catégorie. Imperium les réserve pour les missions les plus complexes ; il s'agit en général de « marionnettes de guerre », fortement armées et bien préparées pour toute situation. Quelques-unes peuvent avoir un aspect humain ; dans ce cas, personne ne pourrait les distinguer d'un véritable être vivant.

Aujourd'hui encore, Imperium continue ses recherches dans ces domaines, pour parvenir à de nouvelles découvertes technomagiques, comme les autres puissances dans l'ombre.

Jürgand

Jürgand est le bras exécutif d'Imperium, l'armée secrète qui constitue sa véritable puissance. Chacun de ses membres est une arme vivante inégalable, capable d'exterminer des armées entières en quelques minutes. Leur organisation se structure en plusieurs escadrons d'agents régis par un étrange système militaire. L'unité de base se compose de groupes de quatre, chaque membre ayant des capacités différentes. Des « Patriarches » recevant directement leurs ordres du Cercle Intérieur ou de Barnabas se trouvent à la tête des différents escadrons.

Contrairement aux autres agents d'Imperium, ceux-ci ne se déplacent jamais librement sur Gaïa. Les membres de Jürgand, véritables anges de la mort, ne descendent dans le monde que pour effectuer des missions de type recherche et destruction ; en général, ils ne restent que très peu de temps à la surface. Imperium essaie qu'ils aient le minimum de relations avec le monde, pour éviter qu'ils ne développent des liens émotionnels avec ses habitants. Pour cette raison, les agents de Jürgand se considèrent souvent comme les seuls êtres humains véritables, et ils considèrent les peuples de Gaïa presque comme des animaux. Ils traitent régulièrement de ceux de la surface de « ploucs » ou de « vermisseaux ». Les membres de Jürgand croient de tout cœur à ce qu'ils font et font preuve d'une fidélité totale envers leurs idéaux. En fait, ils ne connaissent rien de plus.

Les rares fois où l'on ordonne à Jürgand d'accomplir une mission, on n'envoie qu'un seul de ses agents, sauf si son déroulement se révèle assez complexe pour nécessiter un groupe entier. Toutes les stations secondaires comptent aussi un nombre limité de soldats comme mesure de protection, en plus de leurs autres systèmes de sécurité.

Les agents de Jürgand bénéficient non seulement de capacités incomparables, mais ils possèdent aussi un équipement technomagique de plus haut niveau. Ils portent en général des exo-armures sophistiquées, symbiotiques appelées Jürgeneth, qui améliorent leurs capacités et leur procurent d'autres pouvoirs mystiques.

L'origine des soldats de Jürgand peut être très variée. Il s'agit en général de jeunes enfants, mâles et femelles, de moins de deux ou trois ans, possédant depuis leur naissance des capacités exceptionnelles, surhumaines. Si l'on permet à deux agents d'avoir un enfant, il fera aussi automatiquement partie de l'organisation. Cependant, la majorité des recrues sont des enfants éprouvette, créés à partir de technomagie mêlant l'ADN humain avec l'essence de divinités variées. On n'admet jamais comme membre de Jürgand un individu adulte, quelles que soient ses capacités, car ils sont directement placés parmi les agents « normaux » d'Imperium.

Les membres de Jürgand vivent en Jormugandr, où ils sont choisis dès leur plus jeune âge. L'île toute entière se révèle en vérité une immense académie où les jeunes apprennent tout ce qu'ils ont besoin de connaître : l'histoire, les sciences et tous les styles de combat. Il existe sept classes, lié au niveau de compétence des étudiants. Le temps qu'ils passent dans une classe ne dépend pas de leur âge mais des capacités qu'ils sont parvenus à atteindre. Leurs enseignants sont des agents de haut rang, de puissantes entités mystiques ou même dans certains cas des membres du Cercle Interne. Ils ont toujours pour but de stimuler la compétitivité parmi les étudiants pour le bien de leur apprentissage. Pour commencer, les élèves sont divisés en sept maisons régies par des membres du Cercle Interne appelés Démiurges. Chaque élève est en compétition avec les maisons rivales et contre ses camarades, pour obtenir les meilleures notes. Les points de ces notes servent de monnaie d'échange pour obtenir des équipements ou objets requis. Ainsi, les instincts de chacun les incitent à s'améliorer. Bien sûr, les professeurs essaient tout le temps d'améliorer au maximum le domaine de prédilection de chacun. Quand les élèves arrivent à la dernière classe, ils sont pratiquement des agents à qui on peut confier des tâches sous la supervision d'un professeur. Pour obtenir leur diplôme final, ils doivent passer un examen qui peut prendre la forme d'une mission sur le terrain ou d'une épreuve préparée à cette occasion. Ceux qui obtiennent les notes les plus élevées deviennent des chefs de groupe.

On ne connaît pas le nombre actuel des agents de Jürgand.

LES AUTRES PUISSANCES DANS L'OMBRE

Les deux autres puissances dans l'ombre ont une influence bien moins importante dans notre monde, car en vertu du pacte de séparation, elles ne peuvent plus agir sans la permission de l'Imperium. Mais il reste possible que lors de certaines occasions elles envoient secrètement l'un de leurs agents dans un but précis, comme l'espionnage ou la traque d'un fugitif.

Illuminati

Les Illuminati constituent un mystère pour les puissances dans l'ombre. Cette société secrète, la plus énigmatique de toutes, veille sur les Duk'zarists. Ils n'interviennent quasiment jamais sur les événements de leur peuple, bien qu'ils aient toujours eu des liens avec les dirigeants de leurs empires. La technologie des Illuminati ressemble beaucoup à celle de l'Imperium, si ce n'est qu'ils utilisent principalement du bois de Gesthal comme matière première pour leurs inventions. Leurs implants, marionnettes et même leurs exo-armures se basent sur ce bois noir, couvert de runes qui leur fournissent leur pouvoir. Même leurs bases sont contrôlées par les Noés, d'immenses arbres calculateurs équivalents des Dames.

On ne sait pas grand-chose d'autre à leur sujet si ce n'est que, comme tous les Duk'zarists, les Illuminati sont très liés à d'étranges rites et traditions, bien que leurs coutumes et croyances en diffèrent complètement.

La Technocratie

La Technocratie est l'organisation qui compte en son sein le plus grand nombre de races surnaturelles. Malgré sa diversité, ses dirigeants principaux appartiennent à la race des Sylvains, qui contrôle réellement les Technocrates. La société s'organise par castes raciales, mais les attributions des agents sont assignées en fonction de leurs capacités et pas en fonction de leur espèce. Comme ces peuples maîtrisent généralement la magie, les Technocrates ont concentré leurs connaissances sur la mécanique et le contrôle des matrices psychiques, pour lesquels ils bénéficient des meilleures avancées. Leur technomagie se base sur le métal et le cristal ; ils préfèrent laisser la biologie au second plan. Leurs systèmes de contrôle se composent de grands cristaux (similaires à ceux qu'utilise l'Imperium) dans lesquels ils placent l'esprit de plusieurs individus. Ils éliminent totalement leurs sentiments et améliorent leur capacité de raisonnement et de logique, de façon à pouvoir trouver à tout moment la solution la plus appropriée à chaque situation.

CONSEILS AU MENEUR DE JEU

Les puissances dans l'ombre peuvent se révéler une base importante pour vos idées à présenter en cours de partie. Il sera parfois possible que vos joueurs découvrent des pistes leur permettant de découvrir l'existence de l'Imperium ou peut-être d'essayer de découvrir la vérité et rechercher une méthode pour voyager vers les autres mondes. Il se peut qu'ils trouvent l'un des trente fragments perdus de métal noir de la connaissance, ou qu'ils tentent de stopper quelqu'un qui en a un et compte l'utiliser pour déchaîner quelque chose de terrible.

Toutes ces possibilités sont sûrement très attirantes, mais il faut aussi prendre en compte le fait que ces organisations ne sont pas un adversaire que peuvent affronter ouvertement les personnages. Leur véritable fonction consiste à servir de « grand frère qui vous surveille », comme une ombre qui peut imposer sur leur chemin des obstacles sans jamais intervenir directement.

En tout cas, il ne faut pas non plus épuiser les personnages à force de manipulations d'Imperium. Malgré leur puissance incommensurable, les organisations dans l'ombre ne sont pas omniscientes. Que ce soit par dédain, à cause des restrictions imposées par C'iel et Gaïra ou du fait de leur impossibilité à tout contrôler, de nombreux événements importants se passant sur Gaïa échappent à leur contrôle. En fait, il est tout à fait possible que la majorité des événements se produisant lors des parties se passent sans que l'Imperium n'en ait connaissance, les personnages joueurs ayant seuls la capacité de les résoudre. De plus, rappelez-vous que pour décider d'agir directement contre une menace, celle-ci doit être si peu commune qu'elle mette en péril toute la race humaine, pas seulement quelques milliers de personnes (ni même une principauté entière).

En général, le mieux à faire consiste à oublier les puissances dans l'ombre, à moins qu'une campagne n'atteigne des niveaux de puissances élevés, où elles pourraient devenir des ennemis (ou alliés) récurrents.

Chapitre 22

Les Enfers

L'enfer commence chez les autres.

Goethe

Bien que l'être humain ne le sache pas, le monde tel que nous le connaissons n'est qu'un fragment du véritable univers. Il y a déjà plus de sept siècles, la réalité a été séparée en trois fragments pour nous obliger à ignorer que nous n'étions pas seuls, que nos fables et nos légendes étaient encore réelles.

Là se trouve la vérité... et l'enfer.

LES ENFERS

Il existe d'autres mondes plus éloignés que le nôtre. Dans ces mondes, les créatures et entités surnaturelles continuent d'exister et l'homme n'est qu'un mythe disparu avec le passage des années. Pour les humains, ces terres constituent un véritable purgatoire, empli de ce que nous appellerions cauchemars et démons. Cependant, même pour les habitants de ces mondes alternatifs, tout autre monde, y compris le nôtre, représente un lieu terrifiant où il faudrait se cacher dans les ombres pour éviter d'être pourchassé.

Tout cela parce que, en fin de compte, les autres sont notre enfer comme nous sommes celui des autres.

En dehors de la terre que nous connaissons, il existe deux zones principales peuplées d'autres races. Chacune d'entre elles n'a pas conscience de l'existence des autres et en diffère en tous points. On ne sait pas grand-chose de ces endroits. Très peu d'individus savent vraiment comment peuvent avoir évolué leurs mœurs après les sept derniers siècles d'histoire.

LA BARRIÈRE

Le monde est traversé par une barrière invisible qui divise la réalité elle-même. Elle ressemble à un immense mur qui entoure le Vieux Continent et le Nouveau Continent ainsi que toutes les îles qui les entourent. Personne ne peut la percevoir ni même atteindre les terres qui se trouvent au-delà. On la trouve toujours sur l'océan, à une distance variable des îles les plus proches (quelques milliers de kilomètres). La région peuplée de Gaia la plus proche est une petite île au nord de Bekent, située à peine à trois mille kilomètres de la Barrière.

La Barrière n'est pas une limite matérielle qui empêche les gens de la traverser. Ses effets sont bien plus subtils et imperceptibles, idéaux pour cacher son existence. Quand on la traverse, la réalité commence à se modifier lentement, progressivement, en transportant tous les voyageurs vers un autre endroit sans qu'ils se rendent compte de ce qui se passe. Habituellement, chaque section est reliée avec la section qui lui est directement opposée, afin de donner la sensation que le monde est parfaitement rond. De cette façon, si un bateau se dirige vers l'Est à partir du Nouveau Continent, il finira par arriver aux îles orientales après des kilomètres et des kilomètres d'océan. Il existe parfois des fluctuations imprévues : un bateau peut se retrouver au bord du monde plutôt qu'à l'endroit où il aurait dû sortir.

En général, la Barrière a l'apparence d'une énorme tempête maritime qui secoue les navires sur plusieurs kilomètres avant qu'ils ne finissent par en sortir. Elle est aussi présente dans le monde de la Veille, où on peut la voir comme un immense mur d'âmes et de chaînes qui bloque physiquement tout passage.



Une des îles flottantes de Khalis.

Illustration © Kamiwata 2001

Les lieux de transit

Toutefois, la Barrière n'est pas parfaite ; en tout cas, ceux qui l'ont créée ne désiraient pas qu'elle le soit. Parfois, de petites altérations se forment, des ouvertures temporaires permettant de passer d'un côté à un autre. Il n'existe aucun moyen de savoir avec certitude quand ou à quel endroit se produire le prochain tunnel, mais il est sûr que chaque apparition suit une règle.

Les clés

Les pouvoirs dans l'ombre ont créé la barrière, mais ils ont aussi créé des systèmes de contrôle qui leur permettent de passer à travers elle pour rester en contact. Ces objets reçoivent le nom de « clé » et accordent la capacité à leur porteur (et parfois à ceux qui se trouvent avec lui) d'ignorer la barrière, comme si elle n'existait pas. Elles n'ont pas de forme définie, mais en général un fragment de cristal y est incrusté.

Chose surprenante, quelques artefacts antiques, créés plusieurs milliers d'années avant cette barrière, peuvent servir de clés naturelles et permettent de la traverser. Imperium a utilisé Tol Rauko pour s'approprier tous les objets de ce type dont ils avaient connaissance, mais il est possible qu'il en existe d'autres perdus dans le monde.

Malheureusement, Imperium a aussi conscience que, parmi les trente morceaux de métal noir égarés, il se trouve suffisamment de connaissances pour créer une clé.

Petites barrières

La Barrière n'est pas uniforme. Comme elle fait plusieurs milliers de kilomètres, il existe de nombreuses altérations sur sa circonférence, qui accueillent parfois de grandes zones intermédiaires. Ces zones sont normalement vides et ne contiennent que de l'océan, mais cachent parfois des îlots cachés où résident quelques peuples. Il s'agit en quelque sorte de mondes miniatures qui ont évolué sans être supervisés par les pouvoirs dans l'ombre. Ils peuvent dissimuler plusieurs cultures inconnues, différentes de tout ce qui existe sur la face de Gaia.

Yggdrasil

Du fait de la forme même de la Barrière, il existe deux endroits où convergent les murs qui séparent les trois mondes. Dans la partie supérieure se situe Yggdrasil, l'horloge des âmes.

Yggdrasil est une machinerie incroyable, aussi grande qu'une ville, composée de métal noir, bois et cristal. Ses énormes aiguilles, au moment où Yggdrasil s'apprête à sonner douze heures, sont bloquées par des chaînes de Gaira et des colombes de C'iel, ce qui les empêche de fonctionner normalement. Yggdrasil existe dans tous les mondes et réalités à la fois, en connectant les trois plans d'existence. À ce qu'il paraît, il s'agit aussi d'une porte qui permet d'entrer physiquement dans la mer des âmes. On dit qu'une de ses fonctions consiste à diriger correctement les esprits décédés pour retourner au flux des âmes, même si cela paraît hautement improbable car la structure même de l'existence peut y arriver d'elle-même. Personne ne sait avec certitude qui l'a créé, mais ni les Shajads ni les Béryls ne s'attribuent sa construction.

Une personne peut s'introduire à l'intérieur et visiter ses entrailles et ses engrenages labyrinthiques, mais ce qu'Yggdrasil peut dissimuler échappe complètement à nos connaissances. Plusieurs agents de Jürgand ont même été incapables de revenir après avoir pénétré trop profondément à l'intérieur.

Pour lever la Barrière, les pouvoirs dans l'ombre ont utilisé une petite portion de l'énergie d'Yggdrasil en la redirigeant vers leurs machineries. Autour de l'horloge se dressent les trois piliers de Chronos, les artefacts technomagiques qui ont créé les murs divisant notre réalité.

Personne ne sait vraiment ce qui se trouve au deuxième lieu de réunion des murs. Il s'agit probablement d'une zone vide, mais il est aussi possible que les pouvoirs dans l'ombre, les Shajads et les Béryls essaient de cacher ce qui s'y trouve.

Illustration © Kamiwaza 2001

KHALIS, LA MER DE NUAGES

Khalis est le nom que l'on donne au monde dépendant de la supervision de la Technocratie, où vivent les elfes et autres races féeriques. Leur disposition s'avère très insolite. Pour une raison inconnue, toute la superficie de ce monde a subi mort et dévastation. Ses océans se sont changés en sang et la terre a été recouverte d'une aura impie, capable de tuer en peu de temps tout être vivant qui la foulait. Toutefois, les habitants de Khalis ont survécu dans les cieux, sur d'immenses îles et continents volants entourés d'une mer infinie de nuages. Ils flottent grâce aux Larmes, d'énormes cristaux tombés des cieux durant la désolation, élevant alors ces grands fragments de terre sur lesquels maintenant vivent les habitants de Khalis. Les populations ont pensé que les autres races de Gaia sont restées en bas, et qu'elles seules ont pu survivre à la dévastation. Pour communiquer entre elles, elles utilisent des zeppelins et des créatures volantes sur lesquelles sont installées des cabines de transport.

Khalis déborde de magie et est peuplée de nombreux types de créatures surnaturelles. La grande majorité des îles et des continents ont déjà été explorés, mais ses immenses frontières contiennent encore des centaines de mystères à découvrir.

LUNARIS

Lunaris est le second des mondes que nous appelons enfers. Il héberge les Duk'zarists, ainsi que d'autres entités surnaturelles. Malheureusement, on connaît bien peu de choses sur ce lieu, si ce n'est que sa structure continentale a une certaine ressemblance avec le monde des hommes, que ses contrées se révèlent légèrement plus froides et que le jour est habituellement plus court.

LES PARTIES EN ENFER

Lors d'une partie, vos joueurs peuvent toujours se retrouver en Enfer ou avoir l'occasion d'affronter une créature qui en provient. Pour pouvoir représenter correctement ses habitants, il faut au moins connaître les règles de conduite et leurs compétences. De plus, il peut aussi arriver que les joueurs désirent incarner un être de nature complètement surnaturelle. Nous ne le recommandons pas, mais en tant que Meneur de Jeu, vous décidez de ce qui convient le mieux à votre style de jeu. Par conséquent, nous allons fournir une liste des êtres surnaturels, comprenant la description des principales races non humaines et des règles permettant de les interpréter. Bien sûr, nous n'indiquons que leurs comportements les plus communs, en somme une référence dont vous pourrez librement vous inspirer. Ces six races ne constituent pas les seules races surnaturelles qui existent en Gaia, mais les limites d'espace ne nous permettent pas d'en présenter plus. Gardez à l'esprit que la plupart sont bien plus puissantes par nature que les êtres humains, ce qui peut provoquer des problèmes si seulement une partie du groupe de joueur y a accès.

Modificateur de niveau

Les capacités surnaturelles que possèdent certaines races non humaines leur accordent un modificateur de niveau. Ces « niveaux supplémentaires » n'offrent pas au personnage les avantages habituels, ils sont uniquement comptabilisés pour savoir la quantité d'expérience nécessaire pour monter de niveau. C'est-à-dire que, bien que leur niveau soit supérieur simplement parce qu'ils font partie d'une race surnaturelle, ils n'augmentent pas leur quantité de points de vie, leur Présence, leurs bonus automatiques ou leurs Points de Formation ; par contre, ces niveaux modifiés comptent pour déterminer l'expérience nécessaire pour monter de niveau.

Imaginons que vous souhaitiez créer un personnage elfe de niveau 4. Il devrait avoir au minimum 375 points d'expérience, mais étant donné que les elfes ont un modificateur de +2 à leur niveau, il sera l'équivalent d'un personnage de niveau 6 avec 750 points d'expérience. Malgré tout, il n'obtiendrait aucun des avantages du niveau 6 (ni les points de vie, ni la Présence, ni les modificateurs de caractéristiques…) et aurait les mêmes Points de Formation d'un personnage de niveau 4, et il lui faudrait 975 points d'expérience pour monter au niveau suivant.



L'Enfer est plein de merveilles que les êtres humains comme nous peuvent à peine imaginer.

JAYAN



Illustration © Kawakami 2001

Les Jayans forment une des races mineures de Gaia, que la dispersion et la désagrégation ont empêché d'atteindre tout leur potentiel.

Ces créatures humanoïdes de grande taille font généralement entre deux et trois mètres et demie de haut. Leur corps est exceptionnellement bien développé, avec une musculature et une puissance irrésistibles. Leur peau sombre se pare de tons bruns ou ocre. Ils portent deux grandes cornes sur la tête et un troisième œil au milieu du front, toujours de couleur rouge. Leurs cheveux sont foncés (à l'inverse des Nephilims, curieusement) et normalement très bouclés. Ils ont des traits rigides et grossiers, à l'exception des femmes qui arborent des traits bien plus humains. Leurs doigts se terminent par des ongles effilés, leurs canines inférieures et supérieures sont légèrement plus développées. Leur cycle de vie équivaut à celui des humains, mais ils peuvent régulièrement dépasser le siècle d'existence sans problèmes majeurs.

Les Jayans ont un caractère enclin à la violence. Ils se mettent très facilement dans des colères noires. Ils agissent le plus souvent à découvert car ils répugnent à user de subterfuges ou de tromperies pour arriver à leurs fins. Traditionnellement, les Jayans s'organisent en tribus nomades qui ne demeurent jamais longtemps à un même endroit. Ils aiment voyager, mais cela ne signifie pas qu'ils ne peuvent pas rester pendant de longs moments à un endroit si celui-ci présente toutes les conditions nécessaires pour vivre. La guerre et le combat constituent une grande part de leur culture, car ils se considèrent comme une race de guerriers. Les femmes autant que les hommes apprennent à se battre depuis leur plus jeune âge, mais ces dernières, de plus petite taille, doivent s'entraîner à des styles plus sophistiqués pour égaler leurs compagnons.

Les Jayans s'avèrent très liés aux coutumes et aux rites chamaniques, qui régissent une part importante de leur existence. On voit très fréquemment, à côté de leurs chefs qui sont toujours de grands guerriers, des chamanes ou des sorciers qui donnent leurs conseils. Cette situation est normale, puisque la faculté que leur confère leur troisième œil leur permet de voir les êtres Animiques, ce qui a beaucoup influencé leur vie et leurs mœurs. En général, ils se couvrent le corps de peintures et d'amulettes avant de partir au combat, en espérant que les esprits leur soient favorables.

Les Jayans tiennent beaucoup à leurs cornes, qu'ils décorent avec soin et auxquelles ils attribuent leurs prouesses. Il n'y a pas plus grave offense pour un membre de cette race que de perdre une de ses cornes et de ne pas chercher à s'en venger.

Géants : Les Jayans rajoutent deux points à leur caractéristique de Taille et ne peuvent pas choisir l'avantage Taille inhabituelle pour la réduire. Cependant, ils ne peuvent pas atteindre la Taille Énorme du **Tableau 82**, et si ce devait être le cas, ils n'en obtiendraient pas les bénéfices.

Physique exceptionnel : Les Jayans sont bien plus forts et résistants que nombre d'autres races de Gaia, ce qui leur vaut un bonus de +2 à leur caractéristique de Force et de +1 à leur Constitution. De plus, ils ne peuvent pas utiliser le désavantage Réduire une caractéristique de deux points pour diminuer leur Force.

Résistants à la Fatigue : Les Jayans font preuve d'une résistance exceptionnelle à l'épuisement, ce qui leur permet d'augmenter de 3 points leur Fatigue.

Résistants aux blessures : Leur capacité à affronter les dégâts physiques leur accorde un bonus de +20 à la RPhy.

Troisième œil : L'œil qu'arborent les Jayans au milieu de leur front ne perçoit pas le monde comme les deux autres. Cette pupille a naturellement la capacité de voir les êtres Animiques, invisibles pour les autres. Cette capacité ne fonctionne pas pour les sorts, les effets mystiques ou les matrices psychiques.

Armes naturelles : Les griffes et les cornes des Jayans peuvent être utilisées comme des armes lors d'un combat, et ce avec efficacité. Même à mains nues, les Dégâts de leurs attaques sont de 40 ou 60 plus le modificateur de Force, en fonction de la Taille du Jayan (cf. **Tableau 82**). Naturellement, ils doivent apprendre à se battre avec ces armes pour les utiliser sans malus.

Force inhumaine : Leur incroyable condition physique permet aux Jayans d'effectuer des actions de difficulté Surhumaine pour tous les tests liés à la Force.

Faiblesse contre la magie : Malgré leur nature surnaturelle, les Jayans ont tendance à être affectés par les capacités mystiques et les sorts. Ils subissent un malus de -20 à leur RMys. De plus, ils réduisent d'un point leur caractéristique de Pouvoir.

Modificateur de niveau : +1

D'ANJAYNI



Illustration © Rourke 2002

Les D'anjaynis sont une des races les plus énigmatiques de Gaia. Ils ont toujours vécu dans les ombres de l'Histoire, en essayant de limiter au minimum leurs relations ouvertes avec les autres cultures.

Leur peau est complètement blanche, bien que marquée par des lignes bleues qui suivent leurs veines. La plupart des D'anjaynis sont chauves ; pour ceux qui ont encore des cheveux, leur chevelure est toujours de couleur noire. Ils n'ont pas non plus d'ongles ou d'empreintes digitales. On remarque à l'œil nu peu de différences entre les hommes et les femmes, si ce n'est que ces dernières ont souvent une silhouette plus fine et que leur chevelure est plus épaisse. Leurs visages se ressemblent toujours beaucoup et présentent peu de traits caractéristiques. Pour se reconnaître entre eux, ils se marquent le visage ou les mains de symboles individualisés, indiquant des particularités et détails personnels.

Les D'anjaynis vivent de trois à quatre siècles ; ils atteignent la maturité entre quarante et cinquante ans. Une fois adultes, ils ne vieillissent pas en apparence, mais leur corps se consume intérieurement, jusqu'à leur mort.

Le moment le plus important de la vie des D'anjaynis se passe probablement peu après leur naissance. Durant la gestation, les mères « ressentent » spirituellement quel est le nom de l'enfant qu'elles portent dans leur ventre. Elles le leur donnent lors d'une cérémonie qui les marquera pour toute leur existence. Pour les D'anjaynis, leur nom véritable possède une importance vitale car celui qui le connaît détient un grand pouvoir sur eux. En général, ils utilisent des surnoms pour s'appeler et ne révèlent leur véritable nom qu'à ceux envers qui ils ont totalement confiance.

Le comportement habituel des D'anjaynis est froid. Ils ont l'habitude de ne jamais perdre leur calme et de ne nouer jamais trop de liens sentimentaux avec personne. Très minutieux, ils aiment observer avec détachement les événements du monde. Les autres cultures les attirent, et ils les étudient secrètement sans que leurs membres ne s'aperçoivent de leur présence. Leurs plans sont toujours complexes ; ils conçoivent des méthodes machiavéliques et bien planifiées pour les exécuter, car ils font preuve d'une patience exceptionnelle et qu'ils ne se soucient pas d'attendre ce qui leur manque pour parvenir à leurs fins.

Les cités des D'anjaynis sont toujours construites dans le plus grand secret, à l'écart des autres cultures.

Traditionnellement, elles sont souterraines ou creusées à l'intérieur de montagnes. La structure sociale des D'anjaynis est absolument hiérarchisée, avec des positions inamovibles établies dès leur naissance. Très cérémonieux, ils ont recours à des myriades de rites pour tous les événements importants.

Oubli : Cette capacité fonctionne exactement comme celle des Nephilims, si ce n'est que la difficulté du test de Résistance est de 120.

Indétectable : La capacité d'un D'Anjayni à ne pas être détecté par des moyens surnaturels lui accorde un bonus de +50 à tout test de Résistance contre un tel effet. De plus, ils possèdent de façon innée le pouvoir Dissimulation du Ki.

Le visage de l'araignée : Le pouvoir le plus surprenant des D'anjaynis leur permet de voler l'identité d'autres personnes, devenant ces personnes sous tout point de vue. Pour ce faire, ils doivent arracher la peau de la personne qu'ils comptent imiter et la placer sur leur propre visage. En quelques minutes, leur physiologie faciale et leur corps s'adaptent à la nouvelle forme. La voix se modifie elle aussi, mais le corps ne peut pas augmenter ou diminuer de plus de dix centimètres ou dix kilogrammes, ni changer de sexe. La transformation dure tant que nécessaire, jusqu'à ce que le D'Anjayni décide de l'abandonner ou ne subisse des dégâts au visage. Il doit aussi abandonner sa fausse identité si quelqu'un prononce son nom véritable en sa présence. Avant de prendre une autre personnalité, il devra attendre autant de temps qu'il a conservé la dernière.

Quand un D'Anjayni emploie le visage de l'araignée, son pouvoir d'Oubli se réduit considérablement, la difficulté du test de Résistance tombant à 80.

Passage sans trace : Tant qu'un D'Anjayni marche pieds nus, il ne laisse que peu d'empreintes derrière lui. Leurs traces s'effacent à mesure qu'il avance, ce qui inflige un malus de -60 à la compétence de toute personne tentant de le pister.

Murmures silencieux : Identique à la capacité des Nephilims, si ce n'est que le malus est de -80.

Nature observatrice : La capacité d'apprentissage des D'anjaynis est limitée par leur passivité naturelle. Par conséquent, si un joueur incarne un D'Anjayni, il subit un malus de -3 points d'expérience à la fin de chaque séance de jeu.

Modificateur de niveau : +1

SYLVAIN

Peu d'êtres sont aussi liés à la magie et à la fantasmagorie que les Sylvains. Traditionnellement connus par les autres peuples de Gaia sous le nom d'elfes, il s'agit là plus importante des races liées à la lumière.

Leur apparence physique ressemble à celle des humains, bien qu'ils soient légèrement plus minces et qu'ils aient de grandes oreilles pointues. Comme les Duk'zarists, leur visage est toujours très beau, avec des traits délicats et harmonieux. Leur chevelure est habituellement de couleur blonde, mais elle peut revêtir d'autres couleurs plus inhabituelles, comme le bleu. Ni leurs yeux ni leurs cheveux ne sont jamais noirs – seuls les enfants nés sans le Don mystique ont les cheveux noirs ; on les appelle elfes sombres. Ils profitent d'une longévité exceptionnelle, leur cycle de vie étant à peu près dix fois plus étendu que celui des humains. Par conséquent, un elfe âgé de cinq cents ans n'est seulement qu'un quinquagénaire par rapport au cycle humain.

Les Sylvains ont une manière unique de faire face aux événements. Ils prennent toujours les choses de façon détendue et tranquille, car leur longue vie les incite à se montrer extrêmement patients. Peu violents par nature, ils n'hésitent pourtant pas à prendre les mesures qu'ils estiment nécessaires, quelles qu'elles soient. De plus, même s'ils ressentent de la peine s'ils se voient obligés d'agir à l'opposé de leurs croyances, ils n'appréhendent pas le concept du remords. Ce qui est fait est fait et ne peut être changé. Ils apprécient les connaissances, les arts et tout ce qui est beau : beaucoup se révèlent de grands poètes et penseurs. Quelque chose au plus profond d'eux-mêmes les pousse à la mélancolie ; ils semblent toujours empreints d'une certaine tristesse. Leur plus grande peur est liée au changement et à la mutabilité des choses. Ils voient le monde qui les entoure comme une chose en constante évolution et craignent de se lier aux autres races, par peur que le passage du temps n'emporte ceux qui leur sont chers, alors qu'eux-mêmes paraissent inaltérables.

Leur société est structurée de façon ordonnée et égalitaire. Peu profitent d'un réel pouvoir sur les autres, mais leurs traditions les conduisent à suivre ceux qui possèdent le pouvoir avec une véritable vénération. En général, les hommes s'occupent des fonctions requérant la plus grande force physique, comme le combat ou le travail, mais les femmes ont autant d'importance qu'eux au moment de prendre des décisions. La magie et le surnaturel ont une influence capitale dans leur civilisation. Tous les elfes ont quelques connaissances magiques au fil de leurs centaines d'années d'existence, car c'est devenu pour leur race une chose toute aussi naturelle que le fait de respirer. Même les Sylvains dont la profession n'est pas liée à l'utilisation de capacités mystiques, en connaissent toujours les bases. Dans certains cas excessivement rares, un elfe naît sans le Don de la magie, et reçoit le titre d'elfe sombre. Bien que la loi indique qu'ils doivent être traités comme égaux, ces individus sont considérés comme des parias, dont on dit que l'âme est incomplète.

Caractéristiques exceptionnelles : Un elfe est doté de capacités et d'un pouvoir animiques supérieurs à celui des hommes : il bénéficie d'un bonus de +1 à ses caractéristiques de DEX, AGI, POU et INT. Cependant, son physique se révèle légèrement moins performant que celui des humains, et ils subissent un malus de -1 en FOR et CON.

Résistances exceptionnelles : Les elfes sont pratiquement immunisés à la plupart des effets magiques et psychiques, ce qui leur permet de bénéficier d'un bonus de +30 à leur Résistance mystique et psychique (RMys et RPsy). Un Sylvain ne peut pas choisir les désavantages de Vulnérabilité à la magie ou Possession facilitée.

Immunité aux maladies et aux poisons naturels : L'essence surnaturelle des Sylvains les immunise à toutes les maladies ou poisons qui ne sont pas d'origine mystique. Ils ne peuvent pas choisir les désavantages de Mauvaise santé, Grave maladie ou Vulnérabilité aux poisons.

Actions surhumaines : De par sa nature, un Sylvain peut atteindre la difficulté Surhumaine dans ses tests.

Besoins limités : Les Sylvains ont beaucoup moins besoin de se reposer que les autres races : leurs besoins en sommeil et nourriture sont réduits au cinquième des besoins d'un humain normal.

Guérison rapide : Ils guérissent de leurs blessures à un rythme très élevé, ce qui se traduit par un bonus de trois points en Régénération.

Ressentir l'Obscurité et la Lumière : Même capacité que les Nephilims elfes.

Lien envers la lumière : L'âme elfique est fortement liée à la lumière. Par conséquent, tout être de cet élément ressent une affinité envers les Sylvains et ces derniers ne peuvent pas choisir l'avantage Prédilection élémentaire (Obscurité). Ils bénéficient aussi d'un bonus spécial de +10 à tous les tests de Résistance effectués contre les effets de lumière, et subissent un malus équivalent contre les effets d'obscurité.

Obligation magique : Tous les elfes naissent avec une forte présence surnaturelle, ce qui les oblige à choisir l'avantage Don mystique.

Vision du monde : La nature des elfes les incite à affronter les événements d'une façon légèrement différente des autres races naturelles. Par conséquent, si un joueur incarne un elfe, il subit un malus de -3 points d'expérience à la fin de chaque séance de jeu.

Modificateur de niveau : +2



Illustrations © Yoko ar Kadoki Kogatana 2002

DAIMAH

Les Daimahs sont une race liée par essence à la nature et à la vie. Ils ont quelques similitudes apparentes avec les Sylvains, mais il existe d'énormes différences entre eux.

Au point de vue physique, leur taille et leur corpulence sont inférieures à la moyenne humaine, et les traits de leur visage sont aussi plus stylisés. Ils ont les pupilles fendues comme celles des félins, de couleur très variées : rouges, vertes ou même turquoise. Leurs poils poussent très vite et, bien qu'ils soient habituellement de couleur commune, certains d'entre eux les ont aussi de couleur verte. Ils ont une queue féline, comme leurs oreilles pointues surmontées d'une touffe de duvet. Leurs ongles et leurs canines sont légèrement plus développés que ceux des hommes, mais pas suffisamment pour leur permettre de s'en servir efficacement comme armes. Ils ont une longévité double de celles des humains, et leur croissance suit en proportion.

Ce sont en général des individus très animés et joyeux. Ils n'ont pas beaucoup de préoccupations et voient tout de façon optimiste et confiante, avec le sourire. Très actifs, ils ne peuvent jamais rester oisifs pendant longtemps, sauf quand ils dorment (ce qu'ils adorent, d'ailleurs). Ils aiment beaucoup les distractions et font preuve d'un grand sens de l'humour. Curieux par nature, ils aiment beaucoup fureter et se mêler de tout ce qui attire leur attention. Ils parlent beaucoup et changent facilement de centre d'intérêt, si leur tâche en cours est très complexe ou qu'elle ne leur apporte pas ce qu'ils attendaient. Ils cherchent avec passion à être le centre d'attention de tous, et tentent de se faire remarquer chaque fois que possible. L'un de leurs passe-temps favoris consiste à voyager et explorer le monde pour découvrir de nouvelles choses, mais ils ressentent un grand amour pour la nature, qui souvent les empêche de quitter leurs forêts chéries. Ils apprécient la vie et s'attachent facilement aux personnes. La violence ne leur plaît pas et ils ne s'y résolvent qu'en derniers recours.

Les Daimahs vivent en union parfaite avec la nature. Ils construisent leurs villes dans les forêts et les jungles, tirant des arbres et des plantes tout ce dont ils ont besoin sans leur faire de mal. Ils protègent la nature des agressions de ceux qui la détruisent sans raison et patrouillent généralement leurs territoires dans ce but. Leur société est subtilement matriarcale car les femmes tiennent souvent les charges les plus importantes, comme celles de prêtresses ou de princesses. Leurs chefs sont appelés les quatre prêtres des saisons. Tous les Daimahs possèdent de vastes capacités magiques, qu'ils développent en observant la nature sauvage. Au vu de leurs traditions et leur culture, ils possèdent de grandes similitudes avec nos civilisations orientales, en particulier la Lannetense.

Corps félin : Les Daimahs disposent de capacités physiques incroyables, qui leur accordent un bonus de +1 à leurs caractéristiques d'AGI et de DEX. Cependant, leur résistance se révèle bien inférieure : ils réduisent d'un point leur Constitution. Très loquaces, ils subissent aussi un malus de -1 à leur VOL.

Sentir la forêt : Identique aux capacités des Nephilims.

Griffes et dents : Les griffes et les canines des Daimahs peuvent être utilisées comme armes naturelles, avec quelques difficultés néanmoins. Elles font des Dégâts de 30 plus le modificateur de Force. Ils doivent bien sûr apprendre à se battre avec leurs griffes pour ne pas subir de malus.

Coordination surhumaine : La nature des Daimahs leur permet d'atteindre la difficulté Surhumaine pour les tests dépendant de l'Agilité et de la Dextérité.

Petite taille : Les Daimahs sont d'une corpulence légèrement inférieure à celle des êtres humains ; ils réduisent donc leur Taille d'un point.

Nature guérisseuse : Quand le Daimah se trouve à l'intérieur d'une forêt ou d'une jungle, son âme le nourrit son corps de la vie qui l'entoure ; il guérit ses blessures à une allure vertigineuse, augmentant de huit points sa Régénération.

Résistance aux chutes : Pour refléter leurs caractéristiques animales, les Daimahs peuvent tomber d'une grande hauteur sans subir de dégâts (on dit curieusement qu'ils retombent toujours sur leurs pattes). Pour refléter cette capacité, ils réduisent de deux niveaux la difficulté requise pour éviter les dégâts, suivant les indications du **Tableau 68**.

Immunité naturelle : La communion des Daimahs avec la nature les a rendus résistants à tous les effets nuisibles d'origine naturelle. Ils sont donc immunisés à tous les poisons provenant des plantes ou des animaux naturels, ainsi qu'à toutes les maladies d'origine non mystique.

Essence mystique : L'âme des Daimahs est toujours liée à la magie ; tout membre de cette race a l'obligation de choisir l'avantage du Don mystique.

Mouvement par les arbres : Comme les Nephilims, les Daimahs ne subissent pas de malus à leur vitesse de déplacement quand ils se déplacent à l'intérieur de forêts.

Voir l'essence : Identique à la capacité des Nephilims.

Modificateur de niveau : +1



Illustration © Alexis Cailleux

EBUDAN

Les Ebudans étaient à l'origine des êtres supérieurs, nés des légendes angéliques. Ils avaient pour tâche de veiller aux graves changements arrivant dans le monde matériel suite aux fluctuations du monde spirituel, et de les résoudre. Or, leur habitude d'intervenir dans les événements surnaturels de transcendance supérieure les mit en travers de la route des Shajads en de nombreuses occasions. Ces derniers, passablement irrités, décidèrent de les expulser des cieux et de les déposséder de leurs pouvoirs spirituels. Depuis ce jour, les Ebudans vivent de façon dispersée et désorganisée, essayant de récupérer une part de leurs pouvoirs perdus.

Physiquement, les Ebudans ressemblent beaucoup aux humains, mais ils possèdent deux grandes ailes qui leur permettent de voler. Elles poussent généralement dans leur dos, mais peuvent parfois prendre racine dans des endroits différents, comme la tête, les bras ou les chevilles. Dès leur naissance, leur corps se couvre entièrement de tatouages étranges : le Marduk, une énigme qui leur permet de prévoir les événements importants de l'avenir. En l'étudiant, chaque Ebudan découvre qu'il devra accomplir une tâche particulière, qu'elle soit minuscule comme de périrre une récolte, ou aussi monumentale que de provoquer une guerre. Ils appellent ce « destin » le Sue'Aman, et celui-ci devient leur obsession jusqu'au moment où ils parviennent à le réaliser. S'ils y arrivent, ils récupèrent leur pouvoir et peuvent choisir entre rester sur Gaia ou se transformer en êtres Animiques et retourner au monde spirituel. S'ils choisissent la première solution, le Marduk disparaît et leur corps diffuse une lumière légère. En réalité, peu choisissent cette option.

Le nombre d'Ebudans est très faible car ces êtres spirituels sont peu liés à leur corps et entretiennent peu de relations entre eux. Cependant, leurs vies terrestres durent très longtemps ; ils peuvent vivre jusqu'à trois cents ans, atteignant la maturité entre vingt-cinq et trente ans. S'ils arrivent à réaliser leur but, ils cessent de vieillir et ne peuvent mourir que de causes violentes.

Grâce à leurs pouvoirs magiques, les Ebudans ont jadis créé des cités dans les cieux, mais aucune n'a réellement développé de grande civilisation ou culture. Aujourd'hui encore, le but principal des Ebudans consiste à réussir leur Sue'Aman,



Illustration © Peter et Rachel Kapuano 2002

même si nombre d'entre eux ont décidé de l'oublier et de commencer une nouvelle vie. Socialement, ils suivent les membres de leur race qui font preuve de grandes connaissances et capacités de raisonnement. En général, les Ebudans qui ont accompli leur objectif mais restent dans le monde deviennent les mentors des plus jeunes et démontrent une certaine supériorité vis-à-vis des autres.

Or'inie : Il fonctionne comme le symbole mystique avec lequel naissent les Nephilims. Cependant, une fois accompli, les véritables Ebudans peuvent choisir entre transcender vers le flux des âmes et renaître sous forme d'entités Animiques avec une Gnose de 30, ou rester dans le monde pour guider les autres membres de leur race. Dans un cas comme dans l'autre, ils bénéficient d'un bonus de +2 en POU et en VOL.

Ailes de Séraphin : Contrairement aux Nephilims, les Ebudans possèdent des ailes réelles qui leur accordent une Qualité de Vol de 12. Ils peuvent augmenter ou diminuer leur taille à volonté, mais ne peuvent pas les faire disparaître complètement. De plus, ils peuvent les utiliser comme une arme naturelle leur permettant d'attaquer ou de se défendre au combat ; par contre, dans ce cas, ils ne peuvent pas s'en servir pour voler. Les caractéristiques des ailes (on ne dissocie pas la paire d'ailes en considération de l'arme) sont les suivantes : Vitesse de +20, Dégâts de 60 plus le modificateur de Force, Mode Tranchant, catégorie : deux mains, Solidité 20 et Fracassement 5. Du fait de leur complexité, les Ebudans ne peuvent pas les utiliser conjointement à des armes maniées à la main. Elles peuvent aussi bloquer les projectiles comme s'il s'agissait d'un bouclier. S'il accomplit son Sue'aman, un Ebudan peut altérer l'énergie avec ces ailes. En de rares occasions, les Nephilims peuvent aussi hériter de ces pouvoirs.

Essence céleste : Identique à la capacité des Nephilims. Ce pouvoir se manifeste uniquement quand un Ebudan est parvenu à accomplir son objectif.

Modificateur de niveau : +1 (+3 s'il a réussi son Sue'Aman)

DUK´ZARIST

Les Duk'zarists sont les fils des ténèbres, et très probablement la race la plus puissante qui ait marché sur Gaia. Leur essence est liée à l'obscurité et, à niveau moindre, au feu. Physiquement, ils ressemblent beaucoup aux humains, mais leur peau est blanche comme le marbre, leurs oreilles pointues et leurs yeux aussi rouges que des tisons ardents. Leurs traits sont toujours d'une beauté surprenante selon nos canons, avec des traits fins et élégants. Leurs corps quasiment parfaits ne connaissent aucun problème de surpoids ni de difformité. Plus grands que nous, les hommes mesurent en moyenne deux mètres et les femmes dépassent souvent le mètre soixante dix. Leur chevelure ne peut revêtir que deux tons : soit un noir de jais, soit un blanc cendreux.

Leur cycle vital est très étrange. Dotés d'une longévité exceptionnelle, ils peuvent vivre de cinq cents à mille ans. Cependant, ils mûrissent à la même vitesse que les humains, jusqu'à l'adolescence (entre quinze et dix-huit ans), et là, leur développement stoppe pour des siècles entiers. Par conséquent, tous les Duk'zarists adultes semblent avoir entre dix-huit et trente-cinq ans. Quand ils s'approchent de la fin, leur peau commence à se déliter comme de l'argile sèche pour finalement, se désagréger en cendres soufflées par le vent.

Le nombre de Duk'zarists est très faible car ils ont un très faible taux de fécondité. En effet, les grossesses durent très longtemps et se révèlent terriblement douloureuses pour les femmes. De plus, malgré leur résistance, une Duk'zarist sur dix meurt en couches, ce qui explique pourquoi peu de couples désirent se risquer à créer une descendance.

La personnalité des Duk'zarist est complexe. Ces individus orgueilleux valorisent la force et la connaissance au plus haut point, mais détestent aussi la violence irraisonnée. Toute compétition les attire fortement, ainsi que la possibilité de se mesurer à des rivaux de leur niveau. Ils ne tiennent compte que des personnes qui font preuve de savoir ou de puissance, à l'exception des membres de leur propre race. Leur capacité d'aimer ou d'haïr est impressionnante ; ils n'oublient jamais un affront mais mourraient sans regret pour quelqu'un qu'ils ont réellement à cœur. Leur société s'avère extrêmement compliquée, à leur image. Très individualistes, ils ont pourtant un fort sentiment d'appartenance à un groupe, qui trouve ses racines dans leur orgueil racial et leur compétitivité. Ils accordent à la famille et aux liens du sang une grande importance, mais agissent normalement de façon individualiste. Les couples se mettent ensemble pour la vie, mais les époux passent souvent de longues périodes séparés, à s'occuper de leurs affaires personnelles. La culture duk'zarist ne fait aucune différence entre les sexes, mais se révèle très élitiste vis-à-vis de tout ce qui concerne la puissance individuelle. Ceux qui se détachent du fait d'une de leurs capacités deviennent généralement nobles et témoignent d'une certaine influence sur les autres. Tous suivent la philosophie de Gaïra, bien que plus en tant qu'idéal que comme religion structurée.

La race des Duk'zarists dispose de fortes capacités surnaturelles. En règle générale, les hommes possèdent des aptitudes pyrokinétiques et les femmes des dons pour la magie, mais ce n'est pas fixe ; les rôles s'inversent parfois, ou des Duk'zarists naissent dotés des deux pouvoirs. Dès leur plus jeune âge, ils s'entraînent intensément au combat et dans d'autres arts. Traditionnellement, les hommes maîtrisent le combat et la puissance intérieure du Ki, tandis que les femmes suivent des disciplines plus mystiques.

Étant donné leur incroyable vulnérabilité au métal, les Duk'zarists basent toute leur civilisation sur le travail du bois, en particulier celui des arbres de Ghestal. Les maîtres artisans l'utilisent pour les armes tandis que les feuilles noires, nommées Ramalen, servent à créer des toiles obscures équivalent à de solides armures. Les cités duk'zarists sont constituées de marbre et de cristal noir, et les plus grandes entourent les immenses arbres de Ghestal.

Perfection physique et spirituelle : Les Duk'zarists sont quasiment parfaits, autant physiquement que spirituellement. Ils bénéficient donc d'un bonus surnaturel de +1 à toutes leurs caractéristiques (FOR, DEX, AGI, CON, INT, POU, VOL, PER). Cependant, ils ne peuvent choisir aucun des désavantages suivants pour la même raison : Membre atrophié, Mauvaise santé, Vulnérabilité aux poisons, Myope, Débilité physique, Grave maladie, Aveugle, Sourd, Muet.

Yeux de feu : Les yeux des Duk'zarists ont la capacité de voir dans l'obscurité, ce qui leur permet de ne subir que la moitié des malus attribuables à cette condition. Ils peuvent aussi détecter les sources de chaleur.

Actions surhumaines : Par nature, un Duk'zarist peut atteindre la difficulté Surhumaine lors des tests.

Ressentir l'Obscurité et la Lumière : Même capacité que les Nephilims duk'zarists.

Lien envers l'obscurité et le feu : Les Duk'zarists ressentent un lien puissant envers les ténèbres et le feu. Bien qu'ils n'arrivent pas au niveau des élémentaires, puisqu'ils ne sont pas affectés par les sorts ou les capacités qui prennent pour cibles ces créatures, ils ont un lien puissant avec ces deux éléments, qui leur accorde un bonus spécial de +10 à leurs tests contre eux. Un Duk'zarist ne peut choisir l'avantage Prédilection élémentaire (Lumière).

Résistances exceptionnelles : Les Duk'zarists bénéficient de Résistances élevées, légèrement différentes chez les hommes et les femmes. Les premiers rajoutent un bonus de +15 à toutes leurs résistances (RMys, RPsy, RPoi et RMal) sauf à la Physique qui obtient +20 ; les femmes rajoutent un bonus de +15 à toutes leurs résistances (RPhy, RPsy, RPoi et RMal) sauf à la RMys où elles obtiennent +20.

Résistance extrême à la Mort : Non seulement les Duk'zarists réussissent automatiquement les tests pour sortir de l'état entre la vie et la mort, mais ils restent conscients même quand leurs points de vie sont négatifs, quoiqu'en subissant un malus de -40 à toutes leurs actions.

Guérison rapide : Les corps des Duk'zarists guérissent à une vitesse incroyable. Ils rajoutent 5 points à leur Régénération.

Besoins limités : Les Duk'zarists ont besoin de moins de repos que les autres races ; leurs besoins en sommeil et nourriture sont réduits au septième des besoins d'un humain normal.

Obligation surnaturelle : Un Duk'zarist doit obligatoirement utiliser une part de ses Points de Création pour obtenir l'accès à une discipline psychique ou au Don mystique. Il doit au moins choisir un de ces deux avantages, et rien ne l'empêche de prendre les deux. S'il acquiert des pouvoirs psychiques, sa dévotion au feu le force à choisir pyrokinésie comme première discipline.

Allergie au métal : Le fer et tous ses alliages représentent un poison mortel pour les Duk'zarists. En cas de contact entre leur peau et un objet contenant du fer, ils doivent réussir un test de Résistance à l'aide de leur seule Présence, contre une difficulté de 40. Si le métal est du fer pur, la difficulté passe à 60. Quand la Présence d'un Duk'zarist est de vingt points supérieure à la difficulté requise, il ne lui est plus nécessaire d'effectuer ce genre de test. Les Duk'zarists qui échouent à ce test disparaissent complètement, ne laissant derrière eux que leurs possessions et leurs vêtements, vides.

Modificateur de niveau : +3

Illustration © Carles Curtis

Chapitre 23
La Lumière et l'Obscurité

Les hommes ont les dieux mêmes qu'ils ont inventés.

Lucain

Depuis le début, nous ne sommes pas seuls. Il existe des êtres d'une puissance énorme qui nous ont accompagnés durant nos heures les plus obscures. À cette époque, nous avancions à côté des choses magiques, et le fantastique et le naturel coexistaient dans un monde entre ombres et lumières.

Voici leur histoire.

Les seigneurs de la lumière et de l'obscurité

Il y a dans le monde deux forces antagonistes qui, de façon plus ou moins importante, n'ont cessé de s'immiscer dans les affaires de Gaïa depuis sa création. Leur véritable origine n'est pas connue. La première preuve de leur présence dans le monde a été aperçue à la fin de la Guerre des Cieux, durant laquelle les deux puissances s'affrontèrent, et risquèrent presque d'effacer toute la création. Elles ont de nombreux noms, mais on les appelle généralement C'iel et Gaïra, seigneurs de la lumière et de l'obscurité.

Leur nature s'avère un concept inexplicable. Ce ne sont ni des dieux ni des démons tels que nous les connaissons, mais leur pouvoir dépasse de loin ce que nous appelons « divinité ». Aucune des deux puissances n'est native de notre réalité. En fait, elles n'appartiennent à aucune. Elles ne participent jamais en personne aux événements de Gaïa. La preuve, c'est que depuis la Guerre de l'Obscurité, elles n'ont absolument pas intervenu, sur la plus petite chose que ce soit. Beaucoup les voient comme des déités. Le plus fréquemment, comme leurs représentations traditionnelles prennent la forme de deux immenses dragons, il est normal que l'on appelle les dieux : dragons.

C'iel et Gaïra incarnent respectivement la lumière et l'Obscurité, mais ceci en grande partie du fait de leur propre volonté. Ils ont eux-mêmes choisi de symboliser ces deux principes et toutes les idées qu'ils comportent. Le « bien » ou le « mal », dans leur signification la plus vaste, ne peuvent s'appliquer à eux. Ils se sont simplement rapprochés des notions les plus proches de leurs philosophies personnelles.

C'iel est liée à la Lumière, l'élément qui représente les émotions les plus positives de l'homme, comme l'amour, le bonheur ou l'espoir. Il s'agit d'une entité féminine, que beaucoup appellent donc « dame de la lumière ». En général, on la représente comme une grande femme de race humaine ou elfique à la beauté surprenante et aux yeux dorés, bien que sa forme la plus connue soit celle d'un dragon blanc gigantesque aux ailes d'ange. Des centaines de symboles de toutes les cultures lui sont liés : les plus habituels sont sans doute un œil argenté à pupille reptilienne, avec une main ailée. Ses principes philosophiques évoquent l'égalité entre tous les peuples de Gaïa, espérant qu'un jour ils puissent parvenir à l'ordre et la prospérité. Elle défend la vie par-dessus tout, considérant comme illégitime le fait d'y mettre un terme sous quelque circonstance que ce soit. Cependant, elle possède aussi une facette négative et, parfois, les moyens qu'elle utilise pour arriver à ses fins s'avèrent si drastiques qu'ils transgressent pratiquement ses idéaux.

Au contraire, Gaïra vit en harmonie avec l'Obscurité et nombre des sentiments et comportements les plus tortueux des hommes. C'est le seigneur obscur, le dragon noir à trois yeux dont l'ombre peut engloutir le monde. Sa manifestation habituelle est celle d'un Duk'zarist ou d'un humain arborant un troisième œil sur le front, dont les longs cheveux blancs ondoient sous le vent. Parmi ses symboles les connus, on trouve une pupille noire ou un labyrinthe de chaînes se terminant par des crochets. Son idéologie a pour but l'évolution, le développement et la stabilité de Gaïa, bien que le chemin pour y parvenir puisse être terrible. La douleur, la peine, même la haine et les conflits ne constituent que des difficultés à passer pour atteindre le progrès et, comme dernière étape, la vraie félicité. Pour Gaïra, ceux qui ont le plus grand pouvoir doivent prendre le rôle de guides pour les autres : le fort commande au faible, il s'agit d'une loi de l'existence.

Les deux puissances sont fortement opposées l'une à l'autre, mais aucune d'entre elles ne désire provoquer un conflit ouvert. En réalité, elles n'ont pas de réel motif pour se lancer dans cette entreprise ; au fond, elles sentent qu'elles ont besoin l'une de l'autre.

Depuis le début des temps, chacune d'elle est accompagnée par un groupe d'entités. Ce sont les Shajads et les Béryls, les généraux de leurs armées lors de la Guerre des Cieux. Il en existe sept dans chaque camp. Ils partagent la même nature que C'iel et Gaïra, mais contrairement à eux, ils interviennent très activement dans le monde. D'une façon ou d'une autre, ils doivent se sentir intégrés dans Gaïa et ont toujours essayé de chercher un lieu dans la réalité pour le proclamer leur. Pendant des milliers d'années, les généraux ont agi jalousement à travers des agents, des cultes ou des religions dans des buts très variés. Aucun d'eux n'est matériel, mais parfois ils se sont manifestés à l'aide d'avatars ou de diverses incarnations divines. Durant ces derniers siècles, leurs activités ont progressivement diminué en intensité. Actuellement, autant les Béryls que les Shajads (de même que C'iel et Gaïra) ont complètement disparu de la réalité. Personne ne sait s'ils en restent éloignés parce qu'ils désirent ne pas intervenir ou s'ils sont réellement partis. La réponse à cette question reste cachée par leur silence...

Les Béryls

Les Béryls sont les Filles de la Lumière, sept entités marchant à côté de C'iel depuis la Guerre des Cieux. Leur pouvoir, incommensurable, échappe totalement à l'imagination des hommes. À l'exception d'Uriel, toutes possèdent des personnalités féminines. Leurs noms véritables sont inconnus. Au fil de l'histoire, elles ont adopté des identités diverses qui ne leur ont jamais permis de se sentir vraiment intégrées. En général, les mortels font référence à elles avec les titres des sept archanges de la religion chrétienne, des personnalités qu'elles aiment habituellement incarner.

Tout comme C'iel, certaines cultures les adorent en tant que déesses, car nombre de leurs interventions dans le monde ont pris une tournure résolument religieuse. Chacune des Béryls a ses intentions et ses buts propres, qu'elles essaient d'accomplir par-dessus tout. Elles ne donnent normalement jamais d'ordre à leurs fidèles, mais disposent d'une multitude d'agents prêts à suivre leurs principes de façon autonome. Elles collaborent généralement entre elles, mais opèrent parfois en secret, sans expliquer ou justifier leurs activités aux autres. Bien qu'elles soient unies et que leur importance soit identique, Mikael se détache d'entre toutes, car elle est la plus proche de C'iel et d'une certaine façon préside l'assemblée des Béryls.

L'un des principaux désirs des Béryls a toujours été de trouver une manière de s'intégrer complètement à la création ; ainsi, suivant l'exemple de C'iel, ses sept généraux ont adopté divers concepts et idées. Beaucoup de Béryls ont une relation avec les sentiments positifs de l'homme, mais elles représentent parfois des principes bien plus inhabituels. De cette façon, en plaçant une part de leur essence dans ces concepts, elles ont l'impression qu'une partie d'elles-mêmes constitue une part importante de la réalité.

Les Shajads

Les maîtres de l'obscurité sont les prosélytes de Gaïa, considérés durant des millénaires comme des dieux des ténèbres par diverses cultures. Six sont des entités masculines, une seule, Meseguis, ayant une essence féminine.

En règle générale, les Shajads emploient les mêmes noms que depuis la Guerre des Cieux, même si cela ne les empêche pas d'adopter à l'occasion une identité divine d'importance inférieure. Comme les Béryls, après des milliers d'années les Shajads ont commencé à sentir le besoin de s'intégrer au monde, et se sont mis à incarner plusieurs principes. Cependant, les idées qu'ils personnifient sont bien plus sombres, un reflet des émotions les plus ténébreuses de l'homme.

Les Shajads ont une organisation hiérarchique, fonction de leur puissance et de leur influence. Trois d'entre eux, Zemial, Jedah et Meseguis, sont considérés comme les plus importants ; la position des quatre autres se révèle bien plus chaotique et varie suivant leurs actions à chaque moment. Paradoxalement, il n'existe que peu de camaraderie ou de sentiment de groupe entre les Shajads, qui entretiennent une rivalité similaire à celle qu'ils ressentent envers les Béryls. Les luttes internes pour le pouvoir, afin de s'assurer plus d'influence, sont constantes mais les Shajads ne s'affrontent jamais directement. La raison de leur regroupement se retrouve dans le respect et l'obéissance dont ils font preuve vis-à-vis de Gaïara, qui les lie grâce à des règles qu'ils sont obligés de suivre à la lettre. Leur intervention dans le monde à travers des agents et des fidèles est elle aussi rare, mais bien plus active que celle des Béryls.

L'ÉLAN

L'Élan englobe plusieurs concepts, depuis l'attention que chaque individu éveille chez un Shajad ou un Béryl précis, aux dons que ceux-ci confèrent à leurs prêtres et agents. Toutefois, l'Élan mesure principalement la « synchronisation » qu'un individu peut établir avec ces entités. Comme chaque Shajad ou Béryl personnifie des concepts ou des principes, quand une personne s'approche des idées qu'ils incarnent, elle bénéficie aussi d'une meilleure synchronisation. Cela parce que son essence se rapproche d'une de ces entités, et obtient de cette façon une minuscule partie de ses pouvoirs et capacités.

Un Shajad ou un Béryl peut offrir de l'Élan à un individu, suivant ses sympathies personnelles ou la communion que cette personne a atteint avec leurs idées. En fonction de ses actions, une personne peut augmenter ou diminuer son Élan et, avec lui, les capacités, avantages et inconvénients qui en découlent. En général, la façon la plus simple d'obtenir de l'Élan consiste à devenir prêtre ou agent des grandes puissances ; néanmoins, un individu peut aussi attirer l'attention d'une puissance sans lui avoir jamais rendu aucun culte ni même connaître son existence. Dans ce cas, les personnes se synchronisent inconsciemment avec la puissance, sans rien savoir de la source ou de la portée des capacités surnaturelles qui leur ont été accordées.

La Synchronisation

Dans le système de jeu, l'Élan est une valeur comprise entre 0 et 100, qui mesure la synchronisation qu'un personnage a atteint avec un Shajad ou un Béryl précis. Suivant le nombre de points qu'il possède, il peut obtenir une série d'avantages et de capacités spéciales dépendant de la relation qu'il a établie avec la puissance. Chaque fois que quelqu'un éveille, ne serait-ce que furtivement, l'intérêt d'une de ces entités, ses actions augmentent ou diminuent cette affinité. Plus son Élan est élevé et plus grands seront les pouvoirs qu'il pourra canaliser.

Il existe deux niveaux d'Élan, suivant la valeur atteinte par un personnage. Si un personnage a moins de 50 en Élan, la relation établie entre l'entité et lui s'avère très ténue, ce qui implique qu'il est facile de gagner ou de perdre des points. Au contraire, dès que son Élan dépasse 50, le personnage commence à attirer l'attention de l'entité de façon plus particulière. Par conséquent, il obtient des capacités plus grandes, mais il lui devient en contrepartie plus difficile d'acquérir de nouveaux points.

Chaque Shajad ou Béryl incarne de nombreux concepts et, donc, les dons qu'ils accordent à leurs synchronisés ne sont pas toujours les mêmes. Dans les pages suivantes sont fournies les descriptions des sept maîtres de l'obscurité et des sept filles de la lumière, avec les divers pouvoirs qu'ils accordent. Un personnage peut employer ses points pour acquérir les capacités spéciales les plus proches de leur personnalité ou de leur doctrine. En général, c'est votre rôle en tant que MJ de décider quels dons vous allez leur accorder, suivant ce que vous considérez comme le plus approprié. Bien sûr, vous pouvez vous mettre d'accord avec vos joueurs pour qu'ils obtiennent les pouvoirs qui les attirent ou les intéressent le plus. Gardez à l'esprit que les dons obtenus par un personnage quand il atteint un niveau d'Élan déterminé se dissipent si leurs actions leur font perdre les points accumulés. Dans ce genre de situation, les pouvoirs de valeur supérieure disparaissent les premiers.

Les points investis pour acquérir des capacités spéciales sont comptabilisés pour le décompte de l'Élan total. Souvenez-vous que 100 est la valeur maximale que puisse atteindre un personnage, et que cela représente une communion parfaite avec la puissance, le personnage devenant inconsciemment son incarnation. Tous ces pouvoirs, en plus de leur coût, nécessitent que le personnage ait atteint un niveau minimal d'Élan total pour pouvoir les acquérir. Dans certains cas, ils peuvent aussi requérir la possession d'un autre don mineur.

Magnus est un personnage disposant d'un Élan de 70 de Mikael, ce qui lui accorde les dons Lumière d'espérance (coût 5), Maintenir dans le monde (coût 5), Exorciser le mal (coût 15), Miracle (coût 10) et Résistance céleste (coût 20), ce qui lui laisse 15 points à dépenser. Cependant, même s'il aimerait les utiliser pour acheter le don, Et il ressuscita le troisième jour (coût 10), il ne le pourrait pas parce qu'il faut pour ce don avoir 100 en Élan, bien au-delà de ses 70 points.

Un personnage n'est pas limité à l'Élan d'une seule entité. Si ses actions ou ses intérêts lui permettent, il peut acquérir des points de plusieurs puissances, même de Shajads et de Béryls à la fois. Malheureusement, plus sa synchronisation devient forte avec une de ces puissances, et plus l'union entretenue avec les autres commence à s'affaiblir, réduisant la valeur maximale d'Élan qu'il peut atteindre avec elles. Les limites sont indiquées dans le **Tableau 80 : Élan**.

Le nombre d'individus pouvant obtenir de l'Élan au-delà de 50 n'est pas infini. Plus l'attention qu'éveille une personne chez les grandes puissances est grande, et moins il peut y avoir de telles personnes. Donc, une seule personne, l' « incarnation » ou l' « élu », peut atteindre 100 en Élan. Beaucoup de Shajads et de Béryls n'ont personne de synchronisé à des niveaux très élevés, soit parce qu'ils sont très exigeants, soit parce que les préceptes qu'ils personnifient sont bien trop difficiles à atteindre. Le nombre maximal de synchronisations est lui aussi indiqué dans le **Tableau 80 : Élan**.

Synchronisés : Indique le nombre maximal d'individus qui peuvent atteindre ce niveau d'une puissance déterminée.

Limite : Niveau maximal d'Élan que puisse atteindre un personnage avec d'autres entités. Un individu qui, par exemple, aurait un Élan de 75 avec une puissance, ne pourrait atteindre qu'un maximum de 30 avec les autres.

Tableau 80 : Élan

Élan	Synchronisé	Limite
Jusqu'à 49	Illimité	Élan 50
50-59	1.000	Élan 50
60-69	500	Élan 40
70-79	100	Élan 30
80-89	10	Élan 20
90-99	3	Élan 10
100	1	Élan 0

Quelques conseils pour le Meneur

En tant que MJ, vous devez toujours faire attention quand vous accordez de l'Élan pour la première fois. En général, il est très difficile d'obtenir de l'Élan si on n'accomplit pas d'actions exceptionnelles qui le méritent. Réservez-le aux prêtres et aux personnages dont la conduite se démarque tant que vous vous voyez obligé à leur en donner.

Si, malgré tout, vous souhaitez leur accorder des dons, rappelez-vous qu'un joueur ne doit pas forcément connaître les points d'Élan que détient son personnage, ni les actions qui permettent d'en modifier la valeur. Si vous le préférez, essayez de le conserver secret, en ne lui donnant que l'information que vous considérez strictement nécessaire. Chaque description établit une série de comportements qui peuvent augmenter ou diminuer le niveau d'Élan du personnage. Considérez qu'il ne s'agit que d'indications, et que vous pouvez rajouter ou enlever des points suivant les actions que vous estimez appropriées.



Mikael Béryl

L'Âme de Dieu

Mikael est la première d'entre les Béryls, la plus puissante et importante de toutes les filles de la lumière. Elle est très liée aux idées de C'iel et lui sert habituellement de porte-parole et de représentant. Elle fut aussi la première à ressentir la nécessité de faire partie de cette existence qui est si éloignée d'eux, et elle mêla un fragment de son essence à la réalité, comme le faisait avant sa maîtresse. Mikael incarne deux des principes cardinaux et purs de la création, sans lesquels les êtres vivants se sentiraient complètement perdus : l'espoir et le salut. Pendant des siècles elle veilla à l'épanouissement de toutes les races de Gaia, sans se soucier qu'elles soient plus liées à la lumière ou aux ténèbres. Même si de nombreuses cultures la considèrent comme une divinité, elle ne ressent aucun besoin d'être adorée, étant donné que son seul but était de servir d'aide et d'inspiration pour les autres. Cependant, lors du développement des doctrines de la religion chrétienne, Mikael ressentit une empathie intense envers ses principes et idées fondamentaux. Fascinée, elle commença peu à peu à répondre à ceux qui adressaient vainement leurs prières à Yahve jusqu'à ce que, finalement, elle en vienne à représenter la facette la plus bienfaisante et pieuse du dieu des hommes. Ceux qui ont un grand espoir dans l'avenir et essaient d'aider les autres se synchronisent à Mikael, et principalement ceux qui croient au salut.

Liste des Dons

Lumière d'espoir : Où qu'il aille, le personnage devient une source d'espérance pour les autres. Sa simple présence ravive peu à peu la joie de vivre des gens, leur redonnant espoir. Les personnes avec qui il se lie ne désespèrent jamais, car elles comprennent qu'il faut toujours garder la foi.

Coût : 5 **Condition :** Élan 10

Éradiquer les maladies : Ce don permet au personnage de guérir toute maladie dont le niveau est inférieur ou égal à son Élan. Par conséquent, avec 30 en Élan, il peut éradiquer les maladies jusqu'au niveau 30.

Coût : 10 **Condition :** Élan 20

Maintenir dans le monde : Si le personnage impose ses mains sur un individu se trouvant entre la vie et la mort, il peut immédiatement le faire sortir de cet état sans avoir à réussir le test de RPhy requis.

Coût : 5 **Condition :** Élan 30

Résistance céleste : Ce don accorde un bonus spécial à toutes les Résistances du personnage, égal à la moitié de son Élan.

Coût : 20 **Condition :** Élan 40

Exorciser le mal : L'union avec Mikael permet d'exorciser les créatures surnaturelles dont l'essence est naturellement négative. L'exorcisme fonctionne comme la compétence Révoquer : un être qui ne réussit pas à dépasser la RMys requise est expulsé du plan matériel et retourne au flux des âmes ou à la Veille. Cette capacité peut aussi être utilisée sur les pouvoirs que la créature a utilisé pour blesser directement d'autres personnes. On ne peut s'en servir qu'une seule fois par créature tant que le personnage n'augmente pas son niveau d'Élan. La valeur de la RMys à dépasser est égale au double de l'Élan de l'exorciste. Par exemple, un personnage avec un Élan de 70 réalise des exorcismes qui requièrent un test de RMys à difficulté 140.

Coût : 15 **Condition :** Élan 50

Aura : Ce pouvoir permet d'étendre le bonus aux Résistances de l' Élan de Mikael à toute personne se trouvant auprès du personnage, qui ne le refuse pas consciemment. Le rayon d'action de cette compétence est égal à la moitié de l'Élan en mètres. Par exemple, un individu avec 80 en Élan accorde un bonus de +40 aux Résistances sur un rayon de 40 mètres.

Coût : 10 **Condition :** Élan 50, Résistance céleste

Miracle : La communion avec Mikael permet de recréer l'un des miracles mineurs que faisaient les saints légendaires, voire le Christ. On ne peut obtenir que de petits effets, qui ne peuvent jamais se révéler préjudiciables à d'autres personnes (comme marcher sur l'eau, multiplier les pains...). Suivant le niveau d'Élan du personnage, les miracles sont plus ou moins puissants.

Coût : 10 **Condition :** Élan 60

Annuler les états négatifs : Permet d'annuler tous les états préjudiciables décrits dans le **Chapitre I4 : Conditions et accidents**, qui affectent un individu précis ou soi-même. Si le malus est provoqué par des carences physiques, il ne les annule pas complètement mais les réduit de moitié. Les effets provoqués par des moyens surnaturels ne sont pas immédiatement annulés, mais la personne affectée peut immédiatement refaire un test de Résistance.

Coût : 10 **Condition :** Élan 70

Sauveur : Quand le personnage réalise une action ayant pour but de sauver une vie, il reçoit une part des pouvoirs de Mikael, réduisant d'un niveau de difficulté tous les tests qu'il effectue. S'il s'agit de tests opposés, il obtient un bonus de +40 à ses jets.

Coût : 10 **Condition :** Élan 70

Aide céleste : Le personnage est si près de Mikael qu'il peut invoquer ses anges pour leur demander de l'aide. Ces séraphins sont en général des Damoiselles de la Lumière, mais d'autres entités du même genre peuvent aussi répondre. Les anges n'ont pas l'obligation d'aider le personnage, mais font généralement ce qu'il leur demande du fait de sa proximité avec Mikael. Le personnage peut effectuer une invocation par mois, mais peut demander de l'aide une autre fois durant cette période, en sacrifiant un point d'Élan permanent pour chaque invocation supplémentaire.

Coût : 15 **Condition :** Élan 80

Lève-toi et marche : Embrassant totalement les concepts qu'incarne Mikael, le personnage obtient le pouvoir de rendre la vie aux morts, si ceux-ci avaient encore le désir de vivre. Si le personnage tente de ressusciter quelqu'un qui n'a pas encore reçu l'Appel, il peut le ramener sans aucun coût. Si au contraire, le défunt a déjà rejoint le flux des âmes, chaque mois passé depuis son décès requiert de sacrifier un point d'Élan. Si l'esprit s'est réincarné ou a été détruit, cette capacité n'a aucun effet. Elle n'affecte pas non plus les êtres de Gnose supérieure à 40.

Coût : 20 **Condition :** Élan 90

Et il ressuscita le troisième jour : Le salut n'abandonne jamais l'élu de Mikael, même pendant la mort. Ce don lui permet de revenir d'entre les morts, en disposant de toutes ses facultés, en quelques jours. Si son corps est totalement détruit ou s'il lui manque quelque chose d'important, il se régénère totalement le jour de la résurrection. Ce pouvoir ne fonctionne que si le personnage a encore des choses à faire sur terre et garde toujours le désir de vivre. Les effets qui détruisent complètement son âme, comme le sort Couper de l'Existence, peuvent le tuer de façon définitive.

Coût : 10 **Condition :** Élan 100

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Rendre l'espoir à une personne	1
Rendre l'espoir à un grand nombre de personnes	5
Sauver la vie de quelqu'un	3
Aider quelqu'un qui en a véritablement besoin	3
Défaire un mal mineur	1
Défaire un grand mal	5
Élan supérieur à 50	
Aider quelqu'un en dépit de préjudices personnels	1
Défaire un grand mal	3
Risquer sa vie pour sauver quelqu'un	1
Redonner l'envie de vivre à quelqu'un qui l'avait perdue	1
Malus à l'Élan	
Perdre l'espoir	-5
Ignorer quelqu'un qui a réellement besoin d'aide	-3
Réaliser un acte mauvais	-10

Illustration © Mecaelle 2001



Zemial Shajad

Les Jours Derniers

Zemial, ombre de l'existence, châtiment de toute vie...Tant de noms pour un cauchemar qui n'aurait jamais dû en avoir. Même si beaucoup théorisent qu'il est le plus grand de tous les Shajads et Béryls, l'obscurité elle-même affirme que son pouvoir ne peut se comparer qu'à sa démence. Quelques légendes disent que pendant la Guerre des Cieux il extermina des races entières, d'autres racontent qu'il se rebella contre les siens ; mais quels que fussent ses actes passés, ils ont tous été effacés par le temps. On ne sait avec certitude que Gaira lui-même l'enferma dans les ténèbres pour empêcher Zemial d'agir librement dans le monde, l'enchaînant dans le vide pour le punir de sa désobéissance. L'idée même de l'existence d'un concept comme Zemial est en elle-même une contradiction. Il incarne la destruction libre de toute entrave, la désespérance et la mort, sans sentiment ou finalité : la fin de toute existence. Il ne fait aucune distinction entre la lumière et l'obscurité (ou si c'est le cas, il ne s'en soucie pas). Pour lui, tout ce qui existe doit être détruit. Bien que l'on ne connaisse aucun culte l'ayant adoré ouvertement, des individus isolés s'y sont légèrement synchronisé. Il s'agit d'êtres destructeurs, qui ne cherchent ou ne requièrent aucune justification pour leurs actes. Ces individus n'ont rien à perdre ou à gagner dans la vie, et souffrent généralement de désordres psychotiques.

Illustration © Mauriès 2001

Liste de Dons

Assaut Spirituel : Le personnage peut tuer n'importe quel type d'entité, même les créatures immatérielles ou celles qui possèdent une immunité aux attaques conventionnelles. En termes de jeu, ce pouvoir permet d'altérer l'énergie de la façon décrite dans le pouvoir du Ki Extension de l'aura à l'arme.

Coût : 5 **Condition :** Élan 10

Soif Démentielle : Juste après avoir tué, le personnage réveille ses instincts assassins, ce qui lui permet d'ignorer tout état psychologique tentant de le calmer de quelque façon que ce soit. S'il le désire, il peut se laisser aller à l'état de Colère, obtenant ainsi un bonus de +10 à toutes ses actions offensives visant à tuer. Cette capacité dure une demi-heure après avoir tué.

Coût : 5 **Condition :** Élan 20

Dégâts Augmentés : Toutes les actions violentes que réalise le personnage provoquent de puissants effets. Cette capacité augmente les Dégâts de toutes ses attaques d'une valeur égale à la moitié de son niveau d'Élan, arrondi à l'inférieur par tranche de 5. Par exemple, un personnage avec Élan 70 augmenterait ses Dégâts de 35.

Coût : 10 **Condition :** Élan 30

Dégâts Spirituels : Les attaques du personnage affectent directement l'esprit de ses victimes en plus de leur corps, ce qui implique que les dégâts infligés ne peuvent pas être guéris de façon naturelle. Les blessures qu'il inflige ne peuvent être soignées que par des sorts ou des capacités mystiques.

Coût : 10 **Condition :** Élan 40, Assaut Spirituel

Destructeur : Quand il le désire, un individu qui possède ce don devient capable de détruire des choses inorganiques d'un simple contact, les transformant en cendres ou les faisant éclater en petits morceaux. Il désintègre ainsi tous les objets qu'il touche dont la Présence est inférieure à 10 + la moitié de son Élan. Par exemple, un personnage avec 60 en Élan pourrait détruire automatiquement des choses dont la présence ne dépasse pas 40.

Coût : 15 **Condition :** Élan 50

Seigneur de la Destruction (Toucher) : Ce don confère au personnage la capacité de détruire d'autres créatures simplement en les touchant. Si le personnage le désire, tout être vivant entrant en contact avec lui doit réussir un test de RMys ou RPhy contre son Élan + 80, sous peine de perdre autant de points de vie que la marge d'échec. Si le contact continue, l'être affecté doit refaire ce test tous les 5 rounds.

Coût : 10 **Condition :** Élan 50

Présence Exterminatrice : La simple présence du personnage agit comme un poison pour tout ce qui existe. Toute chose se trouvant à quelques mètres de lui meurt ou s'affaiblit lentement : les plantes fanent à son passage, es gens tombent malades...

Coût : 10 **Condition :** Élan 60

Seigneur de la Destruction (Vue) : La zone d'effet de cette capacité s'amplifie et peut désormais infliger des dégâts quand le personnage fixe son regard sur une cible. Dans ce cas, le test de Résistance s'effectue contre l'Élan du personnage + 60. Si son regard reste fixé sur la même cible, celle-ci doit refaire le test de Résistance tous les 5 rounds. Une cible réussissant trois fois de suite à résister à ce pouvoir y devient immunisée. Ce don ne peut pas être activé en même temps que le don au Toucher.

Coût : 10 **Condition :** Élan 60, Seigneur de la Destruction (Toucher)

Seigneur de la Destruction (Aura) : La synchronisation avec Zemial devient telle que l'essence destructrice du personnage s'étend autour de lui comme une aura, et inflige des dégâts à tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 mètres. Il faut réussir un test de RMys contre l'Élan du personnage + 40 pour résister à cet effet. Quand une cible reste dans la zone d'effet de l'aura, elle doit refaire ce test tous les 5 rounds. Une cible réussissant trois fois de suite à résister à ce pouvoir y devient immunisée. Ce don ne peut pas être activé en même temps que le don au Toucher ou à Vue.

Coût : 10 **Condition :** Élan 70, Seigneur de la Destruction (Vue)

Assaut Destructeur : Confère la capacité de blesser n'importe quelle classe de créature, qu'importe son pouvoir, sa Présence surnaturelle ou ses immunités spéciales. Si elles possèdent une Gnose inférieure à celle du personnage, les âmes des créatures mourant de ses mains sont immédiatement détruites, au lieu de retourner au flux des âmes.

Coût : 15 **Condition :** Élan 80

Le Sang de la Folie : Le sang dément de Zemial court dans les veines du personnage, lui infligeant la folie du Shajad déchu et lui permet de l'insuffler à d'autres. Tout être buvant ce sang souffre des conséquences d'un puissant venin surnaturel de niveau 80, à activation instantanée et de difficulté de 140 pour la RPoi. Ceux qui échouent à ce test entrent en communion avec Zemial et obtiennent immédiatement un niveau de 50 en Élan accordé par cette puissance (à moins d'avoir déjà un Élan supérieur), mais ils perdent la raison suite à ce processus. Dès cet instant, un personnage affecté devient un dément obsédé par le massacre et la destruction de tout ce qui se met en travers de son chemin, sans se soucier de sa sécurité personnelle.

Coût : 20 **Condition :** Élan 90

Semeur de Catastrophes : À ce niveau, la destruction déchaînée et la démence ne font qu'une dans l'incarnation. La venue de l'élu de Zemial attire toute sorte de cataclysmes naturels et de catastrophes. Sur son passage, les volcans entrent en éruption, des tremblements de terre, ouragans ou blizzards dévastent tout, les mers se soulèvent et rasent les côtes, et des cieux tombent des gouttes de feu. Ces événements entraînent toujours de terribles conséquences, et provoquent la mort de milliers de personnes de façon tragique et inutile.

Coût : 10 **Condition :** Élan 100

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Tuer une personne sans raison	1
Provoquer la mort d'un grand nombre sans raison	5
Inciter les gens à tuer sans cause ni motif	2
Perdre la raison (après avoir plus de 10 en Élan)	5
Rendre fou quelqu'un	1
Agir de façon autodestructrice	2
Élan supérieur à 50	
Exterminer une race	5
Provoquer un grand massacre sans raison	2
Détruire une nation ou un royaume	3
Chercher la mort	1
Malus à l'Élan	
Sauver consciemment une vie	-3
Stopper un massacre	-6
Montrer un intérêt pour le bien-être des gens	-2



Uriel Béryl

L'Esprit de la Liberté

L'esprit libre ou le Rebelle sont quelques noms connus d'Uriel, l'unique Béryl qui ait adopté une personnalité masculine. Au sein de l'existence, il incarne l'indépendance et le libre arbitre, par opposition à la tyrannie, l'esclavage et à toute loi qui limite l'autonomie des êtres. Malgré cela, il croit qu'existent quelques règles naturelles que doivent suivre tous les êtres vivants, car leur liberté prend fin où commence celle des autres. Il condamne l'utilisation de la force mais l'approuve en dernier recours. Les Béryls l'estiment beaucoup, en particulier Mikael et Azrael, avec qui il entretient d'étroites relations. Même ainsi, son désir de liberté absolue peut parfois le confronter légèrement aux idées de ses compagnes. En général, ses actions s'avèrent complètement imprévisibles, à son image. Il a inspiré de nombreuses religions, mais n'a jamais eu d'église ou de culte structuré érigés en son nom. Curieusement, Uriel a été adoré comme dieu des voleurs, titre pour lequel il a maintes fois affronté le Shajad Eriol. Les rebelles qui s'opposent à la tyrannie ou les esprits libres vivant sans attache s'harmonisent le plus souvent avec lui.

Liste de Dons

Instinct de Liberté : Le personnage n'a jamais de problème à découvrir la sortie de tous les endroits où il se trouve. Il possède un instinct naturel qui lui permet de s'échapper des lieux où il ne souhaite pas rester, en ressentant le chemin le plus facile et qui présente le moins d'obstacles. Grâce à cela, on dit des suivants d'Uriel qu'ils sont les meilleurs « évadés » du monde entier.

Coût : 5 **Condition :** Élan 10

Inaperçu : Celui qui possède ce pouvoir peut passer inaperçu parmi les gens normaux, s'il le désire, car il attire peu l'attention.

Coût : 5 **Condition :** Élan 20

Esprit Indomptable : La volonté du personnage est difficile à soumettre. Il ajoute un bonus spécial égal à son Élan à ses tests de Résistance contre toutes les formes de domination.

Coût : 10 **Condition :** Élan 20

Âme Libre : Les personnes avec qui le personnage se met en relation redécouvrent le désir d'être libres et d'agir selon leurs pulsions. Ce comportement est sur beaucoup d'aspects contagieux : il pousse tous ceux qui connaissent le personnage à suivre leurs propres rêves et à se rebeller contre ce qui les opprime.

Coût : 5 **Condition :** Élan 40

Visionnaire : Quand il acquiert ce don, le personnage commence à avoir des visions sur les événements possibles du futur. Les images peuvent se présenter sous la forme que désire le MJ : rêves, murmures aériens ou reflets dans l'eau... Plus le niveau d'Élan est élevé et plus les visions deviennent claires et certaines. Les limites de cet avantage doivent être interprétées par le MJ. Bien sûr, les prédictions ne sont pas absolument assurées, elles ne montrent que les destins possibles que les personnages peuvent altérer.

Coût : 10 **Condition :** Élan 40

Moyen de Transport : Chaque fois qu'il en éprouve le besoin, un individu avec ce don peut recourir à un moyen de transport pour aller d'un endroit à un autre. Comme par magie, il trouve un moyen approprié pour se rendre où il désire aller, qu'il s'agisse d'un simple cheval, d'une caravane ou d'une barque. Bien sûr, certaines circonstances peuvent empêcher le fonctionnement de ce pouvoir.

Coût : 5 **Condition :** Élan 40

Rompre les Chaînes : L'union du personnage avec Uriel lui permet de libérer d'autres personnes (ou lui-même) de tout type de contrôle surnaturel auquel elles sont soumises, qu'il s'agisse de capacités mystiques, psychiques ou de convocation. Quand il utilise ce pouvoir sur quelqu'un, celui qui contrôle la cible doit réussir un test de RMys contre le double de l'Élan du personnage sous peine de devoir libérer son esclave. Par exemple, un personnage avec 65 en Élan entraîne une difficulté de 130 pour le test de RMys. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par personne tant que le personnage n'a pas augmenté son niveau d'Élan.

Coût : 10 **Condition :** Élan 50

Les Yeux de l'Avenir : À des moments précis, le personnage voit les événements avant qu'ils n'arrivent et a donc la capacité d'agir en conséquence. Ce don fonctionne comme une espèce de sixième sens qui lui permet de repérer ce qui va se passer le round suivant. S'il effectue un test opposé contre quelqu'un, il bénéficie d'un bonus de +30 à son jet puisqu'il connaît les intentions de son adversaire. On peut utiliser cette capacité une fois par jour pour chaque tranche de 10 points d'Élan. Si le MJ le permet, il peut l'utiliser de façon passive pour entrevoir des circonstances menant à un grave danger ou annuler l'effet d'une surprise ; dans ce cas, cela compte comme deux utilisations au lieu d'une.

Coût : 20 **Condition :** Élan 60, Visionnaire

Passage Libre : Aucun mur ni porte ne peut bloquer le personnage qui a reçu ce don. Il peut traverser n'importe quel obstacle physique comme s'il n'existait pas et peut entrer ou sortir librement de n'importe quel endroit. Cette capacité ne lui permet pas d'ignorer les murs ou les barrières surnaturels.

Coût : 15 **Condition :** Élan 60

Communion avec Uriel : Quand il reçoit ce don, le personnage gagne un point supplémentaire dans ses caractéristiques de Pouvoir, de Volonté et de Dextérité, représentant ainsi sa relation directe avec l'esprit de la liberté.

Coût : 10 **Condition :** Élan 70

Essence Surnaturelle : Le personnage est imprégné d'une partie du pouvoir d'Uriel. Il gagne Gnose 30 et tous les avantages que cela confère.

Coût : 10 **Condition :** Élan 80

Une Deuxième Chance : Chaque fois que le personnage échoue à un test de Résistance le soumettant à un état négatif, le personnage peut refaire le jet une deuxième fois.

Coût : 20 **Condition :** Élan 90

Le Voyageur : L'élu d'Uriel se trouve où il le désire à chaque instant, quelle que soit la distance ou les obstacles le séparant de cet endroit. Une fois par round, Le Voyageur peut transporter immédiatement le personnage à l'endroit qu'il désire, en ignorant les protections ou barrières sur le chemin. Seuls les murs mystiques les plus puissants sont capables de lui interdire le passage. Cette téléportation est une action active ; le personnage doit donc avoir la capacité d'agir pour l'utiliser.

Coût : 10 **Condition :** Élan 100

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Libérer une personne soumise	2
Libérer un groupe de personnes soumises	5
Agir librement et sans entraves	2
Mettre fin à des lois tyranniques	2
Se soulever contre l'oppression	1
Montrer aux gens la valeur de la liberté	2
Élan supérieur à 50	
Libérer un peuple d'un tyran	3
Inciter à la rébellion contre l'oppression	2
Vivre en totale et absolue liberté	1
Malus à l'Élan	
Obéir à des ordres injustes	-1
Obéir à des lois tyranniques	-2
Se lier éternellement à quelque chose	-1
Être l'esclave de quelque chose	-2
Soumettre une personne ou en faire son esclave	-10

Illustration © Nu.K

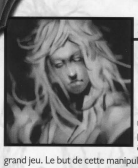


Illustration © Mecaelle 2001

Jedah Shajad

Seigneur des Marionnettes

Jedah est le maître des marionnettes, le plus manipulateur et machiavélique des Shajads. Il a pour objectif de contrôler l'histoire de tous les êtres vivants, en les utilisant comme les pions d'un grand jeu. Le but de cette manipulation consiste à éviter que les sociétés ne croulent sous le chaos et la destruction, et même si Jedah sait qu'il est impossible d'atteindre un ordre parfait, il tente d'y parvenir de la façon qu'il pense la plus adéquate. Il manœuvre donc les personnes qui l'entourent, tissant ainsi une immense toile d'araignée dans laquelle tous finissent par tomber. Il n'aime pas employer la force dans ses machinations et préfère user d'autres méthodes plus subtiles, bien qu'il n'hésite à pas à y faire recours si le reste échoue. C'est une entité orgueilleuse qui préfère assister à l'échec de ses plans avant de subir une humiliation. Jedah incarne la domination, la politique et la connaissance, mais se lie aussi, quoique moins fortement, aux ombres. C'est l'un des deux Shajads les plus puissants et proches de Gaira. Les autres le craignent et le respectent puisqu'il n'a jamais été défait jusqu'à présent. Il dispose d'un immense réseau d'influences autant chez les mortels que chez les entités obscures les plus puissantes. Les personnes qui se synchronisent avec Jedah sont justement ceux qui ont pouvoir et intelligence, qui se montrent capables d'influencer les autres et de les diriger suivant leurs plans. Jedah admire aussi beaucoup les êtres faibles qui se confrontent à des situations impossibles et parviennent à les surmonter, car d'après lui là se situe la véritable force.

Liste de Dons

Don de la Politique : Ce don confère une capacité démesurée à influencer et convaincre les autres. Il accorde un bonus spécial aux capacités secondaires Persuasion et Commandement, égal au niveau d'Élan du personnage. Par exemple, un personnage avec 40 points bénéficierait d'un bonus de +40 à ses tests.
Coût : 5 **Condition :** Élan 10

Domination Augmentée : Son union avec Jedah permet au personnage de mieux manipuler les forces du flux des âmes pour subjuguer les êtres surnaturels. Il applique donc un bonus spécial à sa compétence de convocation Dominer, égal à la moitié de son Élan. Ce don ne fonctionne pas sur les êtres basés sur la lumière.
Coût : 10 **Condition :** Élan 20

Ombre : Le personnage obtient cette capacité surnaturelle lui permettant d'altérer l'apparence de son ombre, pour lui donner l'aspect ou la forme qu'il désire.
Coût : 5 **Condition :** Élan 30

Affinité Obscure : Du fait de sa proximité avec Jedah, celui qui possède ce don gagne une affinité avec tous les êtres surnaturels obscurs, qui le reconnaissent comme un des leurs.
Coût : 5 **Condition :** Élan 40

Le Pouvoir de la Connaissance : Augmente la capacité intellectuelle du personnage, en lui accordant un bonus à toutes ses compétences du champ intellectuel égal à la moitié de son Élan.
Coût : 10 **Condition :** Élan 50

Le Dominateur (Parole) : Le personnage utilise sa voix pour soumettre les autres. Tous ceux qui l'écoutent durant plus de 5 rounds doivent réussir un test de RMys ou RPsy contre son niveau d'Élan +60, sous peine d'être contrôlés. Les individus dominés n'ont pas conscience de cet état, mais s'ils reçoivent un ordre allant complètement à l'encontre de leur comportement, ils peuvent refaire le test de Résistance. En cas de réussite, ils ont conscience d'avoir été manipulés comme des marionnettes.
Coût : 10 **Condition :** Élan 50

Chaîne de Commande : Le personnage étend ses compétences sur les personnes ou les créatures qu'il contrôle, et peut leur conférer une part de son pouvoir personnel à ceux qui se trouvent sous ses ordres. S'il le désire, il peut accorder n'importe quel don qu'il possède à un subordonné pour que celui-ci accomplisse un ordre précis. Le pouvoir concédé fonctionne comme si le vassal possédait 20 points de moins en Élan que son maître. Même si le personnage peut continuer à utiliser son pouvoir, il ne peut l'accorder qu'à un seul individu ; s'il souhaite le passer à un autre, il doit d'abord le retirer à son possesseur actuel.
Coût : 10 **Condition :** Élan 60

Seigneur des Ombres : Le contrôle du personnage sur les ténèbres est déjà si important qu'il peut invoquer des créatures obscures et les mettre à son service. En règle générale, les créatures qui répondent à cet appel sont des Ombres, les élémentaires obscurs mineurs, mais il est possible que d'autres entités se manifestent à leur place, de nature ou de puissance équivalents. Le personnage peut invoquer et contrôler autant d'êtres que la moitié de son Élan (arrondi à l'inférieur). S'il l'une de ces créatures est détruite, il faut attendre une journée entière pour qu'une autre apparaisse.
Coût : 15 **Condition :** Élan 65, Affinité Obscure

Pouvoir Obscur : Quand il reçoit ce don, le personnage obtient une partie du pouvoir surnaturel de Jedah et augmente d'un point ses caractéristiques de Pouvoir, de Volonté et d'Intelligence.
Coût : 15 **Condition :** Élan 70

Le Dominateur (Vue) : La capacité de Domination s'étend désormais à la vue ; le personnage a la capacité de contrôler les autres en fixant leur regard pendant plus de deux rounds. Dans ce cas, le test de RMys ou RPsy se fait contre son niveau d'Élan + 40.
Coût : 10 **Condition :** Élan 70, Le Dominateur (Parole)

Essence Surnaturelle : Le personnage est imprégné de l'esprit du Seigneur des Marionnettes et obtient Gnose 30, ainsi que tous les avantages correspondants.
Coût : 15 **Condition :** Élan 80

Le Dominateur (Aura) : La présence même du personnage se révèle si puissante qu'il soumet à son contrôle tous ceux qui se trouvent à moins de dix mètres de lui. Tous les êtres dans cette zone doivent réussir un test de RMys ou RPsy contre son niveau d'Élan + 20 sous peine d'être soumis au contrôle du Dominateur. Ceux qui réussissent ce test n'ont pas à faire de jet avant une heure.
Coût : 10 **Condition :** Élan 90, Le Dominateur (Vue)

Maître des Marionnettes : Celui qui atteint la synchronisation absolue avec Jedah gagne la capacité de manœuvrer ses subordonnés comme s'il s'agissait d'une simple extension de lui-même, comme un marionnettiste qui manipule les fils de ses poupées. Il projette sa conscience sur ses agents et agit à travers tous à la fois, quels que soient leur nombre ou la distance qui les sépare. Bien que chaque agent conserve sa personnalité propre, le maître des marionnettes a conscience de ce qu'ils pensent et ressentent à chaque instant, et peut prendre des décisions à leur place chaque fois qu'il le désire. Ces individus conservent leurs compétences mais peuvent utiliser les connaissances intellectuelles de leur seigneur quand celui-ci les contrôle. De plus, toutes les créatures subjuguées mentalement par le marionnettiste n'ont plus la capacité de se libérer de sa domination, même si elles reçoivent un ordre opposé à leur nature ou à leur code de conduite.
Coût : 10 **Condition :** Élan 100

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Manipuler les autres pour arriver à un but quelconque	1
Obtenir un important poste politique	3
Obéir respectueusement aux ordres de son seigneur	2
Imposer ordre et stabilité à la société	3
Surmonter une situation impossible	3
Promouvoir les études et la connaissance	2
Élan supérieur à 50	
Contrôler un nombre élevé de personnes	1
Obtenir une grande puissance personnelle	3
Manipuler la société depuis les ombres	3
Malus à l'Élan	
Obéir à une personne faible ou sotte	-2
Être manipulé sans le savoir	-3
Se comporter de façon stupide ou irrationnelle	-2
Être humilié ou perdre son orgueil	-4



Gabriel Béryl

Dame des Sentiments

Gabriel, grande dame des sentiments, est sans doute la Béryl incarnant le plus grand nombre d'émotions positives. Elle est la maîtresse de l'amour, de l'amitié, des arts et de la paix. Ceux qui connaissent la véritable identité des filles de la lumière la considèrent comme la plus pure d'entre elles. Elle ressent une véritable dévotion vis-à-vis de tous les êtres vivants et a toujours essayé de les protéger et de les aider. Pendant des années, elle a vécu parmi les mortels en adoptant diverses identités, pour se sentir intégrée et pouvoir les comprendre. On dit qu'elle s'est tant approchée des hommes qu'elle en est même venue à aimer l'un d'entre eux ; si cela est vrai, personne ne sait de qui elle était amoureuse. Gabriel tente toujours de promouvoir la paix, l'amitié et l'amour, tout comme les sentiments créatifs des artistes et des poètes. Elle pense que la meilleure façon d'atteindre le sommeil de C'iel consiste à faire en sorte que le monde entier se rende compte que l'importance capitale de ces principes. Sa capacité à pardonner n'a pas de limite et elle essaie généralement d'éviter les solutions requérant de faire usage de force ou de violence. Les artistes et les amoureux se synchronisent à Gabriel, ainsi que ceux qui mènent leur vie selon les sentiments les plus positifs.

Liste de Dons

Aptitude Artistique : Ce don augmente la créativité d'un individu en lui accordant un bonus spécial à ses compétences secondaires d'Art et de Musique, égal à son Élan.

Coût : 5 **Condition :** Élan 10

Grâce : Celui qui possède ce don a la capacité de paraître beau aux yeux des autres, sans même changer son apparence. Les gens découvrent qu'il y a de belles choses chez le bénéficiaire du don, même s'il s'agit d'un individu monstrueux.

Coût : 5 **Condition :** Élan 20

Empathie Positive : Intensifie tous les sentiments positifs des personnes avec qui le personnage est ouvertement en relation. Il a autour de lui, en quelque sorte, une puissante aura qui fait ressortir le bien que les gens ont au fond d'eux-mêmes.

Coût : 10 **Condition :** Élan 30

Pacificateur : Où qu'il se trouve, le personnage crée un état d'harmonie qui apaise les petits ressentiments et les querelles. Bien que cette capacité ne lui permette pas de mettre fin aux guerres ou aux grands conflits, les lieux dans lesquels le personnage vit habituellement sont moins affectés par leurs conséquences.

Coût : 10 **Condition :** Élan 40

Immunité Psychologique : Ce pouvoir accorde une complète immunité à tous les états psychologiques négatifs, comme la peur, la rage ou la tristesse. S'ils ont une origine surnaturelle, le personnage peut rajouter à son test de RMys son niveau d'Élan pour y résister.

Coût : 10 **Condition :** Élan 40

Perception des Sentiments : Permet de ressentir n'importe quel type de sentiment positif se trouvant à proximité. Plus le niveau d'Élan est élevé et plus la perception sera précise et son rayon étendu.

Coût : 10 **Condition :** Élan 50

Insuffler des Sentiments : Ce don permet d'imprégner un autre individu d'un sentiment positif. Pour ce faire, le personnage doit entrer en contact avec lui ou lui parler pendant un long moment. Le test de RMys se fait contre le double de son niveau d'Élan. Si la nature du sujet affecté se révèle réticente vis-à-vis de l'émotion choisie, ce dernier peut rajouter entre +10 et +40 de bonus à son test de Résistance, à la discrétion du MJ. Celui qui réussit ce test n'aura pas à le refaire tant que le personnage n'augmente pas son niveau d'Élan.

Coût : 15 **Condition :** Élan 50

Lien : Le personnage lie sa vie avec un individu qui lui est exceptionnellement important, et forge entre eux deux une union puissante se basant sur les sentiments qu'ils ont l'un pour l'autre. À partir de là, chacun d'entre eux obtient des capacités spéciales dépendant de cette relation. Pour commencer, l'un peut se servir des Résistances de l'autre si elles sont plus élevées que les siennes. Ensuite, tant que l'un des deux est en vie, les deux réussissent automatiquement les tests pour sortir de l'état entre la vie et la mort. Enfin, ils communiquent en se croisant simplement du regard, grâce à leur lien surnaturel. Pour que ce don soit accessible, il faut que le personnage ait rencontré une personne à qui il est lié par un puissant lien d'amour ou d'amitié.

Coût : 15 **Condition :** Élan 60

Auxiliaire : Aussi mal que puissent se passer les choses pour le personnage, il trouve toujours dès qu'il en a besoin une personne qui fera tout son possible pour l'aider. Très souvent, il n'a qu'à demander de l'aide pour que quelqu'un se trouvant à proximité puisse lui porter secours.

Coût : 10 **Condition :** Élan 70

Chant de la Paix : S'il le désire, le personnage peut réciter une chanson qui incarne la nature même de la paix. La voix de Gabriel jaillit alors de sa gorge et, telle une indescriptible mélodie, elle ravit tous ceux qui l'écoutent, annulant leur désir de combattre en transmettant les sentiments positifs directement à l'intérieur de leur âme. On entend cette chanson dans un rayon de 100 mètres par point d'Élan du personnage. Tous ceux qui l'écoutent pendant plus de trente secondes doivent automatiquement réussir un test de RMys contre le double de l'Élan du chanteur, sous peine d'être soumis au pouvoir du chant. Si le personnage a développé sa compétence secondaire Musique, chaque niveau de difficulté passé au-delà de Difficile augmente le test de RMys de 10.

Coût : 15 **Condition :** Élan 80

Protection : Du fait de son étroite relation avec Gabriel, le personnage est protégé par une forte présence qui influe sur tout ce qui tente de le blesser. Tout être capable d'avoir des sentiments est obligé d'effectuer un test de RMys contre le double de l'Élan du personnage. En cas d'échec, il se sent incapable de lui faire du mal. S'il réussit le test de Résistance, il ignore cette capacité jusqu'au moment où il rencontre à nouveau le personnage protégé.

Coût : 20 **Condition :** Élan 90

Paradis : L'élu de Gabriel a la capacité d'insuffler de bons sentiments dans le cœur des gens, d'éliminer pour toujours toutes les émotions négatives qu'ils pourraient ressentir. Il crée autour de lui un paradis terrestre où tout être possédant une Présence inférieure à la sienne ne peut blesser les autres, ni être sous le coup de passions ou d'émotions obscures. Les êtres de nature négative sont immédiatement obligés de quitter ce lieu sous peine de subir un processus de purification qui les transforme inévitablement en êtres bons.

Coût : 10 **Condition :** Élan 100

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Aimer les autres et se soucier d'eux	3
Stopper un conflit	1
Sauver la vie de quelqu'un	2
Promouvoir les sentiments positifs des personnes	3
Créer une œuvre d'art	1
Élan supérieur à 50	
Stopper une guerre	3
Créer un chef d'œuvre artistique	2
Trouver quelque chose de spécial à aimer	1
Protéger toute vie	2
Malus à l'Élan	
Initier un conflit	-2
Détester quelqu'un	-3
Se laisser dominer par des sentiments obscurs	-2
Détruire de belles choses	-1
Prendre une vie sans nécessité	-5

Illustration © Masashi 2001



Noah Shajad

Le Guerrier Obscur

Noah est assurément le Shajad qui suit les préceptes de Gaira de la façon la plus directe. Il apprécie la force par-dessus tout et la soif d'être le plus fort qui se trouve dans le cœur de tous les êtres vivants. Noah personnifie la compétitivité, le combat et la victoire. Pour lui, le seul être vraiment faible est celui qui n'a pas la volonté de se battre ou de s'améliorer ; de telles créatures ne sont rien d'autre qu'un obstacle pour l'évolution et l'amélioration du monde. Avec l'objectif de devenir toujours meilleur, n'importe quel chemin ou méthode est le bon. Il assiste les conflits, les guerres et les situations les plus critiques, aussi terribles et tragiques qu'ils soient, car il pense qu'une personne, quand elle atteint ses limites, peut donner le meilleur d'elle-même et apprendre. Il déteste ceux qui abusent stupidement de leur pouvoir et ceux qui sont incapables de le contrôler. Il a commencé de nombreux conflits contre les Béryls, qu'il considère comme une faiblesse pour le monde. De nombreuses cultures l'ont adoré comme dieu de la guerre, puisqu'il s'agit probablement de sa facette la plus connue, bien qu'il ait adopté de nombreuses autres identités au cours de l'histoire. Ses fidèles sont principalement de grands combattant ou généraux, mais des penseurs et des artistes peuvent aussi se synchroniser avec lui s'ils font preuve d'une compétitivité suffisante.

Illustration © MaueK 2001

Liste de Dons

Tombé à Point : Le personnage fait preuve d'une chance exceptionnelle pour toujours trouver l'équipement dont il a besoin en toute circonstance. Par exemple, un spadassin qui a perdu son arme et fuit un groupe d'ennemis a de grandes facilités pour trouver une épée par hasard ; un voleur sans rossignol découvre à côté de la porte qu'il veut ouvrir un outil lui permettant de la forcer.
Coût : 5 **Condition :** Élan 10

Esprit de Surpassement : L'esprit compétitif du personnage est extrêmement contagieux, il influe fortement sur les personnages qu'il fréquente habituellement. Tous ceux qui le connaissent commencent à ressentir l'envie de s'améliorer et de se surpasser.
Coût : 10 **Condition :** Élan 20

Résistant : Le personnage obtient une résistance exceptionnelle aux dégâts physiques et à leurs conséquences grâce à ce don, qui lui accorde un bonus de la moitié de son Élan à ses tests de RPhy.
Coût : 5 **Condition :** Élan 20

Surhumain : Permet d'atteindre la difficulté Surhumaine dans les domaines où le personnage excelle ou qui sont sa spécialité.
Coût : 5 **Condition :** Élan 30

Ignorer les Malus : Ce don permet d'annuler automatiquement les malus jusqu'à la moitié de son Élan. Par exemple, un personnage avec 60 en Élan, subissant un malus total de -40, ne subit que -10 de malus grâce à ce don.
Coût : 10 **Condition :** Élan 40

Puissance Obscure : Grâce au pouvoir de Noah, le personnage parvient à augmenter le résultat de ses actions à des moments précis. Ce don lui accorde une certaine quantité de points, égal au double de son Élan, qu'il peut dépenser comme bonus à ses jets. Il décide de combien de points dépenser avant de lancer les dés et ne peut pas dépenser plus de 30 points au cours d'une action. Par exemple, un personnage avec 70 en Élan dispose de 140 points bonus ; il pourrait en utiliser 25 pour obtenir un bonus temporaire en Attaque, et en aurait encore 115 à dépenser plus tard. Les points dépensés sont récupérés au rythme de 5 par jour.
Coût : 5 **Condition :** Élan 50

Donation : Ce don permet au personnage d'utiliser le meilleur équipement. Tout objet qu'il utilise est automatiquement considéré comme d'une qualité de +10 tant qu'il est entre ses mains, qu'il s'agisse d'une arme, de pinceaux ou de toute autre chose similaire. Cette capacité n'augmente pas les artefacts qui possèdent déjà une qualité supérieure.
Coût : 10 **Condition :** Élan 60

Meilleur face aux Épreuves : Durant les moments les plus difficiles ou les situations les plus complexes, le personnage peut donner le meilleur de lui-même. Chaque fois qu'il se trouve dans une situation qui le dépasse visiblement ou face à une épreuve trop excessive, il obtient un bonus à la compétence qu'il utilise. S'il s'agit d'un combat, il reçoit un bonus de +10 en Attaque et en défense ; quand il s'agit d'une compétence secondaire, il obtient un bonus de +20.
Coût : 15 **Condition :** Élan 70

Aura de Guerre : Tous les soldats ou les subordonnés qui combattent sous les ordres du personnage sont imprégnés de son pouvoir belliqueux et bénéficient d'un bonus spécial de +10 en Attaque et en défense. Le rayon d'effet de ce pouvoir est égal au niveau d'Élan en mètres. Ce bonus ne permet pas aux soldats d'augmenter leurs compétences martiales au-delà de celles du personnage. Dans ce cas, le bonus de +10 n'est pas applicable.
Coût : 10 **Condition :** Élan 70

Avatar Obscur : Le personnage communie complètement avec les ténèbres. Il peut utiliser son corps comme un portail qui canalise tout le pouvoir de l'obscurité. Il peut pendant un temps limité invoquer ses forces pour se changer en avatar obscur. Sa forme change : il obtient des armes naturelles, un bonus de +30 à toutes ses actions, un bonus de +3 à ses caractéristiques et il peut réaliser des actions de difficulté Zen. Une fois le temps imparti écoulé, la surcharge de pouvoir lui inflige un malus de -30 à toutes ses actions pendant un jour par round qu'il a maintenu actif ce pouvoir. Durant le temps de repos, le personnage ne peut plus se transformer.
Coût : 20 **Condition :** Élan 80, Surhumain

L'Ombre de la Guerre : Ce don augmente l'instinct belliqueux de toutes les personnes se trouvant à proximité du personnage pendant un long moment. Son chemin est toujours jonché de guerres, de violence ; derrière lui éclatent de petites querelles ou des guerres à grande échelle.
Coût : 15 **Condition :** Élan 90

Le Vainqueur : Seul le meilleur peut être l'élu de Noah, quelqu'un dont on dit qu'il ne pourra jamais être renversé. Dès le moment où il reçoit ce don, le personnage obtient automatiquement n'importe quelle compétence, principale ou secondaire, que possèdent les individus qu'il vainc. Par exemple, s'il vainc un adversaire avec une meilleure défense que la sienne, il augmente automatiquement sa compétence pour égaler celle du vaincu. Il faut, pour qu'un adversaire compte comme vaincu, que le personnage l'ait battu personnellement au combat ou lors d'une compétition équilibrée. S'il se débarrasse d'un adversaire souffrant de malus à ses actions, le personnage reçoit sa compétence avec les mêmes malus que celui-ci avait. Le Vainqueur peut aussi assimiler les pouvoirs et les capacités primordiales que possèdent les êtres surnaturels, mais pas les compétences qui dépendent des connaissances.
Coût : 10 **Condition :** Élan 100

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Agir de façon très compétitive	2
Réussir un défi très difficile	3
Consacrer sa vie au combat	3
Stimuler chez d'autres l'instinct de surpassement	3
Parvenir à dépasser ses limites	2
Élan supérieur à 50	
Vaincre après un combat très difficile	1
Inciter une guerre	2
Créer un chef d'œuvre ou établir un record insurmontable	4
Malus à l'Élan	
Ignorer un défi par peur de l'échec	-2
Être vaincu par un ennemi d'égale valeur ou inférieur	-5
Perdre la volonté d'être le meilleur	-10
Abuser sottement du pouvoir	-2



Raphaël Béryl

La Mère Nature

La vie et la nature sont les aspects de la création qui a choisi d'incarner Raphaël, une des Béryls les plus indépendantes des filles de la lumière. Elle se préoccupe principalement des personnes, des animaux et des plantes qui peuplent le monde naturel, bien qu'elle aime finalement tous les êtres vivants de la même manière. Bien qu'elle respecte la magie et les pouvoirs occultes, elle ne les estime pas nécessaires par rapport aux choses naturelles et à leurs lois. Les seules créatures mystiques avec lesquelles elle sympathise ouvertement sont celles qui dépendent de la nature, comme les esprits des forêts ou les êtres liés à la végétation. Elle se confronte ouvertement à tous ceux qui détruisent la nature ou, pire encore, qui pervertissent la vie. Elle déteste par-dessus tout les entités nécromantiques et tout ce qu'elles représentent, parce qu'elle les considère comme des choses dépravées. Pendant des siècles, elle a hésité à commencer une confrontation active contre elles, craignant de perdre de cette façon une part importante de sa propre conscience. De nombreux druides et cultures liées aux forêts la suivent en tant qu'origine de toute vie et la considèrent comme un aspect primaire de la création. Ceux qui protègent la nature et la vie sont ceux qui atteignent la meilleure synchronisation avec elle.

Liste de Dons

Connaissance de la Nature : Ce don accorde un bonus spécial à la compétence secondaire Herboristerie, égal au niveau d'Élan du personnage. Par exemple, un personnage avec 35 en Élan rajouterait +35 à cette compétence.
Coût : 5 **Condition :** Élan 10

Connaissance Animale : Le personnage gagne un instinct naturel pour s'occuper de tout type d'animal, qui lui accorde un bonus spécial à la compétence secondaire Animaux, égal à son niveau d'Élan.
Coût : 5 **Condition :** Élan 20

Guérison : Le personnage a la capacité de guérir les blessures, autant les siennes que celles d'autres individus, en imposant ses mains. L'indice de récupération est de 5 PV par round. La quantité maximale de PV soignables par jour est égale à son niveau d'Élan, qu'il peut répartir librement entre plusieurs personnes. Cet effet ne fonctionne que sur les êtres vivants. S'il est utilisé sur des créatures non mortes, leur essence se consume ; elles reçoivent des dégâts au lieu de soins. Dans ce cas, le personnage oblige tout être nécromantique qu'il touche à réussir un test de RMys contre le double de son Élan pour ne pas subir de dégâts égaux à la marge d'échec (multiplié par cinq dans le cas d'une créature à Encaissement). Les points de vie perdus ne peuvent pas être supérieurs à la quantité qu'il peut soigner chaque jour.
Coût : 10 **Condition :** Élan 20

Zone de Fertilité : La simple présence du personnage intensifie la croissance des animaux et de la végétation dans la zone. Les plantes poussent avec une vigueur renouvelée et atteignent le summum de leur beauté, tandis que les animaux vivent sains et en bonne santé. Ce don a aussi quelques effets mineurs sur les êtres humains et les races similaires.
Coût : 5 **Condition :** Élan 30

Éliminer les poisons naturels : Accorde le pouvoir de faire disparaître les effets de tous les poisons naturels de niveau égal ou inférieur au niveau d'Élan du personnage.
Coût : 10 **Condition :** Élan 40

Totem : La communion que le personnage établit avec la nature attire vers lui son esprit animal, appelé Totem, avec lequel il crée un lien indestructible. Le MJ doit choisir un animal naturel (quelques références au **Chapitre 25 : Personnages Génériques**), qui se manifeste aux côtés du personnage, pour l'accompagner et le guider dès cet instant. Sur de nombreux points, le Totem agit de façon similaire aux familiers, comme il est indiqué dans le **Chapitre 12 : La Convocation**. Par contre, le personnage n'a pas véritablement de contrôle sur son animal totem, mais il peut demander son aide. L'animal apparaît avec les caractéristiques et le niveau normaux pour son espèce, mais il possède cinq points supplémentaires en Intelligence. À partir de là, dès que le personnage monte de niveau, son Totem monte lui aussi ; il peut alors utiliser ses PF pour acquérir n'importe quelle capacité primordiale ou pouvoir, comme s'il s'agissait d'un être Animique avec 25 en Gnose. Le Totem peut communiquer mentalement avec son seigneur ou mettre ses sens à sa disposition. Si l'animal totem meurt ou est détruit, le personnage peut lui rendre la vie en sacrifiant 10 points d'Élan.
Coût : 20 **Condition :** Élan 50

Guérison Étendue : Identique à Guérison, si ce n'est que le personnage multiplie désormais par dix la quantité maximale de PV qu'il peut guérir chaque jour. Un personnage avec 50 en Élan pourrait ainsi guérir 500 points par jour.
Coût : 15 **Condition :** Élan 50, Guérison

Les Yeux de la Nature : Permet au personnage d'unir ses sens à ceux d'un animal, et d'obtenir ainsi la capacité de voir et d'entendre à travers eux. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par jour par tranche de 10 points d'Élan.
Coût : 10 **Condition :** Élan 60

Invoquer des Animaux : Ce don permet d'invoquer un groupe d'animaux et de leur donner un ordre précis. Le nombre d'animaux répondant à l'appel dépend de l'espèce invoquée. Dans le cas de petits animaux de bas niveau, comme les rats, les chats ou les serpents, un nombre d'animaux équivalent à l'Élan du personnage répondent à l'appel ; en ce qui concerne les animaux plus grands, comme les loups, les ours ou même les éléphants, il n'en apparaît qu'un pour 5 points d'Élan. Il n'est possible d'invoquer que les animaux d'une espèce déterminée, choisie au moment où le personnage obtient ce don. Les plus proches du personnage répondent à son appel et viennent à l'endroit où il se trouve aussi vite qu'ils le peuvent. Ce pouvoir ne fonctionne qu'une fois par jour.
Coût : 10 **Condition :** Élan 60

Transformation Animale : Confère le pouvoir de se transformer en un animal naturel et d'en obtenir ainsi toutes les caractéristiques et compétences physiques. Si le personnage le désire, il peut conserver ses propres compétences, si celles-ci sont plus élevées que celles de l'animal. Par exemple, il est possible de se transformer en loup pour bénéficier de ses sens aiguisés et de sa grande vitesse, mais de conserver ses compétences martiales personnelles (mais pas les Dégâts). Ce pouvoir permet de choisir une espèce animale distincte tous les 10 points d'Élan.
Coût : 10 **Condition :** Élan 70

Invocation Augmentée : Le personnage peut choisir d'invoquer une race supplémentaire tous les 5 points d'Élan ou alors d'augmenter par un facteur dix le nombre d'animaux qu'il a déjà choisi. Par exemple, s'il a 85 en Élan et qu'il choisit d'augmenter le nombre d'ours qu'il peut appeler, il invoquerait jusqu'à 170 ours.
Coût : 10 **Condition :** Élan 80, Invoquer des Animaux

Guérison Illimitée : À ce niveau, le personnage n'a plus de limite au nombre de PV qu'il peut soigner chaque jour.
Coût : 20 **Condition :** Élan 90, Guérison Augmentée

Conscience de la Nature : L'élu de Raphaël devient l'âme des bois, des forêts, des jungles, prenant conscience de tout ce qui se passe à l'intérieur. Il perçoit aussi les sentiments de tous les animaux et toutes les plantes du monde, en communiquant avec eux quelle que soit la distance qui les sépare.
Coût : 10 **Condition :** Élan 100

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Sauver la vie d'une personne ou d'un animal	1
Sauver la vie d'un grand nombre de personnes ou d'animaux	5
Protéger la nature	3
Détruire une créature non morte	1
Étendre ou planter un bois, une forêt, etc.	5
Élan supérieur à 50	
Veiller aux intérêts des plantes et des animaux	2
Sauver la vie d'un grand nombre de personnes ou d'animaux	1
Étendre ou planter de grandes forêts, jungles, etc.	2
Malus à l'Élan	
Mettre fin à une vie de façon injustifiée ou sans raison	-5
Blesser la nature sans nécessité	-3
Altérer la nature ou la vie de façon surnaturelle	-10

Illustration © Masashi 2001



Erebus Shajad

L'Ombre des Rêves

Erebus est un des Shajads les plus énigmatiques, dont les actions et les objectifs sont toujours un mystère. Le seigneur des ombres a choisi d'incarner la peur, l'occulte, le surnaturel. Durant toute l'histoire, de nombreuses cultures l'ont adoré comme dieu de la magie, des rêves ou des merveilles. Il ignore les conflits de pouvoir des autres Shajads et se concentre sur ses propres buts mystérieux. Capricieux et imprévisible, il se comporte toujours suivant des règles étranges qu'il s'est lui-même imposé et qu'il ne brise jamais. Il ressent une fascination étrange pour la peur, qu'il considère l'émotion la plus fondamentale et primaire des êtres vivants. Pour lui, elle est à l'origine de tous les actes du monde et même de l'existence. Celui qui n'a pas peur et ne comprend pas cela n'a aucun futur et est condamné à disparaître. Celui qui domine la peur aura la création à ses pieds. Il assiste aussi les pratiquants de l'occultisme et de la magie, et tous les rêveurs capables de créer des merveilles durant leur sommeil. Étonnamment, il influe aussi bien sur les rêves que sur les cauchemars, bien qu'il s'intéresse bien plus à ces derniers. Ceux qui utilisent les forces surnaturelles et évoluent dans le monde occulte se synchronisent avec lui. Il apprécie aussi les personnes qui apprennent à dominer la peur, ainsi que les rêveurs et les poètes.

Illustration © Masaki 2001

Liste de Dons

Connaissance Surnaturelle : Le personnage développe de façon innée de grandes connaissances concernant le monde surnaturel. Ce don lui confère un bonus spécial à la compétence secondaire Occultisme, égal à son niveau d'Élan.

Coût : 5 **Condition :** Élan 10

Présence Ténébreuse : Ce don crée une aura ténébreuse autour du personnage, ce qui lui permet d'effrayer facilement les gens. Il bénéficie d'un bonus spécial à la compétence secondaire Intimidation, égal à son niveau d'Élan.

Coût : 5 **Condition :** Élan 20

Le Chemin des Cauchemars : Où qu'il aille, le personnage peut influencer les gens et leur infliger des cauchemars. S'il le désire, tous les dormeurs à proximité souffrent de rêves obscurs et terribles. Par contre, le personnage ne contrôle pas vraiment ce qu'ils rêvent. Cette capacité permet aussi de provoquer l'effet opposé, c'est-à-dire éviter que les gens n'aient des cauchemars.

Coût : 5 **Condition :** Élan 30

Murmures Oniriques : Ce don permet au personnage de communiquer avec d'autres personnes alors qu'elles dorment, de transmettre des messages oniriques directement dans le subconscient des dormeurs. Normalement, le personnage ne peut se lier qu'à des personnes qu'il connaît bien, mais il peut aussi lancer ses messages dans les rêves dans l'espoir qu'ils soient entendus par un individu réceptif.

Coût : 10 **Condition :** Élan 40

Mystique Né : Le personnage est désormais si proche du monde mystique et surnaturel qu'il a le pouvoir de lancer de façon innée quelques sorts sans les connaître, ni même sans avoir le Don mystique. Il dispose chaque jour du double de son niveau d'Élan en points de Zéon, pour lancer tous les sorts d'Accès Libre qu'il désire. Le niveau maximal des sorts est égal à son Élan (mais la valeur Zéonique maximale dépend toujours de son Intelligence). Par exemple, un personnage avec 80 en Élan dispose chaque jour de l'équivalent de 160 points de Zéon et peut lancer des sorts d'accès libre jusqu'au niveau 80.

Coût : 15 **Condition :** Élan 50

Influx Surnaturel : La communion du personnage avec Erebus augmente ses pouvoirs surnaturels. Il ajoute ainsi deux points à sa Volonté ou à son Pouvoir, suivant sur laquelle de ces caractéristiques se basent principalement ses pouvoirs.

Coût : 10 **Condition :** Élan 60

Flâneur des Rêves : Le personnage s'introduit dans les rêves des autres et observe librement l'univers onirique des dormeurs. Pour y parvenir, il doit entrer en contact avec le rêveur ; néanmoins, il peut dès qu'il le connaît le visiter de nouveau sans contrainte. Dans quelques cas, cette compétence lui permet de s'introduire physiquement dans la Veille, suivant la fragilité de la barrière entre les deux mondes.

Coût : 10 **Condition :** Élan 60

Les peurs fondamentales : Au-dessus des terreurs communes ou des craintes particulières propres à chaque personne, existent trois peurs primitives à partir desquelles naissent toutes les autres. Même les créatures immunisées à la psychologie sont les proies de ces paniques originelles, et doivent se contrôler pour éviter leurs effets. Umbra est la première de ces peurs, la terreur essentielle que nous avons tous de l'obscurité et de l'inconnu. L'invoquer sur une personne l'oblige à réussir immédiatement un test de RMYS ou un RPsy contre 140, ou elle sera plongée dans un état de terreur totale. Après avoir échoué elle développera à partir de ce moment une phobie de l'obscurité. Si quelqu'un réussit le test plus de trois fois, il sera immunisé à Umbra. Maiyer est la deuxième peur fondamentale, elle représente la crainte ancrée en chacun de nous de souffrir, d'endurer la douleur. Invoquée, elle oblige à réussir un test de RMys ou RPsy ou la cible sera terrorisée et éprouvera des douleurs atroces. Dès lors la personne aura comme phobie la sensation de la douleur et évitera toutes situations où existe la possibilité de recevoir des dommages et des coups. Si quelqu'un réussit plus trois fois le test, il devient immunisé à Maiyer. La troisième est Caedus, la peur de la mort. La cible devra réussir un test de RMys ou de RPsy ou mourir de causes inconnues. Si elle réussit plus de deux fois, elle devient immunisée à Caedus.

Coût : 20 **Condition :** Élan 70

Dépassement Surnaturel : Toute compétence surnaturelle qu'utilise le personnage augmente son potentiel suite à l'influence d'Erebus. Par conséquent, tous les sorts, disciplines psychiques ou pouvoirs qui forcent un personnage à réaliser un test de Résistance en augmentent la difficulté de 20 points. Par contre, un sort requérant un test de RMys contre 80, exige avec ce don d'obtenir 100 au test de RMys pour ne pas en subir les effets.

Coût : 15 **Condition :** Élan 80

Nux, la peur absolue : Nux est la peur absolue, la terreur inexplicable que rien ni personne ne peut affronter. La rencontrer est comme s'enfoncer dans le néant, disparaître de la réalité comme si rien n'avait existé. L'invoquer sur quelqu'un fait que cette personne plonge automatiquement dans un état de peur durant des heures (aucun test de résistance n'est permis) du simple fait d'entrevoir la peur originelle. De plus, l'individu affecté doit réaliser un test de RMys ou de RPsy contre 140, dans le cas contraire, il rencontre la peur absolue face à face, son corps et son âme sont complètement détruits. Nux ne peut être invoquée qu'une seule fois sur une personne précise.

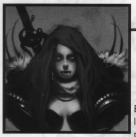
Coût : 10 **Condition :** Élan 90, Les peurs fondamentales

Démiurge : Celui qui se synchronise complètement avec Erebus se transforme en Démiurge, le maître des rêves et du surnaturel. Avec sa puissance, le Démiurge peut observer et contrôler les rêves d'une personne endormie comme il le désire, et il obtient l'équivalent de Gnose 45 quand il se rend dans la Veille. De plus, il obtient cinq points de caractéristiques qu'il peut répartir à sa guise entre son Intelligence, son Pouvoir et sa Volonté ; il ajuste ensuite ses compétences suivant ces nouvelles valeurs.

Coût : 10 **Condition :** Élan 100

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Entrer dans le monde de l'occulte et du surnaturel	2
Atteindre la maîtrise d'un domaine surnaturel	3
Affronter la terreur et la surmonter	2
Ressentir une fascination pour la peur et tout ce qu'elle représente	3
Être un rêveur qui vit « dans les nuages »	2
Maîtriser la signification des rêves	2
Élan supérieur à 50	
Vivre entre les rêves et la réalité	2
Consacrer sa vie à la maîtrise des arts occultes	2
Apprendre à dominer ses propres peurs	2
Malus à l'Élan	
Ne pas avoir de rêves ou de désirs	-3
Ne pas profiter d'une opportunité d'avancer dans le monde de l'occulte	-2



Azrael Béryl

La Reine des Épées

Azrael est la guerrière de la lumière, la Béryl qui représente les concepts du bien et de la justice. Il s'agit d'une entité très belliqueuse, prête à utiliser la force pour défendre les innocents et tous les principes qu'elle incarne. Son histoire est plutôt turbulente. À l'origine, elle était aussi pacifique que Michael ou Raphaël et elle se consacrait à aider tout le monde de la même manière. Mais, peu à peu, elle commença à s'apercevoir des massacres quotidiens d'innocents, sans que rien de ce qu'elle défendait ne puisse les aider. Toute cette douleur, cette souffrance, cette mort, influait intensément en elle, la forçant à prendre la décision de combattre pour les personnes qui méritent d'être protégées, pour tout ce qui est juste. Depuis lors, sa philosophie a pris un tour plus violent, dont le but est de détruire le mal et les ténèbres où qu'ils se trouvent, même si ce faisant elle va à l'encontre des idées de C'iel (que la Reine des Épées admire avec une authentique dévotion). Entre toutes les Béryls, c'est celle qui affronte de la manière la plus directe les Shajads et les forces de l'obscurité. Elle leur a déclaré la guerre et combat leurs agents et leurs fidèles sans faire de quartier. Dans les rares occasions où C'iel demande l'usage de la force, elle utilise habituellement les agents et les paladins d'Azrael. Elle est le précepte qu'incarnent les héros, ainsi que tous ceux qui combattent pour protéger les nécessiteux, même au péril de leur vie.

Liste de Dons

Leader : Ce don augmente le charisme naturel du personnage, et lui accorde un bonus spécial au Commandement égal à son niveau d'Élan. Par exemple, quelqu'un avec 50 en Élan ajoute un bonus de +50 à cette compétence.
Coût : 5 **Condition :** Élan 10

Le Courage des Héros : Le personnage fait preuve d'un courage inhabituel qui lui permet de rester impassible quand d'autres fuiraient. Il rajoute un bonus spécial à sa compétence secondaire Impassibilité égal à son niveau d'Élan.
Coût : 5 **Condition :** Élan 20

Exaltation de l'Esprit : Le personnage exalte le sentiment de justice de tous ceux avec qui il est habituellement en contact, ce qui leur fait prendre conscience de l'importance de se compter de façon juste.
Coût : 10 **Condition :** Élan 30

Sens de la Justice : Le personnage sent si un acte injuste ou méchant est commis autour de lui, bien que cela ne donne pas d'information exacte sur ce qui se passe ou qui le commet. Plus le niveau d'Élan est élevé et plus cette sensation se révèle précise et porte loin.
Coût : 10 **Condition :** Élan 40

Esprit Sacré : La proximité du personnage avec Azrael influe sur l'essence du personnage et en fait un individu sacré. À partir de là, tout son être est imprégné d'une puissante énergie positive, ce qui lui donne un statut équivalent à celui d'un élémentaire de lumière pure. Si une forme de détection surnaturelle est utilisée sur le personnage, il émane de lui une forte aura de bien.
Coût : 5 **Condition :** Élan 50

Aura de Puissance : L'essence du personnage est si puissante qu'elle s'étend autour de lui et détruit tout type de créature obscure ou maligne qui s'approche de lui. L'aura a une portée égale à la moitié de son Élan en mètres. Tout être de nature négative se trouvant dans la zone d'effet doit automatiquement effectuer un test de RMys ou RPhy tous les 5 rounds, contre le double de l'Élan du personnage. En cas d'échec, il subit à tous les rounds des dégâts équivalents à la moitié de sa marge d'échec.
Coût : 10 **Condition :** Élan 60, Esprit Sacré

Immunité : Ce don permet à celui qui le possède d'être immunisé aux pouvoirs surnaturels maléfiques. Protégé par l'essence d'Azrael, le personnage ignore tous les pouvoirs mystiques ou psychiques l'obligeant à réaliser un test de Résistance dont la difficulté est inférieure ou égale à son niveau d'Élan + 40. Par exemple, un personnage avec 60 en Élan réussit automatiquement toutes les RMys ou RPsy contre une difficulté de 100 ou inférieure, et s'il avait 85 en Élan, il serait immunisé aux tests jusqu'à 125 de difficulté.
Coût : 15 **Condition :** Élan 60

Destructeur du Mal : Double tous les dégâts que le personnage inflige lui-même à une créature obscure ou de nature mauvaise. Cette capacité fonctionne autant avec les attaques physiques qu'avec les sorts ou pouvoirs spéciaux qui infligent des dégâts directs.
Coût : 15 **Condition :** Élan 70

Béni : Chaque fois que le personnage effectue une action juste ou qu'il tente de mettre fin à une créature maligne, il reçoit la bénédiction d'Azrael, qui lui accorde un bonus de +10 à tous les tests réalisés dans cet objectif. S'il dépense définitivement un point d'Élan pour cela, il augmente pendant un round ce bonus à +30.
Coût : 20 **Condition :** Élan 70

Guerrier d'Azrael : Quand il reçoit ce don, le personnage entre en communion avec Azrael, qui augmente ses caractéristiques. Il gagne un point supplémentaire en Force et en Dextérité.
Coût : 10 **Condition :** Élan 80

Consacrer : Le personnage peut imprégner un lieu ou un objet d'une part de son essence sacrée. Les armes consacrées augmentent de 50 % leurs Dégâts contre les créatures obscures ou de nature mauvaise, tandis qu'un lieu béni est protégé contre l'intrusion de ces êtres. Si l'un d'entre eux essaie de pénétrer dans un lieu consacré, il doit réussir un test de RMys contre 140 ; en cas d'échec, une barrière invisible lui bloque le passage. La consécration dure une heure par tranche de 10 points d'Élan. Si le personnage veut la rendre permanente, il doit sacrifier un point d'Élan. Le bonus au dégât des armes consacrées ne s'ajoute pas à celui qu'accorde le Don Destructeur du Mal.
Coût : 15 **Condition :** Élan 90, Aura de Puissance

Jihad : L'élu d'Azrael devient sa main exécutrice contre le mal et l'obscurité. Il gagne la capacité de déclarer la guerre sainte, ou Jihad, pour détruire ou protéger quelque chose qui le mérite. Quand le personnage invoque le Jihad, il appelle tous ceux qui font preuve d'un sens élevé de la justice, qui ressentent immédiatement la raison pour laquelle on a besoin d'eux. Ceux qui y répondent sont immunisés aux effets de Peur et de Terreur et peuvent lutter consciemment et sans subir de malus même dans l'état entre la vie et la mort. La portée de l'appel dépend de la décision de l'élu d'Azrael : il peut affecter tous ceux qui vivent dans une cité précise ou l'étendre sur le monde entier.
Coût : 10 **Condition :** Élan 100

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Protéger les innocents	3
Mettre fin à une entité mauvaise/obscure	2
Mettre fin à un grand nombre d'entités mauvaises/obscures	5
Empêcher un acte mauvais	2
Défendre la justice	2
Bloquer/détruire un agent des Shajads	3
Devenir un héros	5
Élan supérieur à 50	
Réaliser un acte héroïque de grande importance	1
Mettre fin à une créature mauvaise de grande puissance	2
Sauver un grand nombre d'innocents	2
Bloquer un plan des Shajads	3
Malus à l'Élan	
Commettre un acte mauvais	-2
Mettre fin à la vie d'un innocent	-8
Collaborer avec les forces de l'obscurité	-2

Illustration © Mutabile 2001



Abbadon Shajad

Le Mal Primitif

Abbadon était à l'origine le seul Shajad qui ne parvenait pas à se trouver un domaine approprié dans la structure de la réalité. Indécis, il finit par absorber dans son essence tous les sentiments négatifs mineurs qui n'étaient pas liés à ses compagnons, comme le dégoût, l'envie, la colère ou l'orgueil. Cependant, il ne ressentait aucune union avec ces émotions ; or, comme il se sentait inférieur aux autres, pour augmenter son importance il décida d'incarner le principe du mal lui-même. Comme il correspond à l'inverse de ce que représentent les Béryls, son incarnation favorite est celle du démon de la tradition chrétienne, l'ange déchu qui symbolise tous les péchés de l'homme et qui ont inspiré son nom. Avec le temps, il a fini par se sentir exceptionnellement proche de cette représentation, qui constitue maintenant la facette primordiale de son être. Il est en compétition constante avec les autres Shajads pour le pouvoir et il cherche à arracher à Jedah ou à Meseguis leur position prédominante. Il est complètement absorbé par le précepte qu'il a choisi et le rôle qu'il représente ; par conséquent, il adore provoquer des tragédies et propager la méchanceté. Ses fidèles sont généralement des satanistes ou des adorateurs de divinités malignes de cultures diverses. Les personnes atteignant les plus hauts niveaux de synchronisation avec Abbadon sont des individus déments ou iniques, qui vivent par et pour le mal.

Liste de Dons

Empathie Obscure : Intensifie les sentiments obscurs de tous les individus qui sont en relation avec le personnage. Ce don fonctionne comme si le personnage était entouré d'une puissante aura maléfique, pouvant tirer le pire que les personnes cachent au fond de leur cœur.

Coût : 10 **Condition :** Élan 10

Les Yeux du Mal : Permet au personnage de percevoir le mal qui se cache à l'intérieur des gens. Plus le niveau d'Élan est élevé et plus cette capacité se révèle précise.

Coût : 5 **Condition :** Élan 20

Seigneur des Péchés : Le personnage ravive le péché primordial caché au plus profond d'une personne. De cette façon, un individu orgueilleux est consumé par sa présomption, un gourmand ressent un tel appétit qu'il ne peut s'arrêter de manger. L'intensité et la durée de cet effet dépendent de la marge d'échec de la cible, sur un test de RMys ou RPsy contre le double du niveau d'Élan du personnage. Il faut pour que ce pouvoir fonctionne que les deux personnes se regardent ou se parlent pendant au moins deux minutes.

Coût : 10 **Condition :** Élan 30

Être Obscur : Le mal est déjà si enraciné dans l'âme du personnage qu'il le contamine complètement et le transforme peu à peu en une créature maléfique. À partir de là, il obtient un statut équivalent à celui d'un élémentaire obscur, repoussant de pure malignité. S'il est l'objet d'une détection surnaturelle, il émane de lui une puissante aura maléfique.

Coût : 5 **Condition :** Élan 40

Corrupteur des Âmes : Avoir une influence sur l'essence des personnes peut pervertir leur âme et y introduire le mal. Même l'individu le plus pur devient une créature maligne et retorse s'il échoue lors d'un test de RMys contre le niveau d'Élan du corrupteur ÷ 60. Les effets de cette corruption sont passagers, sauf si la marge d'échec dépasse 40 points. Pour essayer de corrompre quelqu'un, le personnage doit lui parler ou le regarder dans les yeux pendant un certain temps. Si la cible réussit son test, elle devient immunisée à ce pouvoir tant que le corrupteur n'augmente pas son niveau d'Élan.

Coût : 15 **Condition :** Élan 50

Incarnation Démoniaque : Le mal transforme l'essence du personnage et en fait un véritable démon. L'incarnation démoniaque lui confère une quantité de PF égale au double de son niveau d'Élan, avec lesquels il peut acheter n'importe quel pouvoir surnaturel décrit au **Chapitre 26**, comme s'il avait une Gnose de 25.

Coût : 10 **Condition :** Élan 60, Être Obscur

Destructeur du Sacré : Double tous les dégâts que le personnage inflige lui-même à une créature lumineuse ou de nature bonne. Cette capacité fonctionne autant avec les attaques physiques qu'avec les sorts ou pouvoirs spéciaux qui infligent des dégâts directs.

Coût : 15 **Condition :** Élan 70

Don de la Malignité : Le personnage commence à attirer autour de lui des dizaines de personnes ou de créatures négatives, séduites par sa présence, semblable à un aimant de malveillance. Ces individus ou entités ne sont pas obligés de le suivre, mais ils trouvent son empathie avec le mal si fascinante qu'ils se révèlent très réceptifs à ses ordres ou ses suggestions.

Coût : 10 **Condition :** Élan 80, Être Obscur

Invocation Démoniaque : Ce don crée un lien entre le personnage et les démons d'Abaddon, ce qui lui permet de les invoquer à des fins diverses. Ces créatures sont des entités surnaturelles de nature variée, comme des Seigneurs des Ténèbres au service d'Abaddon ou d'autres entités de nature profondément mauvaise. Aucune d'elles n'a l'obligation de lui obéir. Elles agissent en général à travers des pactes de sang, en échange d'âmes ou d'autres choses pouvant éveiller leur intérêt. Celui qui invoque ces êtres peut négocier avec eux directement ou les mettre en contact avec des personnes intéressées. Le personnage peut faire une invocation par mois, mais il peut réaliser de nouvelles invocations durant ce laps de temps en sacrifiant un point d'Élan à chaque invocation.

Coût : 15 **Condition :** Élan 80

Dévoreur des Âmes : Puisqu'il est déjà une entité démoniaque, le personnage obtient aussi la capacité de se nourrir des âmes des individus mauvais, qui lui permettent d'accroître énormément sa puissance personnelle. Il faut pour dévorer un esprit avoir une forme de droit sur lui, soit à travers un pacte ou une autre forme de domination. Au moment de sa mort, le dévoreur réclame son investissement sur l'âme et peut l'absorber immédiatement ou la conserver pour plus tard. Pour chaque point de Pouvoir de l'âme consommée, le personnage regagne 20 de ses points de vie ou de Zéon perdus. Si tous deux étaient déjà au maximum, le dévoreur peut augmenter ses caractéristiques personnelles d'un point pour 5 points de Pouvoir que possédait l'âme absorbée. Cette méthode ne permet de dépasser 15 dans aucune caractéristique. Les avantages acquis grâce à ce don disparaissent au rythme d'un point par jour.

Coût : 15 **Condition :** Élan 90

La Graine du Diable : L'élu d'Abaddon est l'essence même du mal, une malveillance primale que craignent même les démons. Quand le personnage atteint ce niveau de synchronisation, il peut accorder sa semence à d'autres et pervertir leurs âmes jusqu'à ce qu'ils se transforment en véritables démons. Quiconque reçoit le baptême du mal devient une créature d'Entre Mondes ou Animique, de Gnose allant de 20 à 30, et obtient au maximum 200 PF supplémentaires permettant d'acheter des pouvoirs et des capacités primordiales de créatures surnaturelles. L'élu décide combien de PF et de Gnose accorder ; s'il n'accorde pas le maximum possible, il peut les augmenter plus tard jusqu'à leur maximum. La graine du diable ne peut être donnée qu'à des personnes ou créatures vraiment mauvaises et qui désirent obtenir le pouvoir qu'elle octroie.

Coût : 10 **Condition :** Élan 100

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Se laisser dominer par des sentiments obscurs	1
Commettre un acte vraiment mauvais	4
Étendre le mal sur un grand nombre de personnes	3
Créer des cultes d'adoration du diable ou d'un dieu du mal	2
Inciter les autres à pécher	2
Élan supérieur à 50	
Corrompre le cœur d'une personne pure	2
Créer un mal majeur pour le monde	3
Malus à l'Élan	
Aider d'autres personnes sans aucun bénéfice	-1
Réaliser un acte vraiment bon	-6

Illustration © Masaki 2001



Barakiel Béryl

Le Dieu Parfait

Barakiel est une puissante Béryl qui incarne les concepts de l'ordre et de la perfection. Elle se considère elle-même comme la plus grande et la plus absolue des puissances, que seule surpasse C'iel en personne, seule entité qu'elle admire et vénère. Le but de sa philosophie est de guider toutes les civilisations vers un ordre parfait d'égalité absolue. Pour y arriver, elle pense qu'il faut instaurer des lois rigoureuses qui contrôlent chacun des aspects de la vie des gens. Elle déteste le chaos et l'instabilité et promeut par conséquent le développement des sciences exactes, comme les mathématiques et la mécanique. La relation qu'elle entretient avec ses sœurs s'avère tendue parce que, pour Barakiel, toutes sont faibles et imparfaites. Son attitude a conduit à plusieurs conflits ouverts avec Mikael, qu'elle désire remplacer dans sa position de tête vis-à-vis de C'iel. Elle se révèle extrêmement stricte avec ses élus et ses fidèles, dont elle exige qu'ils maintiennent un ordre scrupuleux et qu'ils ne commettent jamais d'erreur. Ceux qui échouent ont rarement une deuxième chance de la satisfaire. Elle se comporte de façon vaniteuse, elle adore se sentira adorée sous toutes les identités divines qu'elle incarne : dieu de l'ordre, de la loi ou des sciences. Elle permet aux personnes narcisiques dotées de grands pouvoirs ou capacités qui, surtout, ménent leur vie de manière ordonnée, de se synchroniser avec elle et favorise aussi les scientifiques et ceux qui la vénèrent ou l'idolâtrent sous une quelconque facette.

Liste de Dons

Esthétique : Tout ce que fait le personnage a une belle esthétique. Il obtient un bonus spécial à la compétence secondaire Style, égal à son niveau d'Élan.
Coût : 5 **Condition :** Élan 10

Attrayant : Le personnage obtient la capacité exceptionnelle d'attirer l'attention où qu'il aille, éveillant ainsi l'intérêt de toutes les personnes avec qui il entretient des relations. Malheureusement, suivant la situation, ce don peut se révéler aussi avantageux que préjudiciable, puisqu'il ne contrôle pas le fait de toujours être au centre de toutes les attentions.
Coût : 10 **Condition :** Élan 20

Savoir Scientifique : Grâce à Barakiel, le personnage possède de vastes connaissances dans tous les domaines scientifiques, ce qui lui permet de développer ses compétences bien au-delà de la norme. Ce don lui accorde un bonus spécial à la compétence secondaire Science égal au niveau d'Élan ; par exemple, un Élan de 40 accorde un bonus de +40 à ses tests.
Coût : 10 **Condition :** Élan 30

Percevoir les Imperfections : Ce pouvoir permet de percevoir de façon précise les imperfections comportementales ou physiques des autres. Il sera par exemple plus facile pour le personnage de découvrir s'il se trouve face à un individu irritable ou trop nerveux, s'il a un trait facial disproportionné, s'il s'agit d'une personne malade...
Coût : 10 **Condition :** Élan 40

Ressentir l'Ordre : Ce don permet de percevoir l'ordre naturel des choses, de ressentir les moindres altérations chaotiques ou surnaturelles qui arrivent autour de lui ou présentes chez les personnes à proximité. Plus son niveau d'Élan est élevé et plus cette capacité porte loin.
Coût : 5 **Condition :** Élan 40

Corps Parfait : La forme physique du personnage commence à connaître des changements et il devient finalement le prototype idéal d'un membre de sa race, en poids, taille et proportions. Il peut ainsi atteindre la difficulté Surhumaine dans ses tests et cesse de subir les effets de la fatigue (comme la capacité primordiale Infatigable). De plus, il ne subit aucun modificateur qu'impose normalement le vieillissement.
Coût : 15 **Condition :** Élan 50, Beauté Parfaite

Beauté Parfaite : Quand le personnage obtient ce don, son apparence physique commence à lentement se modifier jusqu'à atteindre une beauté incomparable. Dès ce moment, il rajoute un point à son Apparence par semaine, jusqu'à ce qu'il atteigne 10.
Coût : 5 **Condition :** Élan 50

Aura d'Ordre : Partout où se trouve le personnage, sa présence influe sur ce qui l'entoure en faisant progressivement disparaître le chaos. Tout commence à devenir ordonné et les événements inhabituels ou étranges sont de moins en moins fréquentes. Cet effet influe aussi sur les êtres de Gnose inférieure à 10 avec qui le personnage est en relation : ils commencent à devenir plus organisés et à accorder une plus grande importance aux lois.
Coût : 10 **Condition :** Élan 60

L'Essence de Barakiel : Dès que le personnage obtient ce don, son essence se rapproche tant de Barakiel que toutes ses faiblesses et tous ses désavantages commencent à disparaître au rythme d'un par mois, jusqu'à ce qu'ils soient totalement annulés. Ce pouvoir fonctionne autant sur les désavantages des êtres naturels que sur les malus des créatures surnaturelles.
Coût : 20 **Condition :** Élan 70

Erreur Impossible : À partir de là, le personnage ne peut plus commettre aucune erreur à cause du hasard. Il ne subit plus de Maladresse même s'il obtient un résultat de 1, 2 ou 3 sur les dés (le 10 obtenu lors d'un test opposé de caractéristique conserve son malus habituel).
Coût : 10 **Condition :** Élan 70

Divinité de Corps et d'Âme : Ce don emmène le personnage un pas plus loin dans son évolution physique et spirituelle, ce qui lui permet d'atteindre une perfection quasi divine dans tous les aspects de son être. Quand il acquiert ce don, ses caractéristiques augmentent au rythme d'un point par mois, jusqu'à une valeur naturelle de 10, à laquelle on rajoute les modificateurs naturels de chaque race (par exemple, un Duk'Zarist aurait 11 dans toutes ses caractéristiques grâce à ses bonus raciaux). Ce don n'a aucune influence sur les caractéristiques de valeur supérieure.
Coût : 20 **Condition :** Élan 80, Corps Parfait

Immortalité : Le personnage qui atteint ce niveau de communion avec Barakiel cesse immédiatement de vieillir et devient immunisé à tous les poisons ou maladies naturels. Il est devenu en quelque sorte une entité immortelle, qui conserve ses capacités en l'état malgré le passage des années, jusqu'à sa mort (uniquement pas des causes violentes).
Coût : 10 **Condition :** Élan 90, Corps Parfait

Perfection Absolue : L'élu de Barakiel devient un être divin dont les actions sont, de la première à la dernière, parfaites en tout point. Une fois le don ultime obtenu, un personnage cesse de lancer les dés pour réaliser ses tests. Il rajoute automatiquement 100 à tous ses tests de compétence ou de Résistance et obtient 1 pour ses tests de caractéristique. Par exemple, s'il possède un Total d'Attaque de 180, on considère que son résultat final est toujours de 280. Obtenir un 100 sur les tests de Résistance ne garantit pas une réussite automatique.
Coût : 10 **Condition :** Élan 100

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Recevoir des félicitations et de l'admiration pour ses actes	1
Adorer une incarnation divine de Barakiel	2
Promouvoir la loi et l'ordre	2
Défaire une situation chaotique	3
Réaliser une avancée scientifique importante	5
Faire preuve en public de capacités extraordinaires	2
Élan supérieur à 50	
Être considéré comme un dieu par d'autres personnes	2
Donner la loi et l'ordre à une société	3
Montrer aux autres la véritable signification de la perfection	1
Malus à l'Élan	
Montrer ses faiblesses	-2
Agir de façon aléatoire ou chaotique	-2
Briser les lois établies	-5
Échouer à quelque chose d'important	-10

Illustration © Mazaki 2001



Eriol Shajad

Ange du Chaos

L'Ange du Chaos est un des seigneurs de l'obscurité les plus étranges. Sa philosophie diverge des principes d'équilibre que les Béryls autant que les Shajads essaient de maintenir. Cette entité anarchique, ironiquement, partage plus d'idées avec Uriel que quiconque ne saurait admettre. D'un comportement très volage, il change d'apparence avec grande facilité, suivant son humeur dans chaque situation. Malgré tout cela, il est très fortement lié à Gaira, envers qui il reste totalement fidèle. Eriol personnifie le chaos et la chance, autant bonne que mauvaise. Dans son esprit, l'existence est un regroupement infini de possibilités, dont toutes sont faisables ; le plus intéressant consiste à découvrir laquelle se réalisera. Pour lui, tout est un jeu qu'il appelle la « Loi du Hasard », dont le contrôle peut faire en sorte que les choses évoluent en la faveur ou défaveur de quelqu'un. Les personnes qui ne respectent aucune autre règle que les leurs et se fient à la chance pour guider leur vie se synchronisent avec Eriol. Au cours de l'histoire, lui ou ses agents ont inspirés divers cultes liés aux principes qu'il porte, comme le hasard, la fortune ou le chaos lui-même, assurément sa facette la plus obscure.

Illustration © Mazake 2001

Liste de Dons

Fortune et Disgrâce : Celui qui possède ce don a la capacité d'influencer sur la chance des autres, ce qui lui permet de leur attribuer un peu de chance ou de malchance à court terme. Suivant le niveau d'Élan possédé, sa durée et son intensité peuvent varier.

Coût : 10 **Condition :** Élan 10

Altérer la Loi du Hasard : La chance du personnage se transforme de façon exceptionnelle et augmente ses possibilités de réaliser de grandes prouesses ou d'échouer tragiquement. Tous les vingt points d'Élan, il réduit de deux niveaux le résultat nécessaire pour obtenir un Jet Ouvert, et augmente d'un celui des Maladresses. Par exemple, un personnage avec 80 en Élan augmente de 8 sa possibilité d'obtenir un Jet Ouvert et de 4 pour une Maladresse : il lui suffit d'obtenir 82 pour faire un Jet Ouvert et 7 ou moins pour une Maladresse (6 s'il est maître). Le personnage décide avant de tirer les dés s'il désire utiliser ou pas ce don.

Coût : 5 **Condition :** Élan 20

Ressentir le Chaos : L'individu qui possède ce don ressent surnaturellement les altérations de la réalité qui arrivent autour de lui. Il s'agit d'une perception extrasensorielle qui lui permet d'estimer l'intensité du chaos alentour ou, parfois, dans une personne. Plus l'Élan du personnage est élevé et plus cette capacité porte loin.

Coût : 5 **Condition :** Élan 30

Voler la Chance : Le personnage, comme un parasite, a le pouvoir de voler la chance d'autres individus, obtenant ainsi temporairement leur bonne fortune. Par conséquent, tous les individus affectés deviennent malchanceux pendant un petit moment, jusqu'à ce qu'elle revienne naturellement. Cette capacité fonctionne différemment en fonction des élus ; certains ont juste besoin de toucher leurs cibles, d'autres nécessitent un processus un peu plus complexe. Une cible doit réussir un test de RMys contre le double du niveau d'Élan du personnage pour résister à ce vol.

Coût : 10 **Condition :** Élan 40

Convoquer la Providence : Ce don permet d'altérer la Loi du Hasard qui accorde au personnage la capacité de refaire un de ses jets de dés et de conserver ce nouveau résultat. Après qu'il l'a utilisée, le bénéficiaire de cette capacité est obligé de prendre le deuxième jet, même s'il est inférieur au premier. Convoquer la Providence peut être utilisé une fois par séance de jeu tous les 10 points d'Élan que possède le personnage. Il n'est pas possible de relancer deux fois le même résultat.

Coût : 10 **Condition :** Élan 50

Stigmate du Chaos : Ce don confère au personnage une quantité de PF égale au double de son Élan, qui lui permettent de choisir n'importe quel pouvoir surnaturel décrit dans le **Chapitre 26,** comme s'il avait 25 en Gnose.

Coût : 15 **Condition :** Élan 50

Aura de Chaos : La présence du personnage influe fortement sur son environnement, augmentant grandement le chaos se trouvant dans la zone. Quand il reste longtemps dans un lieu, des faits inhabituels et farfelus surviennent. L'aura a aussi des effets sur tous les individus en relation avec le personnage, de Gnose inférieure à 10, en les rendant plus chaotiques et en les incitant à ignorer toutes les normes ou lois établies.

Coût : 10 **Condition :** Élan 60

Altérer le Destin : Cette capacité augmente les pouvoirs du don Convoquer la Providence, permettant aussi de refaire les jets réalisés par d'autres individus. Obliger un tiers à lancer de nouveau les dés demande de dépenser deux utilisations au lieu d'une.

Coût : 15 **Condition :** Élan 70, Convoquer la Providence

Forcer la Chance : Lorsqu'il utilise cette capacité, le personnage peut faire en sort qu'un de ses jets soit automatiquement ouvert, quel que soit le résultat obtenu. Il doit déclarer l'utilisation de ce pouvoir avant de lancer les dés. Forcer la Chance peut être utilisé une fois par séance de jeu tous les 20 points d'Élan du personnage, mais seulement une fois par test.

Coût : 15 **Condition :** Élan 80

Tromper le Sort : Le contrôle dont dispose le personnage sur la chance des gens lui permet de prédestiner un individu pour qu'il échoue ou qu'il se trompe tragiquement à très court terme. Quand il utilise cette capacité, le sujet affecté doit automatiquement effectuer un test de RMys contre le double d'Élan du personnage. S'il échoue, le jet de dés suivant sera automatiquement une Maladresse, quel que soit le résultat obtenu. En fait, le résultat obtenu avec les dés correspond directement à son niveau de Maladresse. Ce pouvoir reste actif jusqu'à ce que la cible réalise une action, quelle qu'elle soit, ou après une minute. Il est possible de l'utiliser une fois par jour sur une cible déterminée. Tromper le Sort influe seulement sur des actions, pas sur les jets des tests de Résistance.

Coût : 15 **Condition :** Élan 90

Seigneur du Chaos : L'élu d'Eriol bénéficie d'un contrôle absolu sur le chaos, altérant autour de lui le cours normal des événements. Grâce à ce don, il contrôle tout ce qui se passe autour de lui qui dépend de la chance et du hasard, aussi étrange ou inhabituel que cela paraisse. Bien qu'il ne puisse pas modifier l'environnement pour que des événements impossibles arrivent, il a la capacité de provoquer n'importe quel événement que le hasard pourrait produire. Par exemple, il pourrait facilement provoquer l'éruption d'un volcan actif ou faire en sorte qu'une vieille chaise casse quand quelqu'un s'assoit dessus. Par contre, il ne pourrait pas provoquer quelque chose d'impossible, comme voler. Plus la probabilité que quelque chose arrive est faible et plus le Seigneur du Chaos doit passer de temps pour la faire arriver. Ce don ne permet pas d'influer sur l'esprit des personnes ni de dominer leurs actions.

Coût : 10 **Condition :** Élan 100

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Ignorer la loi et l'ordre	2
Promouvoir des situations chaotiques	2
Laisser un événement important se dérouler avec le hasard pour arbitre	5
Montrer aux autres l'importance de la chance	1
Se comporter de manière anarchique	2
Élan supérieur à 50	
Contrôler partiellement la « Loi du Hasard »	2
Déchaîner le chaos dans le monde	2
Se laisser totalement guider par le hasard	1
Malus à l'Élan	
Agir de façon ordonnée	-2
Suivre des ordres ou des lois établies	-3
Ne pas faire confiance à la chance	-2



Edamiel Béryl

L'Esprit du Vide

Aucun Shajad et aucune Béryl ne se révèle aussi inscrutable et apathique que l'esprit du vide. Edamiel a choisi de rester à part du monde et, contrairement à ses sœurs, ressent peu d'intérêt à s'y intégrer. Elle essaya au début de les imiter en incarnant le plaisir, le seul sentiment qui pendant un certain temps parvint à lui donner une certaine satisfaction. Malheureusement, elle se rendit rapidement compte que pas même ce sentiment ne pouvait compléter le vide qu'elle portait en elle ; peu à peu, elle s'éloigna de la réalité jusqu'à quasiment disparaître. Ce fut ainsi que, involontairement, elle commença à représenter certains concepts abstraits que ni la Lumière ni l'Obscurité n'avaient désiré incarner : l'ignorance et le vide. D'une certaine façon, dans sa conscience floue, elle ressent qu'il est totalement impossible que les êtres vivants connaissent réellement le bonheur, puisque au final ce sentiment est forcé de disparaître. D'après elle, la seule voie existant pour tous les êtres consiste à s'unir au vide et à disparaître pour toujours, sans souffrance ni peine. Toutes ses sœurs, horrifiées par son attitude, essaient de lui proposer leur aide, mais elles tolèrent pour le moment Edamiel sans vouloir admettre la menace énorme qu'elle représente pour l'existence. De temps en temps, elle revêt son ancienne incarnation et redonne plaisir et désir au monde, mais elle les utilise souvent comme des émotions qui étourdissent les sens et attirent les gens vers le vide. Elle dispose d'adorateurs dans de nombreuses cultures, pour lesquelles elle adopte des identités de plusieurs dieux du désir et du plaisir. Il est préoccupant de constater le grand nombre de personnes qui se synchronisent avec elle, bien plus que l'on ne pourrait s'y attendre, allant de ceux qui se laissent aller aux plaisirs terrestres jusqu'aux êtres solitaires n'ayant pas le désir de s'intégrer au monde.

Liste de Dons

Désirable : Il y a quelque chose chez le personnage élu qui le rend sexuellement troublant. Même sans être attirant, il stimule la libido de toutes les personnes qui se trouvent en sa présence, éveillant en elles le désir. En général, cette capacité s'avère plus puissante chez les membres du sexe opposé au personnage.
Coût : 5 **Condition :** Élan 10

Amplificateur de Plaisir : Accorde la capacité d'augmenter le plaisir des personnes avec lesquelles le personnage est en relation, exacerbant leur sensibilité. Un simple contact avec les lèvres d'un individu possédant ce don se révèle des plus agréables.
Coût : 5 **Condition :** Élan 20

La Voix du Plaisir : La voix du personnage captive les sens de tous ceux qui l'écoutent de façon prolongée. Il peut grâce à elle rajouter son niveau d'Élan à sa compétence secondaire de Persuasion pour tous les tests liés à la séduction.
Coût : 5 **Condition :** Élan 30

Ressentir le Désir : Permet au personnage d'être extrêmement réceptif aux passions et désirs des personnes. Il possède en quelque sorte un instinct surnaturel pour capter ces émotions et pressentir des indices liés à leurs causes ou motivations.
Coût : 10 **Condition :** Élan 40

Immunité Psychologique : Le personnage perd une grande part de ses émotions et gagne une immunité complète contre les effets de n'importe quel état psychologique. Si l'un d'entre eux le menace de façon surnaturelle, il peut rajouter son niveau d'Élan à ses tests de Résistance.
Coût : 10 **Condition :** Élan 50

Arracher les Sentiments : Ce don confère la capacité d'annihiler un sentiment déterminé chez un individu, l'effaçant pour toujours non seulement de ses souvenirs, mais aussi de son esprit. La personne dépossédée de l'émotion doit volontairement souhaiter s'en débarrasser et laisser le personnage l'arracher. Une fois ce sentiment détruit, cette personne ne le ressentira plus jamais.
Coût : 10 **Condition :** Élan 60

Passivité : L'essence d'Edamiel annule la volonté de tous ceux qui regardent le personnage élu dans les yeux ou parlent avec lui. Les cibles de ce don doivent automatiquement effectuer un test de RMys contre le double de l'Élan du personnage ; en cas d'échec, il devient hébété, ne pouvant réaliser aucune action ou se déplacer. La passivité continue tant que le personnage reste en présence des cibles affectées. Si elles subissent une attaque ou des dégâts, elles peuvent refaire le test pour se libérer de cette influence.
Coût : 15 **Condition :** Élan 60

Annulation : Celui qui possède ce don est si proche du vide qu'il peut neutraliser ce que font les personnes se trouvant autour de lui. Cette capacité lui permet de refuser une action active réalisée par un autre individu au cours de ce round, annulant automatiquement tout événement qui aurait été provoqué si la cible affectée ne réussit pas un test de RMys contre 140. Cette capacité peut être utilisée une fois par semaine tous les 10 points d'Élan du personnage.
Coût : 15 **Condition :** Élan 70, Arracher les Sentiments

Transition vers le Vide : Arrivé à ce niveau, le personnage n'est ni vivant ni mort : il se trouve à mi-chemin entre le vide et l'existence. En fait, son corps n'est rien de plus qu'une ombre de son ancienne identité, qui le lie encore au monde et lui permet d'interagir avec les autres. Bien qu'il continue à subir normalement les dégâts physiques, quel que soit le nombre de points perdus ou les Critiques subis, le personnage ne peut simplement plus mourir. Même décapité, il peut récupérer sa tête et continuer d'agir avec les malus adéquats. Il devient aussi immunisé à tous les sorts ou capacités mystiques qui provoquent un effet de mort direct, mais pas contre ceux qui détruisent son âme comme le sort Couper de l'Existence. Ce don ne fonctionne pas contre les armes ou attaques surnaturelles de Présence supérieure à 160, qui peuvent le tuer définitivement.
Coût : 15 **Condition :** Élan 80

Vortex : En s'unissant avec Edamiel, le personnage transforme temporairement son corps en vortex vers le néant, un trou dans l'existence qui peut absorber toute matière, physique ou spirituelle, se trouvant autour de lui. Les effets de ce don sont équivalents aux sorts de niveau 90, Vide de la voie de Destruction, lancé avec sa valeur Zéonique de base. Contrairement au sort, le personnage n'est pas absorbé par le trou, étant donné que son corps est le vortex même. Cette faculté peut être utilisée une fois par jour tous les 10 points d'Élan du personnage, et il dure 5 rounds.
Coût : 25 **Condition :** Élan 90

Le Chemin du Néant : Où qu'il aille, la venue de l'élu du néant est précédée d'une série d'étranges événements qui affectent toutes les personnes vivant dans la zone. Peu à peu, la créativité du lieu commence à disparaître, tandis que toutes les choses se fondent dans l'oubli. Les premiers signes sont à peine visibles, mais pas moins funestes : quelques semaines auparavant, les gens cessent de rêver, les artistes perdent leur imagination et les poètes ne parviennent plus à composer leurs vers. Quand l'élu arrive enfin, les événements augmentent en intensité et en force. Lentement, avec le temps qui passe, tous commencent à oublier leur vie, et finissent même par ne plus se rappeler leur nom. Ensuite, ils perdent leurs émotions jusqu'à ce que, tout à la fin, ils soient devenus des carcasses vides, dépourvues d'âme.
Coût : 10 **Condition :** Élan 100

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Faire preuve d'apathie	3
Se laisser aller aux plaisirs de la chair	3
Attirer quelqu'un vers le monde du désir et des plaisirs	2
Effacer complètement quelque chose de l'existence	5
Faire disparaître les émotions de quelqu'un sous le plaisir	4
Élan supérieur à 50	
Détruire une grande quantité de matière ou d'âmes	2
Attirer un peuple ou une culture vers le plaisir	3
Faire disparaître les émotions de quelqu'un en lui faisant embrasser le néant	1
Attirer un peuple ou une culture vers l'apathie	4
Malus à l'Élan	
Prendre des décisions qui incitent les autres à agir	-2
Réprimer ses propres désirs charnels ou ceux des autres	-2

Illustration © Mazelb 2001



Meseguis Shajad

Les Larmes de l'Obscurité

De tous les Shajads, Meseguis, maîtresse de la vengeance, est la seule à avoir adopté le genre féminin. Exceptionnellement puissante, elle possède avec Jedah la plus grande influence sur Gaira. Son essence réunit quelques-uns des sentiments les plus obscurs et contradictoires de l'homme, comme la haine, la douleur et la tristesse. Néanmoins, contrairement à ce que l'on pourrait penser, ces émotions lui font beaucoup de mal et elle tente de nous en protéger. Elle trouve que le pardon ou l'oubli ne parviennent jamais à véritablement étouffer les sentiments qu'elle incarne, mais qu'elle déteste en même temps. De tels actes ne servent qu'à échapper temporairement à la haine et la tristesse, mais pas à les effacer définitivement. C'est pour cela que Meseguis a une telle obsession pour la vengeance, puisqu'il s'agit pour la Dame Obscure de la seule façon permettant de réellement connaître la paix. Par conséquent, les personnes que consument la haine et la peine ne se synchronisent que faiblement avec Meseguis. Mais seuls ceux qui croient vraiment en la vengeance et sont prêts à aider d'autres personnes dans leurs vendettas personnelles atteignent une véritable communion. On dit que Meseguis est une entité mélancolique, qui se laisse souvent aller à ses émotions, pour le meilleur ou pour le pire. Elle peut parfois essayer de protéger les faibles et, en d'autres occasions, sa cruauté atteint des sommets inimaginables, même pour les dieux.

Illustration © Mask& 2001

Liste de Dons

La Sérénité de la Mélancolie : Grâce à ce don, la douleur et la peine qui noient le personnage lui permettent de supporter stoïquement des situations qui feraient perdre leur calme ou leur composition à d'autres personnes. Ce don accord un bonus spécial aux compétences secondaires d'Impassibilité et de Résistance à la Douleur, égal au niveau d'Élan du personnage.
Coût : 5 **Condition :** Élan 10

Chemin de la Vengeance : Ce don accorde au personnage guidé par la main de Meseguis un instinct naturel lui permettant de pressentir la meilleure direction à prendre pour accomplir sa vengeance. Cela ne veut pas dire qu'il saura exactement quoi faire, mais il aura toujours au moins une piste à suivre.
Coût : 5 **Condition :** Élan 20

Yeux du Chagrin : Permet de ressentir la tristesse et la haine dans le cœur des gens. Plus le niveau d'Élan est élevé et plus ce pouvoir s'avère précis.
Coût : 10 **Condition :** Élan 30

Des Larmes pour les Autres : Permet d'influencer les autres et de rendre leur peine et leur tristesse plus supportables, sans toutefois les annuler totalement. Plus grande est la souffrance éliminée et plus le personnage élu ressentira lui-même du chagrin.
Coût : 5 **Condition :** Élan 30

Transmettre la Douleur : Permet au personnage de transmettre ses sentiments personnels de douleur et de peine à un tiers (et parfois aux personnes à proximité). Il faut pour passer ces sentiments créer un contact physique ; de plus, la cible doit échouer sur un test de RMys ou RPsy contre le double de l'Élan du personnage. En cas d'échec au test de Résistance, la cible est soumise à l'effet de Douleur ou ressent une profonde tristesse, dont l'intensité dépend de l'enracinement et de la force des émotions originales. Le personnage peut seulement utiliser cette capacité quand lui ou une personne qui a de l'importance pour lui souffre.
Coût : 10 **Condition :** Élan 40

Esprit de la Vengeance : La nature du personnage s'étend comme une aura et influe sur les personnes qui vivent avec lui pendant un certain temps. Ces individus deviennent extrêmement revanchards et agissent en fonction, quelle que soit la cause. Si son niveau d'Élan est supérieur, le personnage peut intensifier le désir de vengeance d'une personne précise.
Coût : 10 **Condition :** Élan 40

La Voix des Morts : Permet de communiquer avec ceux qui sont morts le cœur plein de douleur et de peine. Suivant la hauteur de l'Élan du personnage, celui-ci peut simplement écouter leurs suppliques ou entretenir avec eux une véritable conversation. Cette capacité ne fonctionne qu'avec les esprits n'ayant pas encore entendu l'Appel, ou avec les spectres de la Veille.
Coût : 10 **Condition :** Élan 50

Vengeur Obscur : La communion du personnage avec Meseguis accorde au personnage l'obscure bénédiction de la Dame des Larmes. Nourri par le pouvoir des ténèbres, il obtient un bonus spécial de +10 pour toutes les actions liées à l'accomplissement de sa vengeance.
Coût : 10 **Condition :** Élan 60

La Voix de la Douleur : Les paroles du personnage transmettent la souffrance et il peut avec sa voix provoquer la douleur chez ceux qui l'écoutent. Quand il le désire, il peut obliger quiconque l'écoute à effectuer automatiquement un test de RMys contre son niveau d'Élan +60 ; en cas d'échec, les cibles sont soumises à l'effet de Douleur. Si le test de Résistance échoue de plus de 40 points, le malus applicable est celui de Douleur extrême. Si un individu réussit par trois fois ce test, il devient immunisé à cette capacité.
Coût : 15 **Condition :** Élan 60, Transmettre la Douleur

Au Delà de la Mort : La mort elle-même n'est désormais plus un obstacle pour accomplir sa vengeance. Même s'il meurt, le personnage revient de l'au-delà après un certain temps pour réaliser sa vengeance. Devenu un être à mi-chemin entre la vie et la mort, il obtient automatiquement 300 PF pour acquérir des pouvoirs et des capacités primordiales de créatures comme s'il avait 30 en Gnose. Malheureusement, son temps est limité : chaque jour qui passe lui fait perdre un point d'Élan. Il meurt finalement quand il tombe à zéro ou qu'il a accompli sa vengeance.
Coût : 10 **Condition :** Élan 70

Exécuteur Obscur : En s'approchant de Meseguis, ce don augmente le bonus de Vengeur Obscur à +20.
Coût : 10 **Condition :** Élan 80, Vengeur Obscur

Miroir Obscur : Le personnage est capable de matérialiser l'esprit même de la vengeance, reflétant dans l'âme d'autres individus leurs péchés et remords pour qu'ils les détruisent. Les cibles de ce pouvoir doivent effectuer un test de RMys ou RPsy contre 140. Les effets varient en fonction de la marge d'échec. Si une cible échoue de moins de 40 points, elle est paralysée tandis que des visions des personnes qu'elle a blessées l'assaillent. Si la marge d'échec est supérieure à 40 points, elle est dévorée par ses péchés et perd son âme, qui sera torturée pour l'éternité. Suivant les sentiments de peur ou de culpabilité de la cible, la difficulté du test de Résistance peut varier de 20 points en plus ou en moins. Une fois que cette capacité a été utilisée sur un individu, il faut une longue période de temps avant de pouvoir la réutiliser sur lui.
Coût : 15 **Condition :** Élan 90

Communion avec les Déchus : Ce lien avec les esprits qui demandent vengeance permet à l'élu d'entrer en communion avec eux et d'acquérir ainsi leurs connaissances, leurs capacités et leurs pouvoirs. Agissant comme une porte obscure vers l'au-delà, il peut invoquer quand il affronte quelqu'un toutes les âmes qui haïssent intensément cet adversaire ou ressentent de profonds sentiments de vengeance envers lui. Il obtient ainsi tous les pouvoirs ou capacités que posséderaient ces esprits de leur vivant, ou peut les ramener à la vie comme des âmes perdues à son service. Cette communion n'est maintenue que pendant le temps que dure la confrontation, et les pouvoirs, ou les manifestations spectrales, ne peuvent être utilisées que contre cet adversaire précis.
Coût : 10 **Condition :** Élan 100, La Voix des Morts

Modificateurs

Élan inférieur à 50	
Être consumé par la douleur ou la peine	8
Dédier sa vie entière à la vengeance	8
Élan supérieur à 50	
Aider un être faible à mener sa vengeance à terme	2
Faire fructifier le sentiment de vengeance chez les autres	1
Accomplir la vengeance à laquelle on a voué sa vie	4
Malus à l'Élan	
Pardonner quelqu'un	-3
Infliger de la douleur ou de la peine sans raison	-4

Chapitre 24

Présence surnaturelle

La divinité court dans notre sang.
C'est parce que, au fond, nous sommes comme Dieu.

Emerson

Toutes les personnes, créatures ou choses n'ont pas la même importance pour la réalité. Il existe quelques individus qui ont des dons plus primordiaux dans l'existence, ce qui implique que leurs actions et leurs désirs ont un impact plus important sur les événements du monde. Il est même possible qu'il y ait des êtres dont la simple présence spirituelle soit si puissante qu'ils puissent contrôler ce qui les entoure à leur guise.



Tout être possède une Gnose déterminée

GNOSE

La Gnose mesure l'influence qu'un personnage peut avoir sur le monde spirituel et les idées qui s'y présentent. D'une certaine façon, elle indique la puissance de sa présence surnaturelle, la capacité innée qu'il possède pour altérer les règles naturelles. Plus la Gnose d'un individu, d'un artefact ou d'une entité est élevée, et plus ses actions ont de l'importance dans le flux des âmes ; parallèlement, ils sont moins influencés par ses hauts et ses bas. En fait, cette capacité n'a pas grand-chose à voir avec les capacités ou connaissances possédées. Il est tout à fait possible qu'existent des entités mystiques de premier niveau avec une Gnose si grande que leurs désirs altèrent l'ordre de la réalité.

En règle générale, toutes les créatures surnaturelles possèdent une Gnose élevée puisqu'il s'agit d'êtres dont l'existence s'avère artificielle pour le monde et sont donc spéciaux. Cependant, il existe aussi des individus naturels dotés d'un potentiel peu commun pour d'autres membres de leur espèce. Dans ce cas, il s'agit toujours de sujets exceptionnels, nés avec la capacité d'altérer leur destin et celui de ceux avec qui ils interagissent. Enfin, il existe des entités avec une Gnose si vaste qu'elles peuvent seulement être considérées comme des dieux ou de grandes puissances aux yeux des mortels. Elles se situent au-delà du flux des âmes, ce qui explique qu'elles puissent en altérer de petites zones autour d'elles.

En jeu, la Gnose est une quantité comprise entre 0 et 50 (bien qu'il soit théoriquement possible de dépasser cette valeur). Suivant la valeur possédée par un individu, celui-ci obtient des capacités spéciales et des avantages divers. Bien sûr, chaque niveau profite aussi des avantages offerts par les niveaux précédents. Par exemple, un être de Gnose 35 aurait tous les pouvoirs que possède un être de Gnose 25 ou 30 (sauf en ce qui concerne les Bonus de Création). Nous n'avons pas présenté ici tous les pouvoirs innés que pourrait posséder une entité, chaque MJ peut inventer les siens s'il le juge nécessaire.

La Gnose pour les personnages joueurs

Héros, élus, condamnés... Tous les personnages joueurs ont toujours une caractéristique commune : ils ne vivent jamais des vies banales. Durant les parties, leur chemin est toujours bordé de problèmes, de circonstances inhabituelles et d'autres personnes qui, comme eux, s'éloignent de la normalité. D'une façon ou d'une autre leurs actions auront de plus grandes répercutions sur les événements auxquels ils participent et, très souvent, eux seuls auront la capacité de redresser les torts.

Soyons réalistes. Quand un personnage joueur se trouve dans un village, il y a de grandes chances qu'il finisse par affronter des problèmes inattendus, ou que s'il visite un volcan inactif depuis des années, celui-ci entre en éruption de façon imprévisible. Dans le cas contraire, les parties seraient ennuyantes, car personne n'aime interpréter un forgeron qui passe simplement toute sa vie à travailler le métal dans sa forge. Selon ce même principe, les personnages joueurs se trouvent le centre d'attraction d'événements étranges et d'individus inhabituels, parmi lesquels se trouvent généralement leurs compagnons.

Pour refléter cette série de coïncidences, nous recommandons d'attribuer une certaine valeur de Gnose à vos personnages, qui représente leur nature « spéciale ». En tant que MJ, vous avez la responsabilité de décider combien de points vous allez attribuer à chacun d'entre eux, la norme étant de leur donner 10 à chacun. Moins en ferait des individus banals, et plus s'avérerait excessif, ils cesseraient d'être vraiment humains (ou Nephilims).

Gnose 0 et 5

Gnose 0 équivaut au niveau qu'ont les êtres naturels, dont l'essence n'est pas vraiment liée à la magie (c'est le cas des humains et de la grande majorité des animaux). Au contraire, de nombreuses races de nature mystique, comme les elfes, les Duk'zarists ou les Daimahs, possèdent habituellement 5. Il s'agit d'êtres physiques dont les âmes sont fortement influencées par le surnaturel. Ces niveaux de Gnose n'accordent aucun avantage spécial.

Gnose 10 et 20

Ce sont les valeurs que possèdent habituellement les races les plus mystiques, les esprits mineurs et de nombreuses créatures d'Entre Mondes, comme les zombies, les élémentaires et autres créatures animées. Nous conseillons que les personnages joueurs aient une Gnose comprise entre ces deux valeurs (de préférence 10) puisqu'il s'agit d'individus singuliers dont les actions se démarquent du plus grand nombre. Le fait qu'un être naturel atteigne ces niveaux de Gnose implique qu'il a une plus grande importance pour la réalité que s'il s'agissait simplement d'une créature mystique.

Ces niveaux de Gnose n'accordent aucune capacité spéciale, si ce n'est celles décrites au niveau de l'interprétation.

Illustration © MusicNasca 2001

Gnose 25

Seules les créatures d'Entre Monde et Animiques les plus puissantes possèdent une Gnose de ce niveau, ainsi que certains élémentaires très forts, de grands spectres ou d'autres créatures similaires... Les essences de ces entités se détachent intensément par leur puissance surnaturelle.

Pouvoirs de monstre : À partir de cette valeur, une créature peut utiliser ses PF pour librement développer n'importe quel pouvoir dans le **Chapitre 26 : Conception de Créatures**. Si elle monte de niveau, elle peut améliorer celles qu'elle possède ou en acquérir de nouvelles, même si elles diffèrent de celles de son espèce ou ethnie.

Gnose 30

Gnose 30 représente les êtres mystiques les plus importants qui peuplent le monde. Leur essence est immense et, même s'ils restent rattachés au flux des âmes, ils ont sur lui une telle influence qu'ils peuvent en ressentir les fluctuations et affecter légèrement certains de ses éléments. Les anges et démons puissants, les dragons ancestraux ou les êtres uniques constituent quelques exemples de créatures possédant ce niveau de Gnose.

Perception supérieure : L'être perçoit le monde d'une façon légèrement différente. De par sa proximité avec le plan spirituel, il peut ressentir les altérations de la réalité qui l'entoure et lire l'aura des gens. De cette façon, il évalue facilement l'état d'esprit des personnes et peut discerner si des capacités surnaturelles ont été utilisées dans un lieu, et à quelle puissance.

Contrôle élémentaire : Si la créature est un élémentaire, elle peut partiellement affecter son élément lié. Elle a une influence automatique sur un nombre d'intensités égal au tiers de sa Gnose. Elle exerce aussi une certaine influence sur n'importe quel être lié à son élément, de Gnose inférieure à la sienne. Si la créature n'est pas un élémentaire, elle peut dominer n'importe quel type d'intensités, mais se limite pour cela à un sixième de sa valeur de Gnose.

Bonus de création : Accorde un Point de Création supplémentaire, ou à défaut 50 PF supplémentaires pour acquérir des pouvoirs et des capacités primordiales de créatures surnaturelles.

Gnose 35

À partir de ce niveau, les créatures ne sont plus complètement soumises au flux des âmes : elles peuvent ignorer la plupart de ses règles. Leur pouvoir animique dépasse les limites normales, et elles réalisent de petites altérations de la réalité avec leur simple force de volonté. Les puissances mineures et les êtres considérés comme des demi-dieux ont ce score de Gnose.

Influer sur la réalité : En extériorisant son pouvoir, l'entité modifie de petits aspects de la réalité qui l'entoure, altérant à volonté n'importe quel objet inanimé de Présence inférieure à sa Gnose (c'est-à-dire qu'avec une Gnose de 35, l'entité aurait une influence sur les choses dont la Présence serait inférieure ou égale à 30). Elle ne peut influer que sur un objet par round, du moment que celui-ci n'est pas au contact d'un être vivant. Cette capacité peut être utilisée une fois par jour par point de Gnose possédé.

Immortel : L'entité a surmonté la mort sur de nombreux points ; elle ne peut être tuée que lors de circonstances bien spécifiques. Même si elle reçoit des dégâts réduisant ses PV au-dessous de l'état entre la vie et la mort, elle reste simplement inconsciente jusqu'à avoir guéri ses blessures. Seules peuvent la tuer les créatures dont la Gnose n'est pas inférieure de plus de 25 points par rapport à la sienne. Donc, pour tuer une créature de Gnose 35, il faut au moins un individu avec Gnose 10 ou plus ; un être de Gnose 40 ne pourrait mourir que des mains d'un individu de Gnose 15 ou plus.

Présence : Sa simple présence modifie l'environnement, le rapprochant de sa nature. Par exemple, un élémentaire obscur avec une Gnose de 35 ou plus aurait une influence sur l'environnement, le rendant plus ténébreux, plus sombre.



Judiel, Damoiselle de Lumière, est une entité à l'énorme puissance spirituelle

Illustration © Alexis Caillon

Bonus de création : Accorde trois Points de Création supplémentaires, ou à défaut 150 PF supplémentaires pour acquérir des pouvoirs et des capacités primordiales de créatures surnaturelles.

Gnose 40

Une entité avec Gnose 40 est une grande puissance qui n'a aucun lien avec le monde terrestre ou spirituel. Elle influe sur de petits événements de l'existence autour d'elle, modelant la nature des choses et le déroulement des événements mineurs. Sur de nombreux points, elle représente les êtres qui frôlent la divinité.

Auspice : L'être est capable d'influer sur son environnement et le déroulement des événements en sa faveur. Par conséquent, il obtient un succès automatique sur tous les tests de compétences secondaires qui ne requièrent pas de connaissance ni ne se confrontent directement à un autre individu. Cette capacité ne lui permet pas d'atteindre directement une difficulté Surhumaine ou Zen. En ce qui concerne les tests opposés, il gagne un bonus de +10 tous les 5 points de Gnose au-delà de celle de son adversaire, y compris dans les compétences martiales.

Avatar : L'entité peut créer plusieurs avatars d'elle-même en projetant à distance une partie de sa conscience. Elle en crée un tous les 10 points de Gnose qu'elle possède, mais elle ne peut en générer deux à la fois au même endroit. Un avatar a approximativement entre cinq et dix niveaux de moins que l'être original et 15 points de Gnose de moins. Son apparence et sa forme sont variables, mais ses pouvoirs et capacités doivent se ressembler pour toutes les incarnations. Si l'âme d'un avatar est détruite ou que celui-ci est tué par un être de Gnose égale ou supérieure à la sienne, l'entité perd pour toujours la capacité d'utiliser ce pouvoir.

Bonus de création : Accorde six Points de Création supplémentaires, ou à défaut 300 PF supplémentaires pour acquérir des pouvoirs et des capacités primordiales de créatures surnaturelles.

Gnose 45

Comme le niveau précédent, mais encore plus accentué, cette valeur est en général le domaine des entités qui reçoivent le nom de dieux mineurs. Ces êtres ignorent totalement l'influence du flux des âmes ou du monde spirituel, et ils peuvent en manipuler une partie autour d'eux. Certaines de ces entités, mais pas toutes, ont aussi la capacité d'accorder de l'Élan de façon très limitée. Il s'agit généralement de dons mineurs.

Passer entre les mondes : Se trouvant au-delà du flux des âmes, l'entité a la capacité de se déplacer librement entre le monde spirituel, le monde matériel et la Veille. Même si elle meurt, elle peut à nouveau se manifester dans toute sa puissance après un certain temps (suivant les circonstances de sa mort, cela peut demander quelques jours ou plusieurs siècles), sauf si son âme est détruite ou qu'elle meut aux mains d'une entité de Gnose supérieure à la sienne.

Bonus de création : Accorde dix Points de Création supplémentaires, ou à défaut 500 PF supplémentaires pour acquérir des pouvoirs et des capacités primordiales de créatures surnaturelles.

Gnose 50

Le pouvoir spirituel des créatures de Gnose 50 est équivalant à celui de certains dieux. Il s'agit d'entités frôlant l'omnipotence, dont les plus petits désirs et pensées peuvent provoquer de grands changements dans la réalité qui les entoure. Même s'il serait possible de décrire toutes les capacités ou pouvoirs qu'accorde cette valeur, il vaut mieux laisser leur implication à l'interprétation de chaque MJ. En général, elles peuvent faire tout ce qu'elles veulent, quels que soient leurs adversaires. Ce niveau est requis pour accorder de l'Élan à leurs fidèles.

Bonus de création : Accorde quinze Points de Création supplémentaires, ou à défaut 750 PF supplémentaires pour acquérir des pouvoirs et des capacités primordiales de créatures surnaturelles.

Chapitre 25
Personnages Communs

Nous avons tous une raison d'exister.
Le monde a besoin de nous tous.

Angel Osorio

Exemples de personnages

Au moment de prendre votre fonction de Meneur de Jeu, vous devrez créer des centaines de personnages non joueurs (PNJ) qui interviendront d'une façon ou d'une autre dans vos parties. Nous vous présentons dans ce chapitre un guide de référence avec plusieurs exemples de personnages, qui vous seront assurément très utiles. Ce ne sont que des bases que vous pouvez altérer à votre convenance selon ce que vous considérez approprié. Tous sont équipés des armes et armures qu'ils utilisent habituellement, bien que rien ne vous empêche de faire des modifications adéquates. Leurs fiches ont été constituées sans dépenser de Points de Création, sauf dans le cas des classes de nature mystique ou psychique. Par conséquent, vous êtes libre de leur ajouter des avantages si vous le désirez ou de les laisser tels quel.

Gens du commun

Cette catégorie accueille la majorité des personnes normales, allant des simples garçons d'étable aux nobles de haute lignée. Ce sont des gens du commun qui n'ont pas la nécessité d'accomplir de grandes prouesses.

Paysan
Classe : Touche à tout **Niveau :** 0
Initiative : 40 **PV :** 70 **IP :** Non **Att :** 20 **Esq :** 20
Armes : Non **Dégâts :** 10
AGI : 5 DEX : 5 CON : 5 FOR : 5 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 20, Saut 20, Escalade 20, Observation 20, Vigilance 20, Animaux 30, Herboristerie 30, Natation 20, Équitation 10
Résistances : RPhy 20, RMal 20, RPoi 20, RMys 20, RPsy 20

Chasseur
Classe : Explorateur **Niveau :** 0
Initiative : 50/0 **PV :** 80 **IP :** Non **Att :** 40 **Esq :** 30
Armes : Arc **Dégâts :** 30
AGI : 6 DEX : 6 CON : 5 FOR : 5 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Observation 30, Vigilance 30, Pistage 35, Animaux 35, Herboristerie 35, Athlétisme 15, Saut 15, Escalade 20, Équitation 30, Camouflage 30, Discrétion 30, Pièges 30, Natation 10
Résistances : RPhy 20, RMal 20, RPoi 20, RMys 20, RPsy 20

Courtisan
Classe : Touche à tout **Niveau :** 0
Initiative : 40 **PV :** 70 **IP :** Non **Att :** 10 **Esq :** 10
Armes : Non **Dégâts :** 10
AGI : 5 DEX : 5 CON : 5 FOR : 5 PER : 6 INT : 6 VOL : 5 POU : 6
Compétences : Danse 20, Équitation 20, Discrétion 5, Observation 20, Vigilance 20, Camouflage 5, Art 15, Musique 10, Animaux 5, Histoire 10, Mémorisation 10, Persuasion 30, Estimation 20, Impassibilité 5, Intimidation 5, Style 20, Commandement 20
Résistances : RPhy 20, RMal 20, RPoi 20, RMys 25, RPsy 20


Jongleur

Forgeron
Classe : Touche à tout **Niveau :** 0
Initiative : 45/5 **PV :** 85 **IP :** Cuir **Att :** 20 **Par :** 20
Armes : Marteau **Dégâts :** 35
AGI : 5 DEX : 6 CON : 6 FOR : 6 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Observation 20, Vigilance 10, Art 20, Forge 60, Estimation 30, Prouesses de force 30, Équitation 10, Athlétisme 10
Résistances : RPhy 25, RMal 25, RPoi 25, RMys 20, RPsy 20

Jongleur
Classe : Touche à tout **Niveau :** 1
Initiative : 55 **PV :** 80 **IP :** Non **Att :** 10 **Esq :** 20 **Armes :** Poignard **Dégâts :** 30
AGI : 6 DEX : 6 CON : 5 FOR : 5 PER : 5 INT : 6 VOL : 5 POU : 6
Compétences : Acrobaties 40, Danse 30, Observation 30, Vigilance 30, Déguisement 30, Art 30, Musique 50, Habileté manuelle 40, Histoire 30, Persuasion 30, Style 35, Larcin 30
Résistances : RPhy 30, RMal 30, RPoi 30, RMys 35, RPsy 30

Moine
Classe : Touche à tout **Niveau :** 1
Initiative : 45 **PV :** 80 **IP :** Non **Att :** 10 **Esq :** 10 **Armes :** Mains nues **Dégâts :** 10
AGI : 5 DEX : 5 CON : 5 FOR : 5 PER : 5 INT : 6 VOL : 6 POU : 6
Compétences : Observation 30, Vigilance 40, Musique 35, Science 30, Herboristerie 40, Histoire 40, Médecine 40, Mémorisation 50, Persuasion 40
Résistances : RPhy 30, RMal 30, RPoi 30, RMys 35, RPsy 35

Sauvage
Classe : Explorateur **Niveau :** 2
Initiative : 60/55 **PV :** 115 **IP :** Cuir **Att :** 90 **Esq :** 80
Armes : Épée courte **Dégâts :** 45
AGI : 6 DEX : 7 CON : 7 FOR : 6 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Équitation 30, Saut 20, Discrétion 40, Escalade 30, Observation 50, Vigilance 50, Discrétion 40, Pistage 50, Pièges 40, Animaux 40, Herboristerie 40, Natation 25, Poisons 20
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35

Barde célèbre
Classe : Touche à tout **Niveau :** 3
Initiative : 65/65 **PV :** 100 **IP :** Non **Att :** 20 **Esq :** 50
Armes : Stylet **Dégâts :** 25
AGI : 7 DEX : 7 CON : 5 FOR : 5 PER : 5 INT : 6 VOL : 5 POU : 7
Compétences : Acrobaties 40, Danse 40, Observation 40, Vigilance 30, Déguisement 30, Art 30, Musique 80, Habileté manuelle 50, Histoire 60, Persuasion 40, Style 55, Larcin 30
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 45, RPsy 40

Érudit
Classe : Touche à tout **Niveau :** 3
Initiative : 55 **PV :** 70 **IP :** Non **Att :** 10 **Esq :** 10
Armes : Non **Dégâts :** 10
AGI : 5 DEX : 5 CON : 5 FOR : 5 PER : 6 INT : 8 VOL : 6 POU : 6
Compétences : Observation 30, Vigilance 50, Art 45, Musique 45, Animaux 40, Science 100, Herboristerie 40, Histoire 100, Médecine 60, Mémorisation 60, Occultisme 50, Persuasion 50, Estimation 50
Résistances : RPhy 40, RMa 40, RPoi 40, RMys 40, RPsy 40

Illustration © Alicia Gallón

Maître armurier

Classe : Touche à tout **Niveau :** 3
Initiative : 65/25 **PV :** 105 **IP :** Cuir bouilli **Att :** 40 **Par :** 40 **Armes :** Marteau **Dégâts :** 35
AGI : 5 DEX : 8 CON : 6 FOR : 7 PER : 5 INT : 6 VOL : 7 POU : 6
Compétences : Observation 40, Vigilance 40, Art 80, Forge 180, Animaux 60, Prouesses de force 40, Estimation 100
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 45, RPsy 45

Noble illustre

Classe : Touche à tout **Niveau :** 3
Initiative : 65/60 **PV :** 70 **IP :** Non **Att :** 100 **Esq :** 100 **Armes :** Estoc **Dégâts :** 45
AGI : 6 DEX : 6 CON : 6 FOR : 6 PER : 7 INT : 7 VOL : 7 POU : 7
Compétences : Danse 50, Équitation 30, Discrétion 10, Observation 20, Vigilance 30, Camouflage 10, Art 20, Histoire 20, Mémorisation 20, Persuasion 40, Estimation 30, Intimidation 20, Style 60, Commandement 60
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 45, RPsy 45

Malfaiteurs

Cette section présente plusieurs types de ruffians, de voleurs et d'assassins. Ces personnes se sont spécialisées dans les activités illégales de tout type, depuis le simple vol jusqu'aux crimes les plus élaborés.

Bandit

Classe : Touche à tout **Niveau :** 1
Initiative : 45/25 **PV :** 80 **IP :** Non **Att :** 70 **Esq :** 60 **Armes :** Gourdin **Dégâts :** 30
AGI : 5 DEX : 5 CON : 5 FOR : 5 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 20, Discrétion 20, Escalade 20, Observation 50, Vigilance 30, Camouflage 40, Estimation 10, Impassibilité 20, Intimidation 20
Spécial : Module d'armes de brigand
Résistances : RPhy 30, RMal 30, RPoi 30, RMys 30, RPsy 30

Chef de bande

Classe : Touche à tout **Niveau :** 2
Initiative : 50/45 **PV :** 105 **IP :** Non **Att :** 80 **Esq :** 70 **Armes :** Épée courte **Dégâts :** 40
AGI : 5 DEX : 5 CON : 6 FOR : 5 PER : 7 INT : 6 VOL : 6 POU : 5
Compétences : Athlétisme 30, Discrétion 30, Escalade 10, Observation 50, Vigilance 40, Camouflage 50, Estimation 10, Impassibilité 20, Intimidation 20
Spécial : Module d'armes de brigand
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 40

Assassin professionnel

Classe : Assassin **Niveau :** 4
Initiative : 100 **PV :** 115 **IP :** Non **Att :** 120 **Esq :** 110 **Armes :** Poignard **Dégâts :** 30
AGI : 8 DEX : 8 CON : 7 FOR : 5 PER : 8 INT : 7 VOL : 8 POU : 5
Compétences : Acrobaties 20, Athlétisme 20, Natation 20, Discrétion 120, Escalade 20, Observation 100, Vigilance 80, Déguisement 30, Camouflage 120, Pièges 60, Poisons 60, Impassibilité 60
Spécial : Module d'armes d'assassin
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 50, RPsy 55

Espion professionnel

Classe : Assassin **Niveau :** 4
Initiative : 90 **PV :** 105 **IP :** non **Att :** 100 **Esq :** 60 **Armes :** Poignard **Dégâts :** 30
AGI : 7 DEX : 6 CON : 6 FOR : 5 PER : 10 INT : 8 VOL : 8 POU : 6
Compétences : Discrétion 140, Escalade 20, Observation 175, Vigilance 140, Déguisement 170, Camouflage 140, Mémorisation 40, Pièges 70, Poisons 70, Impassibilité 70
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 55, RPsy 55

Maître exécuteur

Classe : Assassin **Niveau :** 6
Initiative : 120 **PV :** 125 **IP :** Non **Att :** 150 **Esq :** 130 **Armes :** Épée courte **Dégâts :** 40
AGI : 9 DEX : 9 CON : 7 FOR : 5 PER : 10 INT : 8 VOL : 8 POU : 6
Compétences : Acrobaties 30, Athlétisme 30, Natation 20, Discrétion 150, Escalade 20, Observation 140, Vigilance 120, Déguisement 50, Camouflage 150, Pièges 80, Poisons 100, Impassibilité 80.
Spécial : Module d'armes d'assassin
Résistances : RPhy 60, RMal 60, RPoi 60, RMys 60, RPsy 65

Ninja

Classe : Ombre **Niveau :** 3
Initiative : 90 **PV :** 115 **IP :** Non **Att :** 100 **Esq :** 100 **Armes :** Tanto **Dégâts :** 40
AGI : 9 DEX : 8 CON : 7 FOR : 5 PER : 9 INT : 7 VOL : 8 POU : 6
Compétences : Acrobaties 20, Athlétisme 20, Natation 20, Discrétion 100, Escalade 20, Observation 100, Vigilance 75, Camouflage 100, Poisons 20, Impassibilité 20
Spécial : Module d'armes de ninja, Art martial (Shotokan)
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 45, RPsy 55

Maître Shinobi

Classe : Ombre **Niveau :** 5
Initiative : 115 **PV :** 125 **IP :** Non **Att :** 140 **Esq :** 140 **Armes :** Tanto **Dégâts :** 40
AGI : 10 DEX : 9 CON : 7 FOR : 5 PER : 10 INT : 7 VOL : 8 POU : 6
Compétences : Acrobaties 50, Athlétisme 40, Natation 20, Discrétion 140, Escalade 40, Observation 130, Vigilance 100, Camouflage 140, Poisons 30, Impassibilité 40
Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, Annulation du poids, Utilisation de l'énergie nécessaire
Spécial : Module d'armes de ninja, Art martial (Shotokan)
Résistances : RPhy 55, RMal 55, RPoi 55, RMys 55, RPsy 60

Shinobi légendaire

Classe : Ombre **Niveau :** 8
Initiative : 155 **PV :** 150 **IP :** Non **Att :** 200 **Esq :** 200 **Armes :** Tanto **Dégâts :** 55
AGI : 11 DEX : 11 CON : 8 FOR : 6 PER : 11 INT : 9 VOL : 9 POU : 7
Compétences : Acrobaties 50, Athlétisme 50, Équitation 40, Natation 20, Discrétion 200, Escalade 40, Observation 200, Vigilance 150, Camouflage 200, Poisons 40, Impassibilité 50, Dissimulation du Ki 280
Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, Annulation du poids, Utilisation de l'énergie nécessaire, Dissimulation du Ki, Fausse mort, Extrusion de Ki, Extension de l'aura à l'arme
Spécial : Module d'armes de ninja, Art martial (Shotokan)
Résistances : RPhy 75, RMal 75, RPoi 75, RMys 70, RPsy 75

Coupe bourse

Classe : Voleur **Niveau :** 1
Initiative : 60 **PV :** 75 **IP :** Non **Att :** 50 **Esq :** 60 **Armes :** Stylet **Dégâts :** 25
AGI : 6 DEX : 6 CON : 5 FOR : 5 PER : 6 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 20, Athlétisme 20, Natation 20, Discrétion 50, Escalade 20, Observation 50, Vigilance 50, Déguisement 25, Camouflage 50, Crochetage 40, Larcin 70, Pièges 30, Habileté manuelle 30, Estimation 20
Résistances : RPhy 30, RMal 30, RPoi 30, RMys 30, RPsy 30

Gentleman cambrioleur

Classe : Voleur **Niveau :** 3
Initiative : 85 **PV :** 85 **IP :** Non **Att :** 70 **Esq :** 120 **Armes :** Poignard **Dégâts :** 30
AGI : 8 DEX : 7 CON : 5 FOR : 5 PER : 7 INT : 6 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 30, Athlétisme 40, Natation 30, Discrétion 80, Escalade 30, Observation 70, Vigilance 70, Déguisement 30, Camouflage 100, Crochetage 80, Larcin 200, Pièges 50, Habileté manuelle 80, Estimation 40
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 50, RPsy 50

Maître voleur

Classe : Voleur **Niveau :** 5
Initiative : 115 **PV :** 95 **IP :** Non **Att :** 110 **Esq :** 140 **Armes :** Stylet **Dégâts :** 25
AGI : 8 DEX : 8 CON : 5 FOR : 5 PER : 8 INT : 6 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Acrobaties 30, Athlétisme 30, Natation 30, Équitation 20, Discrétion 100, Escalade 30, Observation 100, Vigilance 100, Déguisement 30, Camouflage 100, Crochetage 80, Larcin 200, Pièges 50, Habileté manuelle 80, Estimation 40
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 50, RPsy 50

Prince des voleurs

Classe : Voleur **Niveau :** 8
Initiative : 145/140 **PV :** 125 **IP :** Non **Att :** 150 **Esq :** 200 **Armes :** Épée courte **Dégâts :** 40
AGI : 10 DEX : 8 CON : 6 FOR : 5 PER : 11 INT : 8 VOL : 6 POU : 6
Compétences : Acrobaties 70, Athlétisme 50, Natation 40, Équitation 50, Discrétion 150, Escalade 60, Observation 130, Vigilance 130, Déguisement 80, Camouflage 150, Crochetage 120, Larcin 200, Pièges 80, Habileté manuelle 120, Estimation 80.
Résistances : RPhy 70, RMal 70, RPoi 70, RMys 70, RPsy 70

Combattants et soldats

Voici plusieurs classes liées aux professions militaires et guerrières. Il s'agit de combattants et de soldats très divers, ainsi que certains de leurs chefs les plus courants.

Milicien / Garde de village

Classe : Touche à tout **Niveau :** 1
Initiative : 45/25 **PV :** 75 **IP :** Cuir **Att :** 40 **Par :** 40 **Armes :** Épée longue **Dégâts :** 50
AGI : 5 DEX : 5 CON : 5 FOR : 5 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 20, Saut 20, Escalade 20, Prouesses de force 10, Observation 30, Vigilance 20, Animaux 30, Herboristerie 25, Natation 20, Impassibilité 10
Résistances : RP, 30, RMal 30, RPoi 30, RMys 30, RPsy 30

Garde

Classe : Guerrier **Niveau :** 1
Initiative : 50/30 **PV :** 100 **IP :** Cuir bouilli **Att :** 70 **Par :** 70 **Armes :** Épée longue **Dégâts :** 55
AGI : 5 DEX : 6 CON : 6 FOR : 6 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Observation 30, Vigilance 20, Prouesses de force 30, Impassibilité 20, Intimidation 20, Résistance à la douleur 20
Spécial : Un module d'armes (de soldat, en général)
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 35, RPsy 30

Soldat régulier

Classe : Guerrier **Niveau :** 2
Initiative : 55/35 **PV :** 125 **IP :** Cuir et plaques **Att :** 90 **Par :** 90 **Armes :** Épée longue **Dégâts :** 55
AGI : 5 DEX : 7 CON : 7 FOR : 7 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Observation 30, Vigilance 20, Prouesses de force 40, Impassibilité 25, Intimidation 25, Résister à la douleur 25
Spécial : Un module d'armes (de soldat, en général)
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 35

Éclaireur

Classe : Explorateur **Niveau :** 2
Initiative : 55/20 **PV :** 105 **IP :** Non **Att :** 80 **Esq :** 80 **Armes :** Arc court **Dégâts :** 40
AGI : 7 DEX : 7 CON : 6 FOR : 5 PER : 7 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Équitation 30, Natation 30, Discrétion 40, Escalade 30, Observation 75, Vigilance 75, Camouflage 40, Pistage 70, Animaux 40, Herboristerie 20, Pièges 40
Spécial : Un module d'armes (de chasseur, en général)
Résistances : RPhy : 40 RMal : 40 RPoi : 40 RMys : 35 RPsy : 35

Chevalier

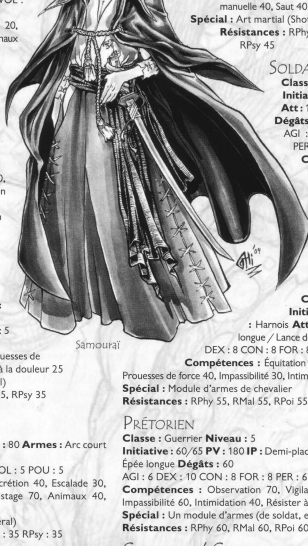
Classe : Maître d'armes **Niveau :** 2
Initiative : 55/35/5 **PV :** 135 **IP :** Plaques **Att :** 90 **Par :** 90 **Armes :** Épée longue / Lance de cavalerie **Dégâts :** 55 /85
AGI : 5 DEX : 8 CON : 7 FOR : 7 PER : 5 INT : 5 VOL : 6 POU : 5
Compétences : Équitation 40, Observation 30, Vigilance 10, Prouesses de force 30, Impassibilité 25, Intimidation 25, Résister à la douleur 25
Spécial : Module d'armes de chevalier
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 35, RPsy 40

Soldat vétéran

Classe : Guerrier **Niveau :** 3
Initiative : 65/45 **PV :** 140 **IP :** Mailles **Att :** 110 **Par :** 110 **Armes :** Épée longue **Dégâts :** 55
AGI : 5 DEX : 8 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 5 VOL : 6 POU : 5
Compétences : Observation 50, Vigilance 30, Prouesses de force 45, Impassibilité 30, Intimidation 30, Résister à la douleur 30
Spécial : Un module d'armes (de soldat, en général)
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 40, RPsy 45

Samouraï

Classe : Guerrier acrobate **Niveau :** 3
Initiative : 60 **PV :** 125 **IP :** Non **Att :** 110 **Esq :** 110 **Armes :** Katana **Dégâts :** 60
AGI : 6 DEX : 7 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 5 VOL : 7 POU : 5
Compétences : Observation 35, Vigilance 25, Prouesses de force 20, Impassibilité 30, Intimidation 30, Résister à la douleur 20, Discrétion 25, Camouflage 20, Équitation 20, Athlétisme 40, Acrobaties 45, Habileté manuelle 40, Saut 40, Style 40
Spécial : Art martial (Shotokan)
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 40, RPsy 45



Samouraï

Soldat d'élite

Classe : Guerrier **Niveau :** 4
Initiative : 60/55 **PV :** 170 **IP :** Plastron **Att :** 110 **Par :** 110 **Armes :** Épée longue **Dégâts :** 60
AGI : 6 DEX : 8 CON : 8 FOR : 8 PER : 6 INT : 6 VOL : 6 POU : 5
Compétences : Observation 50, Vigilance 50, Prouesses de force 60, Impassibilité 30, Intimidation 30, Résister à la douleur 30
Spécial : Un module d'armes (de soldat, en général)
Résistances : RPhy 55, RMal 55, RPoi 55, RMys 45, RPsy 50

Chevalier d'élite

Classe : Maître d'armes **Niveau :** 4
Initiative : 65/45/15 **PV :** 170 **IP :** Harnois **Att :** 125 **Par :** 125 **Armes :** Épée longue / Lance de cavalerie **Dégâts :** 60/90 AGI : 6 DEX : 8 CON : 8 FOR : 8 PER : 6 INT : 6 VOL : 6 POU : 5
Compétences : Équitation 50, Observation 40, Vigilance 20, Prouesses de force 40, Impassibilité 30, Intimidation 30, Résister à la douleur 30
Spécial : Module d'armes de chevalier
Résistances : RPhy 55, RMal 55, RPoi 55, RMys 45, RPsy 50

Prétorien

Classe : Guerrier **Niveau :** 5
Initiative : 60/65 **PV :** 180 **IP :** Demi-plaques **Att :** 145 **Par :** 145 **Armes :** Épée longue **Dégâts :** 60
AGI : 6 DEX : 10 CON : 8 FOR : 8 PER : 6 INT : 6 VOL : 8 POU : 5
Compétences : Observation 70, Vigilance 50, Prouesses de force 70, Impassibilité 60, Intimidation 40, Résister à la douleur 40
Spécial : Un module d'armes (de soldat, en général)
Résistances : RPhy 60, RMal 60, RPoi 60, RMys 50, RPsy 55

Capitaine / Chef

Classe : Guerrier **Niveau :** 3
Initiative : 50/45 **PV :** 140 **IP :** Plastron **Att :** 110 **Par :** 110 **Armes :** Épée longue **Dégâts :** 55
AGI : 5 DEX : 8 CON : 7 FOR : 7 PER : 6 INT : 7 VOL : 8 POU : 6
Compétences : Équitation 30, Observation 50, Vigilance 30, Prouesses de force 25, Impassibilité 30, Intimidation 30, Résister à la douleur 30, Commandement 50
Spécial : Un module d'armes (de soldat, en général)
Résistances : RPhy 45, RMal 45, RPoi 45, RMys 45, RPsy 50

Illustration © Alexis Gaillard

Commandant

Classe : Guerrier **Niveau :** 5
Initiative : 65/60 **PV :** 160 **IP :** Plastron **Att :** 130 **Par :** 130 **Armes :** Épée longue **Dégâts :** 55
AGI : 6 DEX : 8 CON : 7 FOR : 7 PER : 7 INT : 8 VOL : 8 POU : 8
Compétences : Équitation 40, Observation 60, Vigilance 40, Prouesses de force 35, Impassibilité 40, Intimidation 40, Résister à la douleur 30, Commandement 100
Résistances : RPhy 55, RMal 55, RPoi 55, RMys 60, RPsy 60

Mystiques

Il s'agit d'une vaste catégorie, présentant des exemples de sorciers, de magiciens et d'autres personnages liés au monde surnaturel, comme les convocateurs.

Apprenti

Classe : Sorcier **Niveau :** 1
Initiative : 50 **PV :** 75 **IP :** Non **Projection magique :** 60
AGI : 5 DEX : 6 CON : 5 FOR : 5 PER : 6 INT : 8 VOL : 6 POU : 8
Compétences : Observation 20, Vigilance 10, Science 20, Histoire 25, Médecine 20, Mémorisation 20, Occultisme 50, Manipulation magique 50
AMR : 40 **Zéon :** 560 **Niveau de Voie :** 20
Résistances : RPhy 30, RMal 30, RPoi 30, RMys 50, RPsy 35

Mage expert

Classe : Sorcier **Niveau :** 3
Initiative : 65 **PV :** 85 **IP :** Non **Projection magique :** 100
AGI : 5 DEX : 6 CON : 5 FOR : 5 PER : 6 INT : 10 VOL : 7 POU : 10
Compétences : Observation 25, Vigilance 25, Science 35, Histoire 45, Médecine 35, Mémorisation 50, Occultisme 60, Manipulation magique 80
AMR : 50 **Zéon :** 685 **Niveau de Voie :** 40
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 65, RPsy 45

Maître sorcier

Classe : Sorcier **Niveau :** 5
Initiative : 70 **PV :** 95 **IP :** Non **Projection magique :** 130
AGI : 5 DEX : 6 CON : 5 FOR : 5 PER : 7 INT : 11 VOL : 8 POU : 12
Compétences : Observation 60, Vigilance 30, Science 45, Histoire 50, Médecine 45, Mémorisation 60, Occultisme 100, Manipulation magique 110
AMR : 90 **Zéon :** 1160 **Niveau de Voie :** 60
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 80, RPsy 60

Archimage

Classe : Sorcier **Niveau :** 8
Initiative : 85 **PV :** 110
IP : Non **Projection magique :** 175
AGI : 5 DEX : 6 CON : 5 FOR : 5 PER : 6 INT : 12 VOL : 8 POU : 13
Compétences : Observation 90, Vigilance 40, Science 70, Histoire 70, Médecine 50, Mémorisation 70, Occultisme 130, Manipulation magique 180
AMR : 90 **Zéon :** 1600 **Niveau de Voie :** 80
Résistances : RPhy 65, RMal 65, RPoi 65, RMys 100, RPsy 75

Invocateur

Classe : Convocateur **Niveau :** 2
Initiative : 55 **PV :** 80 **IP :** Non **Projection magique :** 10
AGI : 6 DEX : 5 CON : 5 FOR : 5 PER : 6 INT : 7 VOL : 9 POU : 10
Compétences : Observation 30, Vigilance 10, Animaux 20, Science 15, Histoire 15, Médecine 20, Mémorisation 25, Occultisme 60, Manipulation magique 50
AMR : 30 **Zéon :** 685 **Niveau de Voie :** 10
Convoquer : 80 **Dominer :** 90 **Lier :** 85 **Révoquer :** 80
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 60, RPsy 55

Seigneur des bêtes

Classe : Convocateur **Niveau :** 5
Initiative : 70 **PV :** 95 **IP :** Non **Projection magique :** 20
AGI : 6 DEX : 5 CON : 5 FOR : 5 PER : 6 INT : 10 VOL : 10 POU : 11
Compétences : Observation 35, Vigilance 15, Animaux 40, Science 25, Histoire 25, Médecine 25, Mémorisation 30, Occultisme 120, Manipulation magique 75
AMR : 50 **Zéon :** 1050 **Niveau de Voie :** 30
Convoquer : 125 **Dominer :** 135 **Lier :** 130 **Révoquer :** 125
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 80, RPsy 65

Animaux

Cette section présente les créatures naturelles que l'on utilise le plus souvent au cours des parties. La majorité de leurs caractéristiques spéciales sont expliquées en détail dans les chapitres suivants.

Mâtin

Classe : Touche à tout **Niveau :** 0
Initiative : 55 **PV :** 95 **IP :** Non **Att :** 50 **Esq :** 50 **Armes :** Naturelles **Dégâts :** 45
AGI : 8 DEX : 6 CON : 7 FOR : 7 PER : 9 INT : 3 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Discrétion 40, Observation 50, Vigilance 30, Camouflage 30, Pistage 50, Saut 20, Intimidation 20, Escalade 20, Natation 20
Spécial : Armes naturelles : morsure et griffes (PER), Sens aiguisé : olfaction
Résistances : RPhy 25, RMal 25, RPoi 25, RMys 20, RPsy 20

Loup

Classe : Touche à tout **Niveau :** 1
Initiative : 60 **PV :** 105 **IP :** Non **Att :** 60 **Esq :** 50 **Armes :** Naturelles **Dégâts :** 50
AGI : 8 DEX : 6 CON : 7 FOR : 8 PER : 10 INT : 3 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Discrétion 50, Observation 70, Vigilance 35, Camouflage 50, Pistage 50, Saut 20, Intimidation 20, Escalade 20, Natation 20
Spécial : Armes naturelles : morsure et griffes (PER), Sens aiguisé : olfaction
Résistances : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30

Cheval

Classe : Touche à tout **Niveau :** 0
Initiative : 40 **PV :** 300 **IP :** 3 **Att :** 40 **Armes :** Naturelles **Dégâts :** 55
AGI : 11 DEX : 3 CON : 8 FOR : 10 PER : 4 INT : 2 VOL : 2 POU : 5
Compétences : Athlétisme 100, Saut 20, Observation 25, Natation 20, Prouesses de force 40
Spécial : Encaissement, Arme naturelle : Sabot (CON)
Résistances : RPhy 30, RMal 30, RPoi 30, RMys 20, RPsy 5

Pur sang

Classe : Touche à tout **Niveau :** 1
Initiative : 50 **PV :** 310 **IP :** 3 **Att :** 40 **Armes :** Naturelles **Dégâts :** 55
AGI : 11 DEX : 3 CON : 8 FOR : 10 PER : 5 INT : 3 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 165, Saut 55, Observation 40, Natation 25, Prouesses de force 30, Style 30
Spécial : Encaissement, Caractéristiques physiques surhumaines, Arme naturelle : Sabot (CON)
Résistances : RPhy 40, RMal 40, RPoi 40, RMys 30, RPsy 30

Destrier de guerre

Classe : Touche à tout **Niveau :** 2
Initiative : 50 **PV :** 620 **IP :** 3 (5 avec barde) **Att :** 70 **Armes :** Naturelles **Dégâts :** 60
AGI : 10 DEX : 3 CON : 9 FOR : 11 PER : 5 INT : 3 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Athlétisme 130, Saut 50, Observation 40, Natation 25, Prouesses de force 125
Spécial : Encaissement, Caractéristiques physiques surhumaines, Arme naturelle : Sabot (CON)
Résistances : RPhy 50, RMal 50, RPoi 50, RMys 40, RPsy 40

Ours

Classe : Touche à tout **Niveau :** 2
Initiative : 50 **PV :** 760 **IP :** 4 **Att :** 70 **Armes :** Naturelles **Dégâts :** 60
AGI : 6 DEX : 6 CON : 12 FOR : 11 PER : 5 INT : 3 VOL : 4 POU : 5
Compétences : Athlétisme 60, Saut 10, Observation 30, Natation 20, Pistage 40, Escalade 10, Prouesses de force 120
Spécial : Encaissement, Caractéristiques physiques surhumaines, **Armes naturelles :** Morsure et griffes (PER) *limitée*
Résistances : RPhy 55, RMal 55, RPoi 55, RMys 35, RPsy 30

Éléphant

Classe : Touche à tout **Niveau :** 3
Initiative : 25 **PV :** 1600 **IP :** 6 **Att :** 60 **Armes :** Naturelles **Dégâts :** 80
AGI : 5 DEX : 5 CON : 13 FOR : 13 PER : 4 INT : 2 VOL : 4 POU : 5
Compétences : Encaissement, Caractéristiques physiques surhumaines, Arme naturelle : Charge (CON) *limitée*
Résistances : RPhy 65, RMal 65, RPoi 65, RMys 40, RPsy 34

Chapitre 26
Conception de créatures

Le rêve de la raison engendre des monstres.

Goya

Autant les animaux que les êtres surnaturels sont régis par des règles légèrement différentes de celles des personnages normaux. En plus des personnages communs du chapitre précédent et du bestiaire du chapitre suivant, nous vous proposons dans cette section toutes les étapes nécessaires à la conception de vos créatures personnelles, que vous pourrez utiliser dans vos parties.

Les étapes à suivre

Développer une créature ressemble beaucoup à la création d'un personnage, bien qu'il y ait quelques différences par rapport à la méthode décrite dans le **Livre du Joueur**. Le premier pas consiste à décider de quel type d'entité il va s'agir. Pour cela, vous devez déterminer quel sera son niveau de Gnose et la placer dans une des trois catégories générales : Naturelles, Entre mondes ou Animiques. Comme nous le verrons plus tard, chacune de ces catégories comporte certaines particularités. Ensuite, attribuez-lui un niveau, choisissez sa catégorie et achetez ses Capacités Primordiales. Enfin, distribuez les PF que vous estimez appropriés pour acquérir ses pouvoirs et, à partir de ce moment, développez-la comme s'il s'agissait d'un personnage normal.



En suivant les étapes nécessaires, vous pouvez créer n'importe quelle créature

Les caractéristiques des créatures

En tant que MJ, vous avez la charge de décider quelles seront les caractéristiques des êtres que vous créez. Servez-vous de vos critères personnels pour affecter les valeurs que vous estimez appropriées à chaque créature ou personnage. Votre seule limite consiste à ne pas pouvoir affecter de valeur supérieure à 10, car il faut pour cela investir des PF dans une des Capacités Primordiales qui vous permettent de dépasser cette limite.

La Gnose

Décider de la Gnose d'une entité est très important. Vous devez lui attribuer une valeur en fonction de sa puissance innée. Si vous comptez créer une créature naturelle sans capacités spéciales (comme un animal rare), le plus logique serait de simplement lui attribuer une Gnose de 0 ; par contre, s'il s'agit d'une créature avec des pouvoirs mystiques, donnez-lui entre 10 et 20. Si vous désirez que votre créature possède une essence bien plus forte, attribuez-lui plus de points. La principale fonction de la Gnose lors de la conception de créatures consiste à indiquer à quels pouvoirs elle peut avoir accès.

La création d'êtres par magie

Quelques sorts permettent à des sorciers de créer des êtres magiques en utilisant les règles de ce chapitre. Cependant, il existe deux limitations très importantes que les sorciers doivent suivre par rapport aux créatures créées par le MJ. Tout d'abord, étant donné que ce sont des êtres magiques conçus grâce à des sorts, ils ne peuvent pas développer leurs compétences secondaires dans le champ intellectuel ou de connaissances au-delà de celles de leur créateur, ni le dépasser en magie de convocation. Naturellement, il ne leur est pas non plus possible de comprendre des sorts que ne connaît pas leur créateur. Ensuite vient le problème des caractéristiques. Comme le sorcier décide en personne de leur valeur, au lieu de lancer les dés ou de les choisir librement, il doit les acheter grâce à des PF, comme l'indique le **Tableau 81**.

Tableau 81 : Caractéristiques des êtres magiques

Caractéristiques	Coût en PF	Gnose
1	1	
2	2	
3	3	
4	4	
5	5	
6	6	
7	7	
8	8	
9	10	
10	15	
11	20	
12	30	
13	40	5
14	50	15
15	60	25

Malheureusement, un sorcier n'a pas la capacité de choisir toutes les capacités de ses créations avec précision parce que la magie se révèle habituellement imprévisible. Quand il lance un de ses sorts, le MJ a le droit de distribuer entre 100 et 200 PF de la créature. De cette façon, il peut lui donner les compétences, les avantages et les désavantages qu'il juge nécessaire.

Illustration © MasterVision 2001

1- Décider du type de créature et de sa Gnose
2- Lui attribuer un niveau et choisir sa classe
3- Choisir son lien élémentaire
4- Acheter ses Capacités Primordiales
5- Décider de ses caractéristiques
6- Répartir ses PF entre ses pouvoirs
7- Répartir normalement le reste des PF

LES TYPES DE CRÉATURES

Les créatures qui peuplent le monde peuvent être placées dans trois catégories distinctes : les créatures Naturelles, les créatures d'Entre Mondes et les créatures Animiques. Ces trois catégories réunissent à leur tour plusieurs milliers d'entités différentes, avec leurs propres caractéristiques, pouvoirs et compétences. Nous allons maintenant décrire chacune de ces catégories.

Naturelles

Ces créatures appartiennent par leur nature au monde réel. Il s'agit de toutes les races qui vivent dans ce monde et peuvent se reproduire d'elles-mêmes, comme les hommes ou les animaux. C'est aussi le cas de quelques races surnaturelles (Sylvain, Duk'zarist, Daimah, ...) dont l'essence est principalement matérielle, bien qu'elles soient fortement liées au monde des esprits. Pour créer ce type de créatures, vous pouvez choisir entre deux méthodes : soit utiliser les règles de création des personnages joueurs, soit employer celles de ce chapitre. Si vous comptez créer un PNJ humain ou faisant partie d'une des races jouables, utilisez les règles générales du **Chapitre 1**. Par contre, si vous voulez concevoir des animaux ou créatures similaires, utilisez celles de ce chapitre en dépensant les PF pour obtenir les Capacités Primordiales et les pouvoirs que vous estimez appropriés. Ces êtres peuvent avoir n'importe quel score de Gnose, mais il vaut mieux le fixer entre 0 et 10.

Entre Mondes

Il s'agit de créatures et d'entités surnaturelles que l'on trouve à mi-chemin entre le monde réel et celui des esprits. Même si elles possèdent un corps physique, elles ne font pas vraiment partie de la réalité matérielle. Elles ne peuvent pas se reproduire de façon naturelle parce que leur propre essence doit naître grâce à un processus spécial, comme des événements précis ou des rituels magiques. Quelques exemples de tels êtres : les élémentaires, les démons ou les golems ; certaines races extrêmement mystiques peuvent aussi faire partie de cette catégorie, comme par exemple les dragons.

Toute créature d'Entre Mondes doit avoir une Gnose minimale de 10. Leurs PF servent à l'acquisition de Capacités Primordiales et de pouvoirs. Si vous le souhaitez, vous pouvez faire en sorte qu'elles dépendent d'un élément, ce qui leur procure les avantages et désavantages présentés dans la section **Élémentaires**.

Animiques

Contrairement à ce que pourrait suggérer leur nom, les êtres Animiques (ou esprits) ne sont pas seulement les fantômes ou les âmes des défunts, mais aussi des entités qui appartiennent naturellement au monde spirituel et qui n'ont pas de forme physique. Ces créatures uniques ne peuvent pas se reproduire et doivent leur naissance à des événements très précis. C'est le cas de très nombreuses et variées entités : les esprits des forêts, les cauchemars vivants, les âmes en peine...

La création d'êtres Animiques est similaire à celle des créatures d'Entre Mondes mais elle comporte quelques différences spéciales. Tout d'abord, les êtres Animiques sont par nature intangibles et ne peuvent ni toucher ni être touchées par des corps non basés sur l'énergie ou qui peuvent l'altérer. Elles sont invisibles pour tous les êtres incapables de voir les créatures Animiques ou de détecter leur énergie. Elles possèdent automatiquement la Capacité Primordiale **Aucun besoin physique**. Comme elles ne possèdent pas de forme matérielle, elles utilisent leur caractéristique Pouvoir pour calculer leurs points de vie au lieu de Constitution (autrement dit, ces deux caractéristiques sont les mêmes pour les êtres Animiques). Contrairement aux créatures physiques, elles n'atteignent pas l'état entre la vie et la mort si leurs PV descendent en dessous de 0 ; dans ce cas, elles sont instantanément détruites. Pour compenser les avantages précédents, elles doivent investir 100 PF du simple fait de faire partie de cette catégorie d'êtres ou, ce qui revient au même, elles bénéficient d'un niveau additionnel pour tout cela. Leur Gnose minimale est de 10.

Les Non morts

Les non-morts constituent une catégorie à part. Il s'agit de créatures qui, pour des raisons surnaturelles, ont abandonné de corps et d'esprit le flux des âmes, se transformant en créatures qui n'appartiennent plus au monde. Ils se divisent en deux types distincts : les corps animés et les spectres.

Les créatures du premier type sont des corps qui étaient autrefois vivants et contenaient un esprit, mais qui arpentent désormais la terre sans posséder d'âme. Ils ne sont pas comme les golems ou autres créatures inanimées, puisque même ces êtres possèdent l'être du matériau qui les compose, que ce soit de la pierre, du métal voire l'essence de ces éléments. Au contraire, les non-morts animés n'ont aucune âme, il s'agit de carcasses vides, de simples ombres de leur vie passée. Le second type de non-mort est aussi le plus puissant. Il s'agit d'âmes défuntes réclamées par le flux des âmes, mais qui restent dans le monde et échappent à cet appel. Leurs âmes ont déclaré une complète indépendance et elles n'appartiennent plus à la réalité. Si on parvient à les détruire, quel que soit le moyen, elles disparaissent pour l'éternité, comme si elles n'avaient jamais existé.

Pour concevoir des non-morts du premier type, c'est-à-dire des corps animés dépourvus d'âme, on utilise les mêmes règles que pour les créatures d'Entre Mondes. Cependant, ils disposent de deux caractéristiques spéciales : ils n'ont **aucun besoin physique** et bénéficient gratuitement de la Capacité Primordiale du même nom et ils commencent avec une **Régénération de 0** (ce qui signifie qu'ils ne guérissent jamais de leurs blessures, à part grâce à des moyens surnaturels ou en acquérant un quelconque pouvoir de régénération). Quant aux non-morts du second type, les spectres, ils utilisent les mêmes règles que les êtres Animiques. S'ils souhaitent acquérir le pouvoir **Corps spectral**, ils ne doivent dépenser que 25 PF.

ÉLÉMENTAIRES

Un être élémentaire est une créature surnaturelle dont l'essence se base sur un élément. Il existe donc quelques limitations vis-à-vis de la liste des Capacités Primordiales et des pouvoirs qu'ils peuvent choisir, qui sont décrites dans chaque cas. Pour compenser ce désavantage, il leur revient moins cher d'acquérir des pouvoirs, qui leur coûtent 10 PF de moins qu'à tout être sans lien élémentaire. Les pouvoirs à choix multiples, comme Effet mystique rajouté (qui doit être pris à la fois comme Effet et comme Résistance), ne voient leur prix réduits qu'une seule fois et pas pour chaque choix. Les élémentaires bénéficient d'un bonus de +20 à tout test de Résistance contre les effets provoqués par leur élément lié, et subissent un malus de -20 contre l'élément directement opposé. De plus, tous les dégâts infligés par l'élément opposé sont automatiquement doublés.

Seules les créatures d'Entre Mondes et Animiques peuvent être des élémentaires. Les créatures naturelles, bien qu'elles puissent être liées à un élément, s'avèrent bien trop liées au monde matériel.

ENCAISSEMENT

Comme nous l'avons déjà mentionné au **Chapitre 9**, certains êtres utilisent une règle spéciale pour se défendre ; on les appelle créatures à Encaissement. Il s'agit d'êtres qui, que ce soit de par leur taille ou un autre aspect particulier, ne se défendent pas des attaques mais y font face en absorbant les dégâts qu'elles infligent. Prenons un dragon comme exemple. Bien qu'il puisse se déplacer pour éviter les attaques, il est logique qu'elles l'atteignent ; cependant, grâce à sa taille et sa protection, il peut en ignorer les dégâts. Quoi qu'il en soit, ne vous méprenez pas : les créatures de grande taille ne sont pas les seules à pouvoir encaisser les dégâts. D'autres êtres, comme les zombies ou les golems, peuvent faire partie de cette catégorie. Nous allons maintenant indiquer les deux règles spéciales utilisées pour distribuer les PF des créatures à Encaissement.

Pour commencer, elles ne développent pas leur PV de la même façon que les autres créatures. Elles calculent normalement leur Base grâce à leur Constitution (cf. **Tableau 4**) mais elles les augmentent avec les Multiples d'Encaissement, une valeur qui multiplie directement les PF investis. Si, par exemple, un être avec un Multiple d'Encaissement de 5 dépense 100 PF pour ses points de vie, il rajoute 500 PV à sa Base. Le Multiple d'Encaissement est déterminé par la Taille de la créature, cf. le **Tableau 82**, et pas par sa classe (tout en continuant à ajouter les bonus automatiques qu'elle procure à chaque niveau). Il n'y a pas de limite à la quantité de PF que l'on peut investir pour augmenter les PV d'une créature à Encaissement. Étant donné que la quantité de points de vie des créatures à Encaissement est bien supérieure à celle des autres créatures, elles multiplient par 5 l'indice de récupération indiqué par leur Régénération et la quantité de PV récupérés grâce à des sorts ou des compétences surnaturelles.

Deuxièmement, ces créatures ne peuvent dépenser qu'un quart de leurs PF totaux dans la compétence Attaque, car leur capacité de défense se retrouve principalement dans la grande résistance qu'ils possèdent.

Faisons la fiche d'une créature à Encaissement de niveau trois, pour lequel nous disposons de 800 PF. Nous ne pouvons dépenser qu'un quart des PF totaux en Attaque, soit au maximum 200 PF. Ses PV dépendront de sa Taille et de combien de PF seront dépensés pour l'augmenter. Si, par exemple, nous dépensons 300 PF et que cet être est de Taille Moyenne (soit un Multiple d'Encaissement de 5), le personnage augmentera de 1500 (300 x 5) ses PV. S'il était au contraire de Taille Énorme, il aurait 3000 points de vie supplémentaires, puisque son Multiple d'Encaissement serait de 10. Le reste de la fiche est complété normalement.

CAPACITÉS PRIMORDIALES

Les Capacités Primordiales correspondent aux avantages et désavantages que les joueurs et les PNJ peuvent acquérir en utilisant des Points de Création. Ce sont les capacités innées de la créature, les traits qui définissent sa propre essence. Les avantages sont acquis en dépensant les PF indiqués par son coût, tandis que les désavantages procurent des PF supplémentaires qu'on peut utiliser pour acquérir d'autres Capacités Primordiales ou pouvoirs. Les avantages ou désavantages que peut acquérir une créature ne sont pas limités en nombre.

Avantages

Voici la liste des avantages que peut choisir tout type de créature. Chaque avantage ne peut être acquis qu'une seule fois, sauf si sa description indique le contraire.

Coût : Quantité de PF qu'il faut investir.

GN : Gnose minimale que doit posséder une créature pour avoir accès à cette capacité.

Capacités Primordiales	Coût	GN
Résistance à la fatigue	10	0
Don mystique	30	5
Accès à une discipline psychique	15	5
Accès à toutes les disciplines psychiques	30	5
Sens aiguisés	10	0
Affinité	10	5
Caractéristiques physiques surhumaines	20	0
Caractéristiques spirituelles surhumaines	20	5
Caractéristiques physiques surnaturelles	40	20
Caractéristiques spirituelles surnaturelles	40	20
Caractéristiques physiques divines	80	30
Caractéristiques spirituelles divines	80	35
Caractéristique augmentée +1	20	0
Caractéristique augmentée +2	40	5
Caractéristique augmentée +3	60	Variable
Taille inhabituelle	10	0
Ambidextre	30	0
Surhumanité	10	0
Zen	20	25
Respiration aquatique	10	0
Besoins physiques		
Pas d'inconscience	10	5
Infatigable	20	15
Ne respire pas	10	15
Ne s'alimente pas	10	15
Ne dort pas	10	15
Immunité aux poisons naturels	20	20
Immunité aux maladies naturelles	10	20
Immunité aux phénomènes climatiques	10	15
Aucun besoin physique	50	20
Immunité élémentaire		
Demi-dégâts	10	20
Totale	30	25
Immunité psychologique	20	10

Résistance à la fatigue : Cet avantage accorde deux points de Fatigue supplémentaire. On peut le prendre plusieurs fois et cumuler ce bénéfice.

Don mystique : La créature a la capacité d'utiliser la magie. S'il s'agit d'un élémentaire, il bénéficie d'un bonus de +20 en AMR dans la voie à laquelle il est lié et d'un malus de -20 dans la voie opposée.

Accès à une discipline psychique : La créature peut utiliser ses PPP pour acquérir une affinité envers une seule discipline psychique et utiliser ses pouvoirs. Les élémentaires du feu ne peuvent pas utiliser de pouvoirs cryokinétiques, et inversement.

Accès à toutes les disciplines psychiques : Idem que précédemment, mais la créature a accès à toutes les disciplines.

Sens aiguisés : L'un des cinq sens de la créature s'avère particulièrement développé. Il applique donc un bonus de +30 à tout test de compétence secondaire sensorielle lié à ce sens.

Affinité : La créature est liée à quelque chose de précis, allant de n'importe quel type d'être à un élément. S'il s'agit d'un élément, il reçoit un bonus de +20 à tout test de Résistance réalisé contre les effets provoqués par un tel élément. Si l'être est lié à une classe de créature, tous les membres de cette espèce ressentent un certain type de lien vis-à-vis de lui, comme s'il appartenait à leur race.

Caractéristiques physiques surhumaines : Augmente jusqu'à 13 la limite maximale des caractéristiques physiques (FOR, DEX, AGI, CON et PER) que peut choisir le MJ.

Caractéristiques spirituelles surhumaines : Augmente jusqu'à 13 la limite maximale des caractéristiques spirituelles (INT, POU, VOL et PER) que peut choisir le MJ.

Caractéristiques physiques surnaturelles : Idem que précédemment, avec une limite maximale de 15 pour les caractéristiques physiques.

Caractéristiques spirituelles surnaturelles : Idem que précédemment, avec une limite maximale de 15 pour les caractéristiques spirituelles.

Caractéristiques physiques divines : Le MJ peut attribuer n'importe quelle valeur aux caractéristiques physiques de cette créature.

Caractéristiques spirituelles divines : Le MJ peut attribuer n'importe quelle valeur aux caractéristiques spirituelles de cette créature.

Caractéristique augmentée +1 : Cette capacité sert uniquement pour représenter les sorts capables de changer une créature en monstre ou pour représenter des modificateurs raciaux chez une ethnie naturelle. Dans ce cas, elle accorde un bonus de +1 à une caractéristique. Elle peut être achetée pour plusieurs caractéristiques différentes, mais jamais deux fois pour la même caractéristique.



Les Sylvains ont quelques caractéristiques augmentées.

Illustration © Wolfgang Baur

Caractéristique augmentée +2 : Idem que précédemment, mais accorde un bonus de +2 à une caractéristique.

Caractéristique augmentée +3 : Idem que précédemment, mais accorde un bonus de +3 à une caractéristique. Cette capacité peut être acquise plusieurs fois pour la même caractéristique ; dans ce cas, elle rajoute un bonus de +1 cumulatif au bonus précédent. En résumé, elle accorde un bonus total de +4 si elle est choisie deux fois, +5 si elle est choisie trois fois... La Gnose minimale de cette capacité est de 15, mais elle augmente de 5 chaque fois que cette capacité est acquise.

Taille inhabituelle : Le MJ peut augmenter ou diminuer la Taille de la créature d'un maximum de 5 points.

Ambidextre : Idem que l'avantage de création du même nom.

Surhumanité : Idem que le pouvoir du Ki du même nom.

Zen : L'être peut accomplir naturellement des actions physiques de difficulté Zen et tirer le profit maximal de ses caractéristiques. Fonctionne comme la compétence du Ki du même nom.

Respiration aquatique : La créature peut respirer sous l'eau sans difficulté.

Pas d'inconscience : La créature ne peut pas tomber inconsciente, même en cas de Critiques ou d'effets surnaturels provoquant cet état.

Infatigable : La créature ne se fatigue pas, quels que soient ses efforts physiques ou mentaux. Cependant, comme elle ne peut pas s'épuiser, elle ne peut pas non plus utiliser de points de Fatigue pour améliorer ses compétences physiques.

Ne respire pas : La créature n'a pas besoin de respirer pour vivre.

Ne s'alimente pas : La créature n'a pas besoin de manger pour vivre.

Ne dort pas : La créature ne ressent pas le besoin physique de dormir. Elle peut cependant tomber inconsciente.

Immunité aux poisons naturels : Aucun poison naturel n'affecte la créature. Cependant, toute substance nocive provenant d'un être de Gnose supérieure à 10 ou créée par des moyens mystiques l'affecte normalement.

Immunité aux maladies naturelles : Idem que précédemment, sauf que la créature est immunisée aux maladies naturelles.

Immunité aux phénomènes climatiques : Quel que soit le climat, la créature ne souffre d'aucun problème quand elle y est exposée.

Aucun besoin physique : Cette capacité regroupe toutes les autres réductions de besoins physiques que l'on vient d'expliquer. Une créature qui dispose de cet avantage possède tous les avantages qu'il désire dans la liste suivante : **Pas d'inconscience, Infatigable, Ne respire pas, Ne s'alimente pas, Ne dort pas, Immunité aux poisons naturels, Immunité aux maladies naturelles, Immunité aux phénomènes climatiques.**

Immunité élémentaire, demi-dégâts : La créature est partiellement immunisée aux effets provoqués par un élément précis. Par conséquent, si elle subit des dégâts de ce type, ils sont réduits de moitié. Cette capacité ne fonctionne pas si l'élément provient ou est généré par un être de Gnose supérieure à celle de la créature, ni contre des dégâts produits suite à un test de Résistance (bien que, dans ce cas, la créature puisse rajouter +40 à son jet). Dans le cas des élémentaires, l'élément choisi doit obligatoirement être l'élément affilié.

Immunité élémentaire, totale : Idem que précédemment, si ce n'est que les dégâts produits par l'élément sont totalement annulés.

Immunité psychologique : L'esprit de la créature n'est capable de ressentir aucun état psychologique, que ce soit du fait de sa simplicité, de sa complexité ou parce qu'il pense différemment. La créature est donc complètement immunisée aux effets psychiques, comme Douleur, Peur, Terreur ou Colère.

Désavantages

La liste suivante décrit les désavantages naturels qui rapportent des PF supplémentaires, permettant d'investir dans d'autres pouvoirs et Capacités Primordiales.

Coût : Quantité de PF qu'il faut investir.

GN : Gnose minimale que doit posséder une créature pour avoir accès à cette capacité.

Désavantages primordiaux	Bonus	GN
Vice racial	10	0
Membres atrophiés	20	0
Peur raciale	10	10
Terreur raciale	20	10
Sens disparu	10	0
Aveugle	20	0
Besoin physique	10	0
Besoin extrême	20	10
Vulnérabilité élémentaire		
+50% de dégâts	10	20
Double dégâts	20	20
Vulnérable à un type d'attaque	20	10

Vice racial : La créature possède une sorte de vice naturel qu'elle ne peut surmonter d'aucune manière. Chaque fois qu'elle a l'occasion de l'assouvir mais ne le fait pas, elle subit un malus de -20 à toutes ses actions.

Membres atrophiés : L'être ne possède pas certains membres utiles, ou ceux qu'il possède ne peuvent pas être utilisés correctement, ce qui lui inflige un malus de -60 à tous les contrôles physiques qui en dépendent. Si les membres en question sont ses jambes, ou à défaut les articulations qui lui permettent de se déplacer, il subit un malus de -6 à son Mouvement. Ce désavantage ne peut pas être choisi par les âmes.

Peur raciale : La créature ressent une peur insupportable envers quelque chose de précis. Elle ressent cet état quand elle se trouve en sa présence.

Terreur raciale : Idem que précédemment, si ce n'est que la créature ressent l'état de Terreur.

Sens disparu : La créature a perdu un sens (pas la vision) et ne peut pas effectuer de tests de Perception qui y sont liés.

Aveugle : La créature ne possède pas le sens de la vision et, si elle ne dispose pas d'un moyen surnaturel pour voir, devra toujours subir le malus de Cécité.

Besoin physique : La créature a un besoin physique qui lui est nécessaire pour vivre, comme de manger quelque chose de précis cuisiné d'une manière particulière, dont l'absence lui inflige un malus cumulatif de -10 à toute action. Si ce besoin n'est toujours pas satisfait après un temps défini, il se peut que la créature en meure.

Besoin extrême : Idem que précédemment, sauf que la créature meurt automatiquement si elle ne satisfait pas son besoin.

Vulnérabilité élémentaire, +50% de dégâts : La créature est naturellement vulnérable aux dégâts que produit un élément, qui sont augmentés de 50%. Dans le cas des êtres élémentaires, l'élément choisi doit être forcément l'élément opposé à celui du personnage.

Vulnérabilité élémentaire, double dégâts : De même que précédemment, mais double les dégâts infligés.

Vulnérable à un type d'attaque : Cela signifie qu'un type précis d'attaque inflige le double de dégâts à la créature, comme par exemple les armes à projectiles ou les masses.

Avantages magiques et psychiques

Ces capacités fonctionnent exactement à l'identique des avantages de création portant le même nom. Toutes sont équivalentes aux capacités plus basiques dans lesquelles sont investis des points. On ne peut les choisir respectivement que pour des créatures avec le Don mystique ou possédant des pouvoirs psychiques.

Effet	Coût	GN
Récupération de magie rapide (magique)	30	5
Connaissance innée d'une voie 20 (magique)	10	10
Connaissance innée d'une voie 40 (magique)	20	15
Connaissance innée d'une voie 60 (magique)	30	20
Connaissance innée d'une voie 80 (magique)	40	25
Connaissance innée d'une voie 90 (magique)	50	30
Dispense de gestes (magique)	20	5
Dispense de paroles (magique)	20	5
Magie innée améliorée (magique)	20	5
Attache psychique renforcée (psychique)	30	5
Résistance à la fatigue psychique (psychique)	30	5
Récupération rapide des PPP (psychique)	20	5
Concentration intense (psychique)	30	5
Viseur mental (psychique)	20	5
Préférence psychique (psychique)	20	5
Concentration passive (psychique)	30	5

Connaissance innée d'une voie : Chez les êtres élémentaires, la connaissance innée doit être celle à laquelle l'élémentaire est affilié. Cet avantage ne peut pas être choisi par des sorts permettant d'avoir accès à des capacités.

Désavantages magiques et psychiques

Ces désavantages fonctionnent exactement comme les désavantages de création portant le même nom. Il faut pour les acquérir que la créature possède le don ou ait accès à des pouvoirs psychiques.

Désavantage	Bonus	GN
Obligation de parole (magique)	10	5
Obligation de gestes (magique)	10	5
Récupération lente de la magie (magique)	10	5
Magie étanche (magique)	30	5
Extériorisation magique (magique)	10	5
Magie soumise à condition (magique	20	5
Sans concentration (psychique)	10	5
Extériorisation psychique (psychique)	10	5
Consommation psychique (psychique)	20	5

BASE DE CRÉATION

Maintenant que vous avez choisi les caractéristiques, les avantages et les désavantages de la créature, vous avez une assez bonne idée de ce à quoi elle ressemble. Comme vous connaissez sa Force et sa Constitution, vous pouvez calculer sa Taille et consulter le **Tableau 82**. Les dimensions de la créature sont un élément fondamental : il est très différent d'affronter un adversaire de taille humaine ou un autre de la taille d'une montagne. En fonction de ses proportions, la créature se trouve dans une catégorie ou une autre du **Tableau 82**, qui présente quelques modifications à ses compétences naturelles. Il existe sept catégories :

Minuscule : Ce sont des créatures vraiment très petites, qui ne dépassent même pas dix centimètres.

Petite : Créatures de même Taille qu'un bébé de moins d'un an (environ) et qui ne dépassent jamais cinquante centimètres.

Moyenne : Dans cette grande catégorie, on trouve toutes les créatures dont la Taille est comparable à celle d'un être humain, même s'ils sont très grands ou très petits. Pour une idée approximative, ces créatures mesurent entre cinquante centimètres et deux mètres cinquante.

Grande : La Taille peut atteindre le double d'un grand humain. Cette catégorie comprend habituellement les êtres mesurant entre deux mètres cinquante et quatre mètres, comme les ours.

Énorme : Représente les créatures aussi grandes que de petites maisons ou de grands arbres. En général, leur stature est comprise entre quatre et dix mètres, comme les éléphants, les jeunes dragons ou les tyrannosaures.

Gigantesque : Cette Taille est totalement disproportionnée. Elle décrit les créatures aussi grandes que des tours ou de petits châteaux, mesurant en général entre dix et cent mètres, et pesant plus de dix tonnes.

Colossal : Taille maximum possible. Ces créatures sont aussi grandes que des montagnes et s'avèrent capables de couvrir l'horizon sur des kilomètres de distance. Elles mesurent plus de cent mètres et pèsent des milliers de tonnes.

Dégâts

Si la créature n'utilise pas d'arme, ses Dégâts dépendent de sa Taille et de sa force. La catégorie à laquelle la créature appartient détermine sa Base de Dégâts, à laquelle elle ajoute son modificateur de Force. Le **Tableau 82** possède deux colonnes indiquant les Dégâts d'une créature. Si elle ne possède pas d'armes naturelles, elle se servira de la valeur indiquée dans la colonne **Attaque physique**, en utilisant ses membres ou tout autre organe par défaut. Par contre, si elle possède des **Armes naturelles**, la créature utilise la valeur de la colonne du même nom, à laquelle elle rajoute aussi son modificateur de caractéristique.

Les Dégâts d'une créature ayant une Force 10 et de Grande Taille sont de 35 si elle attaque physiquement avec son corps (Base 20, plus +15 de modificateur de caractéristique) et de 75 si elle possède une arme naturelle (60 de l'arme, +15 de sa Force).

Initiative

Logiquement, plus une créature est grande, plus elle met de temps à réagir que les êtres de plus petite taille, et inversement. Alors que tous les personnages possèdent une Base d'Initiative de 20, ce qui correspond à un être Moyen (comme nous l'avons vu dans le Livre du Joueur), l'Initiative des créatures peut être modifiée par leur Taille. Par conséquent, une créature a comme Base d'Initiative la valeur indiquée dans le **Tableau 82**.

Zone d'action

Quelques créatures sont si grandes qu'elles peuvent naturellement attaquer sur une zone. Leurs corps s'avèrent si imposants qu'un impact n'affecte pas un seul adversaire, mais tous ceux qui se trouvent à l'intérieur de leur rayon d'action. Cette capacité est innée : l'être n'a besoin ni de déclarer une attaque précise ni d'appliquer des malus à sa compétence au moment de l'exécuter. La colonne nommée **Zone d'action** dans le **Tableau 82** indique si la créature a la possibilité de réaliser des attaques de zone et, si c'est le cas, la superficie qu'elle affecte en mètres carrés.

Mouvement

Comme tous les personnages joueurs, le Mouvement de la créature est déterminé par sa caractéristique d'Agilité. Cependant, la colonne **Mouvement** du **Tableau 82** indique un modificateur à la Base de Mouvement des créatures, calculé en fonction de leur Taille.

Encaissement

Les deux dernières colonnes du **Tableau 82** sont uniquement prises en compte si la créature possède l'Encaissement. La colonne **Armure** indique l'IP naturelle de la créature, tandis que la seconde précise son **Multiple d'Encaissement**, qui vous permettra de calculer ses points de vie.

Fracassement et Solidité des armes naturelles

Si vous utilisez les règles optionnelles de Fracassement et de Solidité, vous devrez connaître leurs valeurs pour les armes naturelles des êtres créés. Dans ce cas, vous pouvez utiliser le **Tableau 83** pour les calculer. Si une créature possède le pouvoir Dégâts augmentés, elle augmente de +1 son Fracassement pour chaque +10 aux dégâts.

Tableau 83: Fracassement et Solidité

Taille	Fracassement	Solidité
Minuscule	-4	4
Petite	-2	8
Moyenne	0	12
Grande	4	16
Énorme	8	20
Gigantesque	12	28
Colossale	16	34

POUVOIRS

Il ne vous reste maintenant qu'une dernière étape avant de développer normalement la fiche : décider quels seront les pouvoirs de la créature. Les pouvoirs sont ces capacités spéciales qui caractérisent la créature, celles qui la rendent différente des autres. Vous pouvez dépenser au maximum la moitié de ses PD totaux pour acheter des pouvoirs.

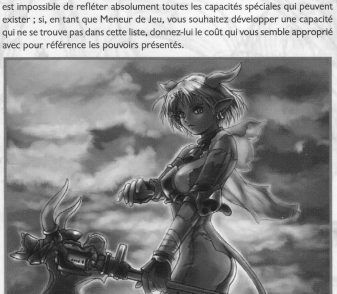
Gardez à l'esprit que quelques-uns des pouvoirs présentés ici entraînent aussi des malus. Cela signifie que, en choisissant un désavantage précis, le coût du pouvoir est réduit de la valeur indiquée. Il n'est pas possible de réduire le coût d'un pouvoir au-dessous de la moitié de son prix initial, quel que soit le nombre de désavantages choisis. Par exemple, si un Sort inné coûtant 80 PF a les malus Conditionnel et Requiert 10 rounds de préparation (respectivement -50 et -30 PF), ces désavantages ne réduiraient le coût du pouvoir qu'à 40 PF, soit la moitié de sa valeur. Il existe aussi quelques désavantages directs, comme la Dégénération vitale. Choisir ce genre de désavantages accorde des PF supplémentaires à la

Tableau 82: Conception de Créatures

Taille	Attaque physique	Arme naturelle	Base d'Initiative	Zone d'action	Mouvement	Multiple d'Encaissement	Armure
Minuscule	1-3	5	20	40	NA	-4	1	-1
Petite	4-8	10	30	30	NA	-2	2	2
Moyenne	9-22	10	40	20	NA	NA	5	3
Grande	23-24	20	60	10	NA	NA	5	4
Énorme	25-28	30	100	0	1 m	+1	10	6
Gigantesque	29-33	40	120	-10	5 m	+2	15	8
Colossal	34+	60	140	-20	20 m	+3	20	10

créature, que vous pouvez utiliser pour acquérir d'autres pouvoirs. Si vous souhaitez augmenter les pouvoirs qu'une créature possède, il n'est pas nécessaire de dépenser la totalité des PF pour en acquérir un nouveau : il suffit de payer la différence de points entre l'ancien pouvoir et le nouveau. Par exemple, si une entité possède Vol mystique 6 (coût de 40 PF) et que vous désirez l'augmenter à Vol mystique 8 (60 PF), il vous faudra simplement dépenser 20 PF. Cette règle est très importante dans le cas des familiers.

Vous allez trouver ci-après une liste de tous les pouvoirs, leurs coûts et la Gnose minimale que doit avoir une créature pour y avoir droit. Naturellement, il est impossible de refléter absolument toutes les capacités spéciales qui peuvent exister ; si, en tant que Meneur de Jeu, vous souhaitez développer une capacité qui ne se trouve pas dans cette liste, donnez-lui le coût qui vous semble approprié avec pour référence les pouvoirs présentés.



Une femme bête

CAPACITÉS OFFENSIVES

Armes naturelles

La créature est dotée d'armes naturelles d'un type quelconque : griffes, mandibule, queue effilée... ou tout ce qu'on peut imaginer d'autre. En termes de jeu, cela permet à la créature d'utiliser les Dégâts correspondant à sa Taille, indiqués par la colonne **Armes naturelles** du **Tableau 82**, quand elle attaque. Ces dégâts peuvent être de Mode Contondant, Tranchant ou Perforant, suivant leur nature. Comme dans le cas du combat à mains nues, leur Initiative est toujours de +20.

Effet	Coût	GN
Armes naturelles	20	0

Interdictions : Aucune

Arme naturelle : Permet d'utiliser comme Dégâts ceux qu'indique la colonne d'**Arme naturelle** du **Tableau 82**.

Attaques supplémentaires

La créature peut réaliser une attaque supplémentaire grâce à des membres secondaires ou d'autres moyens similaires. Les attaques sont effectuées en utilisant les dégâts qu'inflige normalement la créature qu'il s'agisse de ceux de son attaque physique ou de ses armes naturelles. Ainsi, si elle a le pouvoir **Armes naturelles**, elle effectue ses attaques supplémentaires en utilisant toujours les dégâts qu'infligent ces armes. Cela ne veut pas dire qu'une créature possédant cette capacité se sert tout le temps du même type d'attaque. Imaginons le cas d'un dragon : s'il a acquis **Armes naturelles** et **Attaques supplémentaires**, il peut très bien posséder des mandibules, des griffes, une queue... et chaque attaque peut provenir d'un de ces moyens.

Effet	Coût	GN
Attaque supplémentaire avec -60 en Attaque	20	0
Attaque supplémentaire avec -50 en Attaque	30	0
Attaque supplémentaire avec -40 en Attaque	40	0
Attaque supplémentaire avec -30 en Attaque	50	5
Attaque supplémentaire avec -20 en Attaque	60	5
Attaque supplémentaire avec -10 en Attaque	80	10
Attaque supplémentaire complète	100	15

Interdictions : Aucune

Attaque supplémentaire avec –X en Attaque : La créature subit le malus indiqué par ce pouvoir à son résultat final au moment de réaliser l'attaque supplémentaire. Par exemple, un être avec une compétence offensive de 100 possédant une attaque supplémentaire à -20 porte deux coups par round, l'un avec une compétence de 100 et le second avec 80. Les deux coups infligent les mêmes Dégâts.

Attaque supplémentaire complète : L'être peut effectuer une attaque supplémentaire sans subir de malus en Attaque.

Dégâts augmentés

Cela signifie que, quelle qu'en soit la cause, l'être produit avec l'une de ses attaques, des dégâts supérieurs à ce que produirait normalement sa Taille. On peut justifier ces dégâts de nombreuses façons : par exemple, la créature possède des griffes disproportionnées ou un pouvoir surnaturel. Cette capacité doit être achetée pour chaque attaque séparément car si la créature peut effectuer des attaques supplémentaires, ces dégâts augmentés n'affectent qu'une seule de ces attaques.

Effet	Coût	GN
+10 Dégâts	10	0
+20 Dégâts	20	0
+30 Dégâts	30	0
+40 Dégâts	40	0
+50 Dégâts	50	5
+60 Dégâts	60	10
+80 Dégâts	80	20
+100 Dégâts	100	25
+120 Dégâts	120	30

Interdictions : Aucune

+X Dégâts : Indique la quantité à rajouter aux Dégâts d'une des attaques de la créature.

Réaction améliorée

La créature réagit plus rapidement qu'elle ne le ferait naturellement, ce qui lui permet de rajouter un bonus à son Initiative.

Effet	Coût	GN
+10 à l'Initiative naturelle	10	0
+20 à l'Initiative naturelle	20	10
+30 à l'Initiative naturelle	30	20

Interdictions : Aucune

+X à l'Initiative naturelle : Indique la valeur à rajouter lors du calcul de l'Initiative de la créature en combat, que cela soit pour utiliser ses armes physiques, ses sorts ou d'autres capacités spéciales.

Altérer l'énergie

Permet de blesser les créatures basées sur l'énergie, au même titre que le pouvoir du Ki **Extrusion du Ki**. Cette capacité affecte toutes les attaques réalisées par la créature.

Effet	Coût	GN
Altérer l'énergie	10	10

Interdictions : Aucune

Modificateur d'Armure

Les armes naturelles de la créature sont telles qu'elles peuvent traverser avec facilité les armures les plus résistantes, ce qui force le défenseur à appliquer un malus à son IP. Cela n'affecte qu'une des attaques que la créature réalise ; il faut acquérir ce pouvoir plusieurs fois pour que la créature puisse l'utiliser avec ses attaques supplémentaires.

Illustration © MetalNessa 2001

Effet	Coût	GN
-1 IP du défenseur	10	0
-2 IP du défenseur	15	10
-3 IP du défenseur	20	15
-4 IP du défenseur	25	20
-5 IP du défenseur	30	25

Interdictions : Aucune

-X IP du défenseur : Malus subit par le IP du défenseur contre une des attaques de la créature.

Attaque spéciale

La créature peut utiliser une attaque spéciale, distincte de ses attaques normales. Il peut s'agir de n'importe quelle chose imaginable : un souffle surnaturel en forme de cône, des spores explosifs qu'elle lance autour d'elle, ou des projections d'énergie à distance. On considère qu'il s'agit d'une action active, ce qui indique que la créature doit pouvoir agir et renoncer durant ce round à une de ses attaques naturelles, pour utiliser cette attaque spéciale à sa place. Cette attaque utilise son Attaque (ou, à défaut, sa Projection psychique ou magique) mais inflige des dégâts indépendants de ces autres attaques, au coût en PF indiqué dans la section **Dégâts**. On ne peut effectuer cette attaque qu'une seule fois par jour, sauf si on acquiert des utilisations supplémentaires.

Chacun des effets possibles est indiqué de façon séparée, ce qui permet d'acquérir uniquement ceux qui intéressent la créature. Une attaque peut infliger des dégâts sur une zone centrée autour de la créature ou simplement attaquer à distance. Il est même possible que l'attaque ne produise aucun dégât et qu'elle provoque un effet mystique quelconque, une Immobilisation, un empoisonnement...

En tant que MJ, vous devez décider sur quel IP agit l'attaque en fonction de ses caractéristiques : vous pouvez choisir entre Tranchant, Perforant, Contondant, Chaleur, Électricité, Froid et Énergie.

Effet	Coût	GN
Distance		
Jusqu'à 25 m	10	5
Jusqu'à 50 m	20	10
Jusqu'à 100 m	30	15
Jusqu'à 250 m	40	20
Jusqu'à 500 m	50	25
Jusqu'à 1 km	60	30
Jusqu'à 10 km	70	35
Jusqu'à n'importe quelle distance à portée de vue	80	40
Dégâts		
Dégâts de base 40	10	5
Dégâts de base 50	15	10
Dégâts de base 60	20	10
Dégâts de base 80	25	10
Dégâts de base 100	30	15
Dégâts de base 120	50	20
Dégâts de base 150	60	20
Dégâts de base 200	80	25
Dégâts de base 250	100	30
Zone		
1 m de rayon	10	10
3 m de rayon	20	10
5 m de rayon	30	15
10 m de rayon	40	20
25 m de rayon	50	25
50 m de rayon	60	30
100 m de rayon	80	35
Une attaque supplémentaire	5	10
Sans limite	60	20
Malus		
Requiert un round de préparation	-10	5
Requiert deux rounds de préparation	-20	5
Requiert trois rounds de préparation	-30	5
Requiert cinq rounds de préparation	-40	5
Requiert dix rounds de préparation	-50	5

Interdictions : Si l'être est un élémentaire, l'attaque est effectuée avec l'élément auquel il appartient.

Distance : Indique la distance que peut atteindre l'attaque. On considère qu'elle est, sous tous points de vue, équivalente à un sort d'Attaque au moment de calculer les malus à la défense.

Dégâts : Indique les Dégâts de l'attaque. On ne rajoute aucun modificateur de caractéristique à cette valeur.

Zone : Indique le rayon d'action qu'affecte l'attaque spéciale. Il peut être centré sur la créature, se déployer au bout de sa portée ou prendre la forme d'un cône.

Attaque supplémentaire : L'attaque peut être utilisée une fois de plus par jour. On peut acquérir cet avantage autant de fois qu'on le désire.

Sans limite : Cette attaque peut être réalisée autant de fois par jour que le désire la créature.

Requiert X rounds de préparation (malus) **:** La créature ne peut pas utiliser l'attaque de façon instantanée, elle a besoin de plusieurs rounds de préparation pour s'en servir. La préparation constitue une action passive, qui peut être réalisée en même temps que d'autres actions.

Attaque empoisonnée

La créature a la capacité d'empoisonner ses adversaires quand elle leur inflige des dégâts. Si le personnage touché reçoit une blessure, il doit immédiatement réussir un test de RPoi sous peine d'être affecté par le venin. Ce venin peut être créé librement, en utilisant les règles du **Chapitre I4**. Il ne concerne qu'une seule des attaques effectuées par la créature, et doit être acquis plusieurs fois si la créature doit l'utiliser sur ses éventuelles attaques supplémentaires. Il est aussi possible d'affecter un effet de poison à une des **Attaques spéciales**, plutôt qu'à une attaque physique.

Effet	Coût	GN
Poison de niveau 10	10	0
Poison de niveau 20	20	0
Poison de niveau 30	30	0
Poison de niveau 40	40	0
Poison de niveau 50	50	0
Poison de niveau 60	60	0
Poison de niveau 70	80	0
Poison de niveau 80	100	10
Poison de niveau 90	140	20
Poison de niveau 100	180	30

Interdictions : Aucune

Poison de niveau X : Indique le niveau de puissance du poison.



Le simple frôlement d'une Lamie se révèle vénéneux

Illustration © Rancik 2001

Effet mystique rajouté

La créature possède des pouvoirs surnaturels qui lui permettent de provoquer divers états ésotériques chez ses adversaires, si elle parvient à leur infliger des dégâts avec l'une de ses attaques. Quand un individu reçoit un coup lui infligeant des dégâts et possédant un effet mystique rajouté, il doit réussir un test de Résistance pour éviter ses effets. Cet effet ne concerne qu'une seule des attaques réalisées par la créature. Si elle désire que plusieurs de ses attaques aient cet effet, il faut l'acquérir plusieurs fois. Il est possible d'affecter un Effet mystique rajouté à une **Attaque spéciale** plutôt qu'à une attaque naturelle.

Effet	Coût	GN
Résistance		
RMys ou RPhy 40	20	5
RMys ou RPhy 60	30	10
RMys ou RPhy 80	40	15
RMys ou RPhy 100	50	15
RMys ou RPhy 120	60	20
RMys ou RPhy 140	80	25
RMys ou RPhy 160	100	30
RMys ou RPhy 180	120	35
RMys ou RPhy 200	140	40
Effet		
Peur	20	10
Terreur	60	20
Douleur	20	10
Douleur extrême	40	20
Faiblesse	50	10
Paralysie partielle	40	20
Paralysie complète	80	20
Colère	20	20
Cécité	50	10
Surdité	10	10
Mutisme	10	10
Fascination	20	20
Dégâts simples	30	10
Double dégâts	60	20
Inconscience	100	20
Domination	120	25
Mort	140	25
Folie	20	20
Vieillissement	60	20
Pétrification	120	20
Malus à toutes les actions	60	20
Destruction de caractéristiques	120	20
Possession	120	25
Drain de vie		
Moitié	20	10
Complet	50	15
Double	100	20
Effet supplémentaire	10	10
Malus		
Effet conditionnel	-20	10

Interdictions : Aucune

Résistance : Indique la difficulté du test de Résistance. On peut choisir entre un test de RPhy ou de RMys, en fonction de l'origine physique ou surnaturelle du pouvoir.

Effet : État auquel est soumis la cible, si elle échoue au test de Résistance. Les états génériques sont décrits au **Chapitre I4**, tandis que les moins fréquents sont expliqués ci-dessous.

Domination : En cas d'échec, la cible affectée tombe sous le contrôle de l'attaquant, pendant une heure par 10 points de marge d'échec sur le test de Résistance. Si l'attaquant lui ordonne de réaliser une action complètement opposée à sa nature, la victime a le droit d'effectuer un nouveau test de Résistance contre la même difficulté.

Mort : Si le personnage échoue au test de Résistance, il meurt immédiatement à la fin du round.

Vieillissement : La cible vieillit d'un nombre d'années égal à sa marge d'échec. Les conséquences, bien que surnaturelles, sont permanentes.

Folie : La cible perd l'esprit si elle échoue au test de Résistance. Si la marge d'échec est inférieure à 40, la folie dure un jour par point de marge d'échec. Si elle est supérieure ou égale à 40, la folie devient permanente. La cible peut utiliser sa RPsy pour surmonter les conséquences de la folie.

Destruction de caractéristiques : La cible perd un point de caractéristique par 10 points de marge d'échec sur le test de Résistance. Il faut choisir quelle caractéristique affecte ce pouvoir. La perte est permanente.

Possession : La créature a la capacité de posséder une forme corporelle différente de la sienne et de s'introduire dans son corps, en soumettant la volonté de l'hôte. Dans sa victime, la créature peut utiliser ses propres pouvoirs et ceux de son hôte, mais dans ce cas elle utilisera forcément les caractéristiques physiques du corps. La capacité de la créature à recevoir des dégâts à l'intérieur d'un corps dépend de sa nature. S'il s'agit d'une créature d'Entre Mondes, il est possible qu'un coup visé à l'endroit où elle se trouve puisse la blesser normalement. S'il s'agit d'un être Animique, elle ne subit pas les dégâts des attaques conventionnelles, contrairement au corps physique qu'elle possède. Les attaques basées sur l'énergie affectent à l'identique l'esprit et l'individu possédé, ce qui requiert de faire un décompte séparé des points de vie perdus. Les attaques d'essence peuvent être utilisées contre les deux à la fois ou seulement contre l'un d'entre eux quand l'attaquant connaît la situation. La possession est permanente mais le corps a droit à un nouveau test de Résistance chaque jour ou chaque fois qu'il fait une action complètement en désaccord avec sa nature.

Drain : Permet à la créature de drainer les points de vie perdus par la cible suite à son attaque, si la cible échoue au test de Résistance.

Effet supplémentaire : Permet d'ajouter de nouveaux effets à un test de Résistance, permettant ainsi qu'une attaque unique provoque plusieurs états à la fois. Les effets supplémentaires ont une Résistance de 20 points inférieure à leur valeur initiale. Le défenseur doit effectuer un seul test contre l'ensemble, ce qui lui permet de repousser certains effets et d'autres pas. L'ordre des effets dépend de leur valeur en PF, les premiers étant les moins chers.

Par exemple, il est possible d'acquérir l'effet de Douleur avec une Résistance de 120, puis ensuite d'ajouter celui de Mort dans la même attaque, à l'aide de la capacité Effet supplémentaire. Toute cette attaque coûte seulement 270 PF (40 pour la Douleur, 160 pour la Mort, 60 pour la Résistance et 10 pour l'Effet supplémentaire). Étant donné que l'effet de Mort est le plus coûteux en PF, on considère qu'il s'agit de l'effet secondaire. Par conséquent, si la créature parvient à infliger des dégâts grâce à son attaque, le défenseur devra réussir un test de RMys ou RPhy contre 120 pour éviter l'effet de Douleur et contre 100 pour éviter celui de Mort. Si son résultat final de Résistance est de 105, la cible évite la mort automatique mais subit de terribles douleurs.

Effet conditionnel (malus) : Cela signifie que la créature ne peut provoquer cet effet qu'à travers une condition spécifique supplémentaire. Cette condition peut revêtir n'importe quel aspect, comme agir de jour, connaître le nom de l'adversaire ou l'avoir soumis à une Immobilisation.

Critique augmenté

Les attaques de la créature peuvent avoir des conséquences supplémentaires, en augmentant le Niveau de Critique si elles en produisent. Ce pouvoir n'affecte qu'une seule des attaques de la créature ; pour qu'il fonctionne avec les attaques supplémentaires, il faut l'acquérir plusieurs fois.

Effet	Coût	GN
+10 au Critique	10	0
+20 au Critique	20	0
+30 au Critique	30	0
+40 au Critique	40	5
+50 au Critique	50	5
+60 au Critique	60	10
+70 au Critique	70	20
+80 au Critique	80	30
+90 au Critique	90	30
+100 au Critique	100	40

Interdictions : Aucune

+X au Critique : Indique la valeur à rajouter lors du calcul du niveau de Critique.

Immobilisation spéciale

La créature peut naturellement effectuer une attaque d'Immobilisation, que ce soit parce qu'elle possède des tentacules, des membres supplémentaires ou un pouvoir surnaturel qui le lui permet. Cette attaque utilise les règles de la manœuvre d'Immobilisation, décrites dans le **Chapitre 9**, mais sans subir aucun malus à la compétence offensive. La créature n'utilise pas non plus ses caractéristiques naturelles : ce pouvoir possède sa propre caractéristique de Force. Il ne s'agit pas d'une attaque supplémentaire ; la créature doit avoir le droit d'agir durant ce round et renoncer à une de ses attaques naturelles pour utiliser l'Immobilisation à sa place. Cette capacité n'empêche aucunement les autres créatures de réaliser des attaques d'Immobilisation avec leurs attaques conventionnelles.

Effet	Coût	GN
Immobilisation 6	10	0
Immobilisation 8	20	0
Immobilisation 10	30	0
Immobilisation 12	40	10
Immobilisation 14	60	20
Immobilisation 16	80	25

Interdictions : Aucune

Immobilisation X : Valeur de la caractéristique utilisée pour réaliser les tests opposés contre le défenseur.

Attaque surnaturelle

Cela veut dire que l'attaque naturelle de la créature est d'origine mystique. Il est uniquement possible de la parer en utilisant une arme ou un moyen capable de parer l'énergie. Cela permet aussi d'attaquer sur le Mode Énergie. Ce pouvoir affecte toutes les attaques de la créature.

Effet	Coût	GN
Attaque surnaturelle	60	20

Interdictions : Aucune

Attaque élémentaire

La nature de la créature fait que ses attaques se basent sur un élément précis. Les attaques de feu utilisent le Mode Chaleur, les attaques d'air les Modes d'Électricité, Tranchant ou Contondant, celles d'eau le Mode Froid ou Contondant. Cette option n'est pas obligatoire, et donc la créature peut toujours attaquer avec le Mode naturel de son arme même si celle-ci est liée à un élément précis.

Effet	Coût	GN
Attaque élémentaire	10	10

Interdictions : Les êtres élémentaires doivent obligatoirement utiliser leur élément lié.

Déplacement et téléportation

Déplacements spéciaux

Cette section présente les capacités de quelques êtres à se déplacer grâce à des moyens inhabituels.

Effet	Coût	GN
Mouvement aquatique	20	0
Mouvement libre	20	5
Mouvement sans poids	10	15
Mouvement souterrain	10	0
Mouvement souterrain supérieur	30	20
Mouvement libre dans la nature	10	10

Interdictions : Aucune

Mouvement aquatique : Capacité à se déplacer en toute liberté dans les milieux aquatiques. La créature peut utiliser son Mouvement comme si elle était sur terre.

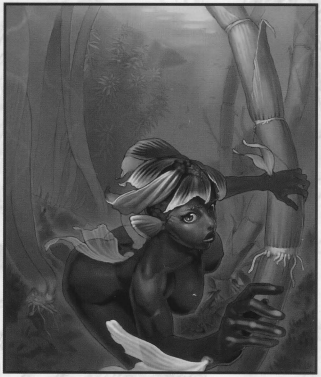
Mouvement libre : Capacité à se déplacer sans respecter aucune loi de la gravité, à partir du moment où il y a un simple point d'appui. Permet de se déplacer sur les murs horizontaux ou même au plafond.

Mouvement sans poids : La créature se déplace sans problème dans des endroits où aucune créature physique ne pourrait se trouver, comme se poser sur une branche, marcher sur l'eau ou même sur les nuages.

Mouvement souterrain : La créature se déplace naturellement dans la terre meuble, à la manière d'une taupe ou d'un ver.

Mouvement souterrain supérieur : Idem que précédemment, mais dans ce cas la créature peut même traverser la pierre solide ou accéder à des endroits difficiles.

Mouvement libre dans la nature : La créature peut avancer dans les régions boisées ou les jungles sans malus à son Mouvement.



Les tritons possèdent Mouvement aquatique

Illustration © Kamiwata 2001

Téléportation automatique

Cette capacité permet à une créature de se transporter instantanément d'un endroit à un autre. La seule limitation de ce pouvoir est qu'il ne peut pas traverser les zones scellées par énergie ou d'origine surnaturelle. Il s'agit d'une action active qui requiert de la créature qu'elle ait le droit d'effectuer une action pour l'utiliser. On ne peut l'utiliser qu'une fois par jour.

Effet	Coût	GN
Distance		
20 m	10	10
50 m	20	10
100 m	40	15
250 m	60	15
500 m	80	20
1 km	100	20
5 km	120	25
25 km	140	30
100 km	160	35
Porte	200	35
Une utilisation supplémentaire	10	10
Sans limite	100	35
Malus		
Requiert un round de préparation	-10	10
Requiert cinq round de préparation	-30	10
Requiert dix round de préparation	-50	10
À travers un élément ou un moyen précis	-30	10

Interdictions : Aucune

Distance X : Indique la distance maximale à laquelle peut se téléporter la créature.

Porte : L'entité n'a aucune limite spatiale quand elle se téléporte. Elle peut se rendre en tout endroit qu'elle désire, même s'il ne se situe pas vraiment dans le monde matériel.

Une utilisation supplémentaire : Permet de se téléporter une fois supplémentaire par jour. Cet avantage peut être acquis autant de fois que souhaité, pour augmenter le nombre d'utilisations quotidiennes.

Sans limite : La créature peut se téléporter autant de fois qu'elle le désire.

Requiert X rounds de préparation (malus) : La créature ne peut pas se téléporter instantanément, elle a besoin de plusieurs rounds pour le faire. La préparation constitue une action passive, qui peut être effectuée en même temps que d'autres actions.

À travers un élément ou un moyen précis (malus) : La téléportation ne peut pas être réalisée si les conditions spéciales ne sont pas présentes. Par exemple, une créature pourrait se téléporter uniquement à travers des miroirs ou uniquement quand personne ne peut la voir.

Mouvement augmenté

La créature a un Mouvement supérieur à celui conféré par son Agilité.

Effet	Coût	GN
Mouvement +1	10	0
Mouvement +2	20	5
Mouvement +3	30	10
Mouvement +4	40	20

Interdictions : Aucune

Mouvement +X : Valeur que la créature doit rajouter à sa Base de Mouvement.

Vol naturel

La créature a des membres qui fonctionnent comme des ailes et lui permettent de voler. Elle doit les conserver en bon état, mais aussi disposer d'un espace suffisant pour battre des ailes et pouvoir se lancer. Si elle reçoit un Critique qui ne produit une conséquence négative quel que soit son type, la créature tombe immédiatement.

Effet	Coût	GN
Vol naturel 6	40	0
Vol naturel 8	60	0
Vol naturel 10	80	0
Vol naturel 12	100	0
Vol naturel 14	120	10

Interdictions : Aucune

Vol naturel X : Indique la Qualité de Vol avec laquelle se déplace la créature.

Vol mystique

Idem que précédemment, si ce n'est que la créature peut voler grâce à ses pouvoirs surnaturels. Par conséquent, elle peut s'envoler quelles que soient les conditions et ne peut pas être renversée, même si elle subit un Critique.

Effet	Coût	GN
Vol mystique 4	20	10
Vol mystique 6	40	15
Vol mystique 8	60	20
Vol mystique 10	80	20
Vol mystique 12	100	25
Vol mystique 14	120	30
Vol mystique 16	140	35
Malus		
Vol conditionnel	-20	10

Interdictions : Aucune

Vol mystique X : Indique la Qualité de Vol avec laquelle la créature peut se déplacer grâce à des moyens surnaturels.

Vol conditionnel (malus) : La créature ne peut voler que si elle remplit certaines conditions précises.

Résistances et régénérations

Résistances physiques augmentées

La créature s'avère spécialement préparée à résister aux effets physiques. Elle applique donc un bonus à ses trois Résistances physiques (RPhy, RPoi et RMal).

Effet	Coût	GN
+10 aux Résistances physiques	10	0
+20 aux Résistances physiques	20	0
+30 aux Résistances physiques	30	10
+40 aux Résistances physiques	40	20
+50 aux Résistances physiques	50	30
Malus		
Unique	-20	10

Interdictions : Aucune

+X aux Résistances physiques : Valeur que la créature rajoute à sa RPhy, à sa RPoi et à sa RMal.

Unique (malus) : Le bonus ne se rajoute qu'à une seule Résistance.

Résistance mystique ou psychique augmentée

La créature résiste spécialement aux effets mystiques ou psychiques. Elle applique donc un bonus à une de ces deux Résistances (RMys ou RPsy).

Effet	Coût	GN
+10 à une Résistance surnaturelle	10	10
+20 à une Résistance surnaturelle	20	15
+30 à une Résistance surnaturelle	30	20
+40 à une Résistance surnaturelle	40	25
+50 à une Résistance surnaturelle	50	35

Interdictions : Aucune

+X à la Résistance surnaturelle : Valeur que rajoute la créature à sa RMys ou sa RPsy.

Malus à la Résistance Surnaturelle *(malus)*

La créature se révèle vulnérable aux attaques psychiques ou magiques et applique donc un malus à l'une de ces deux Résistances.

Malus	Bonus	GN
-10 à la Résistance mystique ou psychique	10	10
-20 à la Résistance mystique ou psychique	15	10
-30 à la Résistance mystique ou psychique	20	10
-40 à la Résistance mystique ou psychique	25	20
-50 à la Résistance mystique ou psychique	30	20

Interdictions : Pour les êtres élémentaires, le malus à la Résistance est doublé contre les effets causés par l'élément opposé.

-X à la Résistance : Valeur que la créature soustrait à l'une de ces deux Résistances.

Régénération

La créature a une Régénération différente de celle que lui accorde sa Constitution. Cette valeur ne se rajoute pas à sa Base, mais la remplace.

Effet	Coût	GN
Régénération 2	10	0
Régénération 4	20	0
Régénération 6	30	0
Régénération 8	40	5
Régénération 10	60	10
Régénération 12	100	15
Régénération 14	140	20
Régénération 16	160	25
Régénération 18	180	35
Régénération 19	200	45
Régénération 20	220	50
Malus		
Ne fonctionne pas sur certaines attaques ou conditions	-10	0
Fonctionne uniquement dans une situation déterminée	-40	10

Interdictions : Pour les élémentaires, la Régénération ne fonctionne pas contre les blessures provoquées par l'élément opposé.

Régénération X : Indique la valeur de Régénération de la créature.

Ne fonctionne pas sur certaines attaques ou conditions : Un type d'attaque ou une condition annule la régénération spéciale de la créature, qui récupère alors de ses blessures avec une Régénération de 1.

Fonctionne uniquement dans une situation déterminée : La Régénération ne fonctionne que contre un élément ou une attaque précise, ou dans certaines circonstances déterminées.

Dégénération *(malus)*

Au lieu de se régénérer, le corps de la créature se détruit quotidiennement et conserve toutes les blessures qu'il a subies.

Dégénération	Bonus	GN
Régénération 0	30	10
-10 PV par jour	40	10
-25 PV par jour	45	10
-50 PV par jour	50	10
-100 PV par jour	60	10

Interdictions : Aucune

Régénération 0 : La créature ne récupère pas naturellement les dégâts qu'elle a subis et doit utiliser pour cela des moyens surnaturels.

-X PV par jour : Au lieu de se soigner au fil du temps, la créature perd chaque jour la quantité de PV indiqués.

Immunités spéciales

Immunité

La créature possède une immunité naturelle vis-à-vis de certaines attaques physiques, quelques sorts ou compétences psychiques.

Effet	Coût	GN
Immunité physique		
N'importe quelle Présence	40	15
Présence supérieure à 80	60	20
Présence supérieure à 100	80	20
Présence supérieure à 120	100	25
Présence supérieure à 140	140	30
Présence supérieure à 160	180	35
Immunité magique		
Valeur Zéonique inférieure à 60	30	15
Valeur Zéonique inférieure à 80	40	15
Valeur Zéonique inférieure à 100	50	20
Valeur Zéonique inférieure à 150	75	20
Valeur Zéonique inférieure à 200	100	25
Valeur Zéonique inférieure à 250	125	30
Valeur Zéonique inférieure à 300	150	35
Immunité aux matrices		
Test de Talent Très Difficile	60	15
Test de Talent Absurde	80	20
Test de Talent Quasiment Impossible	120	25
Test de Talent Impossible	140	30
Malus		
Condition	-30	15

Interdictions : Pour les créatures élémentaires, l'immunité ne fonctionne pas contre les attaques ou effets provoqués par l'élément opposé.

Immunité physique : La créature ne peut pas être endommagée par des attaques physiques qui ne sont pas basées sur l'énergie. La créature est totalement immunisée aux attaques conventionnelles, quelle qu'en soit la raison surnaturelle, mais elle subit encore la puissance des impacts et souffre des conséquences logiques qui en découlent. Si par exemple une créature avec cette capacité est frappée par un éboulement, elle peut être renversée par les pierres mais si celles-ci ne lui infligent aucun dégât.

Le second facteur influant sur cette capacité est la Présence nécessaire pour infliger des dégâts à la cible. Il faut parfois que l'attaquant ou l'arme utilisée possède une Présence minimale pour pouvoir affecter la créature. Dans ce cas, la créature continue d'être immunisée aux attaques basées sur l'énergie si ces attaques n'ont pas la Présence minimale requise. Les sorts d'Attaque qui peuvent altérer l'énergie, ainsi que toutes les capacités surnaturelles qui affectent les Résistances de la créature, produisent toujours leurs effets et dégâts normaux sur cette créature.

Immunité magique : La créature est immunisée aux sorts dont la valeur Zéonique est inférieure à celle indiquée. Par exemple, si la créature est immunisée aux sorts de valeur Zéonique inférieure à 80, tout sort de 90 ou plus points de Zéon l'affectera normalement. La créature peut ignorer tous les effets provoqués par les sorts, qu'ils soient directement dirigés contre elle (comme les attaques ou effets mystiques) ou qu'ils affectent son environnement (comme les illusions ou les modifications de température). Il est encore possible que sous certaines circonstances secondaires ces sorts puissent l'atteindre (une boule de feu pourrait faire s'effondrer un toit, et provoquer des dégâts à l'aide des décombres).

Immunité aux matrices : Idem que précédemment, si ce n'est que la créature est ici immunisée aux disciplines psychiques dont le résultat du Test de Talent est inférieur ou égal à celui indiqué.

Condition (malus) : Une condition précise modifie l'immunité de cet être. Il peut s'agir de n'importe quelle chose imaginable, comme de fonctionner seulement durant la nuit, ou que l'attaquant n'utilise pas d'armes à projectiles contre la créature.

Vulnérabilité extrême *(malus)*

La créature s'avère excessivement faible ou vulnérable vis-à-vis de quelque chose, ce qui entraîne pour elle des conséquences néfastes.

Malus	Bonus	GN
Vulnérable à		
Un élément précis	20	15
Un objet déterminé	10	15
Une parole ou un son	10	15
Une matière courante	20	15
Une matière rare	10	15
Un lieu déterminé	10	20
Une condition personnelle déterminée	10	25
Conséquences		
Dégâts égaux à la marge d'échec	10	20
Malus égaux à la marge d'échec	10	20
Inconscience	20	20
Paralysie totale	15	20
Faiblesse	10	20
Mort	30	20
Résistance contre les conséquences		
RMys ou RPhy contre 140	10	20
RMys ou RPhy contre 160	15	20
RMys ou RPhy contre 180	20	20
RMys ou RPhy contre 200	25	20

Interdictions : Aucune

Vulnérable à : Dans cette catégorie sont énumérées les choses auxquelles est vulnérable la créature. Il faut ensuite choisir la conséquence qu'entraîne cette vulnérabilité. Dans le cas où plusieurs éléments ou conditions produisent le même effet sur la créature, la conséquence n'est acquise qu'une seule fois. Il faut que la Résistance choisie soit supérieure à celle que possède naturellement la créature.

Un élément précis : Cela consiste à entrer en contact direct avec l'un des six éléments : Lumière, Obscurité, Terre, Eau, Feu et Air.

Un objet déterminé : Il s'agit d'un type précis d'objet, comme les symboles sacrés, les miroirs...

Une parole ou un son : Si la créature écoute un son ou une parole précis, comme un sifflet, le rire d'un enfant, son nom...

Une matière courante : Comme le fer, l'argent, le bois...

Une matière rare : Une matière très précise et assez inhabituelle, comme le métal stellaire, le bois de Ghestal...

Un lieu déterminé : Si la créature se retrouve dans un lieu précis, comme une église, un bateau, des souterrains...

Une condition personnelle déterminée : La créature subit l'effet si elle fait face à un individu possédant une caractéristique précise, comme un prêtre, une vierge...

Conséquences : Dans cette liste sont énumérées toutes les conséquences possibles dont peut souffrir la créature si elle se trouve confrontée à l'objet de sa vulnérabilité. Dans cette situation, elle doit réussir un test de Résistance pour ne pas être affectée. Si elle échoue à ce test, elle subit immédiatement la conséquence choisie jusqu'à ce que l'objet de sa vulnérabilité disparaisse. Si la créature réussit le test mais que l'objet reste présent, la créature doit refaire ce test tous les cinq rounds. Il faut absolument choisir une Résistance pour cette vulnérabilité. Les conditions générales sont décrites dans le **Chapitre 14**.

Seuil d'Invulnérabilité

Quelle qu'en soit la raison, la créature est immunisée aux armes physiques dont les Dégâts ne sont pas assez élevés. En termes de jeu, elles appliquent les règles du Seuil d'Invulnérabilité décrites dans le **Chapitre H**. Cette capacité ne fonctionne pas contre les attaques pouvant altérer l'énergie.

Effet	Coût	GN
Seuil d'Invulnérabilité 40	5	0
Seuil d'Invulnérabilité60	10	0
Seuil d'Invulnérabilité80	15	5
Seuil d'Invulnérabilité100	20	5
Seuil d'Invulnérabilité120	25	10
Seuil d'Invulnérabilité140	30	10
Seuil d'Invulnérabilité160	40	10

Interdictions : Aucune

Seuil d'Invulnérabilité X : Quantité de Dégâts nécessaire pour infliger des dégâts à la créature.

Armures

Armure physique

La créature possède une armure naturelle d'un type quelconque, comme des écailles ou des lames, qui le protègent contre les coups physiques. On l'applique contre tous les Modes d'attaque sauf Énergie. L'armure protège tout le corps. Cette catégorie d'amure peut être utilisée avec d'autres couches d'armures manufacturées, mais elle ne rajoute aucun malus à l'initiative.

Effet	Coût	GN
IP 1	10	0
IP 2	20	0
IP 3	30	0
IP 4	40	5
IP 5	50	10
IP 6	60	15
IP 7	80	20
IP 8	100	25
IP 9	120	30
IP 10	140	35
IP 12	180	40
Malus		
Limitée	-10	0
Ouverte	-10	0

Interdictions : Les élémentaires ne disposent pas d'une protection contre l'élément opposé.

IP X : Cela correspond à l'Indice de Protection naturel que possède la créature contre les attaques de Mode Tranchant, Contondant, Perforant, Chaleur, Électricité et Froid.

Limitée (malus) : L'armure ne protège pas contre un Mode d'attaque précis. Si, par exemple, elle est limitée contre les attaques Contondantes, le TA ne pourra pas être appliqué contre ces attaques. Ce malus peut être choisir plusieurs fois.

Ouverte (malus) : L'armure a une zone non protégée et donc les attaques visant cette zone ne sont pas déviées par l'armure.

Armure mystique

Idem que précédemment, si ce n'est que dans ce cas la créature possède une aura surnaturelle qui la protège spécialement contre la magie et les effets mystiques.

Effet	Coût	GN
IP 1	10	5
IP 2	20	10
IP 3	30	15
IP 4	40	20
IP 5	50	25
IP 6	60	30
IP 7	70	35
IP 8	80	40

Interdictions : Les élémentaires ne disposent d'aucune protection contre les sorts de l'élément opposé.

IP X : Indice de Protection naturel que possède la créature contre les attaques de Mode Énergie.

Êtres animiques

Capacités spirituelles

La liste suivante présente une série de pouvoirs que seuls les esprits peuvent acquérir.

Effet	Coût	GN
Interaction avec le monde	30	30
Manifestation	20	20
Incarnation	60	30

Interdictions : Aucune

Interaction avec le monde : Bien qu'elle soit immatérielle, la créature peut si elle le désire toucher les objets du monde matériel. Elle peut même attaquer, en utilisant ses armes naturelles ou des objets physiques.

Manifestation : La créature peut librement se manifester quand elle le désire, et tous peuvent la voir ou l'entendre, pas seulement ceux qui ont la capacité de voir les esprits.

Incarnation : L'esprit peut se matérialiser dans le monde à volonté, en revêtant forme physique quand il le désire, ce qui lui permet d'agir comme tout être matériel. Même s'il est manifesté, il reste invulnérable aux attaques qui n'altèrent pas l'énergie.



Quelques esprits peuvent se manifester à volonté

Capacités surnaturelles innées

Forme élémentaire ou Immatérielle

La créature fait preuve de quelques capacités physiques surnaturelles de manière innée. Si elle possède une forme élémentaire, la créature utilise les capacités décrites dans les sorts de transformation physique apparaissant au niveau de magie 52 de chaque voie. La plupart de ces sorts ont pour conséquence le doublement des dégâts infligés par l'élément opposé ; cependant, si la créature subit déjà des dégâts aggravés par ces attaques, on n'augmente pas une deuxième fois les dégâts qu'elle subit. Gardez à l'esprit que la forme élémentaire n'est pas vraiment un sort, puisqu'on ne peut pas la détecter comme la magie, ni l'affecter avec les capacités qui influent sur les sorts.

Illustration © Rackham 2001

Effet	Coût	GN
Forme immatérielle	80	20
Forme élémentaire	100	20
Forme spectrale	100	20
Forme physique à volonté	10	20
Malus		
Conditionnel	-20	20

Interdictions : Seuls les êtres non morts peuvent acquérir une forme spectrale. Dans le cas des créatures élémentaires, elles doivent simplement choisir une forme liée à leur nature.

Forme immatérielle : La créature est naturellement intangible et, donc, ne peut toucher ou être touchée par les corps matériels qui ne se basent pas sur l'énergie et sont incapables de l'altérer. Bien sûr, la créature est immunisée à toute attaque ne pouvant la toucher.

Forme élémentaire : La créature possède les capacités décrites dans les sorts de forme élémentaire des voies de magie.

Forme spectrale : La créature possède les capacités décrites dans le sort de nécromancie de niveau 52.

Forme physique à volonté : Bien que l'état naturel de la créature soit celui décrit, elle peut si elle le désire revêtir une forme physique.

Conditionnel (malus) : Ce pouvoir ne fonctionne que dans une situation déterminée ou si certaines conditions sont remplies.

Magie Innée

La créature a la capacité de lancer de façon innée un sort, sans avoir besoin de payer sa valeur Zéonique ni de posséder le Don mystique. Ces sorts sont liés à son essence et la créature n'a donc pas besoin de réciter des incantations ni d'effectuer des gestes pour les utiliser. Dans ce cas, le coût en PF varie en fonction de la valeur Zéonique du sortilège désiré. Pour le calculer, il faut rajouter 20 points au coût Zéonique du sort ainsi qu'au maintien désiré ; le résultat correspond aux PF que coûte cette capacité. Le lancer du sort peut constituer une action active ou passive, en fonction de sa nature propre. La Gnose nécessaire varie elle aussi ; on la calcule en divisant par deux le niveau de magie du sort, et en arrondissant par tranche de cinq au supérieur. Par exemple, un sort de niveau 70 requerrait une Gnose de 35 pour être lancé de façon innée. Chaque sort est acquis séparément et ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Nous voulons que la créature puisse lancer de façon innée le sort Détruire les Sentiments Négatifs. Bien que le coût de base du sort ne soit que de 80, nous allons faire en sorte qu'il soit lancé avec une valeur Zéonique de 120, ce qui, rajouté aux 20 points de base que coûte cette capacité, donne un total de 140 PF. Étant donné que le sort est de niveau 40, la créature devra avoir Gnose 20 pour pouvoir l'utiliser.

Effet	Coût	GN
Sort inné	20+	Variable
Une utilisation supplémentaire	5	10
Sans limite	100	30
Malus		
Conditionnel	-30	10
Requiert un round entier de préparation	-10	10
Requiert deux rounds entiers de préparation	-20	10
Requiert trois rounds entiers de préparation	-30	10
Requiert cinq rounds entiers de préparation	-40	10
Requiert dix tours entiers de préparation	-50	10

Interdictions : Dans le cas des créatures élémentaires, le sort doit être tiré de la voie correspondant à leur élément ou, à défaut, un sort d'accès libre qui lui est accessible. Si cette capacité est choisie grâce à un sort de Acquérir des Pouvoirs ou Créer Être, on ne peut choisir que les sorts que le sorcier peut lui-même lancer ; de plus, ce dernier devra aussi payer leur coût Zéonique comme valeur supplémentaire au sort qu'il a lancé.

Si un sorcier désire créer un élémentaire d'eau avec le sort Créer Ondin de niveau 82, qui soit capable de lancer le sort Bulle protectrice de façon innée, il devra en plus de la valeur de son sort payer les 40 points de Zéonique que coûte la Bulle.

Forme éthérée

Sort inné : Pour calculer son coût, il faut rajouter 20 points à la valeur Zéonique du sort et au coût de maintien désiré.

Une utilisation supplémentaire : Le sort est lancé une fois de plus par jour. Cet avantage peut être acquis autant de fois que souhaité, dans le but d'augmenter le nombre d'utilisations du sort.

Sans limite : Le sort peut être lancé autant de fois que la créature le désire.

Conditionnel (malus) : La créature ne peut pas utiliser le sort quand elle le désire : elle requiert certaines conditions pour ce faire. Par exemple, il est possible qu'elle ne puisse le lancer que pendant la nuit, ou qu'elle ait besoin de connaître le nom de la personne sur lequel elle va le lancer.

Requiert X rounds de préparation (Malus) : La créature ne peut pas utiliser le sort de manière instantanée, elle doit le préparer durant plusieurs rounds. La préparation constitue une action passive, ce qui permet de réaliser d'autres actions pendant ce temps.

Compétences psychiques innées

La créature possède un pouvoir psychique inné qui n'utilise pas les règles générales des pouvoirs mentaux. Le pouvoir choisi agit directement à un niveau de difficulté déterminé, il ne faut donc pas lancer les dés ni dépenser de PPP pour augmenter sa valeur. Comme dans le cas de la Magie innée, le coût en PF dépend du niveau de difficulté auquel doit être utilisé ce pouvoir. Pour le calculer, il faut rajouter 20 PF à la moitié de la valeur de la difficulté désirée : le résultat représente le nombre de PF à investir. La Gnose requise varie en fonction du niveau du pouvoir psychique. Les pouvoirs de premier niveau requièrent une Présence de 5, 15 pour ceux de deuxième niveau et 25 pour ceux du troisième. L'utilisation du pouvoir inné se fait activement ou passivement suivant sa nature. Chaque pouvoir doit être acquis séparément et on peut l'utiliser qu'une fois par jour, sauf en achetant des utilisations supplémentaires. Si le pouvoir possède un maintien, sa durée de base est de cinq rounds, après lesquels il faut dépenser une utilisation supplémentaire pour que le pouvoir perdure cinq rounds de plus.

Effet	Coût	GN
Pouvoir inné	20+	Variable
Une utilisation supplémentaire	5	10
Sans limite	80	25
Malus		
Conditionnel	-30	10
Requiert un round entier de préparation	-10	10
Requiert deux rounds entiers de préparation	-20	10
Requiert trois rounds entiers de préparation	-30	10
Requiert cinq rounds entiers de préparation	-40	10
Requiert dix tours entiers de préparation	-50	10

Interdictions : Les créatures élémentaires d'eau ne peuvent pas utiliser les pouvoirs de pyrokinésie, de même que les créatures de feu ne peuvent pas avoir accès à ceux de cryokinésie.

Pouvoir inné : Pour calculer son coût, il faut rajouter 20 points à la moitié du potentiel désiré.

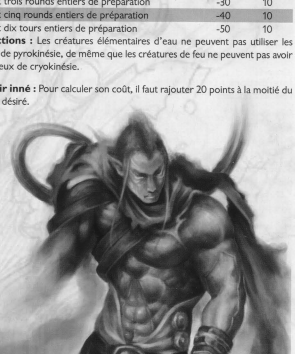


Illustration © Rackham 2001

Une utilisation supplémentaire : Le pouvoir peut être utilisé une fois supplémentaire par jour, ou maintenu pendant cinq rounds supplémentaires. Cet avantage peut être acquis autant de fois que souhaité, afin d'augmenter le nombre d'utilisations du pouvoir.

Sans limite : Le pouvoir peut être utilisé autant de fois que désiré.

Conditionnel (malus) : Idem que pour les sorts innés.

Requiert X rounds de préparation (malus) : Idem que pour les sorts innés.

Métamorphose

La créature a la capacité de changer d'apparence à loisir.

Effet	Coût	GN
Métamorphose basique	40	15
Métamorphose	60	20
Métamorphose avancée	100	25
Malus		
Conditionnel	-20	20

Interdictions : Aucune

Métamorphose basique : Permet de modifier des caractéristiques très limitées du corps, comme les traits du visage ou la couleur de la peau.

Métamorphose : Accorde la capacité de modifier librement la forme physique jusqu'au double ou à la moitié de sa taille originale. Cependant, la transformation ne pourra pas complètement ignorer la nature de l'être. Par conséquent, aucun être devant respirer ne pourra se transformer en table, puisqu'il ne pourrait pas vivre sous cette forme, mais il pourrait par contre se transformer en chien sans problème. Cette capacité n'accorde aucune des qualités de la forme revêtue.

Métamorphose avancée : Confère la capacité de prendre toute forme imaginée par la créature, tant qu'elle n'est pas dix fois supérieure ou inférieure à sa taille de base. Bien que la créature n'obtienne pas les capacités de la forme imitée, elle bénéficie des avantages que lui accorde sa taille, comme l'indique le **Tableau 82**.

Conditionnel (Malus) : Cela ne fonctionne que dans une situation déterminée ou en remplissant quelques conditions, comme d'avoir vu auparavant l'être en lequel va se transformer la créature.

Invisibilité et non-détection

Ces pouvoirs permettent à une créature d'éviter d'être détectées par les autres, que ce soit grâce à des moyens naturels ou mystiques.

Effet	Coût	GN
Non-détection mystique		
+50 aux Résistances	10	10
+100 aux Résistances	20	20
+150 aux Résistances	40	20
+200 aux Résistances	80	25
Camouflage caméléon	50	10
Invisibilité spirituelle	80	20
Invisibilité	100	25
Invisibilité complète	150	30
Non-détection par un sens	50	10
Malus		
Fonctionne seulement dans une situation déterminée	-30	20

Interdictions : Aucune

Non-détection mystique : Permet de rajouter la quantité indiquée aux tests de Résistance contre tout type de détection, qu'il soit de nature magique ou psychique.

Camouflage caméléon : Si la créature est immobile, la voir requiert un test Absurde d'Observation, et Quasiment Impossible de Vigilance. Si la créature se déplace, la difficulté descend respectivement à Très Difficile et Absurde.

Invisibilité spirituelle : La créature s'avère complètement invisible, sauf pour les personnes qui peuvent voir les êtres Animiques ou qui réussissent un test Surhumain d'Observation ou un test Zen de Vigilance.

Invisibilité : Pour voir la créature, il faut réussir un test Surhumain d'Observation ou Vigilance.

Invisibilité compète : La créature ne peut être vue d'aucune façon.

Non-détection par un sens : Il n'est pas possible de détecter la créature par un sens distinct de la vision, c'est-à-dire l'ouïe, l'odorat, le goût ou le toucher. Cela peut vouloir dire que la créature ne produit aucun son ou que d'elle n'émane aucune odeur. Tout test de Perception utilisant exclusivement ce sens pour détecter la créature subit un malus de -140 et requiert la capacité d'atteindre la difficulté Surhumaine.

Conditionnel (malus) : Ne marche que dans une situation précise, ou quand certaines conditions sont remplies.

Aura

La créature rayonne d'une puissante aura magique qui influence automatiquement sur tous ceux qui s'approchent d'elle. Cette capacité est semblable aux **effets mystiques rajoutés** présentés dans les Capacités offensives, si ce n'est qu'il est dans ce cas inutile de frapper et d'infliger des dégâts pour affecter les êtres présents dans le rayon d'action. En termes de jeu, ce pouvoir fonctionne comme un sort automatique dont la condition consiste à se trouver à l'intérieur de la zone. Si le test de Résistance est réussi, une personne n'a plus besoin de refaire de jet, sauf si elle sort de la zone puis y rentre à nouveau.

Effet	Coût	GN
Zone		
Rayon d'un mètre	40	20
Rayon de cinq mètres	60	20
Rayon de 10 mètres	80	25
Rayon de 25 mètres	100	25
Rayon de 50 mètres	120	30
Rayon de 100 mètres	140	35
Résistance		
RMys ou RPhy contre 40	20	20
RMys ou RPhy contre 60	30	20
RMys ou RPhy contre 80	40	25
RMys ou RPhy contre 100	50	25
RMys ou RPhy contre 120	60	30
RMys ou RPhy contre 140	80	35
Effet		
Peur	60	20
Terreur	80	30
Douleur	60	20
Douleur extrême	80	25
Faiblesse	100	20
Paralysie partielle	80	20
Paralysie totale	120	30
Colère	60	20
Cécité	80	20
Surdité	40	20
Mutisme	40	20
Fascination	40	20
Dégâts simples	60	20
Dégâts doubles	100	30
Inconscience	120	20
Domination	140	30
Mort	160	35
Folie	40	20
Vieillissement	80	25
Pétrification	140	30
Malus à toutes les actions	100	20
Lie un effet supplémentaire à la même Résistance	10	20
Malus		
Condition supplémentaire	-30	20

Interdictions : Aucune

Zone : Indique le rayon d'action de l'aura, en prenant la créature pour centre.

Résistance : Indique la difficulté à dépasser pour éviter l'effet de l'aura. Vous devez choisir si la créature impose de réaliser une RMys ou RPhy.

Effets : État auquel succombent les êtres qui ne parviennent pas à dépasser la Résistance de l'aura. Les conséquences sont les mêmes que celle décrites dans le **Chapitre 14** ou dans le pouvoir **Effet mystique rajouté**.

Effet supplémentaire : Idem que pour les Effets mystiques rajoutés. Cela permet de lier d'autres effets à une même Résistance, pour qu'elle produise plusieurs états en même temps. Les effets supplémentaires ont une Résistance de 20 points inférieure à leur valeur initiale ; le défenseur ne doive réaliser qu'un seul test de Résistance, ce qui permet de résister à certains effets et pas à d'autres. L'ordre des effets doit suivre leur valeur en PF, les premiers étant aussi les moins chers.

Condition supplémentaire (malus) : Le simple fait de se retrouver à l'intérieur de la zone d'effet ne suffit pas pour obliger à effectuer le test de Résistance, il faut aussi remplir d'autres conditions. Par exemple, il faut peut-être regarder directement la créature, ou même l'attaquer, pour avoir à effectuer ce test.

PERCEPTIONS SPÉCIALES

Moyens de vision spéciaux

Ces capacités accordent aux créatures des avantages quand ils utilisent leur sens de la vision.

Effet	Coût	GN
Vision nocturne	10	0
Vision nocturne totale	20	10
Vision extrasensorielle	30	10
Voir la magie	10	10
Voir les matrices	10	10
Voir les esprits	10	10
Voir le surnaturel	30	20

Interdictions : Aucune

Vision nocturne : Permet de réduire de moitié tous les malus subis à cause d'une obscurité naturelle.

Vision nocturne totale : Annule complètement tous les malus que provoque une obscurité naturelle. Cette capacité permet de voir tout le temps comme en plein jour.

Vision extrasensorielle : La créature n'a pas besoin de ses yeux pour percevoir ce qui se passe autour d'elle. À tout moment, elle ressent son environnement comme si elle pouvait voir naturellement, et donc ne subit aucun malus à ses tests utilisant la vision pour des conditions telles que l'obscurité ou l'angle de vision. Cependant, elle ne peut pas voir à travers les murs ou les objets matériels similaires.

Voir la magie : La créature a la capacité de voir la magie.

Voir les matrices : La créature a la capacité de voir les matrices psychiques.

Voir les esprits : Permet de voir les êtres Animiques.

Voir le surnaturel : Cette capacité fonctionne comme l'avantage de création du même nom.

Détections surnaturelles

Cela signifie que la créature a la capacité surnaturelle de localiser des choses ou personnes se trouvant autour d'elle, si elles remplissent certaines conditions déterminées. Cette capacité est équivalente aux sorts de Détection. Il faut acheter le rayon de détection, la Résistance et les caractéristiques des choses détectées.

Effet	Coût	GN
Zone		
5 m	10	10
10 m	20	10
25 m	30	15
50 m	40	15
100 m	50	20
500 m	60	20
1 km	80	25
Résistance		
RMys contre 100	10	10
RMys contre 140	20	10
RMys contre 180	40	15
RMys contre 220	80	20
RMys contre 260	120	25
Détection de la vie	20	10
Détection d'une chose précise	30	20

Interdictions : Aucune

Zone : Indique le rayon d'action de la capacité, en prenant la créature pour centre.

Résistance : Difficulté du test de RMys à effectuer pour éviter d'être détecté.

Détection de la vie : Détecte toutes les sources de vie se trouvant dans la zone.

Détection d'une chose précise : Permet de localiser une chose précise. Par exemple, la créature pourrait localiser des objets communs, comme les pierres précieuses, ou des qualités précises concernant des choses ou des personnes, comme les membres de familles royales. Cette capacité peut être achetée plusieurs fois, chacune avec la même zone d'effet et Résistance.



Illustration © Kama (Chaos Angels)

Les yeux des Duk'zarists peuvent voir bien plus que ceux des humains.

Chapitre 27

Bestiaire

Ce n'est pas la peine de connaître le danger pour avoir peur, de fait, les dangers inconnus sont ceux qui inspirent les plus de terreur.

Alexandre Dumas

Le monde de Gaïa est peuplé de centaines de créatures surnaturelles des plus diverses, comme des élémentaires, des animaux mythiques ou des entités spirituelles. Après avoir vu les méthodes pour les créer, nous décrivons dans ce chapitre quelques-uns de ces êtres. Naturellement, il s'agit seulement d'une minuscule partie de tous ceux qui existent, mais pour le moment ils suffiront pour que vous vous fassiez une idée approximative des habitants les plus étranges.

La description des entités se fait toujours de la même façon, en indiquant d'abord leurs caractéristiques et ensuite en expliquant leur apparence, leur comportement et leurs capacités spéciales. Gardez à l'esprit que ces données ne représentent que des exemples typiques de chaque créature. Si vous le souhaitez, vous pouvez augmenter, diminuer ou changer leurs capacités, suivant ce que vous estimez nécessaire.



Illustration © MusicNassa 2000

TERMES DE JEU

Nous allons maintenant détailler les termes apparaissant dans chacune des descriptions. Toutes les faiblesses ou tous les désavantages des créatures sont présentés par la suite, afin de les différencier de leurs autres pouvoirs. Si l'un d'eux n'a aucune capacité ou caractéristique spéciale dans un domaine précis, cette entrée n'apparaît pas dans sa description.

Niveau : Indique le niveau de la créature.

Catégorie : Indique de quel type de créature il s'agit, d'un élémentaire, d'un non-mort, etc. À côté de cette annotation, un chiffre indique la Gnose qu'elle possède.

Points de Vie : PV de la créature. Indique aussi si elle utilise l'Encaissement.

Classe : Précise de quelle classe fait partie la créature.

Caractéristiques : Donne les valeurs habituelles des caractéristiques physiques et spirituelles de la créature.

Résistances : Valeur des Résistances de la créature (RPhy, RMys, RPsy, RPoi et RMal).

Initiative : Valeur utilisée pour calculer son Initiative. Toutes les créatures ont leur Initiative naturelle indiquée, mais elles peuvent posséder d'autres valeurs, en fonction du type d'attaque qu'elles utilisent.

Attaque : Indique la compétence offensive de la créature, en détaillant tous ses différents types d'attaque. Dans certains cas, des créatures ont la capacité d'effectuer plus d'une attaque par round. La compétence qu'elles utilisent alors est indiquée avec un symbole + après la compétence principale.

Défense : Indique la valeur qu'utilise la créature pour parer ou esquiver. S'il y a marqué « Encaissement », la créature se défend en encaissant les dégâts.

Dégâts : Dégâts des attaques de la créature. Les Modes principal et secondaire employés sont indiqués juste après les dégâts.

Armure : Armure qui protège la créature. S'il y a marqué « Naturelle » accompagné d'une valeur, la créature utilise le même IP contre tous les Modes d'attaques, y compris Énergie.

AMR : Accumulation magique de la créature.

Zéon : Valeur maximale que peuvent atteindre ses points de magie.

Projection magique : Compétence lui permettant de diriger ses sorts. Dans certains cas, elle peut se diviser entre compétence offensive et défensive.

Niveau de magie : Voies que la créature connaît habituellement, avec leurs niveaux.

Talent psychique : Nombre que la créature rajoute à ses tests psychiques.

PPP libres : Nombre de PPP libres dont elle dispose.

Disciplines : Indique les disciplines et les pouvoirs psychiques de la créature. Si elle dispose d'une spécialisation, son bonus est indiqué à côté.

Attaches : Nombre de pouvoirs psychiques que peut maintenir la créature.

Projection psychique : Compétence offensive et défensive se basant sur le mentalisme.

Capacités primordiales : Indique les Capacités Primordiales que possède chaque créature. Dans la plupart des cas, elles se reflètent déjà dans les caractéristiques et compétences de la description et accordent les bénéfices décrits dans le **Chapitre 26**. Si l'une d'entre elles requiert plus de précisions, comme l'invulnérabilité ou les faiblesses, celles-ci sont détaillées à côté des pouvoirs.

Pouvoirs : Liste des pouvoirs et qualités spéciales de la créature, en grande partie expliquées sous l'entrée Modus operandi. Gardez à l'esprit que tous les pouvoirs n'ont pas forcément besoin d'être détaillés. Si par exemple une créature a la capacité spéciale Voir le surnaturel, cela signifie qu'elle peut voir les esprits, la magie et les matrices psychiques, de la façon expliquée dans le **Chapitre 26**.

Spécial : Indique les manœuvres de combat ou les modules d'armes dont dispose la créature.

Taille : Indique les dimensions physiques de la créature.

Régénération : Sa valeur de Régénération.

Mouvement : Sa vitesse de déplacement.

Fatigue : Ses points de fatigue. S'il y a marqué « Infatigable », la créature ne se fatigue jamais, mais ne peut pas non plus dépenser de points pour améliorer ses capacités physiques.

Compétences Secondaires : Les compétences secondaires de la créature. Si l'une d'entre elles apparaît en italique, cela veut dire qu'elle a un modificateur spécial dû à sa nature ou à sa condition.

Lampion

Élémentaire mineur de Lumière

Niveau : 3 **Catégorie :** Entre Mondes, élémentaire 15
Points de Vie : 140
Classe : Guerrier acrobate
For : 8 **Dex :** 8 **Agi :** 8 **Con :** 8 **Pou :** 8 **Int :** 6 **Vol :** 8 **Per :** 8
RPhy 50 **RMys** 50 **RPsy** 50 **RPoi** 50 **RMal** 50

Initiative : 90 Naturelle
Attaque : 130 Serres de lumière (60 au sol)
Défense : 120 Esquive (60 au sol)
Dégâts : 50 Serres de lumière TRA
Armure : Aucune

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Taille inhabituelle.
Pouvoirs : Abrasion spirituelle (Effets : Dégâts 120 RPhy), Arme naturelle : Serres de lumière (Altérer l'énergie, Attaque élémentaire : Lumière, Attaque surnaturelle), Forme élémentaire, Voir le surnaturel, Vol mystique 10.

Taille : 11 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 4/10 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Observation 75, Pistage 25, Style 15, Vigilance 90

Fréquemment appelées « Oiseaux de C'iel », les Lampions sont les élémentaires de lumière les plus communs. Ils ont l'apparence d'énormes aigles dont le corps est composé d'énergie crépitante lumineuse, toujours de ton clair : blanc ou azur. Les ailes étendues, leur envergure dépasse les trois mètres.

Pacifiques par nature, leur principal passe-temps consiste à sillonner librement le ciel, dans un calme absolu. En cas de confrontation, ils prennent une attitude menaçante, essayant d'intimider leurs adversaires et de les faire fuir. S'ils sont suffisamment provoqués, ils répliquent de façon agressive et n'arrêtent que quand ils ont complètement détruit leurs adversaires.

Solitaires et taciturnes, ils n'entretiennent de relations ouvertes qu'avec les créatures liées à la lumière. Malgré cela, ils se dévouent parfois à quelques humains ou à d'autres créatures intelligentes. Même s'ils comprennent des dizaines de langues, ils ne peuvent pas s'exprimer. De fait, ils emploient un langage propre que seuls les autres êtres lumineux comprennent. Ils ont un grand sens des responsabilités et du devoir, ce qui en fait d'excellents gardes. Très souvent, on les rencontre dans des ruines ou des lieux isolés, alors qu'ils tentent d'échapper à la vue des hommes et de leurs problèmes. Ils apparaissent autant seuls qu'en grands groupes.

Modus Operandi

Le style de combat des Lampions se base sur leur capacité à manoeuvrer dans les airs, et à plonger sur leurs ennemis à grande vitesse. Par conséquent, ils recherchent toujours des lieux ouverts ou de vastes salles, où ils peuvent voler et où ils profitent au maximum de leur mobilité. Si, quelle que soit la raison, ils sont obligés à combattre au sol ou dans des espaces fermés dont ils ne peuvent traverser les murs, leurs compétences d'Attaque et d'Esquive se réduisent considérablement.

Lors d'un combat, ils agissent différemment en fonction de la forme de leur adversaire. De par leur nature, ils ne possèdent aucun point vulnérable.

Forme élémentaire : L'état naturel d'un Lampion est complètement immatériel, ce qui leur permet seulement de toucher ou d'être blessés par les objets ou les attaques affectant l'énergie. D'un autre côté, leur essence lumineuse leur procure des bonus à leurs capacités perceptives, notés dans leurs caractéristiques.

Serres de lumière : En plongeant en piqué lors d'un combat, les Lampions frappent toujours avec leurs serres. Il s'agit d'armes naturelles de Mode Tranchant, de Fracassement 0, capables d'altérer l'énergie. Comme ils sont immatériels, les défenses conventionnelles ne peuvent pas parer leurs attaques, sauf si elles bloquent les attaques surnaturelles. Comme dans le cas des Ombres, les griffes n'infligent des dégâts qu'aux créatures éthérées ou immatérielles. Quand elles passent au travers d'un être vivant organique, elles provoquent l'effet d'Abrasion spirituelle.


Lampion

Abrasion spirituelle : Les serres de lumière provoquent des effets différents chez les êtres matériels. Leur simple contact peut déchiqueter l'âme, ce qui se répercute dans le corps et crée de profonds troubles et ulcères. Quand un Lampion réussit une attaque contre un être vivant organique, il n'inflige pas une perte de points de vie conventionnelle, mais l'oblige à effectuer un test de RPhy contre 120, sous peine de subir des dégâts équivalant à la marge d'échec.

Vol mystique : Les Lampions peuvent voler indéfiniment avec une Qualité de Vol de 10. Les bonus que cela leur procure en combat sont déjà notés dans leurs caractéristiques, puisqu'ils les emploient toujours dans cette situation.

Lagor

Araignée psy

Niveau : 4 **Catégorie :** Naturelle 5
Points de Vie : 125
Classe : Guerrier Mentaliste
For : 5 **Dex :** 8 **Agi :** 8 **Con :** 6 **Pou :** 5 **Int :** 6 **Vol :** 13 **Per :** 6
RPhy 50 **RMys** 45 **RPsy** 70 **RPoi** 50 **RMal** 50

Initiative : 80 Naturelle
Attaque : 100 Morsure
Défense : 120 Esquive
Dégâts : 40 Morsure PER
Armure : Aucune

Talent psychique : +80
PPP libres : 4
Disciplines :
Télékinésie : Détection de mouvement, Impact télékinétique
Télépathie : Assaut psychique +20, Communication mentale, Contrôle mental, Lecture mentale +10, Scanner de zone.
Attaches : 2
Projection psychique : 115

Capacités primordiales : Accès à toutes les disciplines psychiques, Caractéristiques spirituelles surhumaines, Concentration intense, Immunité aux poisons naturels, *Sens disparu*.
Pouvoirs : Arme naturelle : Morsure, Déplacement d'araignée, Venin indigo (Niveau 60).

Taille : 11 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 8 **Fatigue :** 6

Compétences Secondaires : Repérer 20, Chercher 10, Camouflage 30, Escalader 40, Discrétion 35.

On appelle aussi les Lagors des araignées psychiques, du fait de leur ressemblance avec de gigantesques tarentules ; en fait, il ne s'agit pas de véritables arachnides. C'est une race de créatures surnaturelles dotées de grandes capacités mentales, qui a failli disparaître au cours des sept derniers siècles. Elles possèdent une intelligence relativement élevée, qui leur a permis de s'adapter à leurs nouvelles conditions de vie et de se cacher des hommes.

Elles ressemblent à d'énormes araignées grisâtres de la taille d'un dogue, aux très grands yeux cristallins et aux gueules remplies de dents effilées. On peut voir une part de leur cerveau et de leur colonne vertébrale, qui ressortent légèrement sur leur abdomen gonflé. Elles vivent en petites communautés de six à trente individus, avec une femelle pour cinq mâles. Elles habitent généralement dans les zones boisées ou montagneuses et choisissent comme maternités de profondes grottes. Ces prédateurs féroces chassent tout type d'animaux, même les plus grands et dangereux. Les Lagors attaquent aussi les hommes s'ils entrent dans leur territoire, que ce soit pour s'alimenter, soit pour éviter d'être découvertes. Elles sortent habituellement par groupes de cinq à la recherche de leurs proies, en laissant au minimum la

Illustration © Alexis Cailleux

moitié d'entre elles au terrier avec les femelles. Elles communiquent entre elles grâce à leurs capacités psychiques. Elles vivent normalement de cinq à vingt ans, mais n'atteignent leur maturité qu'après les douze premiers mois.

En de rares occasions, elles peuvent dominer un être humain pour l'utiliser comme agent, en l'obligeant à réaliser diverses tâches qui les intéressent.

Modus Operandi

En général, quand les Lagors sortent pour chasser, elles maintiennent actifs les mêmes pouvoirs psychiques : Scanner de zone et Détection de mouvement, respectivement aux niveaux Moyen et Difficile. De cette façon, tout individu approchant à moins de dix mètres d'elles doit automatiquement réaliser un test de RPsy contre 80 pour éviter que son esprit ne soit détecté, et un autre de RPhy contre 120, sous peine que l'araignée ne découvre que quelque chose se passe autour d'elle.

Quand les Lagors trouvent une cible, elles restent cachées et commencent à se concentrer pour tenter de contrôler psychiquement leur victime. Une fois dominée, elles la conduisent vers un endroit éloigné et utilisent leur venin pour la paralyser. Si elles sont découvertes et doivent se battre, elles utilisent leur capacité à lire les esprits pour essayer d'apprendre à l'avance les tactiques de leurs ennemis. Malgré leur apparence arachnide, ce sont de grandes combattantes : leur technique consiste à sauter rapidement d'un côté à l'autre en évitant toute attaque, pour ensuite se lancer à une vitesse vertigineuse sur leurs adversaires et les mordre.

Elles s'avèrent très compétentes à agir en groupe puisqu'elles coordonnent leur stratégie avec une grande habileté. Quand plusieurs d'entre elles se lancent dans un combat, quelques-unes attaquent physiquement dans le but de distraire leurs ennemis, et laisser le temps à un deuxième groupe d'affaiblir leurs résistances psychiques et de les contrôler. L'abdomen, où réside leur masse cérébrale, se révèle leur seul point vulnérable.

Les caractéristiques décrites dans cette fiche représentent un Lagor adulte et en pleine possession de leurs facultés. Les bébés de moins d'un an possèdent des attributs très inférieurs.

Venin indigo : Les Lagors secrètent dans les glandes de leurs mandibules une puissante toxine, qu'elles introduisent automatiquement dans leurs victimes si elles parviennent à leur infliger des dégâts par leur morsure. Il s'agit d'un venin naturel de niveau 60 avec effet immédiat, qui provoque une paralysie totale si la victime ne réussit pas un test de RPoi contre 100.

Déplacement d'araignée : Malgré leur taille, les Lagors peuvent se déplacer sur les murs avec la même facilité que toute autre araignée, comme l'indique le pouvoir Mouvement libre.

***Sens disparu* :** Les Lagors n'ont pas le sens de l'ouïe.



Lagor

Les Nezuacuatils sont des assassins macabres d'origine inconnue, des créations surnaturelles dont l'unique motivation consiste à se nourrir de la peur et du désespoir engendrées chez leurs victimes au dernier moment de leur vie. Leur corps, qui se compose de millions de cafards, est capable d'adopter une forme quasiment humanoïde. Chacun des cafards fait partie de l'esprit collectif du monstre, qui les contrôle tous comme s'ils étaient une seule créature. Ils peuvent mesurer plus de trois mètres et peuvent peser près d'une tonne.

Les Nezuacuatils sont des créatures excessivement rares. Ils habitent généralement dans les régions boisées d'endroits peu peuplés, bien que suffisamment proches de petites communautés parmi lesquelles ils prennent leurs proies.

En général, ils demeurent léthargiques pendant plusieurs années, puis se réveillent affamés et doivent manger durant plusieurs semaines, avant de réunir suffisamment d'énergie pour replonger dans leur sommeil. Avec quelques rituels, un individu peut contacter un Nezuacuatil et signer avec lui un pacte de sang en échange d'un sacrifice. Dans de telles circonstances, la créature devient un assassin implacable qui tue tous ceux que lui indique leur maître.

Modus Operandi

La méthode d'action habituelle de la créature consiste à s'introduire discrètement la nuit dans les chambres et à étouffer ses victimes avec son baiser. Un Nezuacuatil se fie à ses compétences clandestines élevées qui lui permettent généralement de passer inaperçu. Quand plus d'une personne découvre un Nezuacuatil, il tente généralement de s'enfuir, pour attendre un moment plus propice pour tuer. Si le Nezuacuatil est forcé de combattre, il utilise sa grande force et son poids pour écraser ses adversaires, faisant montre d'une habileté étonnante. S'il s'aperçoit que les choses deviennent problématiques, il tente d'immobiliser le membre le plus faible de ses adversaires et de lui donner son baiser. S'il parvient à se débarrasser de tous ses opposants, il essaie toujours de donner son baiser au dernier et de se nourrir de lui.

Les dégâts infligés représentent la quantité détruite de cafards qui constituent son corps. Le temps passé à se régénérer constitue la période durant laquelle il attire de nouveaux insectes et les intègre totalement. Du fait de sa nature, un Nezuacuatil n'a aucun point vulnérable.

Vision extrasensorielle : Bien que sa conscience soit limitée, les millions d'êtres qui forment le corps d'un Nezuacuatil lui permettent de sentir tout ce qui se trouve autour de lui de façon surnaturelle, sans subir de malus pour l'obscurité ou l'angle de vision. Il voit toujours dans toutes les directions, en quelque sorte.

Corps d'essaim : La masse de cafards du Nezuacuatil ne doit pas toujours garder la même forme, la créature peut altérer sa structure pour s'adapter à ses besoins à tout moment. Il peut même se faufiler par les petits trous ou tout espace similaire. De plus, en étendant

Nezuacuatil

Essaim de cafards

Niveau : 5 **Catégorie :** Entre Mondes 20
Points de Vie : 960 Encaissement
Classe : Ombre
For : 12 **Dex :** 7 **Agi :** 8 **Con :** 12 **Pou :** 8
Int : 6 **Vol :** 8 **Per :** 8
RPhy 70 **RMys** 60 **RPsy** 60 **RPoi** 70 **RMal** 70

Initiative : 100 Naturelle
Attaque : 160 Écrasement ou Immobilisation (For 12)
Défense : Encaissement
Dégâts : 80 Écrasement CON
Armure : Naturelle 4

Capacités primordiales : Caractéristiques physiques surhumaines, Immunité aux maladies naturelles, Surhumanité, *Vulnérabilité élémentaire*.
Pouvoirs : Altérer l'énergie, Arme naturelle : Écrasement, Baiser de vie (Immobilisation 12, Effet : asphyxie conditionnelle), Corps d'essaim (Métamorphose basique, Mouvement sans poids), Vision extrasensorielle.

Taille : 24 Grande **Régénération :** 6
Mouvement : 8 **Fatigue :** 12

Compétences Secondaires : Camouflage 100, Discrétion 140, Observation 80, Pistage 50, Vigilance 120



Nezuacuatil

Illustration © Alicia Cavallero

sa masse de façon suffisante, il peut se déplacer librement sur des surfaces où se déplacerait sans problème un cafard, comme les murs ou les plafonds.

Immobilisation : Au lieu de son attaque d'écrasement conventionnelle, le Nezuacuatil peut choisir d'absorber sa cible et de l'immobiliser à l'intérieur de son corps. Cette attaque ne produit aucun dégât, mais s'il la réussit, l'adversaire doit effectuer un test opposé contre une Force de 12, sous peine de se retrouver paralysé, selon les règles habituelles. En général, il utilise aussi son Baiser durant le même round, mais rien ne l'empêche d'attaquer normalement l'individu au cours du round suivant. Cette capacité ne fonctionne que contre les êtres dont la taille n'est pas supérieure à celle de la créature.

Baiser de vie : Si le Nezuacuatil parvient à immobiliser sa victime, il tente de lui donner son Baiser, c'est-à-dire de remplir sa gorge et ses poumons de cafards pour l'asphyxier. Une fois immobilisé, le défenseur doit réussir un test de RPhy contre 120 ou les insectes commencent à entrer par ses oreilles, sa bouche et ses narines, l'obligeant automatiquement à suivre les règles de manque d'air. Si sa tête est couverte d'une façon ou d'une autre, il peut bénéficier d'un bonus de +20 à ce test. Durant chaque round où la victime est immobilisée par le Nezuacuatil, celui-ci peut essayer de répéter son Baiser au lieu d'effectuer son attaque conventionnelle, jusqu'à ce qu'elle commence à étouffer. L'asphyxie dure tant que la créature est en vie ou que la victime se trouve à moins de 50 mètres d'elle ; plus loin, le Nezuacuatil perd le contrôle de ses cafards.

Vulnérabilité élémentaire : Du fait de sa nature, le regroupement de créatures qui forme le Nezuacuatil s'avère exceptionnellement vulnérable aux effets du feu : il subit le double des dégâts de cet élément.



Ombres

Ombre

Élémentaire mineur d'Obscurité

Niveau : 3 **Catégorie :** Entre Mondes, élémentaire 15
Points de Vie : 125
Classe : Ombre
For : 8 **Dex :** 8 **Agi :** 8 **Con :** 8 **Pou :** 8 **Int :** 6 **Vol :** 8 **Per :** 8
RPhy 50 **RMys** 50 **RPsy** 50 **RPoi** 50 **RMal** 50
Initiative : 90 Naturelle

Attaque : 120 Griffes d'ombre
Défense : 110 Esquive
Dégâts : 50 Griffes d'ombre
Armure : Aucun

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, *Peur raciale.*
Pouvoirs : Arme naturelle : Griffes d'ombre (Altérer l'énergie, Attaque élémentaire : Froid, Attaque surnaturelle), Forme élémentaire, Peur raciale, Toucher glacial (Effets : Malus et *Mort conditionnelle*), Vision nocturne totale, *Vulnérable à la lumière.*

Taille : 16 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 8 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Camouflage 105, Discrétion 105, Observation 45, Vigilance 55

Une Ombre est une entité ténébreuse constituée d'obscurité pure, une créature malfaisante entretenue par les émotions négatives. Elles ressentent de la haine envers les êtres vivants qui ne sont pas liés à leur élément et, dès que possible, elles essaient de détruire tout ce qui croise leur chemin. Cependant, il est sûr qu'elles suivent naturellement les ordres d'entités ou d'individus puissants, quel que soit leur alignement. Une fois qu'elles sont au service de quelqu'un, elles se révèlent extrêmement fidèles et accomplissent leurs missions sans tâche. Comme leur nom l'indique, elles ressemblent à de véritables ombres, des trous d'obscurité que l'on ne peut voir qu'une fois illuminées. D'un aspect vaguement humanoïde, chacune d'entre elles a une forme différente, mais toutes possèdent des membres disproportionnés que terminent des simulacres de griffes. Complètement plates, elles se déplacent normalement au travers des sols ou des murs, mais elles se peuvent s'en décoller : quand c'est le cas, elles ressemblent à un fragment d'obscurité pure détachée.

Les ombres ne vieillissent jamais et n'ont aucun besoin physique. Imperceptibles pour les humains normaux, les Ombres habitent partout, mais on les trouve le plus souvent réunies autour de lieux où les énergies obscures sont les plus puissantes. Elles peuvent agir seules ou en groupes très nombreux. Quand plusieurs Ombres sont réunies dans un même lieu, la température ambiante diminue fortement à cause de leurs corps.

Modus Operandi

En général, les Ombres n'agissent que de nuit, fuyant la journée par crainte de la lumière qui s'avère si blessante pour elles. Elles évitent les affrontements directs et les lieux ouverts, préférant se cacher dans les ténèbres et de là surprendre leurs ennemis. Elles adorent provoquer la terreur et, si elles savent que leurs adversaires ne peuvent pas les blesser, elles jouent avec eux avant de les tuer.

Au combat, les Ombres agissent de façon diverse, selon que leurs ennemis sont spirituels ou matériels, puisque leurs griffes blessent différemment ses deux types de créatures. Du fait de leur nature, elles n'ont aucun point vulnérable.

Forme élémentaire : Les Ombres sont complètement immatérielles et ne peuvent être blessées que par les attaques d'énergie ou de feu. De même, elles ne peuvent toucher aucune matière qui ne se trouve pas elle aussi basée sur l'énergie. Leur nature leur offre aussi des bonus aux compétences secondaires clandestines, déjà indiqués sur leur fiche.

Griffes d'ombre : Les Ombres utilisent leurs griffes gelées quand elles se trouvent en combat. Elles attaquent sur Mode Froid comme une arme pouvant affecter le surnaturel, avec un Fracassement de 0. Cependant, étant donné qu'elles sont totalement immatérielles, aucune arme conventionnelle ne peut parer leurs coups si elles ne peuvent pas bloquer l'énergie (on peut les esquiver normalement). Comme elles ne sont pas matérielles, les griffes ne peuvent blesser que les créatures surnaturelles qui, comme les Ombres, sont aussi éthérées ou immatérielles. Quand elles passent au travers d'un être vivant organique, elles infligent l'effet de Toucher glacial.

Toucher glacial : En attaquant des personnes physiques, les griffes des Ombres ne provoquent pas le même effet que sur des êtres éthérés. Si elles touchent un être vivant matériel, leur contact n'inflige aucun dégât, mais le froid spirituel qu'elles génèrent à l'intérieur des corps affaiblit l'essence de la victime ; cela peut même les tuer, en provoquant une attaque cardiaque. Quand une Ombre réussit une attaque contre un être vivant organique, elle ne réduit pas les points de vie de la cible mais l'oblige à effectuer un test de RPhy contre 120, sous peine de recevoir un malus cumulatif de -10 à ses Résistances et à toutes ses actions. Si la cible ne parvient même pas à dépasser une difficulté de 60, elle meurt immédiatement suite à de terribles convulsions. De cette façon, les Ombres attaquent continuellement leurs adversaires physiques, afin de les affaiblir jusqu'à ce que leur contact devienne mortel.

Vision nocturne totale : L'obscurité n'affecte absolument pas la capacité de vision des Ombres, pas même si elle est d'origine surnaturelle.

Illustration © Alicia Caillon

Peur raciale : Nul n'en connaît la raison, mais les Ombres craignent de contempler leur propre reflet dans un miroir ou une surface réfléchissante. Dans cette situation, elles sont soumises à l'effet de Peur.

Vulnérable à la lumière : De par leur propre essence, les Ombres s'avèrent extrêmement vulnérables aux effets lumineux de grande puissance. Si l'une d'entre elles se trouve dans un endroit totalement illuminé, sans ombre, elle doit effectuer tous les cinq rounds un test de RPhy contre 180, sous peine de subir des dégâts équivalents à la marge d'échec. Elles sont aussi affectées par le contact avec une lumière de grande intensité ou d'origine surnaturelle ; le test est dans ce cas à difficulté 120. La lumière de faible puissance, comme celle que projettent les torches ou les lanternes, n'a aucun effet sur les Ombres, bien qu'elle ne leur plaise pas.

Damoiselle de Lumière

ÉLÉMENTAIRE MAJEUR

Niveau : 10 **Catégorie :** Entre Mondes, élémentaire 30
Points de Vie : 210
Classe : Mage de bataille
For : 9 **Dex :** 13 **Agi :** 10 **Con :** 8 **Pou :** 14 **Int :** 13 **Vol :** 12 **Per :** 13
RPhy 85 **RMys** 120 **RPsy** 95 **RPoi** 85 **RMal** 85

Initiative : 130 Naturelle, 105 Hallebarde, 120 Épée longue
Attaque : 230 avec Épée ou Hallebarde +10
Défense : 250 avec Épée ou Hallebarde +10
Dégâts : 100 Hallebarde TRA /CON, 70 Épée longue TRA
Armure : Aucune

AMR : 80 Sorts de lumière, 60 Autres
Zéon : 1150
Projection magique : 180 Offensive, 200 Défensive
Niveau de magie : 90 Lumière

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Caractéristiques physiques surnaturelles, Caractéristiques spirituelles surnaturelles, Dispense de gestes, Don mystique, Immunité élémentaire, Surhumanité, Taille inhabituelle.
Pouvoirs : Ailes lumineuses (Vol mystique 12), Forme élémentaire conditionnelle, Forme physique à volonté, Rayon de lumière (Altérer l'énergie, Attaque élémentaire), Résistance mystique augmentée +20, Voir le surnaturel.
Spécial : Maniement offensif et défensif des sorts.

Taille : 11 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 10/12 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Évaluation magique 140, Histoire 100, Musique 75, Observation 30 (80), Occultisme 140, Persuasion 40, Science 55, Style 100, Vigilance 80 (130)

Les Damoiselles ou Elhaym sont les élémentaires lumineux les plus puissants au monde. Elles sont nées de la lumière la plus pure, avant la Guerre des Cieux, quand les éléments eux-mêmes sont devenus vivants. Elles prennent l'apparence de femmes d'une beauté exceptionnelle, dotées d'ailes blanches. Cet aspect angélique a incité de nombreuses cultures à croire aux anges, et il est très possible que le Vatican lui-même se soit inspiré d'elles. Leurs yeux dorés et brillants attirent aussi l'attention, ainsi que leur chevelure, qui bouge seule comme si elle était vivante. Il émane d'elles une forte aura d'harmonie, qui influe sur les personnes s'en approchant ou avec lesquelles elles parlent, ce qui leur fait se sentir avec une entité quasi divine.

Toutes les Damoiselles suivent dévotement les doctrines de C'iel et celles des Béryls. Elles agissent très souvent directement en tant qu'agents des filles de la lumière. Leur personnalité varie en fonction de la Béryl qu'elles servent le plus fidèlement mais, en général, elles sont liées aux mêmes codes de conduite. Bien que proches des arts et de la musique, elles s'avèrent aussi extrêmement belligueuses et perdent facilement leur sang-froid, agissant alors de façon violente.

Les Damoiselles sont immortelles et ne semblent pouvoir mourir que suite à d'énormes dégâts spirituels. Quelques-unes vivent depuis les prémisses de l'Histoire mais la plupart n'ont que quelques siècles d'existence. Actuellement, leur nombre est très limité. Elles évitent normalement de se mêler aux mortels car elles ne désirent pas établir de relations affectives, craignant de voir leurs amours mourir au fil du temps. Malgré tout cela, elles nous observent de loin et parfois même elles interviennent pour nous aider ou nous châtier. On sait que plusieurs d'entre elles ont installé leur domaine dans les lieux les plus paradisiaques de la Veille, alors que d'autres habitent dans les anciens temples de C'iel qui n'ont pas encore été découverts. Elles agissent habituellement en solitaire, mais il est aussi possible qu'un grand nombre de Lampions suivent leurs ordres, à leurs côtés.

Modus Operandi

Les Damoiselles de Lumière sont dotées de vastes capacités magiques. En général, les psaumes de leurs sorts sont des chansons qui enivrent ceux qui les écoutent. Elles évitent le plus souvent les confrontations directes utilisant leurs pouvoirs, mais si elles sont obligées à se battre, ce sont des combattantes surnaturelles capables de d'annihiler des armées à elles seules. Sur le champ de bataille, elles utilisent des armes en même temps que leurs capacités mystiques, de façon terriblement efficace, puisqu'elles peuvent se battre et lancer leurs sorts sans réduire leur Accumulation. Elles n'ont aucun point vulnérable, à l'exception de leur cœur, où réside le centre même de leur existence.

Quelques-unes peuvent obtenir de l'Élan en provenance de la Béryl qu'elles servent.

Rayon de lumière : Au moment même où elles naissent surgit de leur propre essence une arme que les Damoiselles empoignent toujours quand elles se voient obligées de combattre. Cet artefact, nommé rayon de lumière, fait partie de chaque Damoiselle, qui peut le matérialiser ou l'absorber dans son corps à loisir. En général, il revêt la forme d'une épée longue ou d'une hallebarde dont la qualité est comprise entre +10 et +15, capable d'altérer l'énergie et qui attaque comme une arme élémentaire de lumière. Ce bonus se rajoute aussi à la Projection magique de la Damoiselle quand elle utilise ses sorts. Les rayons de lumière peuvent être maniés par leur Damoiselle ou toutes les personnes à qui elle donne l'autorisation.

Forme élémentaire (conditionnelle) : L'état naturel des Damoiselles est celui d'êtres formés de Lumière, ne pouvant être blessés par des attaques qui n'affectent pas l'énergie. Bien qu'elles soient matérielles et puissent toucher ou être touchées par n'importe qui, elles peuvent se rendre intangibles à volonté et traverser tout type d'objet physique. Même sous forme élémentaire, leur apparence ne change pas du tout, si ce n'est qu'elles émettent une légère aura lumineuse, uniquement perceptible dans les lieux fermés et assez obscurs. Sous cette forme, elles disposent d'importants bonus à leurs compétences sensorielles, que reflètent leurs capacités secondaires entre parenthèses. Les Damoiselles ne peuvent maintenir leur forme élémentaire que quand elles se trouvent dans des lieux où leur parvient de la lumière. Dans les endroits complètement obscurs, elles redeviennent matérielles.

Ailes lumineuses : Les Damoiselles sont munies de deux grandes ailes de lumière, qu'elles peuvent manifester à volonté et qui leur permettent d'arpenter les cieux avec une Qualité de Vol de 12. En fait, elles ne les utilisent pas au sens physique du terme, mais doivent les matérialiser pour pouvoir voler. Les bonus que leur accorde le vol en combat ne sont pas indiqués dans leurs caractéristiques.

Immunité élémentaire : Les attaques basées sur la lumière infligent la moitié de dégâts aux Elhaym.



Elhaym

Illustration © Alisia Caillat

Élémentaires

Les Quatre Principes

Sylphe, élémentaire d'Air

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes, élémentaire 20
Points de Vie : 130
Classe : Mage de bataille
For : 5 **Dex :** 13 **Agi :** 13 **Con :** 5 **Pou :** 11 **Int :** 8 **Vol :** 6 **Per :** 10
RPhy 55 **RMys** 85 **RPsy** 60 **RPoi** 55 **RMal** 55

Initiative : 120 Naturelle
Attaque : 175 Rafale de vent
Défense : 180 Esquive
Dégâts : 40 Rafale de vent CON
Armure : Aucune

AMR : 60 Air, 40 Eau
Zéon : 685
Projection magique : 130 Offensive
Niveau de magie : Entre 60 et 80 en Air

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Caractéristiques physiques surhumaines, Caractéristiques spirituelles surhumaines, Connaissance innée d'une voie 80, Dispense de gestes, Don mystique, Immunité élémentaire, *Magie soumise à condition*, Surhumanité.
Pouvoirs : Arme naturelle : Rafale de vent (Attaque élémentaire), Forme élémentaire (physique à volonté), Résistance mystique augmentée +10, Voir le surnaturel.
Spécial : Maniement offensif des sorts.

Taille : 10 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 13/13 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Danse 80, Discrétion 60, Évaluation magique 75, Vigilance 50

Efrit, élémentaire de Feu

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes, élémentaire 20
Points de Vie : 210
Classe : Mage de bataille
For : 12 **Dex :** 10 **Agi :** 7 **Con :** 11 **Pou :** 11 **Int :** 8 **Vol :** 11 **Per :** 8
RPhy 75 **RMys** 75 **RPsy** 75 **RPoi** 75 **RMal** 75

Initiative : 75 Naturelle, 30 Hache de bataille +5
Attaque : 170 Griffes de feu, 175 Hache de bataille +5
Défense : 155 Griffes de feu, 160 Hache de bataille +5
Dégâts : 80 Griffes CHA, 100 Hache de bataille +5 TRA
Armure : Aucune

AMR : 50 Sorts de Feu, 30 Autres
Zéon : 610
Projection magique : 140 Offensive
Niveau de magie : Entre 60 et 80 de Feu

Capacités primordiales : Accès à une discipline psychique, Aucun besoin physique, Caractéristiques physiques surhumaines, Caractéristiques spirituelles surhumaines, Connaissance innée d'une voie 80, Dispense de gestes, Immunité élémentaire, Don mystique, Surhumanité, Vulnérabilité élémentaire.
Pouvoirs : Altérer l'énergie, Arme naturelle : Griffes de Feu (Attaque élémentaire), Armes de feu, Forme élémentaire, Voir le surnaturel.
Spécial : Maniement offensif des sorts, Utilisation d'une arme (en général hache de bataille)

Talent psychique : +70
PPP libres : 1
Disciplines :
Pyrokinésie : Créer le Feu
Attaches : Aucune
Projection psychique : 10

Taille : 23 Grande **Régénération :** 5
Mouvement : 8 **Fatigue :** Infatigable
Compétences Secondaires : Évaluation magique 55, Forge 80, Prouesses de force 65, Vigilance 45

Titan, élémentaire de Terre

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes, élémentaire 20
Points de Vie : 2025 Accumulation
Classe : Mage de bataille
For : 13 **Dex :** 8 **Agi :** 5 **Con :** 13 **Pou :** 11 **Int :** 8 **Vol :** 10 **Per :** 8
RPhy 100 **RMys** 75 **RPsy** 90 **RPoi** 100 **RMal** 100

Initiative : 50 Naturelle
Attaque : 160 Écrasement
Défense : Encaissement
Dégâts : 125 Écrasement CON
Armure : Corps de pierre + Naturelle ; TRA 9 CON 9 PER 9 CHA 9 ÉLE 9 FRO 9 ÉNE 6

AMR : 50 Sorts de Terre, 30 Autres
Zéon : 710
Projection magique : 120 Offensive
Niveau de magie : Entre 60 et 80 de Terre

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Caractéristiques physiques surnaturelles, Caractéristiques spirituelles surhumaines, Connaissance innée d'une voie 80, Dispense de gestes, Don mystique, Immunité élémentaire, Surhumanité.
Pouvoirs : Arme naturelle : Poings de pierre (Attaque élémentaire), Forme élémentaire, Mouvement souterrain supérieur, Résistance physique augmentée +20, Seuil d'Invulnérabilité 140/70, Voir le surnaturel.

Taille : 26 Énorme **Régénération :** 6
Mouvement : 4 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Évaluation magique 55, Prouesses de force 80, Science 80 (géologie), Vigilance 25

Ondine, élémentaire d'Eau

Niveau : 6 **Catégorie :** Entre Mondes, élémentaire 20
Points de Vie : 170
Classe : Mage de bataille
For : 8 **Dex :** 11 **Agi :** 11 **Con :** 8 **Pou :** 11 **Int :** 10 **Vol :** 8 **Per :** 10
RPhy 65 **RMys** 75 **RPsy** 65 **RPoi** 65 **RMal** 65

Initiative : 110 Naturelle
Attaque : 170 Lames d'eau
Défense : 170 Esquive
Dégâts : 60 Lames d'eau TRA
Armure : Aucune

AMR : 60 Sorts d'Eau, 40 Autres
Zéon : 685
Projection magique : 140 Offensive
Niveau de magie : Entre 60 et 80 d'Eau (parfois de 10 à 40 en Illusion)

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Caractéristiques physiques surhumaines, Caractéristiques spirituelles surhumaines, Connaissance innée d'une voie 80, Dispense de gestes, Don mystique, Immunité élémentaire, Surhumanité, Taille inhabituelle, *Vulnérabilité élémentaire*.
Pouvoirs : Altérer l'énergie, Forme élémentaire (physique à volonté), Mouvement aquatique, Voir le surnaturel.
Spécial : Maniement offensif des sorts.

Taille : 13 Moyenne (Variable) **Régénération :** 2
Mouvement : 8/11 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Évaluation magique 75, Navigation 50, Observation 20, Persuasion 45, Vigilance 35

Les élémentaires purs sont des êtres conscients nés des quatre forces primaires de la nature. Contrairement aux entités dépendant de la lumière et des ténèbres, ils n'ont aucune tendance envers les philosophies de C'ïel ou de Gaïra et ils agissent uniquement par rapport à leurs intérêts personnels. Il existe pour chaque élément des centaines d'espèces distinctes, comme il existe des dérivés et des composés de chaque élément. Les créatures décrites ici sont les élémentaires les plus communs de chaque type, même s'ils ne sont absolument pas uniques. En général, chacun d'entre eux opère en solitaire, car il n'existe pas de grandes associations de telles créatures. Cependant, ils peuvent parfois se réunir en petits groupes dans les endroits liés à leur élément ou pour atteindre des objectifs communs. Bien que cela ne soit pas forcément nécessaire, ils ressentent souvent une animosité envers les membres de l'élément opposé, et leurs affrontements sont fréquents.

Sylphe

Les Sylphes sont les esprits de l'air et très probablement les plus joviaux et moins soucieux de tous les élémentaires. D'essence féminine, elles se comportent de façon très volage : un moment elles se montrent heureuses et procurent un bon moment aux gens, un autre elles perdent leur sang-froid et provoquent des rafales et des tempêtes. Comme elles sont composées de vents, les individus normaux ne peuvent voir les sylphes ; si c'était le cas, ils distingueraient la silhouette d'une belle jeune fille à la chevelure chaotique.

Elles se régalent de regarder le monde et de voyager d'un bout à l'autre. Bien que ce ne soit pas courant, elles peuvent parler par susurres et murmures que porte le vent.

Modus Operandi

Comme ce sont des êtres peu violents, il est rare de voir une Sylphe se lancer au combat. Vu leur capacité à se déplacer et voler à une vitesse de 13, il leur est facile de fuir de toute confrontation non souhaitée. Quand elles souhaitent attaquer quelqu'un, elles restent normalement à distance pour lancer des sorts. En cas de corps à corps, elles peuvent générer de façon innée de puissantes rafales, qui frappent leurs adversaires comme s'il s'agissait d'une attaque naturelle. Étant donné qu'elles n'ont pas besoin d'effectuer de gestes pour lancer leurs sorts, elles peuvent se battre et concentrer leur magie sans réduire leur Accumulation. Curieusement, leurs paroles magiques ressemblent à des sifflets que porte le vent. Elles n'ont pas de point vulnérable.

Forme élémentaire : Les Sylphes sont des créatures d'air et, par conséquent, se révèlent immunisées à toutes les attaques qui n'altèrent pas l'énergie. Seuls les individus capables de voir la magie ou ceux qui réussissent un test Quasiment Impossible de Vigilance ou un test Très Difficile d'Observation peuvent les distinguer. De plus, elles peuvent se déplacer librement sur terre comme dans les airs. Les bonus que leur accorde leur vol sont déjà comptés dans leurs compétences martiales. Une Sylphe peut se solidifier à volonté, ce qui la rend visible et matérielle, tout en restant invulnérable aux attaques qui n'affectent pas les êtres intangibles.

Immunité élémentaire : Les attaques surnaturelles basées sur l'air ou l'électricité infligent la moitié des dégâts aux Sylphes.

Magie soumise à condition : Les Sylphes ne peuvent lancer des sorts que dans les endroits où l'air circule. Dans le cas contraire, leur AMR se réduit de moitié.

Efrit

Les élémentaires principaux de feu, ou Efrits, sont des créatures très violentes. Vu leur aspect, beaucoup les confondent avec des démons enflammés : ce sont de grands humanoïdes grotesques, sombres mais enveloppés par les flammes, aux larges épaules, et dont la tête est ornée de deux cornes enroulées. Ils ressentent une aversion envers de nombreuses races, parmi lesquelles celle des hommes. Parfois, ils prennent comme esclaves des créatures et les mettent à leur service comme soldats ou serviteurs. Contrairement aux autres élémentaires, les armes leur plaisent, en particulier les tranchantes, et on les voit régulièrement manier une telle arme de grande taille. Ils donnent une grande importance à leur parole et ne brisent pas leurs serments à la légère. Ils vivent dans les volcans, les grottes et les déserts très éloignés.



Modus Operandi

Les Efrits se passionnent pour le combat bien plus que tous les autres élémentaires. Ils adorent mesurer leur habileté contre des adversaires de leur niveau et détestent ceux qui n'arrivent pas à leur hauteur. Dotés de puissantes griffes, qu'ils peuvent utiliser avec une efficacité mortelle, ils préfèrent cependant utiliser des armes au combat. Leur passion pour les armes les pousse à chercher celles de meilleure qualité, surtout parce que les armes normales fondent en quelques minutes à leur contact. Ils manient le plus souvent de grandes haches mais peuvent posséder d'autres types d'armes. S'ils affrontent des ennemis faibles mais nombreux, ils utilisent des sorts destructeurs de grande amplitude. Comme les Ondins et les Sylphes, les Efrits peuvent combattre et accumuler la magie sans malus, tout en parlant. Leurs points vulnérables se situent au niveau de la tête et du cœur.

Forme élémentaire : Le corps d'un Efrit est complètement enveloppé de flammes ; ils possèdent donc les pouvoirs et immunités qu'accorde le sort De Corps à Feu. Toute personne entrant en contact physique avec un Efrit doit alors effectuer un test de RPhy contre 110, et subir en cas d'échec des dégâts équivalant à la moitié de la marge d'échec. Cette capacité s'applique aussi aux créatures que l'Efrit réussit à frapper physiquement.

Armes de feu : Après avoir utilisé pendant longtemps une seule arme, les Efrits s'avèrent capables d'étendre leur aura sur elle. Par conséquent, les attaques qu'ils réalisent avec cette arme requièrent de réussir le même test de Résistance que pour leurs griffes.

Immunité élémentaire : Les attaques basées sur le feu infligent moitié moins de dégâts sur les Efrits.

Vulnérabilité élémentaire : Les corps ignés des Efrits sont terriblement vulnérables à l'eau et au froid. S'ils entrent en contact avec de grandes quantités de l'un ou l'autre, ils doivent réussir un test de RPhy contre 140 sous peine de subir des dégâts équivalant à la marge d'échec. La Résistance peut varier en fonction de ces quantités.

Titan

Les élémentaires de terre sont connus sous le nom de Titans. Ils ont l'aspect d'immenses colosses de pierre ou de métal, atteignant de quatre à six mètres de haut. Bourrues, ces entités évitent le contact avec les créatures intelligentes. Habituellement, on les trouve dans les montagnes élevées ou dans les profondes grottes du monde souterrain, où on les dérange rarement. Si on les irrite, les conséquences peuvent s'avérer désastreuses puisqu'ils sont capables de créer des fissures ou des tremblements de terre qui rasent de grandes superficies. La seule chose qui leur plaise réellement chez les hommes et leurs semblables est leur capacité à construire, ce qui éveille chez eux un certain intérêt. On raconte qu'ils savent communiquer dans toutes les langues, mais ce qui est sûr, c'est que personne ne l'a vérifié.

Modus Operandi

Il est difficile de provoquer la colère d'un Titan, créature indifférente et apathique. En général, quand on les dérange, ils se contentent d'avancer vers leur adversaire pour le faire fuir. Si celui-ci ne part pas, il doit affronter une masse de pierre très difficile à arrêter. Au combat, ils font montre d'une résistance et d'une solidité sans égales, ce qui en fait des adversaires terrifiants. Habituellement, ils n'utilisent pas trop la magie mais peuvent s'y résoudre si leur adversaire se révèle dangereux. Ils n'ont aucun point vulnérable, pas même la tête, car ils sont capables de survivre sans elle.

Du fait de leur taille, les Titans se déplacent très lentement (Mouvement de 4 avec leur corps de pierre), mais ils développent plusieurs stratégies pour surprendre leurs ennemis quand ils le souhaitent. Tout d'abord, leur apparence pierreuse s'avère un camouflage parfait : s'ils demeurent absolument immobiles près d'une paroi rocheuse, il devient très difficile de s'apercevoir de leur présence (test Très Difficile de Vigilance). Une autre de leurs tactiques consiste à se fondre dans le sol et à se saisir des chevilles de tous ceux qui se trouvent à leur portée. Ensuite, ils sortent lentement de terre pour mettre fin à leur horrible immobilisation.

Forme élémentaire : Le corps de pierre des Titans leur offre les avantages décrits dans le sort De Corps à Solide. Cette armure se rajoute à celle qu'ils possèdent normalement, comme une couche supplémentaire.

Seuil d'Invulnérabilité : Du fait de leur corps de pierre, les Titans

Illustration © Alicia Cuillas

disposent d'un Seuil d'Invulnérabilité de 140 contre les attaques Tranchantes et Perforantes. Les attaques Contondantes ont plus de facilité à outrepasser cette protection, qui se réduit à 70 contre elles.

Mouvement souterrain supérieur : Un Titan peut passer sous terre, qu'il s'agisse d'un sol meuble ou d'une roche de faible consistance. Seuls les parois les plus solides ou les métaux les plus durs peuvent se révéler un obstacle.

Immunité élémentaire : Les attaques basées sur la Terre n'infligent que la moitié des dégâts aux Titans.

Ondine

Les Ondines sont les maîtresses de l'eau ; comme les Sylphes, leur essence est résolument féminine. Tant qu'on les voit dans un milieu aqueux, elles n'ont aucune forme définie, mais quand elles sortent sur terre elles prennent toujours l'aspect de femmes à la beauté voluptueuse, à la peau légèrement bleutée et humide. Il ne s'agit pas d'entités spécialement malfaisantes, mais elles se montrent très revanchardes et ceux qui les contrarient ou attirent leur colère peuvent subir de graves conséquences.

Curieusement, aucun élémentaire ne traite avec les autres races autant que les Ondines. Elles ressentent une attirance particulière envers les hommes qui éveillent leur désir (ainsi que, parfois, quelques femmes). C'est pour cela qu'elles s'intéressent aux sorts d'illusion qui leur permettent de camoufler leur nature. Tragiquement, elles se montrent parfois si passionnées qu'elles finissent par étouffer leurs partenaires durant leurs relations amoureuses. Si c'est le cas, elles en ressortent complètement détruites et pendant des années se retirent, mélancoliques.

Modus Operandi

Les Ondines ne se préoccupent pas de se battre pour ce qu'elles désirent ; elles sont si intelligentes qu'elles essaient toujours de manipuler les choses afin que tout se passe à leur avantage. Si possible, elles tentent d'attirer leurs adversaires vers un milieu aquatique, où elles sont pratiquement invincibles. Alors que leurs adversaires se déplacent avec un malus de paralysie partielle, elles peuvent combattre sans gêne. Leur tactique de combat consiste à transformer leurs bras en lames ou fouets effilés qu'elles utilisent efficacement comme des armes naturelles. Comme les autres élémentaires, elles combinent aussi leurs compétences martiales avec leur utilisation efficiente des sortilèges. Elles peuvent concentrer leur magie sans réduire leur AMR tout en entonnant leurs incantations. Bien que cela soit peu habituel pour un élémentaire, leur tête constitue chez elles un point vulnérable.

Forme élémentaire : Les Ondines sont uniquement constituées d'eau et donc bénéficient des avantages du sort Corps Liquide. Elles peuvent donc changer de forme de façon limitée et sont immunisées à toutes les attaques ne se basant pas sur le feu ou l'énergie. Les attaques Contondantes les affectent mais réduisent leurs dégâts de moitié.

Mouvement aquatique : Les Ondines se déplacent dans l'eau sans aucun malus. Par contre, elles se révèlent moins rapides sur terre, où leur Mouvement est réduit à 8.

Immunité élémentaire : Les attaques basées sur l'eau ne leur infligent que la moitié des dégâts. Le froid les affecte peu, mais peut les ralentir ou même les congeler, les rendant ainsi solides et donc vulnérables aux attaques conventionnelles.

Vulnérabilité élémentaire : Le contact avec le feu se révèle très dangereux pour les Ondines, puisqu'il leur inflige des dégâts et peut même les tuer. Si le corps d'une Ondine entre au contact d'un feu de grande intensité (grand bûcher, petit incendie...), elle doit réussir un test de RPhy contre 140 sous peine de subir des dégâts équivalant à la marge d'échec. Le test de Résistance peut varier en fonction de l'intensité du feu.

Initiative : 105 Naturelle
Attaque : 230 Griffes de dragon + 210 Immobilisation avec la queue ; ou 230 Dôme de destruction
Défense : 220 Griffes de dragon
Dégâts : 80 Griffes de dragon TRA
Armure : Caparaçon de métal TRA 6 CON 6 PER 6 CHA 6 ÉLE 6 FRO 6 ÉNE 3

Ki : For 14 Dex 10 Agi 10 Con 14 Pou 10 Vol 8
Accumulation de Ki : For 2 Dex 1 Agi 1 Con 2 Pou 1 Vol 1
Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, Détection du Ki, Appréciation du Ki.

Capacités primordiales : Ambidextre, Aucun besoin physique, Besoin extrême, Caractéristiques physiques surhumaines, Immunité élémentaire, Immunité psychologique, Surhumanité, *Vulnérabilité élémentaire*.
Pouvoirs : Altérer l'énergie, Arme naturelle : Griffes de dragon, Armure physique 6 et mystique 3, Dôme de destruction (Sort inné conditionnel), Queue préhensile (attaque supplémentaire, Immobilisation 14), *Régénération*, Seuil d'Invulnérabilité 100, Voir le surnaturel, Vol mystique 10.

Taille : 24 Grande
Mouvement : 8
Régénération : 0
Fatigue : Infatigable

Compétences Secondaires : Détection du Ki 140, Mémorisation 80, Observation 55, Pistage 30, Prouesses de force 70, Science 50, Style 20, Vigilance 70

Hécatonchire

Hécatonchire

Golem supérieur de combat

Niveau : 9
Catégorie : Entre Mondes 25
Points de Vie : 295
Classe : Guerrier
For : 12 **Dex :** 10 **Agi :** 10 **Con :** 12 **Pou :** 10 **Int :** 8 **Vol :** 8 **Per :** 10
RPhy 90 **RMys** 85 **RPsy** 80 **RPoi** 90 **RMal** 90

Il y a plusieurs millénaires, au cours des années de splendeur de l'empire de Salomon, Andromalius et le Sénat appliquèrent leurs connaissances technomagiques pour développer une armée de golems de combat, utilisés durant les guerres. Bien que leurs créations étaient nombreuses, les plus surprenantes de ces productions en série furent les Hécatonchires, la culmination de toutes ces recherches guerrières. Peu furent fabriqués car les composants nécessaires pour leur élaboration étaient excessivement chers, même pour une puissance comme Salomon.

Un Hécatonchire est un golem de titane et d'acier blanc brillant, de deux mètres et demi de haut. Visuellement, il ressemble à un homme dragon stylisé, athlétique, couvert d'étranges ornements. Il possède des griffes à la place des mains et des pieds, et une queue serpentine dans le dos. Il n'a normalement aucun besoin de marcher car il flotte avec élégance à quelques centimètres du sol. Même s'il s'agit de créations artificielles, les Hécatonchires sont quasiment vivants, et capables de penser et d'agir indépendamment. Bien qu'ils n'aient à l'origine aucun sentiment, après des milliers d'années ils ont développé quelques émotions humaines et des personnalités très distinctes.

Après la destruction de Salomon, un grand nombre d'Hécatonchires survécut dans la confusion. Ils se dispersèrent dans le monde entier. Leur survie n'est pas chose facile, car tous leurs pouvoirs et leurs capacités dépendent d'un générateur situé dans leur torse, qui leur fournit l'énergie mystique nécessaire. Pour continuer à fonctionner, ils doivent le recharger sans cesse, et ils cherchent donc divers objets surnaturels pour s'en servir comme batteries. Suivant le pouvoir de chaque objet, le golem peut rester actif de quelques mois à plusieurs siècles.

Leur plus grande faiblesse est l'existence d'un code oral qui permet à celui qui le connaît de devenir le maître d'un Hécatonchire. Chacun a une clé différente, dont il garde le secret avec soin.

Modus Operandi

Bien que chaque Hécatonchire possède des motivations distinctes, tous ont en commun leur instinct de survie et leur méthodologie militaire. Comme il leur est difficile de réparer les dégâts qu'ils subissent, ils ont tendance à éviter les combats inutiles pouvant s'avérer une menace, aussi faible qu'elle soit. Mais quand ils combattent, leur puissance guerrière est tout simplement incroyable. Au combat, ils réalisent toujours deux attaques par round : une avec leurs griffes et la deuxième avec leur queue préhensile. Ils usent des tactiques complexes, en usant de toutes les manœuvres qui peuvent se révéler utiles, comme des attaques supplémentaires ou de zone. Si tout s'oppose à eux, ils s'écartent en volant pour lancer des décharges d'énergie à distance. Ils sont aussi capables de développer des pouvoirs du Ki et, très souvent, peuvent même utiliser une ou deux Techniques de Puissance intérieure.

Illustration © Alexis Gallien

Leur point vulnérable se situe dans leur torse, où repose le générateur. Un Critique localisé à cet endroit, dont la valeur dépasse 50, les déconnecte automatiquement, sans toutefois vider leur énergie.

Queue préhensile : La large et puissante queue d'un Hécatonchire est spécialement conçue pour s'enrouler autour de ses adversaires et les immobiliser. Il peut s'en servir à volonté pour essayer de bloquer un adversaire dont la Taille n'est pas supérieure à la sienne. Cette action compte comme une attaque supplémentaire naturelle, qu'il peut effectuer tout en frappant de ses griffes, sans subir aucun malus en Attaque. S'il parvient à toucher, l'adversaire doit réussir un test opposé contre une Force de 14 sous peine d'être paralysé, comme l'indiquent les règles de la manœuvre d'Immobilisation. Une fois la victime soumise à une **paralysie partielle** ou **totale**, le golem peut commencer à la serrer, l'obligeant à effectuer un test opposé de Force contre sa queue à chaque round. Pour chaque point de marge d'échec lors de ce test, la victime perd 10 points de vie, mais elle peut rajouter +1 à son jet par 2 points d'IP contre le Mode Contondant provenant d'une rigide. L'Hécatonchire peut continuer à combattre normalement même s'il maintient une personne emprisonnée.

Quand elle est la cible d'attaques, la queue est considérée comme un point vulnérable du golem (-30 en Attaque pour la viser). Si une attaque inflige à la queue un Critique supérieur à 20, l'Hécatonchire ne subit aucun malus aux actions ni désavantage, mais il ne peut plus se servir de sa queue.

Dôme de destruction : Un Hécatonchire possède des systèmes de combat mystique qui lui permettent de projeter de puissantes salves d'énergie magique par ses griffes. Quand ils touchent une cible, ces rayons explosent et détruisent tout ce qui se trouve à moins de dix mètres de rayon. Leurs Dégâts sont de 80 et ils attaquent sur le Mode Énergie. En termes de jeu, ils sont équivalents à un sort de Dôme de Destruction, lancé avec une valeur Zéonique de 80. Pour employer ce pouvoir, le golem doit concentrer son énergie dans ses membres pendant trois rounds complets ; pendant qu'il se prépare, il ne peut réaliser aucune attaque avec ses griffes. Comme beaucoup de ses autres pouvoirs, cette capacité dépend des réserves de magie restant dans son générateur. Il ne peut effectuer cette attaque que neuf fois par jour, avant d'épuiser l'énergie consacrée à cette fonction. Naturellement, un objet particulièrement puissant utilisé comme batterie peut augmenter considérablement le nombre d'utilisations quotidiennes.

Vol mystique : Le générateur surnaturel d'un Hécatonchire lui permet de se déplacer mystiquement dans les airs avec une Qualité de Vol de 12. Si son niveau d'énergie se révèle trop bas, il ne peut pas rester en lévitation.

Immunités élémentaires : La nature mécanique d'un Hécatonchire lui permet de réduire de moitié les dégâts des attaques basées sur le feu et le froid.

Immunité psychologique : En fonction du niveau de développement de sa personnalité, un golem peut être immunisé à divers états psychologiques.

Régénération : Comme leurs corps sont des créations de métal et de magie, les Hécatonchires n'ont pas la capacité de régénérer les dégâts subis. La seule façon dont ils peuvent récupérer les points de vie perdus consiste à trouver, ou fabriquer, des pièces de remplacement avec lesquelles ils peuvent se réparer.

Vulnérabilité élémentaire : L'électricité produit 50% de dégâts supplémentaires.

Grendel

CHASSEUR OBSCUR

Niveau : 3 **Catégorie :** Naturelle 10
Points de Vie : 150
Classe : Explorateur
For : 9 **Dex :** 8 **Agi :** 8 **Con :** 9 **Pou :** 6 **Int :** 6 **Vol :** 6 **Per :** 8
RPhy 50 **RMys** 45 **RPsy** 45 **RPoi** 80 **RMal** 50

Initiative : 75 Naturelle, 55 Épée longue ; ou suivant l'arme
Attaque : 120 Épée longue, Griffes ou Armes de chasseur
Défense : 100 Épée longue, Griffes ou Armes de chasseur
Dégâts : 50 Griffes TRA, 60 Épée longue TRA, ou suivant l'arme
Armure : Armure chitineuse TRA 4 CON 4 PER 4 CHA 4 ÉLE 4 FRO 4 ÉNE 0

Capacités primordiales : Immunité aux phénomènes climatiques, Résistance à la fatigue.
Pouvoirs : Arme naturelle : Griffes, Armure physique 4 Ouverte, Camouflage caméléon Limité, Résistance aux poisons augmentée +30, Vision nocturne.
Spécial : Module d'armes de chasseur.

Taille : 18 Moyenne **Régénération :** 3
Mouvement : 8 **Fatigue :** 12

Compétences Secondaires : Athlétisme 40, Camouflage 40, Discrétion 30, Escalade 40, Natation 40, Observation 60, Pièges 30, Pistage 60, Vigilance 60

Les chasseurs obscurs sont des créations surnaturelles, construites par Rah en combinant magie et biologie. Son objectif était de développer une armée nombreuse avec laquelle renforcer ses troupes déjà très étendues ; il a donc introduit dans le corps d'êtres humains les gènes de nombreuses créatures mystiques. Après plusieurs essais infructueux, il finit par produire les premiers Grendels qui, bien qu'éloignés de la créature désirée, servirent convenablement ses objectifs.

Physiquement, un Grendel ressemble à un homme disproportionné, à la peau cramoisie, dont tout le corps se couvre d'une armure chitineuse. Leur mâchoire carrée est remplie de dents effilées et de quelques crocs efficaces. Ils ne possèdent aucune pilosité mais leur tête s'orne de deux protubérances sortant de leur crâne. Pour altérer leur structure corporelle et les doter d'une meilleure résistance, leurs créateurs développèrent un appendice reliant directement leur cœur à leur colonne vertébrale, s'étendant à l'extérieur de leur corps de façon tout à fait visible.

La grande majorité des chasseurs a été exterminée durant la guerre, mais il existe encore quelques communautés nomades dans les territoires les plus éloignés et sauvages. En général, les Grendels vivent en se cachant dans les bois ou les déserts. Certaines entités surnaturelles les engagent parfois comme mercenaires, en échange de salaires élevés.

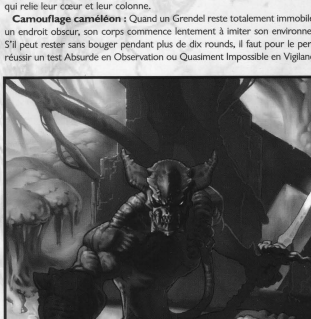
Modus Operandi

Comme ils furent créés pour la guerre, leur comportement s'avère violent et belliqueux. Ils adorent se battre et piller, mais ils savent aussi qu'ils doivent cacher leur existence s'ils veulent survivre. Par conséquent, quand ils attaquent une petite communauté, ils s'assurent toujours de ne laisser aucun survivant. L'une de leurs tactiques favorites consiste à se camoufler la nuit, pour augmenter leurs capacités innées, et à surprendre ainsi la majorité de leurs adversaires.

En général, les Grendel utilisent comme armes des épées longues ou des sabres, mais leur rude entraînement leur permet aussi de manier les armes suivantes : javeline, arc, épée courte, lance et bolas. Leur compétence martiale est considérable mais leur véritable pouvoir réside dans leur nombre. La tête et l'appendice qui relie leur cœur à leur colonne vertébrale constituent leurs points vulnérables.

Armure naturelle *(ouverte)* : Les plaques chitineuses recouvrant leur corps leur confèrent un type d'armure naturelle complète, sauf sur l'appendice qui relie leur cœur et leur colonne.

Camouflage caméléon : Quand un Grendel reste totalement immobile dans un endroit obscur, son corps commence lentement à imiter son environnement. S'il peut rester sans bouger pendant plus de dix rounds, il faut pour le percevoir réussir un test Absurde en Observation ou Quasiment Impossible en Vigilance.



Grendel

Illustration © Kamiwaza 2001



Illustration © Sanyn 2001

Dragon

La Semence du Monde

Mineur

Niveau : 7 **Catégorie :** Naturelle 20
Points de Vie : 3005 Encaissement
Classe : Guerrier
For : 14 **Dex :** 9 **Agi :** 6 **Con :** 14 **Pou :** 12 **Int :** 8 **Vol :** 10 **Per :** 10
RPhy 95 **RMys** 110 **RPsy** 75 **RPoi** 95 **RMal** 95

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 190 Griffes + 170 Morsure ; ou 190 Souffle ; ou 140 Coup de queue
Défense : Encaissement
Dégâts : 125 Griffes TRA, 145 Morsure PER, 100 Coup de queue CON, 120 Souffle (Variable)
Armure : Naturelle + Écailles ; TRA 7 CON 7 PER 7 CHA 7 ÉLE 7 FRO 7 ÉNE 6

Capacités primordiales : Caractéristiques physiques surnaturelles, Caractéristiques spirituelles surhumaines, Immunité élémentaire, Sens aiguisés, *Vulnérabilité élémentaire*, Zen.
Pouvoirs : Altérer l'énergie, Arme naturelle : Griffes, Morsure (Attaque supplémentaire, Dégâts augmentés +20, Armure -1) et Queue, Armure physique 1, Battement d'ailes, Résistances mystique augmentée +30, Résistances physiques augmentées +10, Seuil d'Invulnérabilité 80, Souffle, Voir le surnaturel, Vol naturel 12.

Taille : 28 Énorme **Régénération :** 8
Mouvement : 7/12 **Fatigue :** 14

Compétences Secondaires : Estimation 15, Histoire 20, Observation 50, Prouesses de force 60, Résister à la douleur 40, Vigilance 50 (Ouie 80)

Majeur

Niveau : 9 **Catégorie:** Naturelle 25
Points de Vie : 5000 Encaissement
Classe : Guerrier
For : 15 **Dex :** 9 **Agi :** 6 **Con :** 15 **Pou :** 12 **Int :** 10 **Vol :** 11 **Per :** 11
RPhy 110 **RMys** 120 **RPsy** 90 **RPoi** 110 **RMal** 110

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 220 Griffes + 200 Morsure ; ou 220 Souffle ; ou 170 Coup de queue
Défense : Encaissement
Dégâts : 150 Griffes TRA, 170 Morsure PER, 120 Coup de queue CON, 150 Souffle (Variable)
Armure : Naturelle + Écailles ; TRA 9 CON 9 PER 9 CHA 9 ÉLE 9 FRO 9 ÉNE 8

Capacités primordiales : Caractéristiques physiques surnaturelles, Caractéristiques spirituelles surhumaines, Immunité élémentaire, Sens aiguisés, *Vulnérabilité élémentaire*, Zen.
Pouvoirs : Altérer l'énergie, Arme naturelle : Griffes, Morsure (Attaque supplémentaire, Dégâts augmentés +20, Armure -2) et Queue, Armure physique 1, Battement d'ailes, Résistance mystique augmentée +30, Résistances physiques augmentées +10, Seuil d'Invulnérabilité 120, Souffle, Voir le surnaturel, Vol naturel 12.

Taille : 30 Gigantesque **Régénération :** 9
Mouvement : 8/12 **Fatigue :** 15

Compétences Secondaires : Estimation 50, Histoire 30, Mémorisation 25, Occultisme 20, Prouesses de force 110, Résister à la douleur 50, Vigilance 80 (Ouie 110)

Antique

Niveau : 11 **Catégorie :** Entre Mondes 30
Points de Vie : 7015 Encaissement
Classe : Guerrier
For : 17 **Dex :** 9 **Agi :** 6 **Con :** 17 **Pou :** 13 **Int :** 12 **Vol :** 12 **Per :** 11
RPhy 125 **RMys** 135 **RPsy** 100 **RPoi** 125 **RMal** 125

Initiative : 70 naturel
Attaque : 240 Griffes + 220 Morsure ; ou 240 Souffle ; ou 190 Coup de queue
Défense : Encaissement
Dégâts : 170 Griffes TRA, 190 Morsure PER, 140 Coup de queue CON, 250 Souffle (Variable)
Armure : Naturelle + Écailles ; TRA 12 CON 12 PER 12 CHA 12 ÉLE 12 FRO 12 ÉNE 10

Capacités primordiales : Caractéristiques physiques divines, Caractéristiques spirituelles surhumaines, Immunité élémentaire, Sens aiguisés, *Vulnérabilité élémentaire*, Zen.
Pouvoirs : Altérer l'énergie, Arme naturelle : Griffes, Morsure (Attaque supplémentaire, Dégâts augmentés +20, Armure -3) et Queue, Armure physique 2, Battement d'ailes, Résistance mystique augmentée +30, Résistances physiques augmentées +10, Seuil d'Invulnérabilité 160, Souffle, Voir le surnaturel, Vol naturel 12.

Taille : 34 Colossal **Régénération :** 11
Mouvement : 9 / 12 **Fatigue :** 17

Compétences Secondaires : Estimation 70, Histoire 60, Mémorisation 50, Observation 70, Occultisme 60, Prouesses de force 130, Résister à la douleur 50, Vigilance 90 (Ouie 120)

Les dragons existaient aussi loin que vont les souvenirs des hommes. À mi-chemin entre le mythe et la réalité, cette race ancestrale de reptiles représente l'une des forces élémentaires de la création. Selon les légendes, ils sont un fragment de l'esprit même de Gaïa, un pouvoir pur et incarné que personne ne peut contenir.

La vision d'un dragon dans toute sa magnificence est aussi terrifiante que fascinante. Bien que chacun ait une apparence distincte, tous arborent les attributs communs à leur race qui sont devenus mythiques comme leurs incroyables Pouvoirs : de merveilleux lézards ailés dotés de crocs et de griffes sans égal.

Leur caractéristique la plus prodigieuse est leur croissance. Contrairement aux autres races, les dragons ne vieillissent pas mais gagnent en puissance spirituelle avec les années. En fait, leur Gnose évolue avec leur âge, augmentant géométriquement les capacités et les pouvoirs qu'ils possèdent. Arrivé à un moment, après plusieurs millénaires de vie, ils cessent d'être des créatures naturelles pour se convertir en êtres d'Entre Mondes.

Il existe plusieurs espèces distinctes de dragons. Même sans être réellement des élémentaires, chacun d'entre eux est fortement lié à une des quatre forces primaires, ce qui influe sur leur apparence et leurs capacités. Les plus connus sont les dragons basés sur le feu et la terre, aux écailles rouges et vertes, mais il en existe aussi d'autres types, comme les dragons de gel ou des tempêtes.

Les buts et les objectifs des dragons se révèlent aussi variés et insondables qu'eux. On peut trouver un dragon qui préfère rester isolé dans un endroit tranquille, aussi bien qu'un autre qui décide de raser tout ce qui se trouve sur son chemin. Bien qu'ils soient très intelligents, ils ne s'avèrent généralement pas capables de communiquer avec des êtres d'autres races. Malgré cela, quelques-uns ont appris à parler diverses langues pour entretenir des relations avec certaines créatures.

Actuellement, la grande majorité de ces puissants reptiles demeurent apathiques à cause de l'activation de la machine de Rah. Comme elle affecte de façon très directe toute la magie du monde, les dragons ont rencontré des difficultés à survivre et se sont volontairement plongés dans un profond sommeil. Citadelles perdues, profondes grottes souterraines ou volcans font partie des lieux qu'ils ont choisis pour se cacher, jusqu'à ce que le temps leur rende leur pleine puissance. De toute façon, il existe de nombreux dragons jeunes qui se sont éveillés lors des derniers siècles, à l'éclosion de leurs œufs. Avec leurs géniteurs toujours endormis dans la plupart des cas, ils essaient de les réveiller en réunissant dans leurs repaires une quantité considérable d'objets mystiques.

Types de Dragons

Comme il est absolument impossible de fournir les caractéristiques de tous les dragons au cours de leurs diverses étapes de vie, nous les avons classés en trois fiches séparées. Les mineurs sont les plus jeunes et faibles, dont l'âge est compris entre cinquante et cinq cents ans. Ils mesurent pour la plupart de huit à dix mètres de long, sans compter leurs ailes ou leur queue, qui peuvent doubler cette taille. Les dragons dits majeurs sont déjà anciens ; leur âge oscille entre cinq cent et deux mille ans. Leurs corps énormes atteignent entre quarante et soixante-dix mètres de long, mais ils sont parfois encore plus grands. Enfin, les dragons antiques sont ceux qui ont transcendé, qui sont devenus des entités n'appartenant ni au monde réel ni au monde spirituel. Ces créatures, à la puissance incommensurable et âgés de plusieurs millénaires, font la taille d'une petite montagne.

D'après les légendes, on dit que quelques dragons ancestraux sont si vieux qu'ils ont atteint un niveau de pouvoir supérieur. Si cela était vrai, ils seraient vivants depuis la Guerre des Cieux. Bien qu'on ne sache pas s'il existe réellement de telles créatures, leurs capacités surnaturelles seraient très supérieures à celles que reflètent la fiche des dragons antiques.

Modus Operandi

Motivés par plusieurs objectifs très divers, les dragons sont des créatures complexes, difficiles à comprendre. Il leur arrive rarement d'avoir à se battre, parce que leurs adversaires fuient dès qu'ils les voient. Mais quand ils y sont obligé, ils disposent de multiples options quel que soit le type de conflit. En général, ils combattent au sol et réalisent deux attaques par round : une avec leurs griffes et une autre avec leurs crocs. S'ils se sentent en danger, ou que simplement le combat ne leur sied pas, ils utilisent leur puissant souffle pour raser tout ce qui se trouve face à eux. Ils sont aussi capables de combattre dans les airs d'où ils préfèrent utiliser leur souffle. Leur point vulnérable se situe à la tête.

Morsure : Du fait de la puissance de leurs crocs et de leurs dents, la morsure d'un dragon diminue l'IP de ses adversaires. Les plus jeunes le réduisent d'un point, tandis que les majeurs et les antiques le réduisent respectivement de deux et trois points. Le Fracassement de ces attaques est respectivement de 16, 22 et 26, suivant leur classe. La morsure compte comme une attaque supplémentaire naturelle, un dragon peut la réaliser sans subir de malus en Attaque, tout en frappant avec ses griffes.

Coup de queue : Quand il est confronté à un grand nombre d'adversaires, un dragon peut utiliser sa queue pour effectuer une Attaque de zone de grande ampleur. Les jeunes affectent de leur queue une zone de 5 mètres, les majeurs 25 mètres et les antiques jusqu'à 100 mètres. S'il réalise une telle attaque, un dragon ne peut pas utiliser ses griffes ou sa morsure durant le même round.

Souffle : Sans aucun doute, l'attaque la plus crainte des dragons est son souffle. Dans la plupart des cas, il s'agit d'un puissant flux de feu et de magma, capable de faire fondre tout ce qu'il touche. Cependant, les espèces les moins communes peuvent lancer à sa place du gel ou des éclairs. Par conséquent, suivant le type de souffle que possède le dragon, il peut attaquer sur le Mode Chaleur, Froid ou Électricité. Cette attaque prend la forme d'un cône ; elle part de la gueule et s'élargit en même temps qu'elle avance. La portée et l'étendue du souffle dépendent du dragon. Le souffle d'un dragon mineur atteint jusqu'à 250 mètres de long et une largeur finale de 5 mètres ; 500 mètres et 10 mètres pour les majeurs ; 1 kilomètre et 25 mètres pour les dragons antiques. Pour utiliser son souffle, un dragon doit se préparer pendant trois rounds entiers, durant lesquels il ne peut pas attaquer avec ses crocs (mais il le peut avec ses griffes). Il n'y a pas de limite au nombre de souffles par jour ; par contre, s'il souffle plus de trois fois en une heure, un dragon perd un point de Fatigue par utilisation supplémentaire.

Vol naturel : Les énormes ailes d'un dragon lui permettent de voler avec une Qualité de Vol de 12. Malheureusement, sa grande taille le gêne considérablement pour rester dans les airs, et lui fait perdre un point de Fatigue toutes les demi-heures.

Battement d'ailes : Le dragon peut battre des ailes avec puissance pour provoquer de puissantes rafales. Toute personne soumise à ses rafales doit se défendre contre une attaque automatique d'air de difficulté Quasiment Impossible ; en cas d'échec, elle subit un coup équivalent à la moitié de la Force du dragon, arrondi au supérieur. Le battement d'ailes a la même portée que le coup de queue.

Immunité élémentaire : Suivant son espèce, un dragon possède plusieurs immunités. Ceux de feu ignorent automatiquement tous les dégâts de chaleur, ceux de gel et des tempêtes ignorent respectivement les dégâts de froid et d'électricité.

Vulnérabilité élémentaire : Toute attaque basée sur l'élément opposé leur inflige le double des dégâts.

Zombie

Cadavre animé

Niveau : 0 **Catégorie :** Entre Mondes, non mort 10
Points de Vie : 345 Encaissement
Classe : Touche à tout
For : 8 **Dex :** 5 **Agi :** 5 **Con :** 7 **Pou :** 1 **Int :** 2 **Vol :** 1 **Per :** 5
RPhy 45 **RMys** 0 **RPsy** 0 **RPoi** 25 **RMal** 25

Initiative : 40 Naturelle ; ou suivant l'arme
Attaque : 50 Morsure, Coups ou Arme
Défense : Encaissement
Dégâts : 20 Morsure et Coups CON / PER, ou suivant l'arme
Armure : Naturelle 3

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Immunité psychologique, Sens aiguisé (Odorat), Taille inhabituelle, Vision nocturne totale.
Pouvoirs : Résistance physique augmentée +20

Taille : 15 Moyenne
Mouvement : 5

Régénération : 0
Fatigue : Infatigable

Compétences Secondaires : Discrétion 20, Observation 20, Vigilance 30 (Odorat 60)

Les zombies sont des cadavres animés par des moyens surnaturels, les plus simples et basiques de tous les morts vivants. Ils n'ont aucune capacité de raisonnement ni d'âme mais peuvent parfois conserver de vagues souvenirs de leur vie. Nombre d'expériences basiques de Soleil Noir avec le Livre des Morts ont créé une multitude de ces créatures, qu'ils n'ont pas encore la capacité de dominer totalement. S'ils ne sont pas contrôlés, les zombies déambulent avec l'unique désir de satisfaire leur faim de chair vivante, tout spécialement celle des êtres humains.

Modus Operandi

Les zombies n'ont aucun comportement particulier : ils errent simplement jusqu'au moment où ils découvrent un être vivant dont ils pourraient se nourrir. Ils combattent de façon chaotique, avec des coups et des morsures, mais peuvent aussi manier des armes très simples. Leurs corps morts ne guérissent pas les blessures subies, et ils se désagrègent au fil du temps jusqu'au moment où ils deviennent incapables de se déplacer. Leur unique point vulnérable est leur tête : des dégâts importants ou la décapitation les détruit immédiatement. Les caractéristiques indiquées ci-dessus correspondent au cadavre animé d'un homme adulte et de corpulence moyenne. Les femmes, les vieillards et les enfants peuvent avoir des caractéristiques physiques légèrement inférieures.

La création d'un Égorgeur nécessite de certaines connaissances médicales et surnaturelles. Tout d'abord, il faut forger un squelette métallique comme armature, avec un crâne humain renforcé, puis rajouter ensuite plusieurs couches de muscles, à la fois humains et animaux. Enfin, on utilise des rituels, de l'alchimie et des sacrifices pour animer l'Égorgeur. Après des années de recherche, l'organisation Soleil Noir a développé plusieurs de ces créatures, dont on ne connaît pas le nombre actuel. Elle s'en sert comme d'armes de destruction ou de gardiens dans ses bases, même si leur violence naturelle les rend parfois incontrôlable et qu'ils tuent tout ce qui croise leur chemin.

Modus Operandi

Un Égorgeur est un véritable prodige en ce qui concerne le massacre. Même quand il n'utilise que sa force brute, il est doté d'un instinct surnaturel qui augmente énormément sa compétence martiale. Quand il frappe ses adversaires, il est capable de les déchiqueter d'un seul coup de ses griffes ou de ses poings. Dès qu'il trouve une victime potentielle, un Égorgeur la poursuit inexorablement et inépuisablement, jusqu'au moment où il la tue. La seule chose qui puisse mettre fin à sa persécution est la présence d'une proie à proximité, dont il puisse se nourrir pour se soigner.

Armure *(ouverte)* : Tous les muscles des Égorgeurs sont renforcés par d'étroits filaments d'acier noir trempé. Par conséquent, ils bénéficient naturellement d'une armure efficace contre tous les Modes d'attaques autre qu'Énergie. Cependant, leur tête squelettique n'est pas protégée comme le reste du corps, et les coups visés à cet endroit ne profitent pas de cette armure.

Vision extrasensorielle : Même sans yeux, les Égorgeurs peuvent ressentir leur environnement grâce aux pouvoirs surnaturels qui ont été utilisés pour les créer. Cependant, ils n'ont pas la capacité de percevoir les compétences magiques, psychiques ou les êtres surnaturels.

Régénération *(limitée)* : Bien que son organisme mort n'ait pas la capacité de se soigner lui-même, un Égorgeur peut se nourrir de chair vivante (ou morte depuis moins de cinq minutes) pour guérir n'importe quel type de dégât. Tant qu'il se nourrit, sa Régénération augmente temporairement à 16. À titre de référence, dévorer un corps humain en entier permet de régénérer durant 15 rounds à un rythme de 10 PV / round.

Égorgeur

Chimère non morte

Niveau : 5
Catégorie : Entre Mondes, non mort 20
Points de Vie : 380
Classe : Maître d'armes
For : 13 **Dex :** 6 **Agi :** 8 **Con :** 12 **Pou :** 8 **Int :** 5 **Vol :** 6 **Per :** 7
RPhy 70 **RMys** 60 **RPsy** 55 **RPoi** 70 **RMal** 70

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 160 Griffes et os
Défense : 140 Griffes et os
Dégâts : 95 Griffes et os TRA / CON
Armure : Physique ; TRA 6 CON 6 PER 6 CHA 6 ÉLE 6 FRO 6 ÉNE 0

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Caractéristiques physiques surhumaines, Immunité psychologique, Surhumanité, Taille inhabituelle.
Pouvoirs : Altérer l'énergie, Arme naturelle : Griffes et os (Dégâts augmentés), Armure physique 6 *Ouverte*, Régénération 16 *Limitée*, Résistances physiques augmentées +20, Seuil d'invulnérabilité 60, Vision extrasensorielle.

Taille : 24 Grande
Mouvement : 8

Régénération : 0 / 16
Fatigue : Infatigable

Compétences Secondaires : Observation 25, Prouesses de force 90, Saut 40, Vigilance 40

Cette créature, qu'on appelle Égorgeur à cause de son besoin d'équarrir des êtres vivants, est une création artificielle que décrit le Livre des Morts. Il s'agit d'une terrifiante expérience qui a pour but de construire un puissant type de mort vivant, doté d'énormes capacités de destruction. Un Égorgeur est une contrefaçon humaine de plus de trois mètres de haut. Tout son corps est plein d'os et de plaies ; la colonne vertébrale lui sépare le dos en deux et il arbore une macabre tête de mort à la place d'un visage. Ses bras sont disproportionnés comme ceux d'un gorille géant et ses jambes basculent en arrière au niveau des hanches, ce qui lui donne une allure très étrange.



Illustration © Alexi Casilles

Asagiri



Illustration © Alexis Cailleu

Esprit de la maison

Niveau : 4 **Catégorie :** Animique 20
Points de Vie : 105 Bête / 130 Esprit
Classe : Assassin
For : 6 **Dex :** 8 **Agi :** 8 **Con :** 6 **Pou :** 8 **Int :** 8
Vol : 8 **Per :** 9
RPhy 55 **RMys** 55 **RPsy** 55 **RPoi** 55 **RMal** 55

Initiative : 120 Bête / 100 Esprit
Attaque : 140 Griffes et crocs
Défense : 110 Esquive
Dégâts : 60 Griffes et crocs
Armure : Physique ; TRA 6 CON 6 PER 6 CHA 6 ÉLE 6 FRO 6 ÉNE 3

Capacités primordiales : Affinité, Aucun besoin physique, Caractéristiques physiques surhumaines spéciales, Sens aiguisés (Odorat et Ouïe), Surhumanité.
Pouvoirs : Faiblesse, Forme de bête (Métamorphose basique *conditionnelle*, Arme naturelle : Griffes et crocs, Réaction augmentée +20), Immunité physique 80 *conditionnelle*, La voie de la bête (Mouvement augmenté +2, Mouvement libre dans la nature), Possession *conditionnelle*.

Taille : 12 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 10/8 **Fatigue :** 8 / Infatigable

Compétences Secondaires : Athlétisme 20, Camouflage 100, Discrétion 100, Observation 60, Pistage 60 (Odorat 90), Vigilance 60 (Odorat et Ouïe 90)

Les Asagiris sont d'irascibles esprits féminins de la nature, dominés par un fort instinct de prédateurs. Étant donné qu'elles n'ont pas de corps, elles ne peuvent pas intervenir dans le monde physique et doivent donc posséder d'autres êtres pour ressentir les émotions de la chasse et la saveur du sang.

En tant qu'êtres Animiques, elles peuvent uniquement prendre possession de femmes qui sont encore vierges. Dès qu'elles trouvent un hôte adéquat, elles s'insinuent dans leur corps et restent en léthargie jusqu'à la première nuit de pleine lune. À ce moment, elles prennent le contrôle du corps et le transforment en une bête sanguinaire. Ironiquement, l'esprit conserve de vagues souvenirs de son hôte et peut ressentir le désir de tuer les personnes que l'hôte aime ou déteste le plus. Même dans ce cas, elles ne rejettent aucune proie, en particulier les humains. Quand revient le jour, la femme récupère le contrôle et son apparence, sans parvenir à se rappeler quoi que ce soit de la nuit précédente, jusqu'à ce que le phénomène se répète à la pleine lune suivante.

Les personnes dotées de la capacité de voir les esprits non incarnés voient les Asagiris comme des ombres turbulentes, en perpétuel mouvement, arborant quelques traits animaux et d'autres de femme. Sous leur apparence bestiale, les Asagiris conservent les caractéristiques féminines, par contre leur corps se recouvre d'un dense pelage noir, leurs doigts et orteils se terminent de griffes effilées, et leur visage se déforme à la manière de la tête d'un prédateur (panthère, loup, ou tout autre type d'animal).

L'esprit peut abandonner son hôte en quelques instants sauf s'il est transformé en bête. Quand l'hôte meurt, l'esprit reste prisonnier à l'intérieur du cadavre jusqu'à la prochaine pleine lune, moment où il peut le quitter à la recherche d'un nouvel hôte féminin. Si, avant la nuit, quelqu'un dépose des fleurs dans la bouche de la défunte, l'Asagiri reste lié au corps et disparaît complètement à la tombée de la nuit. Quelques rituels mystiques extrêmement complexes permettent aussi de les exorciser.

Modus Operandi

La chasse est la seule raison de vivre des Asagiris. Les nuits de pleine lune, elles attendent cachées des victimes qui pourraient satisfaire leur instinct. Elles sautent sur leurs proies inconscientes depuis les ombres et les tuent sans leur laisser le temps de réagir.

Les Asagiris fuient toute altercation quand elles se trouvent sous forme spirituelle, car elles n'ont pas la capacité de contre-attaquer. Au contraire, elles ne craignent pas de combattre sous forme bestiale, même si elles préfèrent en général utiliser la ruse.

Le corps physique et l'âme d'une Asagiri subit des dégâts indépendamment, s'ils sont attaqués par des moyens ne pouvant pas blesser les esprits. En fait, il est possible de tuer la bête sans affecter son esprit, en utilisant des armes d'argents ou suite à des chocs d'une grande puissance. Cependant, les attaques pouvant altérer l'énergie, affectent les deux, âme comme corps. Sous forme de bête, une Asagiri a les mêmes points vulnérables que l'animal qu'elle imite.

Affinité : Pendant leur transformation, les Asagiris ont une affinité avec les loups, les panthères et les autres grands prédateurs.

Immunité physique (*conditionnelle*) : Durant les nuits de pleine lune, les Asagiris deviennent immunisées aux attaques incapables d'altérer l'énergie et aux attaques surnaturelles dont la Présence est inférieure à 80. Cette capacité ne fonctionne pas contre les armes d'argent, qui infligent normalement les dégâts à leur corps.

Forme de bête : Une fois introduite dans un corps, l'Asagiri peut le transformer au cours des nuits de pleine lune, en lui donnant l'apparence d'une bête. Dans cet état, les caractéristiques physiques de l'hôte augmentent considérablement (+2 en Agilité et Dextérité, +1 en Force et Constitution), tout comme sa vitesse de réaction. De plus, la possédée obtient des griffes et des crocs effilés dont elle peut se servir comme d'armes. Les statistiques indiquées plus haut correspondent à une femme normale possédée ; les caractéristiques en italique peuvent être changées en fonction de l'hôte.

La voie de la bête : Sous forme de bête, la communion des Asagiris avec la nature leur permet de se déplacer sans malus dans les zones boisées ou de jungles. De plus, leur Mouvement augmente de deux points quand elles se déplacent dans ces milieux.

Possession (*conditionnelle*) : La capacité à prendre possession d'un corps n'a d'effet que sur les femmes encore vierges. Pour s'insinuer à l'intérieur de leur âme, une Asagiri doit réussir une attaque sur sa victime, et celle-ci échouer à un test de RMys contre 100. Si la victime réussit le test de Résistance ou que l'esprit abandonne le corps plus tard, cette femme ne pourra jamais être à nouveau possédée par une Asagiri. Les relations sexuelles après la possession ne l'affectent en aucune manière.

Faiblesse : Si on place des fleurs dans la bouche d'un cadavre possédé par une Asagiri, l'esprit périra immédiatement la nuit venue.

Filisnogos

La vengeance de l'antiquité

Niveau : 15 **Catégorie :** Entre Mondes 40
Points de Vie : 8565 Encaissement
Classe : Paladin noir
For : 18 **Dex :** 12 **Agi :** 8 **Con :** 18 **Pou :** 15 **Int :** 10 **Vol :** 15 **Per :** 12
RPhy 140 **RMys** 180 **RPsy** 180 **RPoi** 140 **RMal** 140

Initiative : 105 Naturelle
Attaque : 300 Pilier d'âmes + 260 Appendices (6 attaques) ; 300 Destruction gravitationnelle
Défense : Encaissement
Dégâts : 200 Pilier d'âmes TRA, 180 Appendices CON
Armure : Naturelle 10

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, *Besoin physique*, Caractéristiques physiques divines, Caractéristiques spirituelles surnaturelles, Immunité élémentaire, Immunité psychologique, *Vulnérabilité élémentaire*, Zen.

Pouvoirs : Altérer l'énergie, Arme naturelle : Pilier d'âmes (Dégâts augmentés +20) et appendices (6 attaques supplémentaires), Destruction gravitationnelle (Sort inné), Immunité physique 80, Mouvement souterrain supérieur, Régénération 17 *conditionnelle*, Résistances mystique et psychique augmentées +50, Voir le surnaturel.

Taille : 36 Colossal **Régénération :** 17/10
Mouvement : 8/4 **Fatigue :** Infatigable

Compétences Secondaires : Mémorisation 50, Observation 90, Prouesses de force 210, Vigilance 150

Contempler le Filisnogos revient à comprendre la véritable signification de la terreur. Il s'agit d'une créature unique à la puissance quasi divine, nourrie durant sa gestation par des millions d'âmes. L'antiquité a laissé derrière elle cet être pour se venger de l'homme et lui faire payer ses péchés. Ce n'est pas un hasard si son nom signifie « Fils de la Mort ».

Le Filisnogos est une créature de taille colossale, quasiment aussi grande qu'une petite ville. Composée de marbres obscurs et de métaux, elle a de loin l'apparence d'une immense montagne de cadavres qui se déplace lentement. Son corps est un grand dôme au milieu duquel se trouve une réplique de son créateur, servant de cœur à la bête. Cette magnifique figure est couronnée de quatre ailes immenses, deux d'aspect angélique mais noir d'ébène, et deux de cuir. Des dizaines d'immenses tentacules jaillissent de ce dôme, se terminant par les gueules d'animaux divers. Pour les gens du commun, toute la superficie de la créature paraît complètement lisse, mais ceux qui peuvent voir les esprits se rendent compte qu'elle est couverte de visages morts figés dans une expression de souffrance et de désespoir.

L'origine de cette créature remonte à la Guerre des Dieux, durant laquelle des milliers d'êtres mouraient chaque jour dans des souffrances et agonies perpétuelles. Pendant toutes ces destructions, Gaudemus, que ses frères elfes appelaient le Créateur de Merveilles, imagina un plan pour se venger de ceux qui détruisaient tout. Seul, dans la pénombre, uniquement entouré des cadavres de ceux qu'il aimait, il créa un incroyable golem en utilisant comme matière première les restes de sa propre cité. Pour lui donner vie, il essaya de canaliser vers lui les âmes de ses habitants mais, sans qu'il le sache, il créa un phare pour les milliers d'esprits déchirés par la haine. Et cette créature, bien qu'endormie, s'alimenta de toute cette puissance incroyable jusqu'à devenir une entité comme aucune autre au monde. Le Filisnogos ne s'éveilla partiellement que pendant quelques heures, mais même ainsi, mort et dévastation la suivirent. Il ressemblait à un nouveau né qui faisait ses premiers pas ; cependant, avec seulement une minuscule fraction activée de sa puissance, il rasa toute forme de vie à cent kilomètres à la ronde. Gaudemus comprit alors l'horreur qu'il avait créée et, incapable de la détruire, il cacha son emplacement et créa quatre clés pour éviter son réveil complet. Actuellement, on ne connaît ni son lieu de repos ni le lieu où se trouvent les artefacts nécessaires pour le réveiller. S'il devait être réanimé, il recouvrirait le monde d'un océan de sang comme on n'en a pas vu depuis des siècles.

Modus Operandi

Mû par la douleur et la colère des âmes qui le firent naître, l'unique désir du Filisnogos consiste à se venger de l'humanité. Il désire plonger dans le sang de l'humanité, faire s'écrouler ses civilisations et de les effacer de la face de Gaïa pour toujours. Malheureusement, sa haine est si incommensurable qu'il est très possible qu'il ne s'arrête pas là, et qu'il continue, hors de contrôle, jusqu'à détruire toute la vie de la planète.

Une fois éveillé et en pleine possession de ses facultés, il glissera sous terre pour chercher de grandes cités. Il utilise ses tentacules pour explorer, mais peut les étendre jusqu'à trois kilomètres de son corps. Si, sur le chemin, il retrouve de petites communautés, il ne s'arrête même pas : il lui suffit de sortir à distance un ou deux de ses tentacules pour les raser. Il ne manifestera toute sa gloire terrifiante que dans une ville d'importance, face à l'horreur et au désespoir de ses futures victimes. Seules les fleuves tortueux l'arrêtent, car il ressent une forte répulsion envers l'eau.

Le pouvoir du Filisnogos est incommensurable. Il peut raser des armes et des cités entières avec une facilité atterrante. Au combat, il peut effectuer jusqu'à sept attaques par round : une avec le Pilier d'âmes et six autres avec ses appendices. De plus, il peut créer tous les deux rounds un champ de destruction gravitationnelle, qu'il utilise généralement contre les adversaires gênants ou l'artillerie. Il n'a aucun point vulnérable.

Pilier d'âmes : L'attaque principale du Filisnogos est le Pilier d'âmes. Il s'agit d'une incroyable lame noire que le dévastateur peut manifester ou annuler à sa guise. Habituellement, il surgit du sol en détruisant toutes les choses qu'il touche, bien qu'il puisse la faire sortir de son corps. Cette attaque a un Fracassement de 26.

Appendices : Les six énormes appendices du Filisnogos écrasent ou engloutissent tout ce qui passe à leur portée. Chacun des appendices lui permet de réaliser une attaque supplémentaire naturelle, qui n'inflige aucun malus à sa compétence. Ils peuvent se battre même si son corps se trouve sous terre. Si un appendice est attaqué, il résiste à 500 points de dégâts (non déduits des points de vie totaux de la créature) avant d'être détruit. Une fois coupés, ils surgissent de nouveau du corps central après cinq rounds. Étant donné sa grande taille, il ne peut utiliser que trois appendices sur des cibles de Taille moyenne ou grande, bien que rien ne l'empêche d'attaquer en même temps avec son Pilier d'âmes. Ces attaques ont un Fracassement de 24.

Filisnogos

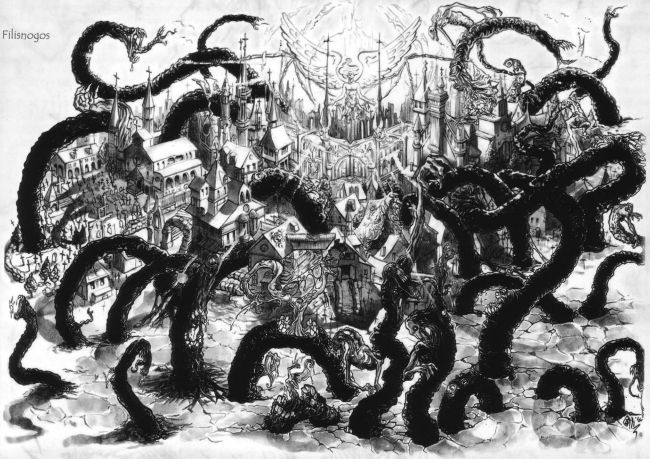


Illustration © Alicia Cuillén

Immunité physique : Aussi puissante qu'elle soit, aucune arme incapable d'altérer l'énergie ne peut affecter le Filsnogos. Seules les attaques surnaturelles de Présence supérieure à 80 peuvent le blesser.

Destruction gravitationnelle : Son incroyable pouvoir surnaturel permet au Filsnogos de disposer d'un contrôle limité sur le champ gravitationnel de la planète. Il peut utiliser de façon innée le sort de Terre Destruction Gravitationnelle. Ce sort est lancé avec sa valeur de base, c'est-à-dire 180 points de Zéon. Il faut deux rounds de préparation pour le lancer, durant lesquels le corps de Gaudemus se met à gesticuler. Le Filsnogos peut lancer ce sort à volonté, le maintenant jusqu'à ce que toute chose à l'intérieur du dôme soit détruite.

Déplacement souterrain supérieur : Le Filsnogos a de grandes facilités pour s'enterrer, ce qu'il fait habituellement pour se protéger de la pluie ou pour éviter d'être visé de loin. Il lui faut cinq rounds complets pour s'enfouir dans la terre meuble, et vingt dans de la roche solide. Il peut aussi se déplacer sous terre, mais son Mouvement est alors réduit de moitié. Quand il est enterré, le Filsnogos utilise ses appendices secondaires avec un malus de -40 à sa compétence.

Régénération (*conditionnelle*) : Le corps du Filsnogos absorbe immédiatement toute la matière physique inorganique qui se trouve autour de lui pour soigner quasiment instantanément tout dégât. Par conséquent, il dispose d'une Régénération de 17 et récupère 100 points de vie par round. Cette capacité ne fonctionne pas contre les attaques basées sur l'eau.

Immunité psychique : Le Filsnogos est incapable de ressentir le moindre sentiment, à l'exception de la rage ou de la colère, et ignore donc tous les autres états psychologiques.

Immunité élémentaire : Le Filsnogos est partiellement immunisé aux effets de tous les éléments, à l'exception du froid et de l'eau. Par conséquent, les attaques basées sur l'air, l'électricité, le feu, la lumière et l'obscurité lui infligent seulement la moitié des dégâts.

Vulnérabilité élémentaire : La forme physique du Filsnogos est vulnérable à l'eau et au froid, toute attaque basée sur ces éléments lui inflige donc le double de dégâts. De plus, le contact avec de grandes quantités d'eau le gêne aussi, car elle agit sur lui comme un puissant acide. S'il mouille au moins un quart de son corps, il doit réussir un test de RPhy contre 200 sous peine de perdre une quantité de points de vie équivalant au dixième de la marge d'échec. Cela lui arrive en général quand il passe à travers des rivières ou qu'il sort à la surface quand il pleut. Il doit effectuer à nouveau ce test tous les cinq rounds si la condition s'applique toujours.

Besoin physique : Une fois éveillé, les âmes vengeresses forcent le Filsnogos à tuer tout ce qui passe à leur portée et à se nourrir de la destruction qu'il provoque. Par conséquent, il doit tuer un grand nombre de personnes chaque jour, sinon il commence à s'affaiblir. S'il passe une semaine sans tuer personne, il s'enterre et replonge en léthargie.



Aberration

Aberration

Progéniture de la souffrance

Niveau : 4 **Catégorie :** Entre Mondes 20
Points de Vie : 900 Encaissement
Classe : Maître d'armes
For : 11 **Dex :** 6 **Agi :** 6 **Con :** 9 **Pou :** 8 **Int :** 3 **Vol :** 6 **Per :** 6
RPhy 55 **RMys** 55 **RPsy** 50 **RPoi** 55 **RMal** 55

Initiative : 70 Naturelle
Attaque : 140 Griffes et crocs
Défense : Encaissement
Dégâts : 70 Griffes et croc TRA
Armure : Naturelle 3

Capacités primordiales : Caractéristiques physiques surhumaines, Pas d'inconscience, Résistance à la fatigue, Surhumanité.
Pouvoirs : Arme naturelle : Griffes et crocs crantés (Critique augmenté, Dégâts augmentés +10), Lien spirituel (Aura : Douleur conditionnelle), Régénération 12 conditionnelle, Vision nocturne totale.

Taille : 20 Moyenne **Régénération :** 12/3
Mouvement : 6 **Fatigue :** 13

Compétences Secondaires : Camouflage 25, Escalade 20, Observation 40, Prouesses de force 20, Vigilance 20

Personne ne sait avec certitude quelle est l'origine de ces créatures car, par manque d'un meilleur nom, beaucoup les ont qualifiées d'aberrations. Ces créatures sont des masses de chair sanguinolente et de pus, aux énormes crocs et aux griffes effilées. Leur apparence se révèle très chaotique : parfois elles ressemblent à d'immenses créatures lupines, de taille supérieure à celle d'un lion adulte, et d'autres ressemblent plus à de grotesques parodies d'êtres humains musculeux. Quoi qu'il en soit, elles ont un aspect réellement effrayant et étrange.

Les Aberrations ne sont pas originaires du monde réel, mais de la Veille où on en trouve communément. Malheureusement, elles bénéficient d'une grande facilité à se manifester à travers les portails, car les grands tourments et souffrances les attirent. On dit que, quand une personne entre dans la Veille par un lieu chargé de douleur, il peut laisser passer derrière lui nombre de ces créatures. Elles font preuve d'une faim insatiable pour la chair et laissent toujours derrière elles, quand elles se manifestent, une piste de carnage et de mort. Elles ne respectent aucun être vivant à l'exception de leurs semblables. Sur plusieurs points, ce sont vraiment la progéniture de la souffrance.

Modus Operandi

L'unique chose qui intéresse les Aberrations est la mort. Elles n'élaborent jamais de plan ni ne semblent en avoir besoin. Elles se contentent simplement de charger tout être vivant qui se trouve sur leur route, afin de le détruire à coups de griffes et de morsures. Elles agissent seules ou en groupes nombreux, mais jamais de façon coordonnée. Au combat, les Aberrations se révèlent de terribles adversaires car leurs corps, dépourvus d'organes vitaux, peuvent subir d'immenses quantités de dégâts avant de souffrir de blessures mortelles. Quelle que soit leur forme, leur cœur se situe entre leurs côtes et constitue leur seul point vulnérable. Une attaque visant le cœur d'une telle créature subit un malus de -60.

Griffes et crocs crantés : Les armes naturelles d'une Aberration sont conçues pour détruire leurs adversaires de l'intérieur avec facilité. Elles bénéficient d'un bonus de +20 pour calculer le niveau de Critique. Le Fracassement de cette attaque est de 5.

Lien spirituel : Quand une Aberration subit des dégâts en combat, elle crée instantanément un lien spirituel avec la personne qui les a infligés, augmentant et lui renvoyant cette douleur. Par conséquent, la personne qui provoque la perte de points de vie chez une de ces créatures doit automatiquement réussir un test de RMys contre 100 sous peine d'être immédiatement victime de l'état de Douleur. Il ne faut effectuer un tel jet qu'une seule fois par round, même si plusieurs attaques ont touché la créature. Cette capacité ne fonctionne que quand l'attaquant se trouve à moins de 5 mètres de l'Aberration car, plus loin, la résonance spirituelle perd toute sa puissance. On peut répéter ce test une fois tous les 5 rounds.

Régénération : Le métabolisme de ces créatures leur permet de se soigner à une vitesse prodigieuse, ce qui leur permet de récupérer 20 points de vie par round. Cette capacité ne fonctionne que contre les attaques produites par des moyens physiques, comme les écrasements ou les coups d'épée. Les dégâts subis à la suite d'attaques élémentaires (froid, chaleur, électricité, lumière, obscurité, etc.) ne sont régénérées qu'avec un niveau de 3.

Vision nocturne totale : L'obscurité naturelle n'affecte pas la vision des Aberrations, contrairement à une obscurité d'origine surnaturelle.

Seigneur des Ténèbres

Élémentaire majeur

Niveau : 10 **Catégorie :** Entre Mondes, élémentaire 30
Points de Vie : 275
Classe : Mage de bataille
For : 12 **Dex :** 13 **Agi :** 8 **Con :** 13 **Pou :** 13 **Int :** 12 **Vol :** 12 **Per :** 11
RPhy 100 **RMys** 100 **RPsy** 95 **RPoi** 100 **RMal** 100

Illustration © Alexis Cailleux

Initiative : 115 Naturelle; 125 sous forme humaine
Attaque : 250 Griffes d'ombre
Défense : 230 Griffes d'ombre
Dégâts : 120 Griffes d'ombre TRA/FRO
Armure : Aucune

AMR : 80 Sorts d'Obscurité, 60 Autres
Zéon : 1150
Projection magique : 200 Offensive
Niveau de magie : 90 Obscurité

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Caractéristiques physiques surnaturelles, Caractéristiques spirituelles surnaturelles, Dispense de gestes, Don mystique, Immunité élémentaire, Surhumanité.
Pouvoirs : Arme naturelle : Griffes d'ombre (Arme -1, Altérer l'énergie, Dégâts augmentés +40, Attaque élémentaire), Forme élémentaire *conditionnelle*, Forme physique à volonté, Métamorphose *conditionnelle*, Résistance mystique augmentée +20, Yeux d'ombre (Voir le surnaturel, Vision nocturne totale).
Spécial : Maniement offensif des sorts.

Taille : 24 Grand (Variable)
Mouvement : 8
Régénération : 7
Fatigue : Infatigable

Compétences Secondaires : Art 60, Camouflage 50 (100), Discrétion 25 (75), Évaluation magique 110, Histoire 100, Intimidation 80, Observation 25, Occultisme 140, Style 40, Vigilance 85

Les Seigneurs des Ténèbres sont les jumeaux sombres des Demoiselles de Lumière, les plus puissants de tous les élémentaires obscurs. Ils peuvent revêtir de nombreuses formes, mais leur véritable aspect est celui d'un humanoïde colossal de trois mètres de haut, constitué d'obscurité pure. Leurs mains s'ornent de griffes grotesques et leur tête de deux énormes cornes. Ils n'ont pas de visage mais leurs yeux brillent comme des charbons ardents qui laissent derrière eux une traînée écarlate. Il n'est pas étonnant qu'avec leur aspect terrifiant, ils aient inspiré les démons de la religion chrétienne. Quand une personne se trouve en présence d'un Seigneur sous sa véritable forme, elle ressent généralement un frisson de peur lui courir dans l'échine. Tout comme leurs jumelles, les Seigneurs des Ténèbres ne mangent pas, ne boivent pas, n'ont aucun besoin physique. En fait, ils sont pratiquement immortels : ils ne peuvent mourir que de causes violentes.

Les Seigneurs des Ténèbres sont une contradiction. La violence et la destruction les attirent mais en même temps ils aiment les arts et les belles choses. Comme leurs sœurs, ils suivent habituellement les doctrines d'un Shajad et les servent parfois en personne. En règle générale, ils agissent avec une froideur calculée et se mettent en colère ou perdent leur sang-froid très rarement. Cependant, quand ils se mettent en colère, ils laissent toujours derrière eux une mer de cadavres.

S'ils peuvent l'éviter, les Seigneurs des Ténèbres n'interviennent pas personnellement dans leurs plans, utilisant plutôt des subordonnés qui travaillent à leur service pour le gain ou par crainte. Ils ont aussi des multitudes d'Ombres sous leurs ordres, dont ils se servent pour les tâches les plus basiques.

Comme ils peuvent revêtir n'importe quelle apparence pendant la nuit, les Seigneurs des Ténèbres se mêlent parfois aux humains, voire adoptent une identité stable. Même de cette façon, on les trouve le plus souvent dans les zones les plus lugubres de la Veille, ou dans les régions inexplorées de Gaïa, d'où ils exercent leur influence.

Modus Operandi

Comme les Demoiselles de Lumière, les Seigneurs des Ténèbres possèdent d'immenses capacités magiques qui leur procurent une vaste supériorité vis-à-vis des autres créatures. Quand ils accumulent le pouvoir, des runes et des symboles se forment à l'intérieur de leur corps, qui leur permettent d'utiliser des sorts sans effectuer de gestes, même quand ils combattent. Bien qu'ils se fient principalement à leurs sorts, ils apprécient de se battre physiquement contre tout type d'adversaires. Normalement, ils se contentent d'utiliser leurs compétences martiales mais, dans le cas d'une menace, ils usent de leurs sortilèges avec efficacité. Tout comme beaucoup d'élémentaires, ils n'ont aucun point vulnérable à l'exception de leur cœur, le point focal de leur essence. Ils bénéficient parfois de l'Élan du Shajad qu'ils servent.

Griffes d'ombre : Les Seigneurs des Ténèbres utilisent leurs énormes griffes avec une précision terrifiante. Elles attaquent sur le Mode Tranchant comme une arme d'obscurité pouvant altérer l'énergie (Fracassement 8) et, grâce à leur puissance, elles réduisent d'un point l'IP du défenseur. Si les Seigneurs des Ténèbres prennent forme humaine, les dégâts de leurs griffes se réduisent à 100.

Métamorphose (*conditionnel*) : Pendant la nuit, les Seigneurs des Ténèbres sont capables d'altérer leur apparence et d'adopter une forme humaine masculine (ou celle de races similaires, comme les Sylvains ou les Duk'zarists). Ils n'effectuent cette transformation qu'une fois par soirée, mais peuvent retrouver leur véritable aspect dès qu'ils le désirent. En quelques occasions, des élémentaires très anciens ont démontré qu'ils pouvaient se transformer plus d'une fois, ou prendre l'apparence de créatures énormes. Les temples des Shajads et les lieux où l'obscurité naturelle est particulièrement puissante permettent aux Seigneurs des Ténèbres de maintenir leur forme même pendant la journée.

Yeux d'ombre : L'obscurité n'affecte absolument pas la vision des Seigneurs des Ténèbres, même quand elle est d'origine surnaturelle. Ils sont aussi capables de voir les esprits, la magie et les matrices psychiques.

Forme élémentaire (*conditionnel*) : Sous leur forme réelle, les Seigneurs des Ténèbres sont des êtres d'obscurité pure que seules peuvent blesser les attaques affectant l'énergie. Ils peuvent toucher des objets matériels tout en restant intangibles. Cette obscurité naturelle leur accorde des bonus pour se cacher, indiqués entre parenthèses dans leurs compétences secondaires. Quand ils ont revêtu une autre apparence, ils ne peuvent pas maintenir cette capacité et deviennent complètement matériels.

Immunité élémentaire : Les attaques basées sur l'obscurité infligent seulement la moitié des dégâts aux Seigneurs des Ténèbres.



Illustration © Alicia Cuellar

Seigneur des Ténèbres

Appendice I
Les Autres Anima

Peu importent les limites qui atteint notre vie.
Car devant se trouvent encore de nombreux horizons ...

Barnabas

Le jeu de rôle *Anima* présente au joueur le monde complexe de Gaia, mais il ne s'agit pas du seul endroit où l'on peut jouer. En prenant comme base ses règles, tout Meneur de Jeu peut transposer ce jeu dans l'univers qu'il préfère, en adaptant facilement les éléments dont il a besoin. Ces appendices vont permettre de faciliter ce transfert, en donnant quelques conseils et recommandations.

Conversion de systèmes

Il est possible qu'un joueur ou que le Meneur de Jeu ait déjà créé des personnages ou des créatures d'autres systèmes de jeu, et qu'ils désirent effectuer une conversion pour pouvoir les jouer dans *Anima*, ou inversement. Nous recommanderions plutôt d'effectuer directement la création du personnage suivant son concept à partir du début, mais il s'avère parfois délicat d'adapter les différentes règles ou niveaux de pouvoir d'un système à un autre. Nous allons donc vous proposer une série de conseils et de règles qui, nous l'espérons, simplifiera vos calculs.

Adaptation de caractéristiques et de classes

Convertir la classe d'un personnage d'un système à un autre ne devrait pas se révéler problématique ; il suffit simplement de choisir celle que vous estimez la plus appropriée. Dans le cas des jeux qui ne différencient pas les professions ou dans le cas des monstres, il vaut mieux choisir directement la classe générique de Touche à tout. Il n'est pas non plus très difficile de retrouver les équivalences entre caractéristiques. Seules la Dextérité et l'Agilité peuvent poser problème puisqu'elles sont unifiées dans la plupart des systèmes, sous l'appellation réflexes ou dextérité. Dans ce cas, vous pouvez choisir de leur affecter une valeur identique, ou de donner un point à l'une d'entre elles et de réduire l'autre d'un point. Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas qu'à partir de 10, le niveau des caractéristiques augmente de façon géométrique : une créature possédant 15 en Force peut ainsi soulever 100 tonnes. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser comme référence le **Tableau 84**, qui indique une correspondance entre échelles de caractéristiques différentes.

Tableau 84: Adaptation de caractéristiques

Caractéristique	3 à 18	1 à 100
1	3	5
2	4	15
3	5	25
4	7	35
5	9	45
6	10	55
7	12	65
8	14	75
9	16	85
10	18	95
11	20	100
12	22	110
13	25	125
14	30	150
15	40	180

Niveaux de pouvoir

Très souvent, le plus simple consiste à effectuer une conversion directe des niveaux de pouvoir. Pour y parvenir, il faut prendre en compte que la progression des personnages dans *Anima* est assez élevée, et que même un individu de premier niveau est en général bien supérieur aux gens du commun. Normalement, un personnage de niveau 1 équivaut à un personnage de niveau 3 ou 4 dans d'autres jeux. Suivant la progression en niveaux des autres systèmes, nous recommandons de diviser par 2 à 5 pour obtenir l'équivalent dans *Anima*.

Conversion de systèmes à pourcentage

Dans beaucoup de systèmes n'utilisant pas les niveaux de puissance, les compétences sont calculées à l'aide de pourcentages. Dans ce cas, la conversion des personnages est effectuée en adaptant directement ces valeurs. Si l'on considère que la maîtrise correspond à 100 %, soit une compétence totale de 200 dans *Anima*, il suffit de doubler le pourcentage pour déterminer le niveau équivalent d'une compétence dans *Anima*. Par exemple, une compétence d'attaque de 65 % équivaut à 130 dans *Anima*. Pour calculer le niveau du personnage, il faut comptabiliser les PF qu'il aurait théoriquement dépensés.

Règles additionnelles

Bien que pratiquement toutes les règles de ce système puissent s'appliquer dans tout style d'univers, il peut y avoir aussi quelques petits problèmes ponctuels que l'on peut résoudre en appliquant les conseils suivants.



Il n'est pas difficile d'adapter les armes à feu au système

Anima dans le monde actuel

Anima ne doit pas forcément être utilisée dans les mondes médiévaux fantastiques. Avec un peu d'imagination, il s'avère très facile de l'adapter dans les univers contemporains ou futuristes, en introduisant quelques petites altérations.

L'une des premières règles à appliquer concerne l'utilisation des armes à feu. Une personne normale ne peut absolument pas parer ou esquiver un tir effectué avec une arme à feu moderne, sans évoquer la possibilité de capacités surnaturelles. Par conséquent, l'attaquant utilise sa compétence Attaque de façon conventionnelle (en appliquant les modificateurs appropriés présentés dans les **Tableaux 44** et **45**), mais le défenseur ne peut pas utiliser les compétences Parade ou Esquive et ne bénéficie que de son jet naturel. Seuls les personnages pouvant atteindre la difficulté Surhumaine lors de leurs tests

Illustration © Kenne (Chaos Angels)

physiques ont la capacité d'utiliser normalement leurs compétences de défense, de la même manière que contre les flèches ou autres projectiles. Les boucliers magiques et psychiques arrêtent normalement les balles. Il faut aussi modifier le fonctionnement des armures et des protections vis-à-vis des tirs. Bien qu'en général les cuirasses actuelles fournissent un IP inférieur aux armures médiévales, la plupart disposent quand même d'un Seuil d'Invulnérabilité qui réduit ou annule l'impact des balles et des projectiles. Il est donc possible d'annuler totalement l'impact d'une balle, même après l'avoir reçue de plein fouet.

En ce qui concerne les archétypes, il ne nous semble pas nécessaire d'effectuer de changements. La grande majorité des personnes serait de la classe de Touche à tout, et il suffirait d'appeler les classes plus spécialisées, comme les guerriers ou les maîtres d'armes, mercenaires. On peut dire la même chose des compétences secondaires, même s'il faudrait alors introduire quelques compétences liées à l'univers, comme informatique ou armement. Par exemple, il serait très judicieux d'introduire deux compétences pour la conduite : une pour les engins à deux roues, basée sur l'Agilité, et une autre pour les véhicules à quatre roues, dépendant de la Dextérité. Tout dépend de votre envie et de vos besoins.

Magie et autres capacités surnaturelles

Dans de nombreux univers, la magie et les pouvoirs surnaturels sont accessibles à tous. La seule chose permettant d'en dominer les forces consiste à recevoir un entraînement adéquat, car tout le monde naît avec la capacité de lancer des sorts. Dans ce cas, certains MJ peuvent penser que tous les personnages devraient naturellement posséder le Don mystique, sans avoir besoin de dépenser de Points de Création. Bien que cette idée puisse paraître attirante, cela comporte un gros désavantage pour tous les personnages qui n'utilisent pas de sorts, puisque dans ce système la magie est extrêmement puissante, et ces points pourraient gravement déséquilibrer une partie. Dans cette situation, il vaut mieux considérer que le Don mystique représente l'apprentissage suivi par un personnage pour maîtriser la sorcellerie, et qu'il faut donc encore dépenser deux Points de Création pour avoir accès à la magie.

Cela nous mène à un autre problème : il est possible qu'à un moment un joueur croise quelqu'un qui lui enseigne la sorcellerie, et qu'il souhaite aussi changer de classe. Malheureusement, s'il n'a pas dépensé durant la création de son personnage les Points de Création lui permettant d'accéder à la magie, il se trouve dans l'incapacité de l'apprendre. Pour résoudre ce problème, si le MJ le permet, le personnage pourrait acquérir le Don mystique en utilisant les points d'augmentation de caractéristiques qu'il reçoit à chaque niveau pair. L'un de ces bonus peut être utilisé à la manière d'un Point de Création ; par conséquent, si un personnage souhaite avoir le Don mystique, il ne pourra pas augmenter ses caractéristiques pendant les quatre prochains niveaux, pour payer les deux points nécessaires pour accéder à la magie.

Toutes les règles que nous venons de présenter peuvent être appliquées à l'utilisation des pouvoirs psychiques, pour permettre à un personnage d'éveiller tardivement ses capacités mentales. Très souvent, ces pouvoirs ont une origine distincte suivant l'univers de jeu, et peuvent représenter diverses forces qui n'ont pas grand-chose à voir avec le mentalisme, même si nous utilisons les mêmes règles pour le besoin du jeu.

Jouer avec des entités surnaturelles

Il n'est pas compliqué de jouer en incarnant un être surnaturel. Il suffit d'utiliser les règles du **Chapitre 26** pour créer tout type de créature mystique, qu'il s'agisse de vampires, de démons ou d'autres êtres légendaires. Les capacités primordiales ne connaissent aucun changement, à la différence de leurs pouvoirs, selon les cas. La valeur des PF que coûtent ces avantages compte comme modificateur de niveau. Il ne faut pas mélanger les capacités primordiales acquises à l'aide de Points de Création avec celles achetées grâce aux PF, comme par exemple le Don mystique ou l'accès aux disciplines psychiques.



Illustration © MITSURU KIDA 2002

Joueur

Nom :
Classe : Cheveux, yeux : /
Niveau : Âge : Points de Formation :
Sexe : Taille, poids : /
Race : Apparence : Taille :

Expérience

Actuelle: | Niveau Suivant:

Initiative	Base	Spé 1	Spé 2	Spé 3	Spé 4
Base	20	20	20	20	20
Armure	N/A				
Agilité					
Dextérité					
Arme	20				
Classe					
Spécial					
Total					

Points de Vie

Nº Multiplicateurs
Base
Classe
Multiplicateurs
Total de PV :

Actuels

フィアト・ルクス

ANIMA
BEYOND FANTASY

	Base	Actuel	Mod
AGI			
CON			
DEX			
FOR			
INT			
PER			
POU			
VOL			

Capacités Physiques

Fatigue

Base
Spécial
Actuelle

Mouvement

Base
Malus
Bonus
Total
M/round

Armure

Armure	Solid.	Prés.	Spé.	Req.

Port d'armure

Base :
Force :
Spé. :
Total

Indice de Protection	Tra	Con	Per	Cha	Élé	Fro	Éné	Localisation
Total								

Combat

Attaque

Base
Dextérité
Classe
Total

Parade

Base
Dextérité
Classe
Total

Esquive

Base
Agilité
Spécial
Classe
Total

Arme ____ **Spé** ____

Attaque	Parade	Base de Dégâts	Mod. Force	Dégâts	Spécial

Vit.	Solid.	Fracas.	Présence	Mode 1	Mode 2

Arme ____ **Spé** ____

Attaque	Parade	Base de Dégâts	Mod. Force	Dégâts	Spécial

Vit.	Solid.	Fracas.	Présence	Mode 1	Mode 2

Arme ____ **Spé** ____

Attaque	Parade	Base de Dégâts	Mod. Force	Dégâts	Spécial

Vit.	Solid.	Fracas.	Présence	Mode 1	Mode 2

Arme ____ **Spé** ____

Attaque	Parade	Base de Dégâts	Mod. Force	Dégâts	Spécial

Vit.	Solid.	Fracas.	Présence	Mode 1	Mode 2

Compétences Secondaires

Athlétiques	Base	Mod	Spé	Classe	Total
[ ] Acrobaties	AGI	____+	____+	____+	____=
[ ] Athlétisme	AGI	____+	____+	____+	____=
[ ] Équitation	AGI	____+	____+	____+	____=
[ ] Escalade	AGI	____+	____+	____+	____=
[ ] Natation	AGI	____+	____+	____+	____=
[ ] Saut	FOR	____+	____+	____+	____=

Vitales	Base	Mod	Spé	Classe	Total
[ ] Impassibilité	VOL	____+	____+	____+	____=
[ ] P. de Force	FOR	____+	____+	____+	____=
[ ] Rés. Douleur	VOL	____+	____+	____+	____=

Sensorielles	Base	Mod	Spé	Classe	Total
[ ] Observation	PER	____+	____+	____+	____=
[ ] Pistage	PER	____+	____+	____+	____=
[ ] Vigilance	PER	____+	____+	____+	____=

Intellectuelles	Base	Mod	Spé	Classe	Total
[ ] Animaux	INT	____+	____+	____+	____=
[ ] Estimation	INT	____+	____+	____+	____=
[ ] E. Magique	POU	____+	____+	____+	____=
[ ] Herborist.	INT	____+	____+	____+	____=
[ ] Histoire	INT	____+	____+	____+	____=
[ ] Médecine	INT	____+	____+	____+	____=
[ ] Mémoris.	INT	____+	____+	____+	____=
[ ] Navigation	INT	____+	____+	____+	____=
[ ] Occultisme	INT	____+	____+	____+	____=
[ ] Science	INT	____+	____+	____+	____=

Sociales	Base	Mod	Spé	Classe	Total
[ ] Command.	POU	____+	____+	____+	____=
[ ] Intimidation	VOL	____+	____+	____+	____=
[ ] Persuasion	INT	____+	____+	____+	____=
[ ] Style	POU	____+	____+	____+	____=

Clandestines	Base	Mod	Spé	Classe	Total
[ ] Camouflage	PER	____+	____+	____+	____=
[ ] Crochetage	DEX	____+	____+	____+	____=
[ ] Déguise.	DEX	____+	____+	____+	____=
[ ] Discrétion	AGI	____+	____+	____+	____=
[ ] Larcin	DEX	____+	____+	____+	____=
[ ] Pièges	PER	____+	____+	____+	____=
[ ] Poisons	INT	____+	____+	____+	____=

Créatives	Base	Mod	Spé	Classe	Total
[ ] Art	POU	____+	____+	____+	____=
[ ] Danse	AGI	____+	____+	____+	____=
[ ] Forge	DEX	____+	____+	____+	____=
[ ] H. Manuelle	DEX	____+	____+	____+	____=
[ ] Musique	POU	____+	____+	____+	____=

Spécial	Base	Mod	Spé	Classe	Total
[ ] _____		____+	____+	____+	____=
[ ] _____		____+	____+	____+	____=
[ ] _____		____+	____+	____+	____=

Photocopies et reproduction autorisées pour un usage personnel uniquement. Anima, Beyond Fantasy © 2005 - 2007 d'Anima Project. Édition française © 2007 UBIK. Tous droits réservés.

Accumulation Magique

Base :
Multipli. :
Spécial :
AMR :

Zéon

Base :
Classe :
Spécial :
Zéon :
Actuel

Projection Magique

Base :
Dextérité :
Spécial :
Total :

Déséquilibre
Offensif — Défensif

Talent psychique

Base :
Spécial :
Total :

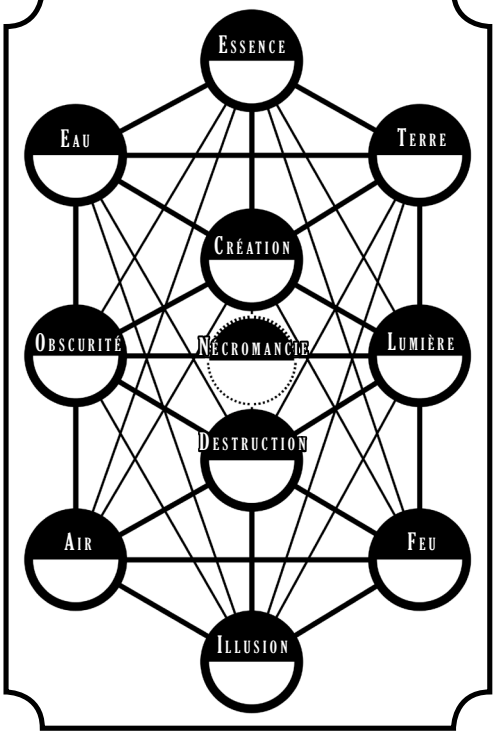
PPP

Base :
PPP libres :

Projection psychique

Base :
Dextérité :
Spécial :
Total :

Niveau de Voie



Disciplines Psychiques

1. 3.
2. 4.

Pouvoirs Psychiques	Bonus	Diff

Nombre d'attaches

Utilisation du Ki (40)

- Contrôle du Ki (30)
  - Détection du Ki (20)
    - Appréciation du Ki (10)
  - Élimination du poids (10)
    - Lévitation (20)
      - Déplacement d'objets (10)
      - Vol (20)
  - Extrusion de ki (10)
    - Armure d'énergie (10)
    - Extension de l'aura à l'arme (10)
    - Destruction par le Ki (20)
  - Transmission du Ki (10)
    - Guérison par le Ki (10)
  - Utilisation de l'énergie nécessaire (10)
    - Dissimulation du Ki (10)
      - Fausse Mort (10)
    - Élimination des besoins (10)
    - Éliminations des malus (20)
      - Récupération (20)
    - Augment. des caractéristiques (20)
  - Inhumanité (30)
    - Zen (50)

Dev. Intérieur **Utilisé**

	Acc.	Ki	Actuel
For			
Agi			
Dex			
Con			
Vol			
Pou			

Résistances

	Base	Caract	Mod	Spé	Total
Présence					
Physique		Con			
Maladies		Con			
Poisons		Con			
Mystique		Pou			
Psychique		Vol			

Points de Création

Avantages

Désavantages

Capacités Spéciales / Modules d'armes	Coût

Technique — **DI**

Niveau — Acc. — For Agi Dex Con Pou Vol — DI

Technique — **DI**

Niveau — Acc. — For Agi Dex Con Pou Vol — DI

Technique — **DI**

Niveau — Acc. — For Agi Dex Con Pou Vol — DI

Technique — **DI**

Niveau — Acc. — For Agi Dex Con Pou Vol — DI

Convocation	Car	Base	Mod	Spé	Total
Convoquer	Pou	____	+ ____	+ ____	=
Dominer	Vol	____	+ ____	+ ____	=
Lier	Pou	____	+ ____	+ ____	=
Révoquer	Pou	____	+ ____	+ ____	=

Spécialisation

Arts martiaux	Capacités Spéciales

DI Total — **B. Attaque** — **B. Défense** — **Dégâts**

Photocopies et reproduction autorisées pour un usage personnel uniquement. Anima, Beyond Fantasy © 2005 - 2007 d'Anima Project. Édition française © 2007 UBIK. Tous droits réservés.

Équipement

De

Équipement de combat

	Localisation

Équipements Divers

	Localisation

Vêtements / Accessoires

Objets Spéciaux

	Description / Propriétés

Possessions / Titres

Notes

Contacts

	Description / Caractéristiques

Richesses

Or
Quantité

Argent
Quantité

Bronze
Quantité

Joyaux
Quantité

Quantité

Quantité

Quantité

Rations quotidiennes

Nourriture

Boisson

Illustration de personnage

Photocopies et reproduction autorisées pour un usage personnel uniquement. Anima, Beyond Fantasy © 2005 - 2007 d'Anima Project. Édition française © 2007 UBIK. Tous droits réservés.

Sorts Actifs	Zéon Quotidien	Créatures liées
Coût Total		Régénération restante

Invocations	Coût	Diff

Dégâts

Base	
10%	
20%	
30%	
40%	
50%	
60%	
70%	
80%	
90%	
100%	
110%	
120%	
130%	
140%	
150%	
160%	
170%	
180%	
190%	
200%	
210%	
220%	
230%	
240%	
250%	
260%	
270%	
280%	
290%	
300%	
310%	
320%	
330%	
340%	
350%	
360%	
370%	
380%	
390%	
400%	

Magie Innée

Base :

Spécial :

Total :

Valeur maximale de Sort

Intelligence

x10

x20

x30

x40

x50

Pouvoir psy attaché	Ntv	Description des Effets

Niveau	Sorts d'Accès Libre	Cond

Élan		Puissance	

Historique

Langue

Base :

1 :

2 :

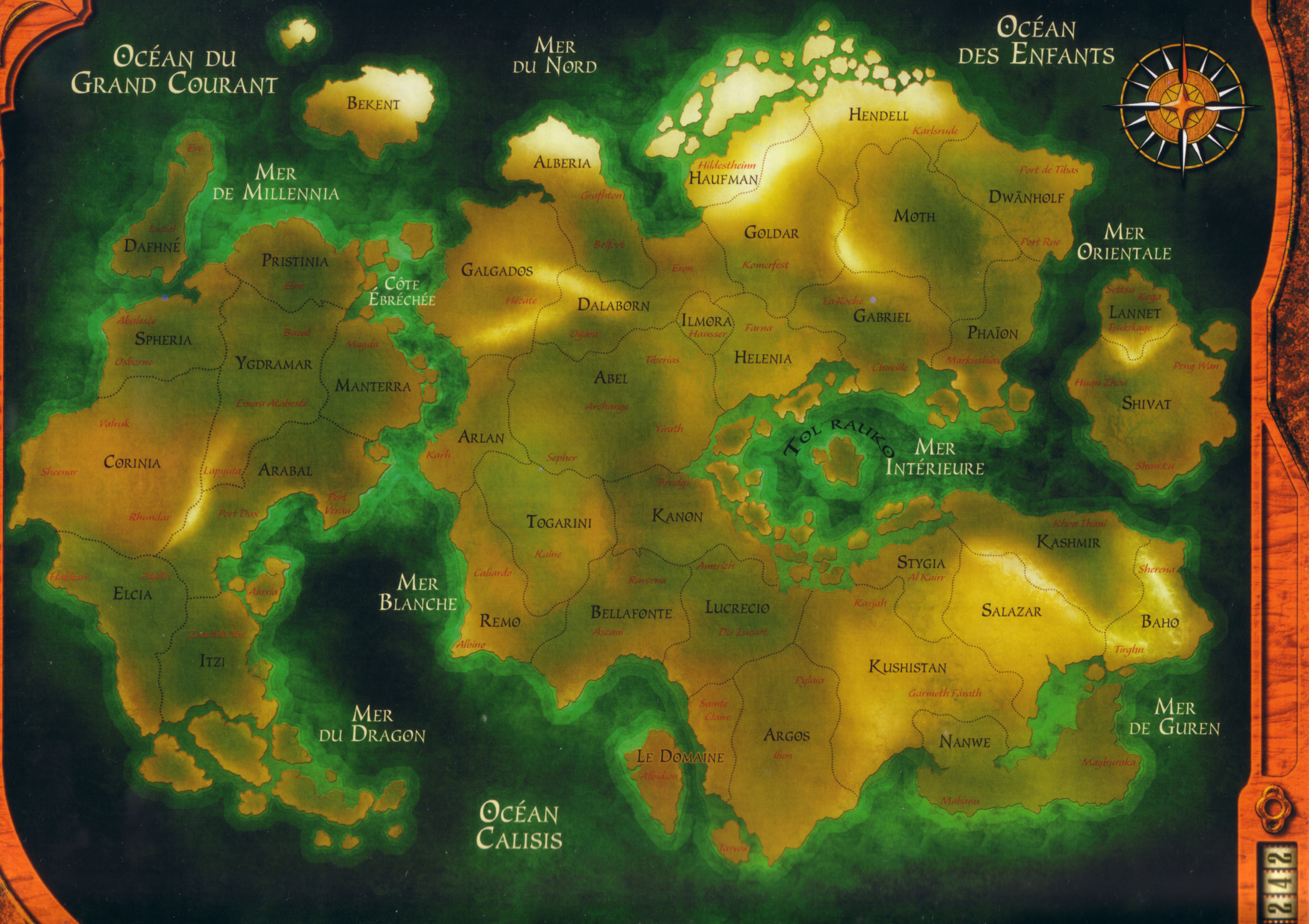
3 :

4 :

5 :

N. maximal de Langues

Photocopies et reproduction autorisées pour un usage personnel uniquement. Anima, Beyond Fantasy © 2005 - 2007 d'Anima Project.
Édition française © 2007 UBIK. Tous droits réservés.



Océan du Grand Courant
Mer du Nord
Océan des Enfants
Bekent
Mer de Millennia
Eve
Lucie
Dafhné
Alberia
Grafhton
Hendell
Karlsrude
Hildestheinn
Haufman
Port de Tibas
Dwänholf
Moth
Goldar
Port Rue
Mer Orientale
Pristinia
Elpa
Côte Ébréchée
Galgados
Belfort
Eron
Komerfest
Hécate
Dalaborn
Ogara
Ilmora
Hausser
Farna
La Roche
Gabriel
Phaïon
Settsu
Koga
Lannet
Tsukikage
Abaleste
Spheria
Osborne
Bazal
Ygdramar
Magda
Manterra
Emera Atabeste
Tiberias
Abel
Archange
Helenia
Chaville
Markushias
Peng Wan
Huan Zhou
Shivat
Valruk
Corinia
Sheenar
Lapyuta
Arabal
Port Verau
Port Dux
Rhundar
Arlan
Karh
Sepher
Yirath
Tol Rauko
Mer Intérieure
Shan Lu
Brudge
Togarini
Kanon
Khon Thani
Kashmir
Kaine
Caliardo
Raverna
Americh
Stygia
Al Kairr
Sherena
Hakkari
Ygdra
Elcia
Alaxia
Mer Blanche
Remo
Albino
Bellafonte
Ascani
Lucrecio
Du Lucart
Karjah
Salazar
Baho
Tirghu
Zuzchila Yoe
Itzi
Kushistan
Pylaia
Garmeth Farath
Sainte Claire
Mer du Dragon
Argos
Ilion
Nanwe
Mer de Guren
Le Domaine
Albidion
Magburaka
Mabanu
Océan Calisis
Tarvos

Et l'homme oublia.

Personne ne peut dire pourquoi cela arriva, ni comment.

Il s'agit peut-être du déchaînement d'un phénomène naturel qui effaça nos souvenirs, ou alors nous transgressâmes une loi d'une puissance inconnue qui nous châtia pour cela.

Ou alors, simplement, l'homme se le fit à lui-même.

Comme de petits enfants, réduits à un niveau à peine supérieur à celui d'animaux, nous errâmes pendant des siècles tandis que notre civilisation infatuée s'écroulait autour de nous.

Tout devint ruines. Les ruines se désagrégèrent en poussière. La poussière se dissipa ensuite sous le vent.

À cette époque, le monde avait un autre nom.

Mais il ne reste personne qui s'en souvienne.

Bienvenu dans Anima.

Anima est un système de jeu de rôles développé en parallèle par des auteurs japonais et européens, qui tente d'unir le style de jeu de ces deux cultures pour créer une nouvelle et rafraîchissante expérience de jeu. L'ambiance d'Anima s'inspire d'éléments de sagas fantastiques orientales bien connues, tout en se basant sur un fond totalement original. Anima propose un système de création de personnages qui permet de choisir en toute liberté vos compétences et vos pouvoirs. Il contient aussi une importante liste de capacités spéciales mises à la disposition des joueurs :

- **Magie :** Un grimoire de magie de 500 sorts, qui permettent à tous les sorciers de gérer leurs effets en fonction de la quantité de points de magie investis durant leur invocation.

- **Puissance intérieure du Ki :** Un système élaboré de pouvoirs du Ki, qui permet aux guerriers de réaliser des prouesses incroyables et d'effectuer des attaques spéciales. Sont aussi incluses toutes les règles nécessaires pour que les joueurs puissent inventer leurs propres techniques de combat.

- **Convocation :** Compétences permettant d'appeler des créatures pour qu'elles combattent à ses côtés et d'invoquer de grandes puissances pour qu'elles réalisent de spectaculaires attaques spéciales.

- **Mentalisme :** 8 disciplines psychiques différentes, qui contiennent des dizaines de pouvoirs distincts, comme la Télékinésie, la Pyrokinésie, la Télémétrie, etc.

- **Élan :** Une longue liste de dons divins offerts par l'une des quatorze grandes puissances parmi lesquelles choisir.

Et bien plus encore : Des multitudes de possibilités aussi intéressantes que divertissantes, comme des races surnaturelles, un bestiaire de monstres et toutes les règles permettant de créer les siens.



44,95 EUROS

ISBN 978-84-95830-65-4

Ubik edge

ANIMA RPG STUDIO

www.editions-ubik.com www.edgeent.com www.animarpg.com