

—フィアト・ルクス—

ANIMA

BEYOND FANTASY



ARCANA EXXET
SECRETS DU SURNATUREL

ANIMA
フィアド・ルクス

ARCANA EXXET

CRÉDITS

CONCEPTION ET ÉCRITURE

CARLOS B. GARCÍA APARÍCIO

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

GUILLERMO HERAS

JORGE ALONSO-COLMENARES GUALDA

CORRECTION DU TEXTE

GUILLERMO HERAS

JAVIER CRUZ AGUILAR

COMPOSITION

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

CARLOS B. GARCÍA APARICIO

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

WEN YU LI

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

WEN YU LI

LUIS NCT

SERGIO MELERO

EDITEUR

JOSE M. REY

TRADUCTEUR

PASCALE COGNARD

CÉDRIC DELOBELLE

RELECTURE

VINCENT "MOKLO" BOUSCARLE

CÉDRIC DELOBELLE

REMERCIEMENTS

A Juan Navarro, mon ami qui a toujours su être présent au moment où j'en avais le plus besoin. A Jose, Dario, Jose Luis, Curro, Brant et David, pour leur patience inépuisable et pour leur soutien. A Ángeles et Cristobal, qui sont ma lumière. Et bien sûr, à vous tous, qui représentez la véritable magie d'Anima.

edge

WWW.EDGEENT.COM

ANIMA, BEYOND FANTASY EST © DE ANIMA PROJECT STUDIO. L'ÉDITION EN FRANÇAIS EST
© DE EDGE ENTERTAINMENT.

TOUS DROITS RÉSERVÉS. AUCUNE PARTIE OU PAGE DE CE LIVRE NE PEUT ÊTRE REPRODUITE
SANS LA PERMISSION DE L'ÉDITEUR À L'EXCEPTION DES PAGES 129 À 134 QUI PEUVENT ÊTRE
REPRODUITES POUR UN USAGE PERSONNEL.

WWW.ANIMARPG.COM



ISBN 978-84-96802-43-8
Imprimé en Espagne

Numérisé par Caffran

SECRETS DU SURNATUREL

SOMMAIRE

INTRODUCTION	4	Chapitre 3: Les Avantages Métamagiques	20
Le surnaturel sur Gaïa	4	Arcana Shephirah	20
À propos de la Deuxième Édition Core Exxet	4	Sphères métamagiques	20
Terminologie magique	5	Condition de Niveau	20
		Se déplacer sur l'Arbre	22
Chapitre 1: Le Surnaturel	6	Les quatre branches	22
Les origines de la magie	6	Bellum Domini Archanum	22
Le Don mystique	6	Potestas Archanum	24
Les Sorts	7	Esoterus Archanum	26
Le Niveau de Magie	7	Cognos Archanum	28
Conséquences de l'Accumulation de Zéon	7		
Récupération de Zéon	7	Chapitre 4: Voies de Magie Secondaires	30
Niveaux de Zéon très bas	7	Les listes de sorts	30
Apprentissage magique	8	Chaos	31
Rangs d'apprentissage et de complexité	8	Guerre	33
Connaissances Magiques insuffisantes	8	Literae	35
Apprentissage des Sphères Métamagiques	9	Mort	37
Qu'est-ce qu'un Maître ?	9	Musique	39
Les origines de la convocation	10	Noblesse	40
Pourquoi uniquement les êtres surnaturels ?	10	Paix	42
Le comportement des créatures convoquées	10	Péché	44
Les Non Morts et la convocation	10	Connaissance	46
Convocation en masse	10	Sang	48
Invokeurs	11	Songes	50
Multiplicateurs de Régénération de Zéon	11	Temps	51
Nouveaux Avantages	11	La magie du temps sur Gaïa	53
		Seuil	54
Chapitre 2: Théorèmes de Magie	12	Vide	56
Onmyodo	12	Chapitre 5: Les Invocations	58
Origines sur Gaïa	12	Pouvoirs Mineurs	59
Ofuda	13	Hermod, le Messager des Dieux	59
Lancement des sorts	13	Enamon	59
Sorts maintenus grâce aux Ofudas	13	Naaga, Mère des Venins	59
Magie sans Ofudas ou avec des Ofudos non adaptés	13	Huginn et Muninn, Yeux du Corbeau	60
Vodoun	14	Idea, "Muse" de la Folie	60
Origines sur Gaïa	14	Galgaliel, Ange des Dons	60
Liens physiques	14	Lix Tetrax	60
Rituel de lien	14	Garuda, Ailes de Feu	60
Rituel de lien à grande distance	15	Raksasha	61
Faiblesse à l'attaque	15	Pouvoirs Intermédiaires	
Chamanisme	15	Idun, Maîtresse de la jeunesse éternelle	61
Origines sur Gaïa	16	Ethelthryth, Maîtresse des Noms	61
Zones spirituelles	16	Eir, la Première Valkyrie	62
Appeler les esprits	16	Véles, le Pouvoir de la Magie	62
Affinité spirituelle	16	Thanatos	63
Nécromancie	16	Charon, le Marionnettiste des Âmes	63
Magie Naturelle	17	Pandora, le Châtiment Divin	63
Création d'effets mystiques naturels	17	Kagutsuchi, Maître du Feu	64
Lancement d'effets mystiques naturels	17	Grandes Puissances	64
Limites de la Magie Naturelle	18	Forseti, Maître de l'Équilibre	64
Spécialités	18	Druaga	65

La Trinité des Bêtes

Behemoth, Seigneur de la Terre
Léviathan, Seigneur des Océans
Ziz, Seigneur des Cieux

Les Bêtes Cardinales

Seiryuu, le Dragon Céleste, Gardien de l'Est
Genbu, la Tortue Noire, Gardien du Nord
Suzaku, le Phénix, Gardien du Sud
Byakko, le Tigre Blanc, Gardien de l'Ouest
Kirin, le Centre
Le Vendeur
Tawil At-U'mr, Seigneur des Portes

Chapitre 6: Les Incarnations

Les origines des incarnations

Fonctionnement des incarnations
Degrés d'affinité
Condition de niveau
Modificateurs d'invocation
Les pouvoirs d'une incarnation
Linx Kazte Hex, l'Ombre qui amène la mort
Nerval, Défenseur de ceux qui sont Perdus
Eiko, la princesse Ori
Quezcatli, Fils du soleil
Gygyur, Exterminateur de Dragons
Arturia, le Lion Blanc
Kha-nefer, le Prêtre Impie
Anassilish, le Sans Visage
Ambrose Magus, le Sorcier
Ruatha Synn
Kristoff, le Roi Pirate
Loly Ann
Ariel, le Cavalier d'Argent
Wang Shou Bo
Holst, Roi des Héros

Chapitre 7: Les Sheeles, Esprits nés des âmes

Invocation et Lien
Les Sheeles en tant que Familiers
Maintien d'une Sheele

Règles Générales

Lancement de sorts par le biais des Sheeles
Renforcement mystique
Limite de distance
Mort d'une Sheele ou de son maître
Combat
Personnalité

Améliorations Surnaturelles

Air (Haley)

Eau (Corale)

Feu (Faren)

Terre (Emeralde)

66

66

66

67

67

68

68

69

70

71

71

71

72

72

73

73

73

73

73

73

74

75

76

77

78

78

79

81

82

82

84

85

85

86

Lumière (Shina)

Oscurité (Xianne)

Nature (Quinn)

Illusion (Mesmería)

96

97

98

99

Chapitre 8: Les Pouvoirs Psychiques

Patrons mentaux

Choix des Patrons mentaux

Les Patrons

Disciplines psychiques

Causalité

Électromagnétisme

Téléportation

Lumière

Hypersensibilité

100

100

100

100

103

103

104

106

108

109

Chapitre 9: Rituels et Grimoires

Rituels mystiques

Réalisation d'un rituel

Coûts des rituels

Rituels de Gaïa

Grimoires

110

110

110

110

110

114

Chapitre 10: Règles Optionnelles

Clarifications générales

Zones enchantées

Évaluation magique contre Voir le Surnaturel

Changements de nature

Sacrifices

Augmentation de la Régénération de Zéon

Couvrir une zone avec les boucliers surnaturels

Infection surnaturelle

Environnements surnaturels

Zone accordée

Zone étanche

Infection environnementale

Noeuds

La Magie dans les Noeuds

Invocations dans les Noeuds

Pouvoirs Psychiques dans les Noeuds

Le Ki dans les Noeuds

Autres modificateurs

Sanctum Sanctorum

Créer un Sanctum Sanctorum

Conditions

Effets Automatiques

Effets Mineurs

Effets Majeurs

Destruction d'un Sanctum Sanctorum

118

118

118

118

118

118

118

118

119

120

120

120

120

122

122

123

123

124

124

124

124

125

125

126

126

126

Index

Feuille de Personnage

127

129

INTRODUCTION

Soyez les bienvenus dans Arcana Exxet. Le livre que vous tenez dans les mains est un supplément du jeu de rôle Anima Beyond Fantasy, centré sur le monde de la magie, des invocations et des pouvoirs psychiques. Ce livre a été créé uniquement dans le but de multiplier à l'infini les possibilités mises à la disposition de tous les personnages doués d'un quelconque type de compétence surnaturelle, démultipliant ainsi les options dans vos parties afin de les rendre plus spectaculaires. En vous appuyant sur ses règles vous aurez accès à des pouvoirs que vous n'auriez jamais seulement imaginés.

Comme dans chaque livre que nous écrivons pour Anima, notre but en donnant vie à Arcana Exxet est de créer un ensemble de règles permettant de les adapter librement pour tout les types de personnages, et ce quelle que soit leur origine. Toutefois, bien que les pouvoirs mentionnés dans ces pages appartiennent au monde de Gaïa, on peut dire que pratiquement tout environnement dans lequel il existe un type de magie peut les intégrer.

En fait, vous êtes seuls juges du résultat.

À PROPOS DE LA DEUXIÈME ÉDITION CORE EXXET

Arcana Exxet utilise des règles issues de la deuxième édition du livre de base d'Anima Beyond Fantasy: Core Exxet, qui peuvent vous poser problème si vous utilisez la première édition. Ci-après, vous trouverez des outils pour gérer les situations épineuses que la coexistence de ces deux systèmes peut provoquer.

Tests de caractéristiques: Les tests qui nécessitent un dé à 10 faces fonctionnent désormais en additionnant le résultat obtenu à la valeur de la caractéristique pour atteindre un niveau de difficulté donné. La règle du 1 n'existe plus et un tel résultat sur le dé n'a donc plus de comportement spécial. La règle du 10 quant à elle change, il faut à présent compter un tel résultat sur le dé comme un 12.

Un personnage qui a une valeur de 9 en Dextérité doit réussir un test de difficulté 15. Il obtient un 10 à son dé, ce qui lui permet d'additionner 12 à sa caractéristique et obtenir donc le résultat de 21 au lieu de 19, passant le test avec une marge de réussite de 6 au lieu de 4.

Systèmes de magie: Les voies secondaires présentées dans ce livre fonctionnent selon le principe de Degrés du nouveau système de magie de Core Exxet. Les sorts n'ont plus un coût de base et la possibilité d'y ajouter des effets supplémentaires, mais simplement quatre niveaux de puissance appelés Degrés Initial, Intermédiaire, Avancé et Arcane. Leurs effets et coûts en zéon ne sont pas modifiables, et leur possible lancement est limité par le fait de posséder la valeur d'Intelligence requise indiquée pour chacun d'eux.

Chaque fois qu'on devrait ajouter un « effet supplémentaire » à un sort fonctionnant selon le système de Core Exxet, on réduit simplement son coût de lancement de 10 points de zéon. Par exemple, si nous avons deux effets supplémentaires pour lancer un sort de Degré Intermédiaire pour lequel le coût est de 100, il ne faudrait investir que 80 points de zéon. De même, on ajoute 10 points de zéon au coût du sort si un effet devrait le priver d'un effet supplémentaire.

Chaque fois que l'on doit connaître la valeur zéonique correspondante dans le système à Degrés d'un sort fonctionnant selon le système à effets supplémentaires de la première édition, on augmente simplement sa valeur en zéon de 40 points par Degré voulu au-dessus du coût de base du sort.

Une Décharge de Lumière dont le coût de base est de 50 serait donc lancée pour 90 points de zéon, avec l'augmentation de quatre effets supplémentaires qui en découle, si un pouvoir précise qu'il permet de la lancer au Degré Intermédiaire.

De même, chaque fois que l'on parle d'un pouvoir qui augmente automatiquement le Degré d'un sort, il faut augmenter de 40 points la valeur de zéon avec lequel il est lancé, du moins si le lanceur est capable de lancer le sort à son coût de base.

Magie Vitale: L'avantage métamagique Magie Vitale au niveau basique augmente de 50% la quantité de points de vie que soignent les sorts du personnage s'ils utilisent le système à effets supplémentaires, et les double au niveau arcane.

Magie Chamanique: On ne peut pas ajouter d'effets supplémentaires à un sort lancé dans une zone spirituelle faible. Dans une zone spirituelle normale, on ne peut dépenser plus de 60 points de zéon en effets supplémentaires.

Némésis: Les capacités d'annulation de magie du Némésis font baisser le Degré des sorts qui sont touchés si elles amènent leur valeur zéonique en-dessous de celle du Degré prévu initialement, et le détruisent si cette valeur devient inférieure au coût du Degré Initial du sort. Cependant, le sorcier peut décider de dépenser davantage de zéon pour son sort, sans en augmenter le Degré, de sorte à contrebalancer l'affaiblissement dû au Némésis et ainsi conserver le Degré voulu.

LE SURNATUREL SUR GAÏA

La magie sur Gaïa est la force surnaturelle par excellence, le plus grand et le plus connu de tous les pouvoirs occultes. Par le passé elle a même décidé du destin de cette planète, car ceux qui la maîtrisaient avaient le monde à leurs pieds. D'innombrables miracles et atrocités ont été réalisés grâce à elle, et tout autant furent les civilisations qu'elle a créées et détruites. Néanmoins, après l'activation de la machine de Rah, le pouvoir qu'elle étendait autrefois dans les moindres recoins du monde finit par ne plus être qu'un souvenir, car ses énergies furent amputées et dispersées par ce cataclysme extraordinaire.

Mais plus que jamais, il est certain que la magie est une force redoutée par la société du fait d'une part, du mystère qui l'entoure, d'autre part des terribles aberrations qu'elle a provoquées par le passé et dont le souvenir est toujours douloureusement présent chez certains peuples. Pourtant, nombreux sont ceux qui ne croient pas vraiment en elle et qui la considèrent comme un mythe hérité des périodes d'obscurantisme et d'ignorance.

La vérité est que l'utilisation de la magie est de moins en moins répandue. En règle générale, les habitants de Gaïa qui naissent avec le Don mystique ne sont même pas conscients de posséder un tel pouvoir. Sans savoir pourquoi ils sont différents, ils ont une enfance difficile car ils voient des choses invisibles aux autres et provoquent, sans s'en apercevoir, des changements dans leur environnement. Les pratiques surnaturelles étant interdites et passibles de poursuites dans la majorité des pays, l'existence de mages et de sorciers est aussi rare que restreinte. Peu nombreux sont les possesseurs du Don capables d'apprendre des sorts par eux-mêmes. La plupart du temps, ils développent leurs connaissances mystiques grâce à un membre de leur famille, sorcier lui-même et qui détecte leur potentiel, ou bien ils sont recrutés clandestinement par une des organisations de l'ombre comme l'Ordre de Magus ou celui de Yehudah. Les gouvernements de certaines nations ont également, dans le plus grand secret, quelques agents capables d'utiliser la magie, même si jusqu'à aujourd'hui aucun n'a été jusqu'à la reconnaître officiellement.

Il en va pratiquement de même avec les pouvoirs mentaux. Bien que par le passé jamais les psychiques n'aient atteint une position de domination aussi absolue que celle des pratiquants des arcanes, leurs capacités ont toujours été considérées comme une force primordiale parmi les grandes puissances surnaturelles. Aujourd'hui, les pouvoirs psychiques sont aussi craints que la magie, et non moins persécutés par la société. Ironiquement, le commun des mortels n'est même pas capable de percevoir la différence de concept entre la magie et le mentalisme. Pour eux, créer du feu à partir d'un principe mystique ou d'une matrice psychique revient au même, et ce sont à vrai dire tous deux des pouvoirs antinaturels qu'il faut craindre.

Ce qui est certain, c'est que les psychiques diffèrent des sorciers par le fait qu'ils n'ont pas besoin de maîtres pour utiliser leurs pouvoirs. En s'entraînant seuls, tout simplement, ils sont capables de maîtriser leurs compétences tout comme un sportif se met en condition ou un savant acquiert ses connaissances. De ce fait, même maintenant, leur nombre est légèrement supérieur à celui des mages, et tout comme ces derniers, ils travaillent en secret pour les puissances de Gaïa.

Enfin, le dernier des grands pouvoirs surnaturels est l'invocation qui, pour beaucoup, est le plus terrifiant des tous les arts. C'est grâce à elle que des civilisations entières, comme les Devas, ont tenté de contrôler jusqu'aux dieux. Toutefois c'est aussi le plus dangereux de tous, car l'histoire a prouvé que la majorité de ceux qui la maîtrisaient ont fini consumés par elle.



De toutes les sciences mystiques, c'est la plus complexe et celle qui requiert les études les plus poussées de la part de ses pratiquants. Même s'il n'est pas nécessaire d'avoir le Don mystique pour l'utiliser, très peu sont ceux qui connaissent les secrets de la convocation, et encore moins ceux qui, sur Gaïa, peuvent l'enseigner. La seule organisation secrète connue pour l'utiliser de manière ouverte est l'Ordre de Yéhudah, mais il n'a aucune propension à divulguer ses secrets.

De tout façon, pour la majorité des individus, lancer un sort ou invoquer un "monstre" revient au même (ou pour beaucoup, la seconde option est encore pire), et seuls les véritables experts sont capables de différencier ces deux arts. Pour les autres, ces deux arts sont aussi effrayants l'un que de l'autre.

Terminologie magique

Ci-dessous vous trouverez les définitions des termes surnaturels qui peuvent parfois sembler obscurs.

Magicien / Possesseur du Don : Ce sont les termes habituellement employés pour désigner une personne née avec le Don mystique. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, cela n'implique pas nécessairement que cette personne connaisse des sorts ou qu'elle soit capable d'utiliser la magie, mais qu'elle en a seulement la capacité, le potentiel.

Occultiste / Mystique : D'habitude, on nomme ainsi ceux qui étudient les sciences surnaturelles. Ils n'ont pas à être magiciens ou sorciers, il suffit qu'ils soient des intellectuels spécialisés dans les sciences occultes, qui apprennent tout ce qui se rapporte à elles.

Sorcier / Mage / Thaumaturge : Ce sont des magiciens qui, en plus de posséder le Don, connaissent et utilisent ouvertement sorts et sortilèges.

Psychique : C'est le nom que reçoit un individu ayant des pouvoirs psychiques.

Mentaliste : C'est le terme utilisé pour parler d'une personne qui étudie et enseigne l'usage de pouvoirs psychiques.

Nécromant : Ainsi se nomment les mages qui utilisent principalement la voie des morts.

Illusionniste : Fait référence aux mages qui utilisent principalement la voie de l'illusion.

Sort, sortilège, incantation : Ce sont des synonymes qui font référence aux formules magiques que les sorciers utilisent pour altérer les règles de ce que nous appelons la réalité.

Livres de magie : Ce sont des livres qui parlent de rituels occultes ou de théorie magique en général, ils ne contiennent aucun sort.

Grimoires : Ce sont les livres ou les écrits qui contiennent des sorts.

CHAPITRE 1

LE SURNATUREL

*On n'entend que les questions auxquelles
on est en mesure de trouver une réponse.*

-Friedrich Nietzsche-

LES ORIGINES DE LA MAGIE

Pouvoir unique, Mana, Erzvayu, Essence, Zéon... Nombreux sont les noms donnés à la force existentielle qui se nomme le plus souvent magie, si bien qu'il est difficile de déterminer s'ils font tous référence à la même chose. Au fil du temps toutes les cultures ont élaboré leurs propres théories sur la nature ou la véritable origine de la magie, et d'ailleurs certaines se contredisent. Il y en a qui considèrent qu'il s'agit d'un don accordé aux mortels par les dieux, d'autres arrivent à la conclusion que c'est une force que l'on extrait de l'âme des morts, d'autres encore supposent qu'il pourrait s'agir du pouvoir des songes incarnés.

En réalité, elles sont toutes valides mais aucune n'a raison.

Bien qu'il soit vain de tenter d'en donner une définition exacte, au-delà de toute croyance ou philosophie, la force que nous appelons magie est l'énergie spirituelle qui donne forme à l'existence, l'autre visage du monde physique qui circule, invisible, dans toute chose. Elle émerge du flux des âmes comme le "matériau malléable" de la création, la force qui donne naissance même aux rêves. Elle est une partie de l'essence aussi bien de ce qui est vivant que de ce qui est mort... et même de ce qui n'a jamais vécu. Ses principes les plus solides et inamovibles sont connus sous le nom de "règles de l'existence", et sous sa forme la plus pure, c'est une énergie absolue qui permet d'altérer les piliers de la réalité. D'une certaine manière, il serait envisageable de la considérer comme étant la base de toutes les énergies existantes, tout type d'action-réaction y étant directement connecté.

Bien qu'elle soit une force "vive", la magie n'est pas vraiment un être doué de conscience. Néanmoins, il est sûr qu'elle fourmille d'émotions et de concepts qu'elle emprunte à tous les éléments de la création. De ce fait, selon l'influence qu'elle a subie, sa situation et la partie du flux des âmes à laquelle elle est liée, elle acquiert différentes facettes. Donc, la magie qui est proche d'un élément concret peut acquérir des caractéristiques élémentaires ou, si elle est teintée d'émotions positives, se convertir en énergie lumineuse.

Le Don mystique

Chaque être vivant est à la fois une source de magie et un phare pour la magie qui l'entoure. Son âme non seulement génère de l'énergie mystique mais également attire celle présente dans l'environnement, se nourrissant d'elle pour se renforcer. Cela génère une réaction en chaîne, plus le pouvoir magique est important, plus les énergies sont à leur tour attirées vers lui. Toutefois, bien que la magie soit présente dans l'âme de chaque personne, toutes ne sont pas capables de l'utiliser. Depuis l'aube de l'histoire, seuls quelques individus exceptionnels ont eu la capacité de contrôler des forces qui, pour d'autres, dépassaient l'imagination.

Ces personnes, bénies ou maudites à cause de ce pouvoir sont celles qui possèdent le Don.

Le Don mystique est le principe suivant lequel la magie se manifeste à une âme en tant que force active, permettant à cet individu d'intervenir directement sur le flux des énergies mystiques. Non seulement ils sont capables de percevoir le surnaturel, mais aussi de plier leurs pouvoirs à leur bon vouloir pour influencer sur la réalité à volonté au moyen de sorts et même de pensées.



De même que pour la magie, il est difficile de déterminer l'origine du Don. Certains occultistes assurent qu'il s'agit simplement d'un état animique dans lequel l'âme d'une personne s'est "éveillée" à la magie et que, par conséquent, du moins en théorie, tout le monde y a accès. Toutefois, ce qui est sûr, c'est que d'un point de vue spirituel, l'âme de ceux qui ont le Don est d'une nature spécifique depuis leur naissance, et elle leur permet d'utiliser la magie, même durant leur enfance. Ironiquement, une personne qui a le Don mystique n'est pas obligatoirement consciente de son pouvoir (en fait, la plupart du temps elle ne sait même pas qu'elle l'a), même si, du fait de sa connexion à la magie, sa façon de percevoir le monde est toujours différente.

Les Sorts

Les sorts ou sortilèges sont des formules surnaturelles permettant de contrôler les énergies magiques. Sur le modèle d'un mathématicien qui effectue des calculs précis pour obtenir un résultat, un sorcier "tisse" ses propres formules mystiques au moyen de sa science spécifique. Mêlant gestes, psalmodies et pensées, le sorcier chuchote à la réalité des paroles qui lui permettent d'altérer ce qui l'entoure. Un mage puissant est capable de se servir de sa simple volonté pour formuler des sorts, même si c'est grâce aux versets et aux rituels qu'il obtiendra plus d'impact sur la réalité, et par conséquent des résultats bien plus puissants.

Les incantations ne sont jamais identiques. Comme ils utilisent chacun leur propre système de formulation, même si le résultat obtenu est le même, la manière dont les mages peuvent formuler un effet peut être complètement différente. De ce fait, ceux qui pratiquent la magie d'une même école peuvent utiliser des sortilèges qui présentent des ressemblances, car ils se basent tous sur les mêmes connaissances magiques, mais ils peuvent être complètement différents de ceux d'une autre école de magie, même si les sorts sont de la même voie.

Le Niveau de Magie

Le Niveau de Magie est la valeur qui mesure la capacité naturelle d'un personnage à apprendre et à utiliser aussi bien les sorts que les avantages métamagiques. Il représente son savoir inné, la connaissance potentielle qu'il possède pour développer ses pouvoirs. Plus le niveau est élevé, plus il pourra connaître de sorts et contrôler ce qui l'entoure.

Comme il est expliqué dans le livre de base, le Niveau de Magie est représenté par une valeur numérique qui est utilisée pour "acquérir" des sorts. Toutefois, il faut se souvenir que cela ne signifie pas qu'un mage peut dépenser automatiquement tous ses points dès le départ. Le Niveau de Magie représente seulement la valeur maximale qu'il est possible de dépenser, la "limite" que peuvent atteindre ses capacités mystiques à cet instant. Au fur et à mesure, s'il a l'opportunité d'étudier et d'apprendre, il pourra dépenser des points de Niveau de Magie pour s'approcher de cette limite.

Au contraire de ce qui se passe avec les Points de Formation ou le Développement Intérieur, le Niveau de Magie d'un personnage dépend à la base de son Intelligence, car c'est elle qui évalue sa capacité de compréhension et de formulation. Néanmoins, il existe des possibilités pour augmenter le Niveau de Magie d'un personnage, qui sont détaillées ci-après :

Intelligence : Comme il a déjà été dit, l'Intelligence d'un personnage est l'attribut qui détermine la base de la valeur du Niveau de Magie possédée, ainsi que le nombre de niveaux qu'il obtiendra si cette caractéristique venait à augmenter (Voir **Chapitre II** du **Livre de Base**).

Connaissance innée d'une voie : L'avantage Connaissance innée d'une voie donne aux personnages possédant le Don mystique des points de Niveau de Magie à investir immédiatement dans des sorts.

Apprentissage magique graduel : L'avantage Apprentissage magique graduel, pour les personnages avec le Don, leur accorde des points de Niveau de Magie à investir dans des sorts chaque fois que le personnage monte de niveau.

Investissement de PF : Un personnage peut dépenser des Points de Formation afin d'accroître son Niveau de Magie. Chaque bloc de 5 PF investi dans ce but donne 5 points de Niveau de Magie, quel que soit sa classe ou son archétype. Cette dépense est comprise dans la limite de compétences primaires mystiques et ne peut dépasser un dixième des Points de Formation totaux du personnage. Cela signifie qu'un personnage de premier niveau pourrait dépenser jusqu'à 60 PF afin d'augmenter son Niveau de Magie, alors qu'un personnage de niveau six disposerait pour cela d'un maximum de 110 PF.

Conséquences de l'Accumulation de Zéon

Même si dans la plupart des cas, accumuler de la magie n'a pas de répercussion sur le plan visuel pour ceux qui sont incapables de la voir, au-delà d'une certaine quantité les énergies surnaturelles qui se concentrent sont si grandes que l'atmosphère alentour va en être affectée. Dans cette partie sont expliqués dans les grandes lignes quelques-uns des conséquences possibles de ce phénomène, selon le nombre de points de Zéon accumulés.

150 points : A partir de cette quantité, de petits phénomènes surnaturels commencent à survenir autour du sorcier. L'atmosphère est légèrement perturbée, déclenchant quelques courants d'air ou faisant trembler les très petits objets. Les personnes proches ressentent des sensations étranges mais sont incapables d'en déterminer l'origine.

300 points : Toute personne capable de voir la magie distinguera clairement des runes et des courants de magie se former autour du sorcier, les autres percevront une aura étrange autour de lui. Dans le même temps, d'étranges phénomènes paranormaux se déclencheront, comme le changement de la couleur des flammes de bougies ou l'écho de cantiques surgissant de nulle part.

500 points : L'énergie surnaturelle du personnage est clairement visible par tous, qu'ils soient ou non capables de détecter la magie. Des effets paranormaux, en accord avec la nature du sortilège, entourent le sorcier pendant que des rafales d'énergie magique surgissent de toutes parts.

900+ points : A partir de cette valeur, c'est au Meneur de jeu de déterminer les possibles répercussions que l'énergie magique du personnage peut déclencher, mais dans tous les cas elles devront être aussi spectaculaires que terribles. Tout individu n'ayant pas la capacité de réaliser des actions Surhumaines devra réussir un test de Force contre le Pouvoir du personnage pour pouvoir s'en approcher pendant qu'il accumule une telle quantité d'énergie.

S'il le désire, un sorcier peut "camoufler" les effets visuels de son accumulation en utilisant son Évaluation magique. Pour ce faire il doit faire un test sur cette compétence et soustraire le résultat obtenu de ses points de Zéon accumulés.

Exode commence à accumuler du Zéon mais fait un test d'Évaluation magique pour tenter de pallier les effets visuels de son accumulation et obtient un total de 240 points. De ce fait, en atteignant les 390 points, les effets sur l'environnement seront les mêmes que s'il avait accumulé 150 points.

Récupération de Zéon

Un sorcier récupère généralement le Zéon dépensé à un rythme quotidien équivalent au total d'AMR du personnage. Celle-ci correspond aussi bien à l'énergie surnaturelle que génère son âme qu'à celle qu'il absorbe en provenance de la magie qui circule dans le monde. Toutefois, un mage a la possibilité de se concentrer et de méditer pour récupérer plus rapidement l'énergie qu'il a dépensée. Sur une demi-journée au minimum, période durant laquelle il ne pourra rien faire d'autre que se concentrer, il ajoute à sa Régénération de Zéon le modificateur de sa caractéristique de Volonté. Sur une journée entière, il peut ajouter le double de ce montant.

Une personnage avec 8 en Volonté (modificateur de +10) et une AMR de 30, récupérerait 40 points de Zéon en méditant au moins une demi-journée, ou 50 points en méditant une journée entière.

Niveaux de Zéon très bas

Le Zéon représentant une partie de l'énergie animique d'un personnage, lorsque ce dernier voit son niveau chuter à un niveau exceptionnellement bas il souffre de conséquences négatives. Si pour une raison quelconque ses réserves de Zéon tombent à 50 ou moins (en partant du principe que sa réserve totale est supérieure à cette quantité), il perd deux points de Fatigue et applique un malus de -10 à toutes ses actions. Si ses points de Zéon tombent à 0, il perd la moitié de ses points de Fatigue actuels et applique un malus de -30 à toutes ses actions et il ne pourra les récupérer qu'après être revenu à une réserve d'au moins 50 points de Zéon.

APPRENTISSAGE MAGIQUE

Un des éléments les plus compliqués auxquels peuvent être confrontés aussi bien le Meneur de Jeu que les joueurs est le fait de déterminer la capacité d'un sorcier à apprendre ses sorts. Il est important de garder à l'esprit que le simple fait d'avoir un Niveau de Magie élevé n'implique pas forcément d'être à la limite de ses connaissances dans la Voie. Il faudra d'abord passer du temps à étudier et formuler de nouveaux sorts. Même le plus grand des archimages a besoin de temps et d'efforts pour apprendre des sorts plus complexes. Il est même possible que le Meneur de jeu ne permette pas aux joueurs de développer certaines incantations tant que les conditions idéales ne sont pas réunies pour cela.

Vous trouverez ci-dessous une série de règles générales que peut utiliser le MJ pour déterminer le temps approximatif dont a besoin un personnage pour développer et perfectionner ses capacités magiques.

Rangs d'apprentissage et de complexité

En premier lieu, il faut déterminer l'étendue des connaissances et de l'apprentissage du personnage. Pour ce faire, il faut regarder son Niveau de Magie déjà dépensé, ce qui déterminera son rang d'apprentissage comme indiqué dans le **Tableau 1**. Logiquement, plus son Niveau de Magie total est dépensé, plus grandes sont les connaissances mystiques qu'il possède.

Ensuite, il faut déterminer le niveau du sort à apprendre. Selon son niveau, il s'intégrera dans un des dix groupes de complexité décrits dans le **Tableau 1**. Une fois les deux valeurs connues, il n'y a plus qu'à consulter la case correspondante pour avoir une idée du temps requis pour développer le sort que le personnage est en train d'apprendre dans la Voie en question, ou le sort qu'il souhaitait sélectionner hors de ses Voies. Les cases marquées d'un NA indiquent que le sorcier ne peut pas encore apprendre un sort aussi complexe, alors que celles qui portent la mention Automatiquement en désignent un qui ne prendrait que quelques secondes à inventer.

Niveau surnaturel : Dans le cas d'une partie avec un niveau de surnaturel extrêmement élevé, le personnage peut ajouter un niveau à son rang d'apprentissage.

Études : Les valeurs indiquées dans le **Tableau 1** impliquent que le personnage consacre la majeure partie de son temps à étudier et à étendre ses connaissances magiques. Au cas où il ne pourrait pas porter tous ses efforts à l'étude, il faut augmenter d'un niveau la complexité de ce qu'il essaie d'apprendre.

Maîtres et instructeurs : Si le personnage possède un instructeur, sa capacité d'apprentissage augmente comme si elle était d'un rang d'apprentissage supérieure à celle que son Niveau de Magie indique. S'il est guidé par un véritable maître, il l'améliore de deux rangs.

Textes mystiques : Avoir à disposition un texte mystique en référence pour étudier les sorts augmente d'un niveau le rang d'apprentissage du personnage. Ce modificateur ne peut se cumuler avec celui donné par le maître ou l'instructeur.

Maître occultiste : Un personnage ayant atteint la maîtrise dans la compétence secondaire Occultisme augmente d'un niveau son rang d'apprentissage.

Apprendre un sort sélectionné : Les sorts sélectionnés sans passer par les Voies comptent comme s'ils étaient d'un niveau de difficulté supérieur au groupe auquel ils appartiennent. Par exemple, essayer d'apprendre un sort de niveau 16 équivaldrait à tenter d'apprendre un sort d'un niveau entre 22 et 30. Si en plus ce sort est dans une voie opposée à une de celles que connaît le personnage, le niveau de difficulté est encore augmenté d'un degré.

Sophia, qui possède 50 points de Niveau de Magie total (qu'elle n'a développé que jusqu'au niveau 30), aura à la base un rang d'apprentissage de 2, mais comme elle a obtenu la maîtrise en Occultisme, son rang passe à 3. Comme elle souhaite apprendre un sort dans sa voie (ici un sort de niveau 32), en consultant le Tableau 1 nous voyons qu'elle apprendra un sortilège par semaine jusqu'à atteindre le niveau 40. Si elle avait un instructeur, elle pourrait en apprendre un par jour, et avec un véritable maître, un par heure.

Connaissances Magiques insuffisantes

Il peut arriver en de très rares occasions qu'un sorcier, dans une situation désespérée, tente de lancer un sort d'une voie qu'il connaît mais dont le niveau est bien supérieur au sien. Dans ce cas, il peut "formuler" un sortilège de façon improvisée, sachant qu'il court le risque d'échouer. S'il souhaite le faire, le personnage doit avoir un Niveau de Magie non dépensé suffisant pour qu'il ait eu la possibilité d'apprendre ce sort, même s'il n'a pas eu le temps de le maîtriser. Dans ce cas le personnage doit réussir un test d'Intelligence avec une difficulté de 10 plus 1 point tous les deux points de différence entre son niveau de voie actuel et le niveau du sort qu'il souhaite utiliser. S'il échoue, il perd automatiquement le coût en points de Zéon du sort au Degré Arcane mais s'il réussit, il peut le lancer normalement.

Un personnage qui lance un sort improvisé devra dépenser ses prochains points de niveau de magie à avancer autant que possible dans sa voie jusqu'à ce qu'il atteigne le niveau du sort qu'il avait lancé.

Sophia, qui est de niveau 30 dans la voie de l'air, souhaite utiliser le sort Rayon (Niveau 46). Du fait de la différence de 16 points entre son niveau actuel et celui du sort qu'elle souhaite lancer, elle devra réussir un test d'Intelligence contre une difficulté de 18.

TABLEAU 1 : APPRENTISSAGE DE SORTS

Rang d'apprentissage	Niveau du sort 2-10	Niveau du sort 12-20	Niveau du sort 22-30	Niveau du sort 32-40	Niveau du sort 42-50
1 ^{er} Niveau 2 à 28	Quotidien	Hebdomadaire	Mensuel	Trimestriel	Semestriel
2 ^{er} Niveau 30 à 48	Chaque heure	Quotidien	Hebdomadaire	Mensuel	Trimestriel
3 ^{er} Niveau 50 à 68	Chaque minute	Chaque heure	Quotidien	Hebdomadaire	Mensuel
4 ^{er} Niveau 70 à 148	Automatiquement	Chaque minute	Chaque heure	Quotidien	Hebdomadaire
5 ^{er} Niveau 150 à 298	Automatiquement	Automatiquement	Chaque minute	Chaque heure	Quotidien
6 ^{er} Niveau 300 à 500	Automatiquement	Automatiquement	Automatiquement	Chaque minute	Chaque heure
Rang d'apprentissage	Niveau du sort 52-60	Niveau du sort 62-70	Niveau du sort 72-80	Niveau du sort 82-90	Niveau du sort 92-100
1 ^{er} Niveau 2 à 28	Annuel	Décennal	NA	NA	NA
2 ^{er} Niveau 30 à 48	Semestriel	Annuel	Décennal	NA	NA
3 ^{er} Niveau 50 à 68	Trimestriel	Semestriel	Annuel	Décennal	NA
4 ^{er} Niveau 70 à 148	Mensuel	Trimestriel	Semestriel	Annuel	Décennal
5 ^{er} Niveau 150 à 298	Hebdomadaire	Mensuel	Trimestriel	Semestriel	Annuel
6 ^{er} Niveau 300 à 500	Quotidien	Hebdomadaire	Mensuel	Trimestriel	Semestriel

Apprentissage des Sphères Métamagiques

De même que pour les sorts, un personnage peut dépenser son Niveau de Magie pour maîtriser des compétences de l'Arcana Shephirah et obtenir des avantages métamagiques. Dans ce cas, pour déterminer le niveau de complexité d'une sphère il faut multiplier par dix la Condition de Niveau de celle-ci. C'est-à-dire qu'apprendre un avantage dont la Condition de Niveau est de 5 reviendrait à apprendre un sort de niveau 50. Celles sans Condition de Niveau comptent comme les sorts les plus élémentaires.

Qu'est-ce qu'un Maître ?

Dans cette partie il a été fait référence en diverses occasions à des instructeurs et des maîtres de magie, mais... qui peut réellement être considéré comme un instructeur ou un maître ?

En principe, tout individu qui domine un savoir magique que son apprenti ignore est automatiquement considéré comme un instructeur. Ainsi, un sorcier avec un niveau de voie supérieur à celui du personnage, ou qui connaît un sort que ce dernier souhaite apprendre, est de fait capable de le former.

Toutefois, un véritable maître se situe à un degré bien supérieur à celui de l'instructeur. C'est quelqu'un qui non seulement a des connaissances que le personnage ignore, mais qui en plus détient une vaste expérience dépassant de loin les capacités de son apprenti. Il peut par conséquent s'adapter aux besoins de son élève et être bien plus compétent dans son enseignement. De ce fait, pour être considéré en tant que maître d'un personnage, il faut avoir au moins trois rangs d'apprentissage de plus que ce dernier et posséder le savoir recherché par son élève. A noter que, selon ces critères, quelqu'un peut être un maître pour certains et un simple instructeur pour d'autres.

Illustration Wipac



LES ORIGINES DE LA CONVOCATION

L'invocation, appelée par certains l'art des dieux, est une compétence surnaturelle dont les origines se perdent dans la nuit des temps. Certains attribuent sa création aux Devas, d'autres affirment que c'est un système de contrôle divin créé par des entités supérieures. Néanmoins, au-delà des mythes et des légendes, il est certain que les compétences de convocation ont une base pseudo-scientifique qui s'appuie sur le principe suivant : un être a la capacité de contrôler son essence au moyen de rituels et en se concentrant. Ce faisant, un invocateur simule une altération de la nature de son âme, ce qui lui permet de la synchroniser avec celle d'autres êtres surnaturels. Ainsi, il devient possible d'attirer ou de bannir des créatures, de les enfermer à l'intérieur d'objets ou de leur donner des ordres qu'elles ne pourront pas refuser d'exécuter.

Un convocateur n'a pas vraiment besoin d'avoir le Don mystique pour utiliser ces compétences. Etant donné qu'il n'altère pas vraiment les règles de la nature, il peut apprendre les méthodes appropriées pour invoquer des êtres surnaturels même sans avoir le pouvoir de la magie.

Généralement le processus pour convoquer, lier, dominer ou révoquer une créature est long et complexe, mais il peut varier en fonction des connaissances et du pouvoir animique d'un convocateur. Certains sont si puissants qu'ils peuvent même, d'un seul mot, forcer certains princes des enfers à s'agenouiller devant eux.

Pourquoi uniquement les êtres surnaturels ?

Une question que se sont posés de nombreux occultistes au cours des siècles est : pourquoi les compétences de convocation ne concernent que les êtres surnaturels. Cela est dû à la nature intrinsèque des pouvoirs de convocation et à leur relation avec les énergies du flux des âmes. En général, les êtres qui peuplent le monde existent grâce à des principes très éloignés de ceux du flux. Ils sont enchaînés à des règles du plan inférieur de l'existence, les "lois de la nature" comme certains les appellent. Pour pouvoir les altérer il faut soit une Gnose très élevée, soit utiliser la magie, choses qu'un convocateur ne peut faire avec ses compétences de convocation. Le simple fait de se synchroniser avec un niveau existentiel déterminé ne permet pas d'altérer des éléments comme l'espace ou la volonté.

Par contre, les créatures d'Entre Mondes et les âmes sont composées d'énergies existentielles bien plus volatiles, mais qui dépendent des flux et reflux du surnaturel. C'est comme si leur essence même était "magique" et par conséquent, être déplacés d'un lieu à un autre, enfermés dans un objet ou soumis à des lois contre leur volonté n'enfreint nullement les lois naturelles.

Par conséquent, le plus puissant des convocateurs serait incapable de convoquer un simple lapin, même s'il lui était facile de faire s'agenouiller devant lui des légions d'élémentaires.

Le comportement des créatures convoquées

Un élément à toujours prendre en compte est le comportement des êtres convoqués. Le Meneur de Jeu doit comprendre que, en dépit de ce que souhaite un convocateur, ces créatures sont bien plus que de simples monstres qui luttent à sa place et lui obéissent aveuglément. Ce sont des entités avec une personnalité propre, des êtres qui ont été amenés de loin et qui sont contrôlés contre leur volonté. Certains pourraient ne pas voir d'inconvénient à obéir aux ordres, d'autres simplement ne pas être suffisamment intelligents pour se révéler "utiles", mais pour la plupart d'entre eux ce n'est pas le cas. Ceux qui sont vraiment brillants pourraient échafauder des plans complexes pour se libérer du joug de leur maître sans pour autant lui désobéir, ou bien il est possible que certains aient des compagnons libres qui apprécient peu de les voir réduits en esclavage. Bien entendu, il est très intéressant de voir la relation qu'un convocateur entretient avec ses créatures, car bien qu'elles soient à son service, la façon dont il les traite ou la compatibilité entre leurs personnalités modèlera la relation qui les lie.

Gardez à l'esprit qu'un joueur qui convoque ne peut simplement remplir la fiche de sa créature à son goût. Il doit appeler des entités qui sont déjà présentes dans le monde, et c'est donc au Meneur de Jeu qu'il revient de les créer.

Les Non morts et la convocation

La convocation des non-morts est régie par des règles spéciales. Bien que leur essence soit complètement surnaturelle et donc qu'il ne devrait y avoir aucun problème pour les convoquer, les dominer, les lier ou les révoquer, il n'en reste pas moins qu'étant partiellement détachés du flux des âmes, leur essence n'est pas facilement influençable. Par conséquent seul un non-mort peut affecter un autre non-mort avec des compétences de convocation, les autres êtres vivants occupant un plan d'existence trop différent.

De par leur nature, les créatures avec une Gnose de 35 ou plus peuvent ignorer cette limitation.

Convocation en masse

Bien que d'habitude la convocation soit toujours centrée sur une créature surnaturelle unique, un convocateur extrêmement puissant peut essayer d'utiliser ses compétences sur plusieurs créatures à la fois, ce qui lui permettrait de toucher depuis un petit groupe jusqu'à des légions entières. Cela est dû au fait que des personnes possédant une âme particulièrement forte sont capables de se mettre à l'unisson d'une infinité de créatures inférieures.

Un personnage peut tenter de convoquer, dominer ou révoquer une multitude de créatures en même temps si sa présence est supérieure de beaucoup à celle de ces entités. De ce fait, selon le nombre d'êtres à affecter, il devra avoir impérativement une certaine différence de niveau, telle qu'indiquée dans le **Tableau 2**. Toutefois, il faut tenir compte du fait qu'il est bien plus coûteux et compliqué d'affecter plusieurs créatures que d'en toucher une seule. Par conséquent en le faisant le convocateur augmente la difficulté de son test, comme si les créatures avaient un niveau supérieur (**Tableau 2**), et il double la quantité de Zéon qu'il devrait investir pour un test à cette nouvelle difficulté.

Une fois déterminée la difficulté et le coût, il ne reste plus au personnage qu'à faire un jet comme s'il était en train de convoquer, dominer ou révoquer une seule créature.

La seule exception à cette règle est la compétence Lier. Etant donné que c'est un acte très personnel entre le convocateur et l'entité, il ne peut se faire qu'avec une créature à la fois, sans que la différence de niveau avec les dites entités n'ait d'impact particulier.

Genma, une convocatrice de niveau neuf, souhaite convoquer plusieurs Ombres (créatures d'Entre Mondes de niveau 3). Etant donné qu'elle a 6 niveaux de différence avec les élémentaires obscurs, elle peut choisir de convoquer deux ou cinq Ombres. Supposons qu'elle choisisse la seconde option. Ce faisant, elle augmente de deux niveaux la difficulté d'invocation (comme si elle convoquait un être de niveau 5), et elle doit payer le double de Zéon d'une convocation normale, la difficulté sera donc de 240 et le coût de 200 points de Zéon.

Invocateurs

Lorsqu'il commence à développer ses compétences de convocation, un personnage peut déclarer qu'il souhaite se spécialiser dans l'art de l'Invocation. Ce faisant, sa capacité de Convocation ne lui permet plus

TABLEAU 2 : CONVOCATION EN MASSE

Créatures affectées	Différence de niveau requise	Augmentation du niveau de difficulté
2	5	+1 Niveau
5	6	+2 Niveaux
10	7	+3 Niveaux
25	8	+4 Niveaux
50	9	+5 Niveaux
100	10	+6 Niveaux
250	11	+7 Niveaux
500	12	+8 Niveaux
1.000	13	+9 Niveaux

d'appeler des créatures surnaturelles, et il ne peut l'utiliser pour attirer des êtres qui se révèlent à lui. En contrepartie il devient un véritable maître dans l'art de l'invocation, capable de diminuer la dépense d'énergie nécessaire pour invoquer les Arcanes, les Incarnations, les Grandes Créatures ou les Aeons. Par conséquent, chaque fois qu'il recourt à une invocation, il ne dépense que la moitié du Zéon indiqué pour le pouvoir utilisé.

Cette spécialisation ne l'empêche absolument pas de lier, révoquer ou dominer des êtres normalement.

Un invocateur qui utilise par exemple l'Arcane de La Force (d'un coût originel de 350 points), ne dépense que 175 points de Zéon pour l'activer.

Multiplicateurs de Régénération de Zéon

Un personnage peut déclarer qu'il souhaite dépenser ses PF pour augmenter uniquement sa Régénération de Zéon au lieu de son AMR. Dans ce cas, il doit investir seulement la moitié des Points de Formation que lui coûterait un multiplicateur d'Accumulation. Ce faisant, il augmente la valeur de son AMR liée à sa Régénération de Zéon mais pas de son AMR réelle. Naturellement, on considère que cette dépense fait partie du Champ Primaire Mystique.

Genma, qui a une base d'AMB de 15 et une AMB totale de 60, déclare qu'elle veut obtenir un Multiplicateur de Régénération de Zéon. Comme les Multiplicateurs d'AMB coûtent 60 PF aux convocateurs, elle dépense 30 PF pour augmenter sa Régénération de 15 points. Elle aura donc une AMB de 60 mais récupèrera 75 points de Zéon par jour.

NOUVEAUX AVANTAGES

Ce chapitre donne une liste des nouveaux avantages liés à la magie et à la convocation. De la même façon que dans le livre de base, leur coût indique la quantité de Points de Création qu'il faut investir pour y accéder. Tout personnage, quelle que soit sa classe, peut y avoir accès.

VERSATILITÉ MÉTAMAGIQUE

Le personnage a une grande facilité pour développer des avantages métamagiques très différents.

Effets : Le personnage peut choisir deux points de départ différents dans l'Arcana Shephirah.

Condition : Avoir le Don mystique.

Coût : 1

SORCIER NATUREL

Les formules mystiques et le développement de sorts semblent naturels à ce personnage qui est capable de créer et d'apprendre avec une grande facilité jusqu'aux sorts les plus complexes.

Effets : Le mage augmente de deux niveaux son Rang d'apprentissage dans le **Tableau I**.

Condition : Avoir le Don mystique.

Coût : 1

APPRENTISSAGE MAGIQUE GRADUEL

A mesure que le personnage augmente ses capacités et ses pouvoirs, il augmente également son savoir magique de façon innée.

Effets : Chaque fois qu'il monte de niveau, le personnage obtient un +5 à son Niveau de Magie total.

Condition : Avoir le Don mystique.

Coût : 2

DON INCOMPLET

Le personnage qui possède cet avantage est né avec de bonnes capacités pour la magie et peut parfois utiliser des sorts mineurs de la même façon qu'une personne ayant vraiment le Don mystique.

Effets : Le personnage ne peut voir la magie mais il est capable de lancer des sorts de façon limitée. Chaque fois qu'il souhaite utiliser un sortilège, il doit réussir un test de Pouvoir contre une difficulté de 10 plus un point pour chaque dix Niveaux de Magie du sort. S'il échoue, il perdra du Zéon comme s'il avait lancé le sort, mais celui-ci n'aura pas fonctionné.

Coût : 1

ESSENCE SHEELE

Le personnage est lié de façon existentielle à l'essence des Sheeles, et s'il se lie à l'une d'entre elles, l'élémentaire de magie obtient des pouvoirs bien supérieurs à la normale.

Effets : Si le personnage s'unit à une Sheele, cette dernière peut obtenir deux Améliorations supplémentaires au moment de sceller le Lien.

Coût : 1

FAMILIER

A un moment dans sa vie, le personnage a été capable de signer un pacte de familier avec une créature.

Effets : Le personnage commence la partie avec une créature de son niveau en tant que familier. Un point de création supplémentaire permet même au familier en question d'avoir un niveau de plus que celui du personnage.

Coût : 2, 3

CONVOCATEUR EN MASSE

Une personne avec cette compétence a d'énormes facilités pour convoquer un grand nombre de créatures.

Effets : Le personnage qui réalise une convocation en masse le fait comme s'il avait un niveau de plus. Les points supplémentaires augmentent le niveau théorique du personnage à deux ou trois niveaux de plus.

Coût : 1, 2, 3



CHAPITRE 2

THÉORÈMES DE MAGIE

*Ce que nous savons est une goutte d'eau,
comparé à l'océan de ce que nous ne savons pas.*

-Newton-

La magie ne fonctionne pas toujours de la même façon. S'il existe diverses voies qui regroupent des types de pouvoirs des plus variés, il y a également diverses méthodes pour utiliser leurs sortilèges, des formules différentes par leur concept mais qui produisent les mêmes sorts. C'est pour refléter cette diversité qu'existent les Théorèmes magiques.

Les Théorèmes sont une manière alternative d'aborder la magie, un style de formulation si précis et différent qu'il ne peut pas être intégré au système général de sorts et de sortilèges. De fait, le système de base n'est rien de plus que le théorème le plus répandu et utilisé, mais sans être le seul. Aucun n'est "meilleur" ou "pire" que les autres, simplement ils ont chacun leurs avantages et leurs inconvénients qui renforcent certains de leurs aspects au préjudice des autres.

À partir du moment où un personnage doté de compétences mystiques est capable de lancer des sorts, il doit décider s'il va se servir du Théorème général de magie ou s'il va en choisir un différent. Ce choix est bien plus important qu'il n'y paraît. En effet, les personnages ne peuvent utiliser qu'un Théorème car c'est la façon dont ils abordent les sorts qu'ils connaissent. Bien sûr, cela ne signifie en aucun cas qu'ils ne connaissent pas d'autres systèmes de magie, même s'ils ne pourront pas utiliser les règles spéciales de ces derniers. Par exemple, un grand sorcier pourra savoir comment utiliser les magies Vodoun et Chamaniques mais ne pourra pas bénéficier des règles spécifiques à ces deux Théorèmes.

Dans ce chapitre sont décrits les quatre différents Théorèmes : Onmyodo, Vodoun, Chamanisme et Magie Naturelle.

ONMYODO

Onmyodo est un système de formulation de la magie qui mêle le contrôle des facettes naturelles du monde et les pratiques d'occultisme. Il vient des terres orientales où l'existence de la magie est directement liée aux plans d'existence du Samsara et du monde matériel. Ceux qui le pratiquent croient qu'il existe des flux énergétiques cosmo-telluriques qui influent sur tout ce qui vit et qui sont fondés sur la relation entre les cinq éléments : bois, feu, terre, métal et eau. En contrôlant les énergies de ces principes, il est possible d'influer sur les règles de l'existence. C'est le résultat de ce contrôle qu'ils nomment "magie".

Ceux qui pratiquent le système Onmyodo, généralement connus sous le nom d'onmyojis, manipulent les pouvoirs surnaturels tels que le faisaient les kamis de l'ancien temps au moyen d'une science des rituels complexe, ce qui se traduit en général par l'inscription sur des parchemins de formules surnaturelles rédigées en langage divin. Ceux-ci leur accordent alors de la magie qu'ils utilisent pour altérer l'équilibre entre les éléments de façon quasiment automatique.

Par conséquent, ce Théorème insiste fortement sur l'utilisation de sorts préparés à l'avance par ses pratiquants, permettant à ceux qui les préparent avec attention de lancer leur magie bien plus rapidement et facilement que ne le ferait un sorcier plus traditionnel.

Origines sur Gaïa

Le Théorème Onmyodo vient de l'île de Varja. Si l'on en croit la légende, ce sont les kamis qui en ont développé les principes, car c'est le langage qu'ont employé les dieux pour contrôler la réalité et soumettre la volonté de l'homme. Leurs mots, qui avaient un véritable pouvoir, influaient sur les cinq éléments, altérant l'ordre établi selon leur volonté.



Illustration Wen Ya Li

Durant plus de mille ans, l'utilisation de l'Onmyodo a été un secret refusé aux humains jusqu'à ce que, par un caprice du destin, le kotoamatsukami Karasu no Yoru décide de le partager avec les hommes. Ses sept apprentis, qui furent appelés "Dai Onmyoji", réussirent à imiter le langage divin et apprirent à mettre sur papier leurs mots pour obtenir un pouvoir qui était jusqu'alors réservé aux kamis. Toutefois, comme il provoquait de grandes modifications des plans du Samsara, son usage fut extrêmement limité et bien peu de sorciers furent instruits dans cet art. De cette façon, peu à peu, l'utilisation de la magie finit par se transformer en quelque chose de rare, presque secret, jusqu'à ce qu'à l'époque de l'Empire Éternel Amaterasu no Mikoto lui-même n'admette l'incroyable valeur de l'Onmyodo.

Lorsque Varja fut divisée entre Lannet et Shivat, les dirigeants des empires du Soleil et de la Lune conservèrent quelques Onmyojis à leur service en tant que devins et agents.

Ofuda

Les Ofudas, également appelés Shinpus ou talismans par certains pratiquants, sont le principal élément de la magie Onmyodo. Il s'agit de parchemins rituels sur lesquels sont dessinés des symboles surnaturels élaborés capables d'invoquer les forces primitives de la nature. Grâce à eux les onmyojis préparent et lancent leurs sorts, on peut même dire que ces derniers sont une pièce maîtresse de la magie Onmyodo car sans eux, ses pratiquants verraient leurs pouvoirs considérablement réduits.

Chaque Ofuda est créé dans un but précis, pensé et élaboré pour lancer un sort en particulier. Pour ce faire, l'onmyoji dessine sur le papier des symboles rituels correspondant au sort et les imprègne d'une partie de son pouvoir mystique. Lorsqu'il souhaite lancer un sortilège, le sorcier lance le (ou les) parchemins en l'air ou le fait disparaître d'entre ses mains pendant que les symboles changent de forme, alimentés par le pouvoir magique du sorcier.

Créer un Ofuda : La création d'un Ofuda est très laborieuse et pour le moins complexe, mais elle est nécessaire pour que les onmyojis puissent utiliser leurs sorts. En principe il n'a besoin que de papier et d'encre pour écrire, toutefois il est possible d'utiliser d'autres éléments à partir du moment où il est possible d'y tracer des symboles. Une fois qu'on a ce matériel à disposition, il faut tout d'abord décider du sort à inscrire, puis réussir un test sur la compétence secondaire Calligraphie Rituelle, qui appartient au Champ Créatif et dépend de la caractéristique de Dextérité. Elle ne permet pas de créer d'Ofuda apte à contenir de la Magie Divine. La difficulté de ce test est déterminée par le Niveau du sort, comme indiqué dans le **Tableau 3**, et appliquer au jet les modificateurs de temps du **Tableau 4**. Si le test est réussi, le sorcier doit ensuite introduire une quantité de Zéon équivalente à la moitié de la valeur du sort en Degré Initial (ou sa valeur zéonique de base dans la première édition du système de magie), ce qui va sceller le sort dans le talisman (il n'est pas possible d'introduire plus de Zéon, sinon l'Ofuda s'enflammerait immédiatement).

Les Ofudas sont liés aux onmyojis qui les ont élaborés et se nourrissent du pouvoir de leurs âmes. Par conséquent, un mage réduit temporairement sa valeur maximale en Zéon d'un montant équivalent à la quantité qu'il a investie dans les Ofudas qu'il a créés. Par conséquent, un sorcier qui créerait douze Ofudas différents dont la valeur totale de création serait de 250 points de Zéon, devra également réduire son maximum de Zéon de 250 points.

TABLEAU 3 : CALLIGRAPHIE RITUELLE

Niveau du sort	Difficulté
Niveau 2-20	40
Niveau 22-30	80
Niveau 32-40	120
Niveau 42-50	140
Niveau 52-60	180
Niveau 62-70	240
Niveau 72-80	320
Niveau 82-90	440

TABLEAU 4 : TEMPS EMPLOYÉ À CRÉER LES OFUDAS

Temps	Bonus
Une minute	-40
Cinq minutes	-20
Trente minutes	0
Une heure	+20
Un jour	+40
Une semaine	+80
Un mois	+120

Quand un Ofuda est consommé en lançant le sortilège ou qu'il est détruit pour une raison ou une autre, le créateur remonte son maximum de Zéon de la quantité qu'il y avait investi (mais ne récupère pas les points de Zéon dépensés pour autant).

Lancement des sorts

Lorsque le sorcier accumule de la magie pour lancer un sort en utilisant un Ofuda approprié, il obtient automatiquement une quantité de Zéon équivalente à la valeur qu'il a introduite dans cet Ofuda (c'est-à-dire la moitié de sa valeur en Degré Initial). Cette action consomme immédiatement l'Ofuda qui brûle ou se délite de façon idoine en accomplissant sa fonction.

Un onmyoji avec une AMR de 30 qui utilise un Ofuda pour lancer un sort de Décharge Obscure (Coût de 50) accumulerait automatiquement les 25 points de Zéon qu'il aurait introduits dans cet Ofuda. Ainsi, par la suite il pourrait lancer le sort en un seul round (chose que son AMR naturelle ne lui permettrait pas de faire), ou utiliser les 55 points accumulés grâce à la consommation de l'Ofuda pour lancer le sort à un Degré supérieur lors d'un round ultérieur.

En fait, étant donné que les Ofudas sont faits de pouvoir surnaturel, rien n'empêche un sorcier d'utiliser un Ofuda créé par un autre sorcier, même s'il n'a pas créé le talisman.

Sortir un Ofuda est considéré comme faisant partie de l'action de lancer un sort, et ne réduira donc jamais l'AMR du sorcier.

Sorts maintenus grâce aux Ofudas

Un sortilège lancé grâce à un Ofuda réduit de moitié son coût de maintien. Ce type de sort ne consomme pas immédiatement le talisman, celui-ci existe jusqu'à ce que le sorcier cesse de maintenir le sort. Le mage n'a pas besoin d'être en contact avec l'Ofuda pour maintenir le sortilège et peut s'en éloigner après l'avoir lancé. Cependant, si l'Ofuda est détruit, le sort est immédiatement rompu.

Magie sans Ofudas ou avec des Ofudas non adaptés

Si un sorcier pratiquant l'Onmyodo n'a pas d'Ofudas pour lancer des sorts, il peut tout de même les lancer mais uniquement à un Degré Initial, et cela lui coûte deux fois plus de Zéon.

Un onmyoji qui souhaite lancer sans Ofuda un sort de Frappe d'Eau, sortilège de la Voie de l'Eau d'un coût de 50, ne pourra le lancer qu'au Degré Initial et à un coût de 100 points de Zéon.

Si un onmyoji souhaite utiliser pour une raison ou une autre un Ofuda d'un sort différent de celui qu'il souhaite lancer, il peut le faire tant que le sort de l'Ofuda appartient à la même Voie de magie et qu'il n'est pas d'un niveau inférieur. Ainsi, il peut le lancer à n'importe quel Degré, mais ne bénéficiera pas du Zéon de l'Ofuda et devra là aussi investir le double de ce que cela coûterait à un autre sorcier.

Un onmyoji qui souhaiterait lancer un sort de Frappe d'Eau (Voie de l'Eau niveau 20) avec un Ofuda de Contrôle des Liquides (Voie de l'Eau niveau 22) pourra le faire à n'importe quel Degré mais avec un coût double en Zéon.

VODOUN

Le Vodoun est un Théorème magique qui base les principes de la sorcellerie sur l'usage et le contrôle des liens surnaturels qui attachent tout ce qui existe. D'après ses fondements, toute chose dans la création est reliée aux autres d'une façon plus ou moins directe et plus le lien est proche, plus il est facile d'y accéder. Cela s'applique aussi bien aux personnes qu'aux idées et à un degré moindre, aux éléments eux-mêmes. Par exemple, un sorcier peut utiliser ces liens pour contrôler l'élément du feu et le mêler à d'autres choses pour lancer un sortilège de feu.

Les "concepts", auxquels font généralement référence les mages Vodoun, sont représentés par des esprits. Ces êtres, qui ont même un nom, sont des personnifications extrêmes de principes ou de sentiments. Certains croient que ce sont en réalité des personnes qui, dans l'antiquité, ont parcouru le monde en tant que mortels et dont l'esprit réside encore dans le flux des âmes, d'autres pensent que ce sont simplement des forces existentielles auxquelles certains ont décidé de donner un nom. Quoi qu'il en soit, les pratiquants du Vodoun se lient à eux au travers de leur magie lorsqu'ils souhaitent lancer des sorts et utiliser leurs compétences pour altérer l'essence des choses.

De ce fait, le Théorème Vodoun rend exceptionnellement puissants les sort animiques qui ont pour but d'affecter les autres individus. De plus, mettant à profit son emprise sur les liens, il peut également lier des sorts directement aux âmes des personnes, rendant parfois inutile de les maintenir depuis l'extérieur. Toutefois, le Théorème est très faible quand il s'agit d'utiliser des sorts offensifs directs, contrairement à ce qui se passe pour un sorcier traditionnel.

Origines sur Gaïa

Il est difficile de préciser d'où vient le Théorème du Vodoun, mais généralement on attribue sa conception aux D'anjaynis. Parmi les premières races, les hommes gris ont utilisé leur propre vision du monde pour créer le système de liens existentiels qui caractérise ces pratiques. Durant des millénaires c'est un style qui est resté hermétique au reste des maîtres des arts surnaturels, et cela fait à peine plus de sept siècles qu'une partie de l'humanité y a accès. Cachés parmi les hommes sur ce qui actuellement est connu comme le Nouveau Continent, beaucoup de D'anjaynis ont enseigné leurs principes à quelques élus, mêlant ces connaissances mystiques à leurs croyances et à leurs coutumes.

C'est pour cela que le Vodoun est à la fois une pratique surnaturelle et un dogme religieux dans lequel les plus hauts prélats sont aussi les mages les plus puissants. Même si au cours des années les croyances ont perduré, cohabitant avec le christianisme (et même s'y mélangeant) et s'étendant sur tout Gaïa, la pratique surnaturelle est devenue de plus en plus secrète.

Liens physiques

Il existe de nombreux objets et éléments liés à des personnes bien précises. Cela est dû au fait que lorsque qu'un individu possède quelque chose pendant longtemps, où qu'elle a fait partie de son corps (comme les cheveux ou le sang), des réminiscences spirituelles du possesseur perdurent. Un sorcier qui utilise ce Théorème tire parti de ces liens pour permettre à ses sorts d'avoir un effet, tirant la puissance dont il les investit de l'utilisation de ces liens.

Lorsqu'un spécialiste du Vodoun lance un sort de type Animique, il peut augmenter la difficulté de la RMys à dépasser en consommant l'énergie des objets, que l'on nomme Liens physiques, et qui sont des artefacts chargés de l'énergie spirituelle de la cible. Lors du lancement d'un sort animique, il est possible d'utiliser n'importe quelle quantité de Liens physiques, mais jamais deux du même type. La seule condition est que le sorcier doit les avoir en sa possession, ce qui implique généralement d'être en contact avec eux. Cette compétence ne fonctionne que lorsque les sorts animiques sont employés contre une seule cible. Les Liens ne modifient en rien la difficulté des tests de RMys de sorts qui touchent plusieurs personnes en même temps.

Si un pratiquant de ce Théorème emploie un Lien physique erroné en lançant le sort (par exemple, s'il utilise par erreur le sang d'une personne qui n'est pas celle sur laquelle il lance le sort), le sort échoue automatiquement.

La liste des Liens physiques les plus courants est la suivante :

Cheveux : Équivaut à posséder quelques mèches de la victime (un ou deux cheveux ne servirait à rien). En général, il faut qu'il ne se soit pas passé plus de quelques mois après que les cheveux aient été séparés du corps.

Sang : Équivaut à avoir un peu de sang de la cible du sort. De la même façon que pour les cheveux, si le sang est sec et qu'il y a plus d'un mois qu'il n'est plus dans le corps de la victime, il perd ses propriétés en tant que lien.

Morceau du corps : Équivaut à avoir un peu (un doigt, un œil, une oreille...) de la victime. Au contraire des cheveux ou du sang, un morceau du corps de la victime ne perd jamais ses qualités de lien tant qu'il n'est pas utilisé.

Objet personnel : Ce lien fait référence à la possession adéquate d'un objet impérissable ayant appartenu à la victime ou ayant été longtemps en contact avec elle. Normalement, pour activer le pouvoir du lien il faut détruire l'objet, mais si celui-ci ne peut être brisé ou qu'il est très solide, on considère simplement qu'en l'utilisant le lien avec l'objet est "consommé". Ce modificateur ne peut s'ajouter à celui d'Objet personnel important.

Objet personnel important : Idem que précédemment mais l'objet doit avoir une importance vitale pour la victime. Ce doit être un artefact très important pour lancer des sorts sur la même victime.

Portrait : Un dessin ou un tableau de grande qualité de la cible sur lequel figure son nom en entier. Le sorcier peut utiliser un portrait comme lien sur une seule personne et uniquement une fois. Une fois utilisé, il ne pourra plus l'utiliser pour lancer des sorts sur la même victime.

Parent proche : Équivaut, pour le sorcier, à arracher la vie d'un proche de la victime au moment de lancer le sort. Quelques exemples : épouse, frères, fils, parents... Ce modificateur ne peut s'ajouter à celui de Dépouille d'un parent proche.

Dépouille d'un parent proche : Le sorcier brûle une partie de la dépouille d'un parent proche du personnage, comme ses os, ses cheveux, sa chair momifiée...

Rituel de lien

La spécialité du Théorème Vodoun est de mettre à profit les liens spirituels qui existent entre les personnes et les objets externes pour, au travers de ces nexus, lancer un sort direct qui atteint automatiquement son objectif. Ainsi, si le sorcier possède au moins un des Liens physiques, il peut le brûler pour lancer un sort animique sur une personne comme s'il était Automatique. Cela signifie que, contrairement aux règles générales, il n'est pas nécessaire de réussir un test de Projection magique pour l'atteindre, mais que le sort est toujours supérieur à la défense de la cible et l'oblige à réussir le test de RMys du sort. Pour ce faire, le sorcier doit être près de sa cible et avoir une ligne de vision directe sur elle.

Malheureusement, utiliser un sort sans fixer l'objectif avec la Projection magique présente certains désavantages. Tout d'abord, le personnage atteint obtient un bonus de +40 à sa RMys. Ensuite, le sorcier n'obtient pas le bonus à la difficulté de la RMys de son sort grâce au Lien physique qu'il a utilisé pour le lancer automatiquement. Il l'a simplement investi pour pouvoir lier le sort à sa cible. Par contre, il peut se servir d'autres liens pour continuer à améliorer la RMys, comme expliqué dans le paragraphe antérieur.

TABLEAU 5 : LIENS PHYSIQUES

Lien physique	Bonus à la RMys
Cheveux	+10
Sang	+20
Morceau du corps	+20
Objet personnel	+10
Objet personnel important	+20
Portrait	+10
Parent proche	+30
Dépouille d'un parent proche	+10

Kingsley Warlock,
Maître Vodoun



Rituel de lien à grande distance

Si l'objectif n'est pas en vue (c'est-à-dire qu'il est très loin), le sorcier peut toujours lancer un sort Animique de façon Automatique sur sa cible en brûlant un Lien physique, mais le bonus à la RMys de la personne touchée augmente de +100. De plus le sorcier devra nécessairement connaître le nom de sa victime et également avoir une idée approximative de son apparence physique. S'il remplit ces conditions, il doit pratiquer un rituel d'une heure pour chaque 25 kilomètres qui le sépare de sa cible. Naturellement, s'il ne sait pas à quelle distance se trouve sa victime, c'est à lui d'évaluer la durée de ce rituel.

Ce type de sorts n'est pas capables de toucher un personnage si celui-ci s'est réfugié dans un lieu scellé surnaturellement, qui empêche généralement la magie de passer.

Faiblesse à l'attaque

Le style du Vodoun n'est pas fait pour le combat direct, au contraire des autres Théorèmes de magie. Par conséquent, tous les sorts d'attaque lancés par ses pratiquants doivent diviser par deux leurs dégâts finaux en les arrondissant au multiple de 5 inférieur.

CHAMANISME

La magie Chamannique est un Théorème qui est fondé sur la croyance en la possibilité d'exercer une influence sur des êtres supérieurs pour leur demander de, ou les obliger à, produire des effets surnaturels. Ses pratiquants emploient des énergies mystiques pour attirer les esprits et à travers eux, transformer ce pouvoir en sorts. D'une certaine manière, on peut dire que ce sont ces puissances mystiques, et non les sorciers, qui lancent ces sorts en réalité. Beaucoup d'occultistes affirment que c'est un système intimement lié à la convocation mais qui utilise la magie au travers des esprits au lieu de les faire se manifester dans le monde.

Les chamans, comme on nomme habituellement ceux qui pratiquent ce type de magie, manipulent les pouvoirs des esprits liés aux différentes zones dans lesquelles on les trouve. Selon la force et l'affinité des puissances locales, ils sont capables d'utiliser des sorts infiniment variés reliés à différentes catégories existentielles.

En conséquence, ce théorème se caractérise par la diversité du pouvoir des chamans selon le lieu à partir duquel ils lancent leurs sorts, variant d'une puissance extraordinaire dans certains endroits à une incapacité totale d'utiliser la magie dans d'autres.

Origines sur Gaïa

La magie Chamanique existe sur Gaïa depuis l'aube des temps. On pense qu'elle est née suite aux pactes que les mortels ont conclus à l'époque avec les grands esprits et même avec des dieux, depuis oubliés. Même si elle a été moins utilisée que la magie traditionnelle, c'est le second système le plus utilisé, tant sur le Vieux Continent que sur le Nouveau, et ce par-dessus tout dans les régions à l'écart des centres urbains ou des rassemblements de personnes, là où les esprits sont plus puissants et nombreux.

Aujourd'hui ses pratiquants les plus répandus sont les prêtres du Lillium d'Albéria et quelques sorciers qui ont obtenu le titre de Saints de l'Église d'Abel, car on considère qu'ils obtiennent leur pouvoir des anges et autres envoyés de Dieu.

Zones spirituelles

Selon le pouvoir spirituel de la zone où il se tient, un chaman obtient différents avantages et inconvénients lorsqu'il lance des sorts. Ci-dessous se trouve une liste de ces zones, ainsi que les modifications que les personnages appliquent à leurs capacités lorsqu'ils sont dans leur périmètre.

ZONE SPIRITUELLE EXCEPTIONNELLE

Une zone de ce grade est un point de pouvoir exceptionnel, un lieu si puissant que le sorcier se nourrit de la magie des esprits bien plus que de la sienne propre. Habituellement, il s'agit de Lignes du Dragon (sans être obligatoirement un Nexus), ou tout autre emplacement millénaire autour duquel les esprits majeurs se concentrent.

Par conséquent, les pouvoirs des chamans y sont bien plus importants que nulle part ailleurs, ce qui apporte beaucoup d'avantages à leurs sorts. En premier lieu, tous les sorts du sorcier se transforment en énergie spirituelle, et sont ainsi invisibles à ceux incapables de voir les esprits, sans tenir compte de ce qui est dit dans les règles générales. Par exemple, il pourrait lancer une boule de feu, mais ses flammes seraient invisibles même à une personne capable de voir la magie. En deuxième lieu, le personnage ne dépense que la moitié du Zéon qu'il souhaite investir, comme s'il avait l'avantage métamagique Zéon illimité. Enfin, le chaman applique un bonus de +30 à son AMR et à sa Projection magique.

Appeler les esprits : Inapplicable

Coût : Inapplicable.

ZONE SPIRITUELLE PUISSANTE

Une zone spirituelle puissante est riche en esprits et forces surnaturelles. C'est un lieu où la magie s'accumule de façon ordonnée, sans infecter l'environnement. Se servant de ces forces, un chaman peut lancer des sorts en ne dépensant que la moitié du Zéon nécessaire, comme s'il avait l'avantage métamagique Zéon illimité.

Appeler les esprits : Zone spirituelle exceptionnelle

Coût : 500 points de Zéon.

ZONE SPIRITUELLE NORMALE

Généralement, la plupart des endroits dans le monde sont chargés d'une force spirituelle de degré moyen, dans lesquels pullulent un nombre considérable d'esprits. Dans ces lieux, le chaman peut lancer des sorts normalement, sans appliquer aucun modificateur spécial. Son unique limitation vient du fait qu'il ne peut pas utiliser de sorts au Degré Arcane.

Appeler les esprits : Zone spirituelle puissante

Coût : 200 points de Zéon.

ZONE SPIRITUELLE FAIBLE

Une zone faible est un endroit dans lequel résident de rares esprits de puissance mineure. Dans ce type de zone, un sorcier prend un round entier de préparation et doit dépenser 10 points de Zéon pour commencer à lancer des sortilèges car il a besoin de temps pour établir un contact avec les forces surnaturelles (ce qui peut se révéler très dangereux s'il est attaqué à l'improviste). Une fois cela fait, il lance les sorts normalement pendant au moins une heure, mais ceux-ci ne peuvent pas dépasser leur Degré Initial.

Appeler les esprits : Zone spirituelle normale

Coût : 200 points de Zéon.

ZONE SPIRITUELLE VIDE

C'est un lieu dont sont complètement absents les esprits, un périmètre mort du point de vue animique, dans lequel aucune force surnaturelle ne peut s'installer. Par conséquent, un sorcier chaman ne pourra pas s'y lier aux forces qui lui accordent leur pouvoir, le rendant incapable d'y lancer le moindre sort.

Appeler les esprits : Zone spirituelle faible

Coût : 1 000 points de Zéon.

Appeler les esprits

Un sorcier chaman peut utiliser ses pouvoirs pour attirer les esprits de l'endroit dans lequel il se trouve. En consommant ses énergies magiques, il crée suffisamment de pouvoir surnaturel pour que les esprits sentent sa présence et se manifestent à lui. Pour ce faire, il doit accumuler suffisamment de Zéon, à proportion de ce qui est indiqué dans la description de chacune des zones spirituelles. Après avoir consommé la magie, l'environnement se transforme lentement en une zone de degré supérieur. La modification prend entre un et cinq rounds pour se produire, puis elle dure quelques heures (parfois, plusieurs jours), permettant au chaman d'en tirer les bénéfices inhérents. Passé ce délai, la zone retourne à son état antérieur.

Une zone spirituelle conserve toujours son état original même si quelqu'un y a appelé des esprits, il n'est donc pas possible d'augmenter d'un degré un lieu qui a déjà bénéficié d'une augmentation grâce à l'intervention d'un chaman.

Un chaman dans une zone spirituelle faible pourra dépenser 200 points de Zéon pour la changer temporairement en une zone spirituelle normale. Toutefois, une fois ceci fait il ne pourra pas investir 200 points de Zéon de plus pour la changer en zone spirituelle puissante, étant donné qu'à l'origine c'était une zone spirituelle faible.

Affinité spirituelle

Outre la force des esprits, il est très important pour les chamans de déterminer si les puissances de la zone dans laquelle ils se trouvent ont une affinité avec eux ou leur sont opposées. En fonction de ce facteur, il y a trois conséquences possibles :

ESPRITS EN AFFINITÉ

Si les esprits d'une zone sont en affinité avec le personnage et sa magie, tous les sorts que celui-ci lance dans ce lieu augmentent automatiquement d'un Degré. Cet avantage lui permet de dépasser les limites imposées par le niveau de pouvoir spirituel de la zone dans laquelle il se trouve. Par exemple, si le chaman lance un sort de Degré Initial dans une zone spirituelle faible mais en affinité avec lui, le sortilège sera de Degré Intermédiaire bien qu'habituellement il ne puisse lancer ici que des sorts de Degré Initial.

ESPRITS NEUTRES

Si les esprits d'une zone sont neutres envers le personnage et sa magie, aucun modificateur spécial ne s'applique à ses sortilèges ou à ses accumulations.

ESPRITS EN OPPOSITION

Si les esprits d'une zone sont en colère contre le personnage ou ne sont pas en affinité avec sa magie, tous les sorts qu'il emploie dans ce lieu ont un Degré de moins. Dans le cas d'un sort de Degré Initial, celui-ci ne fonctionnera pas et échouera automatiquement.

Nécromancie

Du fait de la nature intrinsèque du chamanisme et de la nécromancie, il est impossible pour un chaman d'utiliser la magie morte, car il n'y a dans le flux des âmes aucun esprit qui utilise ou qui réponde à de telles énergies. Par conséquent, un pratiquant de la magie chamanique ne peut apprendre ou lancer de sort de nécromancie.

MAGIE NATURELLE

Si le pouvoir de la magie est en fait la compétence de recréer la réalité et d'atténuer ses règles, il n'est pas toujours nécessaire de le faire au travers de sorts. Les personnes qui possèdent le Don mystique peuvent imiter les effets des sorts de façon innée, utilisant le pouvoir qui émane de leurs âmes pour changer l'ordre des choses à volonté. Cette capacité se nomme la Magie Naturelle.

On ne peut pas vraiment dire que la Magie Naturelle soit un système de magie structuré en tant que tel, car sans formules magiques, psalmodies ou rituels, il est à vrai dire difficile de parler de sortilèges. C'est un état sauvage de la magie, une énergie chaotique à l'état pur dans lequel les personnages puisent, parfois de façon inconsciente, pour réaliser des choses impossibles. De fait, la majorité des magiciens commencent enfants par utiliser la Magie Naturelle sans s'en apercevoir, et ce n'est qu'après qu'ils aient appris à formuler leurs énergies grâce à des sorts qu'ils deviennent de véritables sorciers.

Malheureusement, malgré l'énorme liberté que représente l'utilisation des énergies mystiques à l'état pur, il est sûr que la magie naturelle est extrêmement chaotique et imprévisible, et que ses effets sont également bien moins puissants que lorsqu'ils sont le résultat de sortilèges. Toutefois, l'avantage est que l'absence de nécessité d'acquérir des connaissances surnaturelles permet à n'importe quelle personne possédant le Don mystique d'employer ses pouvoirs sans avoir à apprendre de sorts compliqués.

Règle optionnelle : Un pas en avant

Si le Meneur de Jeu le permet, un personnage qui se sert de sorts de manière traditionnelle peut également, dans une situation désespérée, tenter d'utiliser la Magie Naturelle pour obtenir un effet surnaturel. Cela est dû au fait que n'étant pas un style de magie en soi, un mage peut toujours "revenir à ses origines". Toutefois, s'il n'est pas habitué à utiliser la magie de façon si incontrôlable, le personnage subit un -4 à ses tests de Pouvoir.

Création d'effets mystiques naturels

Pour créer un effet mystique naturel il faut d'abord déterminer le niveau de ce qui est recherché. Dans ce but, le joueur doit expliquer au MJ ce qu'il souhaite et celui-ci doit lui accorder, selon leur puissance, un niveau entre un (le plus faible) et cinq (le degré le plus puissant). Ainsi est déterminée la base de difficulté qu'il faut dépasser pour réussir un test de Pouvoir, comme indiqué dans le **Tableau 6**. Pour savoir à quoi correspondent les différents niveaux de pouvoir des effets mystiques, les joueurs et le Meneur de Jeu peuvent consulter l'**Encadré 1**. Ensuite, le joueur ajoute à cette difficulté les modificateurs de distance et de durée (voir **Tableau 7**), selon la distance à laquelle est sa cible et s'il s'agit ou non d'un effet prolongé. Le total est appelé Difficulté totale de l'effet.

Le Meneur de Jeu peut aussi, comme une règle optionnelle, décider que la première fois qu'un personnage souhaite provoquer un effet déterminé, il ne lui annoncera pas le niveau de difficulté qu'il aura choisi. De cette façon, les conséquences sont bien plus aléatoires pour le joueur qui ne sait pas exactement ce qu'il risque.

TABLEAU 6 : DIFFICULTÉ PAR NIVEAU D'EFFET MYSTIQUE

Niveau de l'effet	Test de Pouvoir
1	14
2	18
3	24
4	30
5	36

TABLEAU 7 : MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ MYSTIQUE

Distance	Modificateur
Contact	+0
Objet	+1
Projection +0	+1
Projection +40	+2
Projection +80	+3
Projection +120	+4
Durée	
Immédiat	+0
5 rounds	+1
1 minute	+2
10 minutes	+3
1 heure	+4
1 jour	+5

Contact : Pour que l'effet fonctionne il faut que le sorcier touche physiquement la personne ou la chose qu'il souhaite affecter.

Objet : De même que pour Contact, pour fonctionner il suffit que la cible soit en contact avec un objet en contact avec le sorcier, comme une épée qu'il tient à la main ou un autre objet.

Projection +X : L'effet se projette normalement, suivant les règles générales des sorts animiques, d'attaque ou de défense (suivant, évidemment, la nature de l'effet en question). Le personnage utilise comme compétence une valeur de Projection magique équivalente au double de sa présence plus son bonus de Dextérité, plus la valeur de X. Par exemple, un personnage de troisième niveau avec une Dextérité de 5 qui utilise Projection +40 lancera son effet avec une compétence de Projection magique de 120.

Lancement d'effets mystiques naturels

Les effets mystiques naturels fonctionnent sur un mode très proche de celui des sorts. Une fois que le personnage a obtenu la difficulté de l'effet mystique à dépasser sur son test de Pouvoir, il doit déclarer combien de Zéon il souhaite investir dans son sort. La quantité d'énergie mystique dépensée a une énorme importance, car elle aide beaucoup à l'exécution des effets. Plus il y a de points de Zéon d'investis, meilleurs seront les bonus pour le test. Cette quantité s'accumule en utilisant l'AMR du sorcier de manière conventionnelle, comme s'il accumulait du Zéon pour lancer un sort quelconque. Pour savoir quel modificateur appliquer, il faut consulter le **Tableau 8**. Par exemple, en dépensant 200 points de Zéon il obtiendrait un +6 au test de Pouvoir.

Enfin, lorsque le sorcier pense être prêt, il fait un test de Pouvoir contre la difficulté de l'effet pour savoir si celui-ci a réussi ou non. Selon le résultat, l'effet mystique peut se produire ou pas, comme il est décrit dans le **Tableau 9**. Si c'est une réussite, l'effet s'active comme s'il s'agissait d'un sort normal, et le sorcier doit réaliser un test de Projection magique ou réussir à attaquer ou à toucher en se servant des règles de Distance de l'effet (voir **Tableau 7**).

Il est important de remarquer que les effets, hormis les boucliers, sont des actions actives et par conséquent il est nécessaire que le personnage puisse agir pour les utiliser.



TABLEAU 8 : MODIFICATEUR PAR ZÉON DÉPENSÉ

Zéon dépensé	Bonus au test de Pouvoir
0+	-8
20+	-4
50+	+0
100+	+2
150+	+4
200+	+6
300+	+8
400+	+10
500+	+12
750+	+14
1.000+	+16

TABLEAU 9 : RÉSULTAT DU TEST

Résultat	Effet
3+	L'effet est réussi sans aucun tort pour le lanceur du sort.
1+	L'effet est réussi, mais le lanceur du sort perd une quantité de points de Fatigue équivalente au niveau de l'effet.
0+	L'effet est partiellement réussi, mais sa puissance est un peu plus faible que prévu.
-1 à -4	L'effet est raté, le lanceur du sort perd une quantité de points de Fatigue équivalente au niveau de l'effet.
-5 à -8	L'effet est un échec, il produit des conséquences négatives inattendues proportionnelles au pouvoir naturel du sorcier. De plus, celui-ci perd la moitié de ses points de Zéon restants et applique un malus à toutes les actions de -80, malus qu'il annulera à un rythme de 10 points par heure.
-9 ou inférieur	L'effet est un échec total. Le sorcier reste inconscient pendant plusieurs jours et perd de façon irrémédiable un nombre de points de Pouvoir équivalent au niveau de l'effet.

Alice, qui se retrouve enfermée dans un cachot, souhaite récupérer grâce à la Magie Naturelle les clés qui sont accrochées au bout du couloir. Sachant qu'elle ne souhaite pas les faire traîner au sol pour ne pas faire de bruit, elle dit au Meneur de Jeu qu'elle va les faire flotter en silence jusqu'à sa main. Après avoir évalué la demande, le MJ considère que c'est un effet de niveau 2, avec une difficulté de 18 au test, plus 1 du fait de la distance avec Alice et car elle utilise le modificateur Projection +0. Alice, qui a 8 en Pouvoir, accumule pendant plusieurs rounds et dépense 150 points de Zéon, ce qui lui donne un +4 à son test, avec un total de 12. Elle lance le dé et obtient un 8, ce qui donne un total de 20 soit un point de plus que la difficulté requise. En consultant le tableau de réussite, elle découvre qu'elle a réussi à attirer les clés sans problème mais que cette action l'a exténuée, lui faisant perdre 2 points de Fatigue.

Limites de la Magie Naturelle

Il existe certaines limites à l'utilisation de la magie naturelle et à ses effets, qui sont décrites ci-après.

Limite de temps : Aucun des effets magiques naturels ne peuvent durer plus d'un jour. Sauf si l'effet en soi ne peut être annulé (tuer quelqu'un, la destruction occasionnée par un météore tombant sur un village...), toute altération non naturelle des règles de la réalité sera automatiquement dissipée à la fin de la période de temps déterminée par l'effet mystique.

Limite d'affection : Il n'est pas possible de lancer sur une cible un même type d'effet mystique animique plus d'une fois par jour. Par exemple, si un mage utilise un effet de soin pour redonner des points de vie à une personne, il ne pourra pas la soigner à nouveau avant qu'un jour entier ne se soit écoulé.

Limite de nature : Les êtres créés au moyen de la magie ne peuvent utiliser la magie naturelle.

Spécialités

Selon la nature du personnage, un joueur peut choisir de se lier à un principe surnaturel spécifique pour faciliter le lancement d'effets en relation avec son champ de spécialisation. Par conséquent, chaque fois qu'il veut créer un effet dans les limites de son lien, il applique un +2 à ses tests de Pouvoir mais un -2 pour tous les autres effets. Les différentes spécialités à la disposition des personnages sont :

Créateur : Rassemble les effets en relation avec la création de choses, donnant forme à partir de rien à des éléments, mêmes s'ils n'existaient pas jusque là. C'est le pouvoir qui transforme les rêves en réalité. Un personnage spécialisé dans ce principe obtiendra des bonus à ses pouvoirs mystiques lorsqu'il essaie de créer de la matière à partir de rien.

Destructeur : Regroupe les effets liés à la destruction et à la décomposition des choses. La majorité des décharges d'attaque sont également liées à ce principe. Comme son nom l'indique, un personnage lié à ce principe obtient un bonus à ses tests mystiques lorsqu'il essaie de détruire quelque chose.

Transmutateur : Ce pouvoir permet d'altérer les matières, de les transformer. Comme par exemple, de transformer le plomb en or ou de pétrifier un être vivant. Ceux qui sont liés à ce principe obtiennent un bonus s'ils essaient de transformer les matières ou de les transporter d'un lieu à un autre.

Manipulateur : Ce pouvoir représente le contrôle de la psyché des êtres vivants, qui permet au sorcier de les manœuvrer à volonté comme des marionnettes, mais aussi de manipuler les sentiments et les émotions. Un personnage de cette spécialité pourra obtenir un bonus à chaque fois qu'il essaiera de contrôler les actions ou les sentiments d'autrui.

Animiste : Ce principe rassemble les pouvoirs en relation avec la manipulation des âmes et le monde du surnaturel. Il permet aussi bien de voir plus loin que de manipuler l'essence de l'âme d'autres individus. Un personnage lié à ce pouvoir obtiendra un bonus chaque fois qu'il tentera de manipuler des éléments liés aux âmes ou aux règles de l'existence.

Guérisseur : Ce principe regroupe les compétences curatives et de soins qui permettent à un personnage d'en soigner d'autres. Tant que le personnage essaie de soigner des dégâts ou de dissiper des effets négatifs sur un autre individu, il obtient un bonus à ses tests.

Élémentaliste : C'est le pouvoir de dominer les éléments de la nature et tout ce qui est en relation avec eux. Créer du feu, faire pleuvoir, ordonner à un grand vent de se lever sont des exemples de ce que peut faire facilement un élémentaliste. Un personnage peut choisir de se spécialiser dans un seul élément et obtenir +4 à ses tests au lieu de +2, mais en faisant ce choix il n'obtiendra aucun bonus pour les autres éléments.

Illusionniste : Regroupe les effets en relation avec la manipulation de la façon dont les autres entités perçoivent le monde. Il permet par exemple de créer des illusions ou de rendre quelqu'un invisible aux yeux d'autrui.

ENCADRÉ I : NIVEAUX D'EFFET

Bien que ce soit au Meneur de Jeu de déterminer le niveau des effets utilisés aussi bien par les joueurs que par les autres personnages, ce chapitre donne les valeurs préconisées et les 5 niveaux possibles de pouvoir.

Niveau	Effets possibles
1	Ce sont des effets faibles et insignifiants qui ont une influence minime sur l'environnement. Il peut s'agir d'allumer une bougie (Élémentaliste), de tirer un objet pesant moins d'un kilo (Transmutateur), de provoquer des fourmillements dans l'épaule d'une personne (Manipulateur), ou de soulager légèrement une douleur chronique (Guérisseur).
2	Ce sont des effets mineurs, comme créer un bouclier magique protecteur (Créateur), altérer par une illusion l'aspect d'une personne (Illusionniste), voir l'aura d'une personne (Animiste) ou faire détalier un groupe d'animaux sauvages (Manipulateur).
3	Incendier une maison ou faire pleuvoir (Élémentaliste), soigner une maladie naturelle (Guérisseur), lancer une puissante décharge d'énergie surnaturelle (Destructeur) ou provoquer une peur intense chez un groupe de personnes (Manipulateur).
4	Effets majeurs et très puissants, comme congeler un lac (Élémentaliste), créer l'illusion qu'un village est abandonné et inhabité (Illusionniste), créer un portail vers La Veille (Animiste) ou transformer une personne normale en entité monstrueuse (Transmutateur).
5	Les effets de niveau 5 sont hors de proportions, ils peuvent tuer d'un mot une personne (Destructeur), causer un raz-de-marée (Élémentaliste), créer une montagne à partir de rien (Créateur) ou faire en sorte qu'une personne, qui vient de mourir et dont l'esprit attend l'Appel, revienne à la vie (Guérisseur).

Niveau	Dégâts	Aire d'effet	Bouclier	RMys	Carac.
1	20	Non	40	80	4
2	50	5 m	150	100	6
3	100	15 m	500	120	9
4	150	50 m	1.000	160	12
5	250	250 m	2 500	180	16

Effets habituels

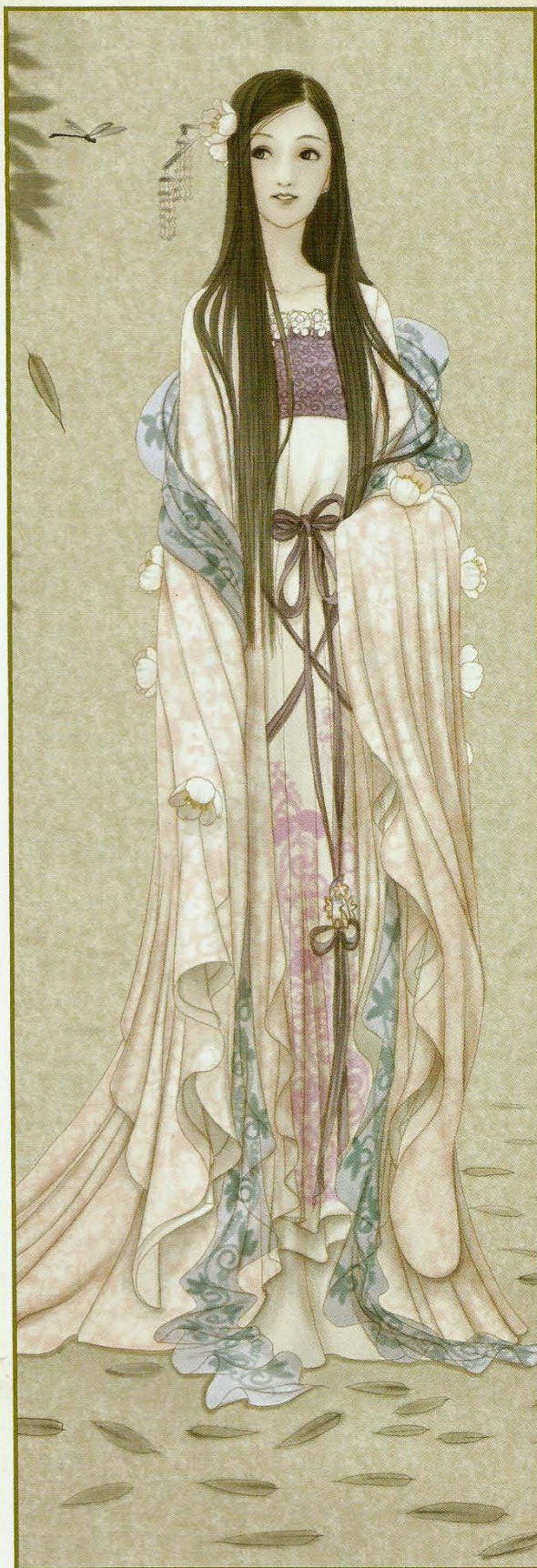
Dégâts : Ce sont les dégâts que devrait produire au maximum l'effet s'il est utilisé pour créer une décharge d'attaque contre une seule cible. S'il s'agit d'un sort de soin, le double de cette valeur devra être utilisé pour déterminer combien de points de vie il peut soigner.

Aire d'effet : C'est le rayon d'action maximum que pourra couvrir l'effet à ce niveau. S'il se combine avec un effet de dégâts pour produire une attaque ou un effet de RMys pour infliger un état, les dégâts ou la RMys doivent être considérés comme ayant un niveau de moins. C'est-à-dire qu'une décharge de niveau 3 fera 50 points de dégâts maximum.

Bouclier : Ce sont les dégâts maximaux qu'un bouclier surnaturel d'un effet de ce niveau peut encaisser.

RMys : RMys maximum qu'il faut dépasser pour résister à un effet de ce niveau.

Caractéristique : Valeur maximum de caractéristique qu'il est possible d'utiliser pour l'effet s'il faut faire un test opposé de caractéristiques (immobiliser, renverser, déplacer des objets, impacts...)



CHAPITRE 3

LES AVANTAGES MÉTAMAGIQUES

L'arbre est le début et la fin de tout.

-Galiardos-

En plus des sorts en libre accès et des Théorèmes magiques, tout personnage présentant des capacités mystiques a la possibilité de personnaliser ses pouvoirs en se servant des avantages métamagiques. Ces compétences sont un mélange de connaissances et de dons spéciaux que les sorciers peuvent développer grâce à leurs Niveaux de Magie. Naturellement, aucun joueur n'est obligé de développer ces avantages métamagiques, il peut s'il le souhaite concentrer tout le savoir de son personnage pour maîtriser les diverses Voies de magie.

ARCANA SHEPHIRAH

L'arbre magnus ou Arcana Shephirah, nom sous lequel on le connaît dans les milieux occultistes, est un élément de base des avantages métamagiques, car c'est en lui que sont regroupés tous les principes surnaturels existants. Il s'agit de la réunion conceptuelle des chemins de la magie que les personnages auront à parcourir pour maîtriser les divers avantages métamagiques qu'ils pourraient souhaiter acquérir. À la page suivante, ainsi qu'à la fin de ce livre, se trouve un schéma de l'Arcana Shephirah, le premier pour servir de référence, et le second pour être ajouté à la fiche du personnage.

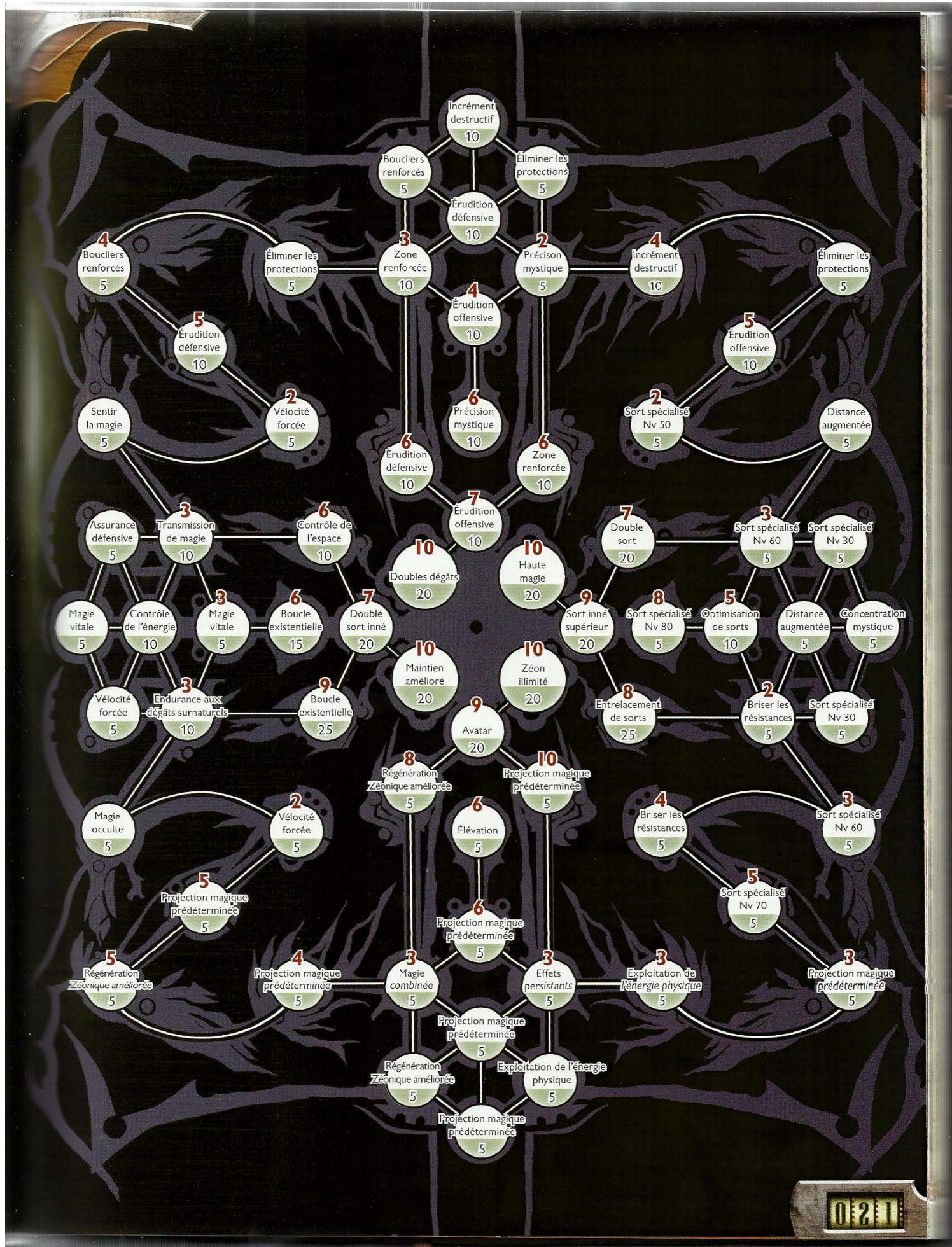
Sphères métamagiques

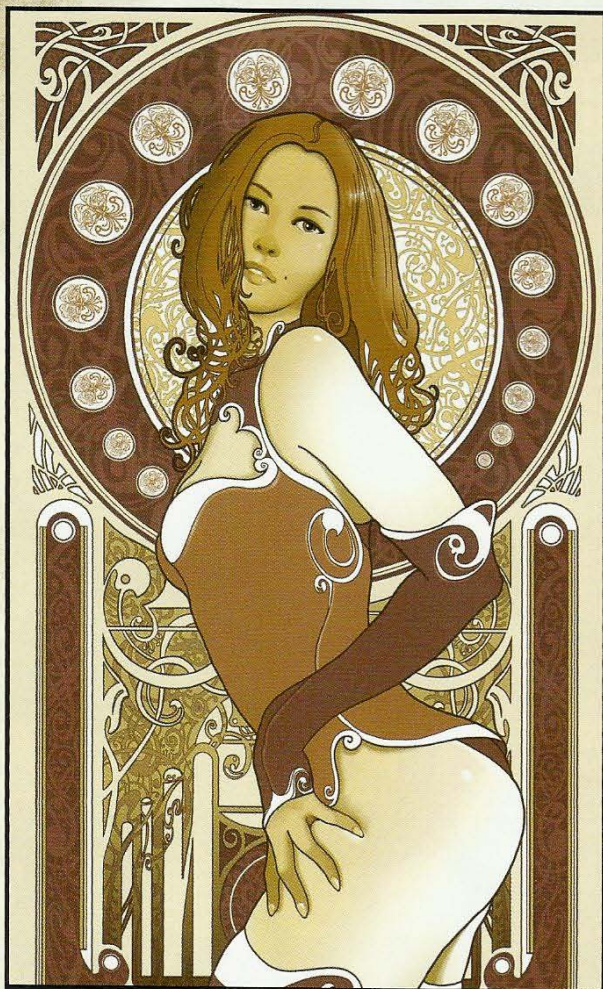
Les sphères réparties sur l'Arcana Shephirah se nomment sphères métamagiques et chacune d'entre elles représente un avantage bien précis. Pour les maîtriser, le personnage doit régler leur coût en utilisant des points de Niveau de Magie (et non des Points de Formation), et ce faisant il reçoit automatiquement les bénéfices détaillés dans leur description.

Il existe souvent, dans l'Arcana Shephirah, plus d'une sphère magique pour un même pouvoir. Cela signifie que, plus le personnage domine de sphères de cette sorte, plus son avantage sera puissant. Par exemple, s'il a une sphère d'Érudition défensive, il pourra dépenser jusqu'à 20 points de Zéon pour augmenter sa Projection magique défensive, jusqu'à 40 points avec deux sphères et s'il les a toutes, jusqu'à 60 points. L'ordre dans lequel s'obtiennent les sphères métamagiques ou leur position sur l'Arbre Magique n'intervient absolument pas dans la détermination des pouvoirs qu'elles accordent.

Condition de Niveau

Toutes les sphères métamagiques ne sont pas accessibles à tous les personnages dès le début. Certaines représentent des pouvoirs si importants qu'ils requièrent d'avoir auparavant atteint une certaine présence spirituelle pour pouvoir être maîtrisés. De ce fait, si sur la partie supérieure de la sphère apparaît un numéro, cela signifie que le personnage doit avoir au moins ce niveau pour pouvoir accéder à ce pouvoir.





Se déplacer sur l'Arbre

Lorsque vous souhaitez commencer à développer un avantage métamagique, vous devez choisir comme point de départ un emplacement sur l'arbre dans lequel on trouve une sphère sans condition de niveau. Cela signifie que, même si vous désirez commencer à développer des avantages métamagiques alors que votre personnage a déjà atteint un niveau élevé, il ne vous sera pas possible de choisir un emplacement avec une condition de niveau supérieure à un (donc, toutes celles qui ont chiffre sur la partie haute de la sphère). Le point de départ que vous choisissez sur l'arbre est bien plus important qu'il n'y paraît car vous ne pouvez en choisir qu'un. Une fois ce choix fait, vous ne pourrez pas choisir un autre point ultérieurement et commencer à maîtriser des sphères depuis deux emplacements distincts.

Après le choix de la sphère de départ et le paiement de son coût en Niveaux de Magie pour la maîtriser, vous pouvez commencer à vous déplacer sur l'Arcana Shephirah en suivant quelques règles simples. Tout d'abord, vous ne pouvez maîtriser une sphère métamagique que si elle est reliée directement par une ligne à une de celles que vous maîtrisez déjà. Donc, si vous avez la sphère Assurance défensive, vous pouvez choisir ensuite les avantages Magie vitale, Contrôle de l'énergie ou Transmission de magie car ils sont tous reliés à Assurance défensive par une ligne. Par contre, pour une sphère plus éloignée comme Endurance aux dégâts surnaturels ce n'est pas possible. Ensuite, chaque fois que vous choisissez une nouvelle sphère, vous devez avoir suffisamment de points de Niveau de Magie pour en régler le coût. Enfin, il ne faut pas oublier qu'il n'est possible de choisir un avantage que dans la mesure où vous remplissez la condition de niveau de celui-ci, même si vous avez suffisamment de points de Niveau de Magie pour le maîtriser.

Naturellement, le point de départ tout comme le chemin suivi sur l'Arcana Shephirah va définir les compétences métamagiques de votre personnage, vous permettant de personnaliser suivant vos goûts ses compétences et ses pouvoirs.

LES QUATRE BRANCHES

Bien que les pouvoirs accordés par les avantages métamagiques soient des plus divers, ceux-ci sont habituellement regroupés sur l'arbre de magie en quatre "branches" différentes selon le genre de possibilités qu'elles ouvrent : Bellum Domini Archanum, Esoteris Archanum, Potestas Archanum et Cognos Archanum. Néanmoins, à mesure de vos déplacements sur l'Arcana Shephirah il vous sera possible de passer d'une branche à l'autre grâce à des passages, car les lignes qui séparent un pouvoir d'un autre sont souvent ténues.

Ci-dessous vous trouverez une liste de tous les pouvoirs métamagiques existants regroupés selon leur affinité à une branche ou à une autre.

Bellum Domini Archanum

Cette ramification regroupe tous les principes liés à la magie offensive et défensive ou, cela revient au même, à la magie dédiée au combat surnaturel.

BOULIERS RENFORCÉS

Ce principe permet au sorcier de gouverner chacune des fibres surnaturelles de ses boucliers, et d'augmenter de façon exponentielle leur endurance face à tout type d'attaque.

Effets dans le jeu : Les boucliers voient leur résistance s'élever, augmentant considérablement la quantité de points de dégâts qu'ils peuvent supporter sans que le sorcier ait besoin d'y investir plus de points de Zéon. Selon le nombre de sphères que le sorcier domine, les points de vie initiaux peuvent doubler ou tripler.

- **Niveau basique (une sphère) :** Les points de vie initiaux des boucliers doublent.

- **Niveau arcane (deux sphères) :** Les points de vie initiaux des boucliers triplent.

Effet visuel habituel : En général, l'apparence des boucliers ne change pas, sinon qu'ils paraissent plus résistants et plus solides.

PRÉCISION MYSTIQUE

Ce principe permet au sorcier de faire des calculs mathématiques complexes pour guider ses sortilèges offensifs avec une précision de l'ordre du millimètre.

- **Niveau basique (une sphère) :** Les sorts d'attaque du sorcier obtiennent la règle d'arme Précise. N'affecte pas les sorts d'attaque de zone.

- **Niveau arcane (deux sphères) :** Comme précédemment, mais les sorts de zone obtiennent également la règle d'arme Précise, rendant possible la désignation de points spécifiques différents pour chaque cible.

Effet visuel habituel : En certaines occasions, en utilisant ce pouvoir une marque particulière apparaît au point exact où l'attaque sera projetée.

INCRÉMENT DESTRUCTIF

Cet avantage métamagique permet à son lanceur d'augmenter de façon exponentielle le potentiel destructif de ses sorts.

Effets dans le jeu : La base de dégâts des sortilèges d'Attaque d'un personnage augmente d'une quantité déterminée par le nombre d'avantages maîtrisés.

- **Niveau basique (une sphère) :** La base de dégâts des sorts du personnage augmente de +10 au Degré Initial, de +20 au Degré Intermédiaire, de +30 au Degré Avancé et de +40 au Degré Arcane.

- **Niveau arcane (deux sphères) :** Comme précédemment, si ce n'est que les dégâts augmentent de +20 au Degré Initial, de +40 au Degré Intermédiaire, de +60 au Degré Avancé et de +80 au Degré Arcane.

Limite : Ce pouvoir ne modifie pas complètement les dégâts des sortilèges qui permettent de réaliser des attaques multiples comme Rayon ou Épine de la Terre. Dans ces cas, seule une des attaques (choisie par le lanceur) obtiendra le bonus.

Effet visuel habituel : Aucun, si ce n'est que le sort semble être plus puissant qu'il ne l'est en réalité.

ZONE RENFORCÉE

Le sorcier maîtrise la capacité de mettre sous pression l'espace occupé par sa magie lorsqu'elle est projetée grâce à un sort, ce qui lui permet d'augmenter de façon exponentielle la zone d'effet de ses sortilèges. Ils englobent, grâce à cet avantage, de vastes portions de terrain, bien supérieures à ce qui pourrait se faire habituellement.

Effets dans le jeu : En lançant un sort avec une zone d'effet déterminée, qu'il soit d'Effet, Animique ou une Attaque de zone, le personnage qui l'utilise augmente le rayon couvert par le sortilège en fonction du nombre de sphères maîtrisées. Il faut noter que le mage n'augmente que la taille de la zone et en aucun cas la portée maximale de ses sortilèges, qui dépend toujours de sa Projection magique.

- **Niveau basique (une sphère) :** La zone d'effet des sorts augmente de 50 %.
- **Niveau arcanes (deux sphères) :** La zone d'effet des sorts double.

Effet visuel habituel : Pas d'effet spécial en dehors de ceux produits par les sorts lancés.

Un sorcier avec un niveau normal dans ce principe qui lance un sortilège avec une zone d'effet de 50 mètres de rayon la fait passer à 75 mètres de rayon, car il lui permet d'augmenter de 50 % la zone d'effet de n'importe lequel de ses sorts.

ÉLIMINER LES PROTECTIONS

Ce principe permet au sorcier de renforcer ses sorts offensifs en retirant tout type de protection ou armure qui les empêcherait d'atteindre leur cible. Ainsi, plus la dépense de Zéon est grande, plus la protection des adversaires diminue.

Effets dans le jeu : Lorsqu'il lance un sort d'Attaque ou Animique, le mage peut investir des points de Zéon supplémentaires pour affaiblir l'Indice de Protection du défenseur d'une quantité équivalente à 1 point d'IP tous les 10 points de Zéon. Donc, s'il investit 20 points en plus de la valeur en Zéon d'un sortilège de Décharge de Lumière, en utilisant ce rayon il affaiblira les points d'IP contre le Mode Énergie de sa cible.

- **Niveau basique (une sphère) :** Le personnage peut investir jusqu'à 20 points de Zéon supplémentaires au maximum pour réduire l'Indice de Protection de sa cible.
- **Niveau expert (deux sphères) :** Comme auparavant, mais la limite de Zéon qui peut être investie monte à 40 points.
- **Niveau arcanes (trois sphères) :** Comme pour les niveaux précédents, mais la limite de Zéon est de 60 points.

Effet visuel habituel : Tout comme pour Érudition offensive, cet effet va créer des runes de renforcement. Toutefois, en général elles se dessinent dans l'air autour de l'endroit à partir duquel le personnage lance le sort (sa main, sa bouche, sa poitrine...) et non directement sur son corps. Tous les 10 points dépensés grâce à ce principe créent une rune.

ÉRUDITION DÉFENSIVE

L'Érudition défensive permet au magicien d'utiliser sa magie pour augmenter la protection que lui accordent ses sorts défensifs. Ainsi, le pouvoir supplémentaire qu'il utilise augmente sa Projection d'un montant équivalent aux points de Zéon investis. Plus la dépense de Zéon est importante, plus la compétence défensive sera élevée.

Effets dans le jeu : En lançant un bouclier, le sorcier peut investir des points de Zéon supplémentaires pour obtenir un bonus équivalent à cette dépense. Donc, en investissant 25 points en plus de la valeur en Zéon du sort, il obtiendra un +25 à sa Projection magique défensive en utilisant le sort. Ce bonus dure tant que le sort reste actif, donc tant que le bouclier est maintenu toutes les manœuvres défensives que le personnage exécute avec lui en bénéficient. La limite de Zéon qu'une personne peut employer pour augmenter sa Projection magique est déterminée par le nombre de sphères d'Érudition défensive qu'elle possède.

• **Niveau basique (une sphère) :** Le personnage peut dépenser jusqu'à 20 points de Zéon supplémentaires au maximum pour augmenter sa Projection magique défensive jusqu'à +20.

• **Niveau expert (deux sphères) :** Comme auparavant, mais la limite de Zéon qui peut être investie monte à 40 points.

• **Niveau arcanes (trois sphères) :** Comme pour les niveaux précédents, mais la limite de Zéon est de 60 points.

Limite : Les bonus de ce principe ne se cumulent pas avec ceux des sorts de Connaissance Défensive en Accès Libre.

Effet visuel habituel : Cet effet trace habituellement des runes sur le corps du sorcier (en général, sur un de ses bras ou sur ses deux mains), qui s'illuminent à mesure que le Zéon s'accumule. Une marque apparaît sur son corps tous les 5 points investis.

ÉRUDITION OFFENSIVE

Ce principe métamagique permet au sorcier d'utiliser son énergie pour augmenter la précision et la vitesse de ses sorts offensifs. Ainsi, grâce au potentiel additionnel qu'il utilise, il augmente sa Projection magique dans une proportion équivalente au Zéon investi. Plus la dépense de Zéon sera grande, plus le bonus à la compétence sera élevée.

Effets dans le jeu : En lançant un sort d'Attaque ou Animique, le sorcier peut investir des points de Zéon supplémentaires pour obtenir un bonus équivalent à cette dépense. Donc, en investissant 25 points en plus de la valeur en Zéon du sort, il obtiendra un +25 à sa Projection magique offensive en utilisant le sort. La limite de Zéon qu'une personne peut employer à augmenter sa Projection magique est déterminée par le nombre de sphères d'Érudition offensive qu'elle possède.

• **Niveau basique (une sphère) :** Le personnage peut dépenser jusqu'à 20 points de Zéon supplémentaires au maximum pour augmenter sa Projection magique offensive jusqu'à +20.

• **Niveau expert (deux sphères) :** Comme auparavant, mais la limite de Zéon qui peut être investie monte à 40 points.

• **Niveau arcanes (trois sphères) :** Comme pour les niveaux précédents, mais la limite de Zéon est de 60 points.

Limite : Les bonus de ce principe ne se cumulent pas avec ceux des sorts de Connaissance Offensive en Accès Libre.

Effet visuel habituel : Cet effet trace habituellement des runes sur le corps du sorcier (en général, sur un de ses bras ou sur ses deux mains), qui s'illuminent à mesure que le Zéon s'accumule. Tous les 5 points investis, une marque apparaît sur son corps.

Un sorcier avec deux sphères qui utilise Décharge Obscure en utilisant 80 points de Zéon (50 points pour le sort en Degré Initial et 30 pour augmenter sa Projection), lance le sort avec un bonus de +30 à sa Projection magique.

METAMAGISTER: DOUBLES DÉGÂTS

En maîtrisant ce principe, le sorcier a un contrôle tel de la magie qu'il est capable de convertir son énergie magique directement en pouvoir destructif. Même au Degré Initial, un seul de ses sorts renferme une force destructive incomparable.

Effets dans le jeu : La base de dégâts de tous les sorts offensifs est doublée.

Limite : Les bonus additionnels que le personnage peut ajouter à la base de dégâts de ses sortilèges, que ce soit grâce à d'autres avantages métamagiques, des objets ou des sorts de renforcement, ne sont pas affectés par cette compétence.

Effet visuel habituel : Tous les sorts offensifs du personnage changent d'aspect, adoptant une apparence bien plus vive et puissante.



Potestas Archanum

Les principes de cette branche sont basés sur la dépense et la récupération de Zéon, comme l'exploitation de l'énergie magique en tant que base pour la réalisation de sorts.

MAGIE COMBINÉE

Le sorcier est capable de synchroniser sa magie avec celles d'autres personnes, ce qui lui permet de lancer des sorts en coopération avec d'autres sorciers.

Effets dans le jeu : Les personnages qui possèdent ce principe peuvent combiner leurs énergies magiques pour lancer un sortilège avec d'autres sorciers.

Cela implique que deux sorciers au moins unissent leurs efforts pour lancer un même sort, qui logiquement sera bien plus puissant que si chacun d'entre eux l'avait lancé de façon individuelle.

Lorsque cela se produit, les magiciens additionnent le Zéon que chacun a accumulé pour calculer la valeur en Zéon finale du sort, et ils utilisent la Projection magique la plus haute parmi ceux qui le lancent pour le projeter. Pour calculer le Degré maximum que peut atteindre le sortilège on utilise la valeur d'Intelligence la plus forte du groupe, plus une quantité déterminée en fonction du nombre de personnes qui lancent le sort, comme indiqué dans le **Tableau 10**. Le sorcier qui a l'attribut de Pouvoir le plus élevé obtient le contrôle final du sort, à moins naturellement qu'il préfère le laisser à un autre.

Dans le cas d'un sort Actif, pour déterminer le moment de son lancement, on utilise toujours l'initiative la plus faible parmi celle des lanceurs.

Malheureusement, lancer un sort à deux personnes ou plus comporte également beaucoup de conditions. Tout d'abord, tous les participants doivent être près les uns des autres et doivent connaître le sort qu'ils souhaitent lancer, sous peine de ne pouvoir l'utiliser. Ensuite, chacun d'entre eux doit accumuler au moins la moitié du coût du sortilège en Degré Initial, ou les énergies qu'ils apportent ne seront pas suffisamment fortes pour s'unir à celles du groupe.

Limite : Il ne doit pas y avoir une différence de plus de 100 points entre les Projections magiques des sorciers. Sinon, le sorcier avec la compétence la plus haute devra l'abaisser jusqu'à qu'il n'y ait que 100 points de différence entre la sienne et la compétence la plus faible.

Effet visuel habituel : Les sorciers récitent les psalmodies de manière indépendante, mais au moment de lancer le sort, ils libèrent chacun un fragment différent du sort qui va rejoindre les autres pour former le sortilège final.

TABLEAU 10 : MAGIE COMBINÉE

Composantes	Bonus à l'Intelligence
2	+0
3 à 4	+1
5 à 6	+2
7	+3
8 à 11	+4
12	+5
13 à 20	+6
21	+7
22 à 100	+8
101+	+9

Un cercle de magie formé par quatre sorciers (trois adeptes appelés A, B et C et un archimage) doivent affronter un Maître de l'Ombre qui s'avance vers eux. L'archimage se prépare à lancer sur la créature une Décharge de Lumière et demande à ses disciples de lui prêter main forte pour ce sort. Les AMB des quatre sorciers sont de 60, 40, 30 et 20, mais ils n'ont qu'un round pour accumuler de la magie : normalement la valeur en Zéon du sort au Degré Arcane est de 150 points, mais comme un d'entre eux n'arrive pas même à la moitié de la valeur normale en Zéon de ce sort (qui est de 25 points, la Décharge de Lumière coûtant au Degré Initial 50 points), son Zéon ne peut s'additionner à celui du groupe. Par conséquent, les mages auront à leur disposition 130 points de Zéon pour lancer le sort.

Combinaison avec Entrelacement de sorts

Si deux personnages possédant ce principe maîtrisent également Entrelacement de sorts, ils peuvent combiner deux sorts différents pour en former un nouveau suivant les règles décrites dans ledit avantage métamagique. En pratique, chacun d'entre eux prépare un sortilège indépendamment et au moment de les lancer, ils les combinent pour en créer un nouveau. Pour déterminer le moment du lancement, on utilise toujours le personnage avec l'initiative la plus faible.

EFFETS PERSISTANTS

Ce principe permet au sorcier de rallonger la durée d'un sort ancré sur l'essence de ses cibles.

Effets dans le jeu : Tout sort Animique qui permet à ceux qui en sont affectés de retenter le test de RMys tous les 5 rounds pour s'affranchir de ses effets ne permet plus de tenter le test que tous les 10 rounds.

Effet visuel habituel : Pour les sorts animiques qui ont des effets visuels pour ceux à même de voir la magie, les sorts du magicien font surgir des chaînes, ou liens mystiques, autour du corps de ceux qui en sont affectés.

PROJECTION MAGIQUE PRÉDÉTERMINÉE

Cet avantage permet au personnage d'utiliser directement la magie pour guider ses sorts, au lieu de les projeter avec sa propre compétence. Ainsi, il n'a pas besoin d'avoir de Projection magique pour utiliser des sortilèges, étant donné qu'il peut émuler son utilisation en se servant de Zéon.

Effets dans le jeu : Le personnage peut choisir de dépenser une certaine quantité de Zéon pour faire en sorte que ses sorts, qu'ils soient d'attaque ou de défense, n'utilisent pas sa Projection magique mais une compétence finale déterminée. Donc, le sorcier ne lance pas les dés pour les ajouter à sa Projection mais il emploie une valeur prédéfinie qui dépend du nombre de sphères qu'il possède et de la quantité de Zéon dépensée, et à laquelle aucun jet ne s'ajoute. Évidemment, un personnage qui a plusieurs sphères n'est pas du tout obligé d'utiliser la valeur la plus élevée. Selon ses besoins, il peut décider d'utiliser une Projection plus faible pour consommer moins de points de Zéon. La valeur en Zéon consommée en utilisant ce principe se déduit directement de la réserve du personnage sans avoir à l'accumuler auparavant.

• **Niveau difficile (une sphère) :** En lançant le sort, le personnage peut choisir de dépenser 10 points de Zéon pour que son sortilège soit directement projeté avec une compétence finale de 120.

• **Niveau très difficile (deux sphères) :** Le personnage peut consommer 20 points de Zéon pour que son sort soit projeté directement avec une compétence finale de 140.

• **Niveau absurde (trois sphères) :** Le personnage peut consommer 40 points de Zéon pour que son sort soit projeté directement avec une compétence finale de 180.

• **Niveau quasiment impossible (quatre sphères) :** Le personnage peut consommer 60 points de Zéon pour que son sort soit projeté directement avec une compétence finale de 240.

• **Niveau impossible (cinq sphères) :** Le personnage peut consommer 80 points de Zéon pour que son sort soit projeté directement avec une compétence finale de 280.

• **Niveau surhumain (six sphères) :** Le personnage peut consommer 100 points de Zéon pour que son sort soit projeté directement avec une compétence finale de 320.

• **Niveau zen (sept sphères) :** Le personnage peut consommer 200 points de Zéon pour que son sort soit projeté directement avec une compétence finale de 440.

Limite : La compétence déterminée par ce principe ne prend pas en compte les modificateurs spéciaux et utilise toujours comme résultat final à confronter directement à la compétence d'attaque ou de défense adverse la valeur prédéfinie. De cette façon, un personnage n'obtiendra pas le bonus accordé par une Bénédiction ou ceux qu'apportent une Érudition offensive.

Effet visuel habituel : Chaque niveau de difficulté a son propre effet visuel, qui se présente habituellement sous la forme d'ailes surnaturelles dans le dos ou sur les mains du lanceur. Plus la compétence atteinte est élevée, plus les ailes sont développées.

EXPLOITATION DE L'ÉNERGIE PHYSIQUE

Le personnage peut épuiser son corps pour augmenter de beaucoup la vitesse de son accumulation magique.

Effets dans le jeu : Lorsque le personnage dépense un point de Fatigue pour augmenter son AMR, il obtient un bonus spécial d'accumulation supérieur aux +15 habituels. La valeur exacte de ce modificateur dépend du nombre de sphères maîtrisées.

- **Niveau basique (une sphère) :** Le sorcier obtient un +25 à l'AMR par point de Fatigue investi.

- **Niveau arcané (deux sphères) :** Le sorcier obtient un +40 à l'AMR par point de Fatigue investi.

Effet visuel habituel : Généralement il n'y a aucun effet visuel lors de l'exécution de ce principe.

RÉGÉNÉRATION ZÉONIQUE AMÉLIORÉE

Le sorcier peut mieux syntoniser son essence avec les énergies surnaturelles qui l'entourent, augmentant considérablement sa capacité à remplir ses réserves de Zéon.

Effets dans le jeu : Le mage augmente sa base de Régénération de Zéon de la quantité indiquée par le nombre de sphères qu'il possède. Ce bonus s'ajoute avant d'appliquer tout autre modificateur supplémentaire comme l'avantage Récupération de magie rapide.

- **Niveau basique (une sphère) :** Le personnage augmente sa base de Régénération de Zéon de 10 points.

- **Niveau expert (deux sphères) :** Le personnage augmente sa base de Régénération de Zéon de 20 points.

- **Niveau arcané (trois sphères) :** Le personnage augmente sa base de Régénération de Zéon de 30 points.

Effet visuel habituel : Généralement il n'y a aucun effet visuel lors de l'exécution de ce principe.

Un personnage avec une AMR de 40 et ce principe au niveau intermédiaire (+20 à sa Régénération de Zéon) qui a en plus l'avantage Récupération de magie rapide au premier degré récupère 120 points de Zéon par jour.

ÉLEVATION

Le personnage peut entrer à volonté dans un état d'élévation spirituelle pour augmenter son rythme de régénération de magie.

Effets dans le jeu : Tant que ce principe est actif, le personnage reste en transe, comme s'il faisait un rêve, et applique les mêmes malus de perception que s'il dormait (-200 en Vigilance). En échange, le temps pendant lequel il est en transe compte double au moment de comptabiliser le Zéon récupéré. Donc, une demi-journée compterait comme une journée entière dans la détermination de sa régénération de Zéon. Sortir brusquement de cet état a de sérieuses conséquences : perte de la moitié des points de Fatigue actuels ou, pour une créature Infatigable, malus de -60 à toutes les actions qui se récupère à un rythme de 5 points par round. En sortie d'un état d'élévation spirituelle, volontaire ou non, le personnage doit attendre au moins un jour avant de pouvoir recommencer.

Effet visuel habituel : Chaque individu utilise ce principe de manière différente, mais en général, il prend une pose précise puis reste complètement immobile. Ceux qui sont capables de voir ou de sentir la magie peuvent remarquer comme son corps attire et absorbe l'énergie surnaturelle présente dans l'atmosphère.

AVATAR

L'archimage rompt tout ce qui l'enchaîne au monde réel pour se transformer en avatar de la magie, masse crépitante de pure énergie surnaturelle.

Effets dans le jeu : Le personnage se transforme en une créature intangible qui applique les règles d'Encaissement en substituant à ses Points de Vie actuels ses points de Zéon. Donc, lorsqu'il subit des dégâts, il perd des points de Zéon au lieu de ses PV. Pendant qu'il est dans cet état, il obtient un bonus de +50 à son AMR et +20 à toutes ses Résistances (RPhy, RMys, RPsy, RPoi, RMal). En activant l'Avatar, le personnage qui l'utilise perd la moitié des points qui restaient dans sa réserve de Zéon.



Limite : Un personnage peut rester sous forme d'Avatar pendant un nombre de rounds équivalent à sa caractéristique de Pouvoir. Ensuite, il sort de cet état et pour pouvoir y entrer à nouveau, il doit une nouvelle fois dépenser la moitié de ses points de Zéon actuels.

Effet visuel habituel : Le corps de l'archimage explose, laissant sortir une forme monstrueuse faite de pure magie. Tant l'apparence comme la couleur dominante dépend de la nature et de l'âme du personnage, et elle peut donc ressembler à toute chose imaginable, depuis un être démoniaque jusqu'à une créature angélique.

MÉTAMAGISTER : ZÉON ILLIMITÉ

Le contrôle absolu du Zéon dont il jouit permet au personnage de minimiser de façon extraordinaire le coût de ses sorts, ce qui lui permet de doubler pratiquement ses réserves d'énergie surnaturelle.

Effets dans le jeu : Lorsqu'il lance un sort, le sorcier ne dépense que la moitié de son coût total en Zéon. Il faut noter que cela ne signifie pas que le personnage doit accumuler la moitié du Zéon pour lancer les sorts. Il lui faut toujours accumuler sa valeur totale en Zéon, mais au moment de le lancer seule la moitié est dépensée. Donc même en accumulant 200 points de Zéon pour lancer un sortilège, le sort ne coûtera que 100 points à lancer au sorcier, qui récupérera automatiquement les 100 points restants dans sa réserve.

Effet visuel habituel : Aucun effet visuel.

Esoteros Archanum

Esoteros Archanum est la branche surnaturelle qui regroupe les pouvoirs surnaturels des arcanes qui peuvent finir par dominer les sorciers. Ces pouvoirs mystiques indépendants des sorts en tant que tels sont nombreux et les sorciers les utilisent pour renforcer leurs sortilèges.

ASSURANCE DÉFENSIVE

Ce principe permet au sorcier d'utiliser des défenses surnaturelles comme s'il s'agissait d'une action innée, sans que le fait de les lancer entraîne la même complexité que les autres sorts.

Effets dans le jeu : Même si le sorcier obtient une Maladresse au moment où il lance un bouclier magique, le sort reste actif indépendamment du niveau de Maladresse. Dans ces cas, la valeur de la Maladresse est opposée à la compétence défensive du personnage, comme si l'avait obtenue lors d'une action de défense classique.

Effet visuel habituel : Au moment où le sorcier lance le sort, le bouclier est entouré de sceaux magiques entrelacés.

MAGIE VITALE

Le mage peut augmenter les capacités de soin de ses sorts.

Effets dans le jeu : Les sorts qui permettent au sorcier de soigner des Points de vie voient la puissance de leurs effets augmentée d'une quantité indiquée par le nombre de sphères maîtrisées.

- **Niveau basique (une sphère) :** Le soin est augmenté de +20 PV en Degré Initial, de +40 PV en Degré Intermédiaire, de +60 PV en Degré Avancé et de +80 PV en Degré Arcane.

- **Niveau arcane (deux sphères) :** Le soin est augmenté de +40 PV en Degré Initial, de +80 PV en Degré Intermédiaire, de +120 PV en Degré Avancé et de +160 PV en Degré Arcane.

Limite : Ce principe n'affecte pas les sortilèges qui soignent des quantités de Points de Vie exprimées en pourcentages.

Effet visuel habituel : Généralement il n'y a aucun effet visuel particulier lors de l'exécution de ce principe.

SENTIR LA MAGIE

Un magicien avec ce principe perçoit les caractéristiques et les émanations surnaturelles produites par toute source de magie. Par conséquent, il lui est beaucoup plus facile de percevoir l'utilisation de sortilèges et l'accumulation de Zéon.

Effets dans le jeu : Le sorcier augmente automatiquement d'un niveau de difficulté tout test d'Évaluation magique pour détecter des personnes avec le Don mystique ou pour essayer de détecter des sorts lancés près de lui. De plus, s'il réussit ce test, il peut sentir en plus qui est la cible du sort ainsi que sa finalité.

Effet visuel habituel : Il arrive qu'en utilisant ce principe les yeux du personnage changent légèrement.

MAGIE OCCULTE

Un magicien obtient avec ce principe une maîtrise complète sur les caractéristiques de ses sorts et les émanations surnaturelles qu'ils produisent. Par conséquent, il lui est beaucoup plus facile de dissimuler l'utilisation de ses sortilèges et son accumulation de Zéon.

Effets dans le jeu : Ce principe a deux effets. Tout d'abord, le sorcier fait baisser de moitié les malus de son Évaluation magique pour dissimuler ses sortilèges lorsqu'il accumule du Zéon. Donc, s'il accumule 100 points de Zéon, il n'applique qu'un -50 au lieu d'un -100. Ensuite, toute personne qui tente de détecter s'il possède ou non des compétences surnaturelles applique un malus de -120 à son Évaluation magique.

Effet visuel habituel : Bien sûr, du fait de la nature de ce principe, aucun effet n'est visible.

BOUCLE EXISTENTIELLE

Une Boucle existentielle est un principe qui donne la capacité de créer une altération dans le continuum de la réalité. Pendant quelques instants, le personnage sort du flux espace-temps, et devient capable de psalmodier pendant longtemps, de lancer de nombreux sorts ou de se préparer librement sans que personne ne soit à même de l'en empêcher.

Effets dans le jeu : Ce principe permet au personnage de consommer de grandes quantités de magie pour s'enfermer dans une boucle qui l'isole pendant quelques instants de la réalité et de l'écoulement du temps. Bien que de manière limitée, durant ce bref laps de temps ce dernier ne passe que pour lui et il est donc le seul à pouvoir agir. Selon le niveau atteint dans ce principe, le sorcier peut rester à l'intérieur de la boucle entre deux et cinq rounds, durant lesquels il est totalement libre de préparer des sorts, d'accumuler de la magie ou de faire toute autre action. Toutefois, ces rounds ne comptent que pour lui, les autres personnes autour de lui restant complètement paralysées, isolées dans un espace-temps différent.

Malheureusement, pendant qu'il est dans cette boucle, la capacité du sorcier à interagir avec le monde est très limitée. À l'intérieur de la boucle, le personnage ne peut pas se déplacer de plus d'un mètre (ni utiliser de sort de téléportation ou autres pouvoirs similaires) ou toucher ce qui l'entoure. S'il tentait de le faire il sortirait immédiatement de la boucle et perdrait tous les avantages obtenus, le Zéon accumulé et les sorts préparés.

Un personnage peut lancer des sorts à l'intérieur de la Boucle, tant qu'il est la seule cible de ces sorts et que leurs effets n'affectent que lui. De cette façon, il peut utiliser un sort de Lumière ou de Connaissance Offensive, mais pas de Récupérer ni de Perdition sur une autre personne, car ceux-ci atteignent des individus autres que le lanceur. Naturellement, cela n'empêche pas le sorcier de préparer des sorts Animiques ou d'Attaque à l'intérieur de la boucle et de les lancer lorsqu'il en sort.

L'activation de la boucle est considérée comme une action active. Lorsqu'il sort de la boucle, le temps se réactive pour tout ce qui l'entoure, "revenant" au début de celle-ci. Après avoir utilisé une Boucle, le personnage doit attendre au moins autant de rounds que ce qu'elle a duré avant de pouvoir en relancer une. C'est-à-dire que s'il est resté trois rounds à l'intérieur d'une boucle, une fois sorti il devra attendre trois autres rounds avant de créer une nouvelle boucle.

Pour chaque round pendant lequel un personnage reste à l'intérieur d'une Boucle existentielle, il consomme 100 points de Zéon qui sont soustraits automatiquement de sa réserve sans qu'il ait à les accumuler.

- **Niveau basique (une sphère) :** La Boucle existentielle peut être maintenue pendant deux rounds au maximum.

- **Niveau arcane (deux sphères) :** La Boucle existentielle peut être maintenue pendant cinq rounds au maximum.

Limite : Ce pouvoir n'a pas d'effet sur les créatures avec une Gnose de 40 ou plus, à moins que celui qui lance la boucle n'ait une Gnose supérieure.

Effet visuel habituel : Lors de l'activation de ce principe les personnes autour du personnage remarquent que le monde entier s'arrête et s'obscurcit, comme si le temps lui-même venait de se figer. Seul le magicien continue à bouger, préparant les psalmodies du sort qu'il s'apprête à lancer.

CONTRÔLE DE L'ESPACE

La maîtrise du personnage sur la forme et la taille de ses sorts est absolue. Cela lui permet de modifier leur structure à volonté de façon à n'affecter que les cibles qu'il souhaite avec ses sortilèges offensifs.

Effets dans le jeu : Cette compétence permet au mage de sélectionner les cibles qui subiront l'attaque à l'intérieur de la zone d'effet de ses sortilèges offensifs, même pour les sorts qui indiquent explicitement le contraire, comme *Boule de Feu* ou *Dôme de Destruction*. Il est impossible que cette attaque épargne les cibles dont le personnage ne connaît pas l'emplacement ou l'existence. Utiliser cette compétence a un coût de 10 points de Zéon en plus de celui du sort lancé.

Effet visuel habituel : Aucune forme déterminée ne représente ce principe, mais elle peut varier selon le sort et la volonté du lanceur. Il est possible qu'un immense Météore se convertisse en une pluie ciblée de météorites, ou bien qu'une *Boule de Feu* prenne l'apparence de dizaines de colonnes enflammées qui n'embrasent que ceux que désigne le sorcier.

CONTRÔLE DE L'ÉNERGIE

Un sorcier qui maîtrise ce principe contrôle la matière surnaturelle de ses sorts. Son pouvoir sur la fine ligne qui sépare le plan matériel du plan spirituel est tel qu'il est capable de doter d'énergie mystique tous ses sortilèges, même ceux qui sont basés sur les forces terrestres et qui ne sont généralement pas efficaces contre les êtres immatériels.

Effets dans le jeu : Le sorcier peut investir 10 points de Zéon en lançant n'importe lequel de ses sorts d'Attaque pour faire en sorte que ce sortilège puisse affecter l'énergie. Ainsi, même une *Rafale d'Air* ou une *Épine de la Terre* auront suffisamment de présence mystique pour affecter des créatures immatérielles ou immunisées aux attaques qui ne sont pas basées sur l'énergie. De la même façon, il peut dépenser 10 points de Zéon lorsqu'il lance n'importe quel sort de Défense pour faire en sorte que son bouclier magique puisse bloquer l'énergie, même lorsque ce sort ne le permet normalement pas.

Effet visuel habituel : Les décharges ou les boucliers changent habituellement de couleur lorsque leur pouvoir augmente pour lancer ou absorber de l'énergie. Par exemple, il est possible que les flammes d'un sort de *Boule de Feu* deviennent verdâtres ou bleuâtres, contrairement à leur couleur courante.

ENDURANCE AUX DÉGÂTS SURNATURELS

La maîtrise de cette capacité permet au personnage d'utiliser son énergie magique pour se protéger, s'abritant en elle pour absorber partiellement des dégâts provoqués par d'autres sorts.

Effets dans le jeu : Lorsque le sorcier est la cible d'une attaque magique il peut décider de subir la moitié des dégâts sous forme de points de Zéon au lieu de ne perdre que des points de vie. Cette compétence est efficace uniquement contre les effets surnaturels basés sur la magie et non sur d'autres capacités surnaturelles. C'est-à-dire que cette capacité pourra transformer les dégâts infligés par une *Décharge de Lumière* ou le *Dôme de destruction* d'un Hécatonchire, mais pas par une technique de Ki ou une entaille provoquée par une épée pourvue de pouvoirs arcaniques. Ce principe fonctionne également contre les dégâts infligés par les effets qui obligent à effectuer des tests de Résistances, quand ceux-ci sont de type mystique. Cette compétence est au choix du personnage, s'il le préfère il peut subir uniquement des dégâts corporels au lieu de perdre des points de Zéon.

Limite : Cette compétence ne permet pas de pallier les dégâts subis lors d'une Attaque surnaturelle venant d'une entité avec 20 points de Gnose de plus que celle du personnage.

Effet visuel habituel : Lorsque le personnage subit une attaque magique qui le blesse, des lignes surnaturelles brillent pendant un instant sur son corps, comme s'il avait été affecté tant au niveau spirituel que physique.

Algol lance une Décharge de Magie contre Exodus, lui infligeant 80 points de dégâts. Comme Exodus possède le principe Endurance aux dégâts surnaturels, il peut choisir de perdre 40 Points de Vie et 40 points de Zéon.

TRANSMISSION DE MAGIE

Ce principe permet à un sorcier de donner et de recevoir du Zéon à distance, sans qu'aucun contact physique ne soit nécessaire entre lui et l'individu avec lequel il fait l'échange.

Effets dans le jeu : Au moment d'absorber ou de transmettre du Zéon à une autre personne, le sorcier n'a pas besoin de la toucher, il suffit que le nombre de mètres qui les séparent ne soit pas supérieur à sa présence pour qu'ils puissent s'échanger leurs énergies magiques.

Effet visuel habituel : En général, en utilisant ce principe l'énergie magique forme un lien unissant les deux personnages, même si seuls ceux qui voient la magie peuvent le percevoir.

VÉLOCITÉ FORCÉE

Le sorcier possède une accumulation d'énergie si importante qu'il peut dépenser plus de Zéon pour lancer ses sorts plus vite.

Effets dans le jeu : Le personnage peut dépenser du Zéon avant de déterminer son initiative pour obtenir un bonus à son test d'Initiative équivalent aux points investis. Cette dépense compte comme une partie de l'accumulation d'un sort déterminé, déclarée au moment où débute l'accumulation pour ce sortilège. Par conséquent, le sorcier est obligé de lancer ce sort.

- **Niveau basique (une sphère) :** Le personnage peut dépenser jusqu'à 20 points de Zéon.

- **Niveau expert (deux sphères) :** Le personnage peut dépenser jusqu'à 40 points de Zéon.

- **Niveau arcané (trois sphères) :** Le personnage peut dépenser jusqu'à 60 points de Zéon.

Limite : Ce principe ne peut fonctionner que si la première action déclarée par le personnage est l'accumulation pour un sort déterminé. Une fois qu'il l'a utilisé, même s'il ne le veut pas, il devra lancer le sortilège qu'il avait déclaré vouloir utiliser lorsque ce sera à lui d'agir.

Effet visuel habituel : En général, quand le personnage active le sortilège, des symboles ressemblant à une horloge allant à toute vitesse se dessinent dans l'air.

Exodus, qui a une AMR de 80 points et le principe métamagique Vitesse forcée au niveau arcané, déclare qu'il souhaite lancer un sort de Décharge de Lumière avant de lancer les dés. Il dépense 50 points dans le sort et les 30 points restants pour renforcer sa vitesse d'action, obtenant un +30 en initiative pour utiliser sa Décharge.

DOUBLE SORT INNÉ

La maîtrise des énergies environnementales du personnage lui permet de réaliser plusieurs sorts innés à la chaîne.

Effets dans le jeu : Contrairement aux règles générales, le personnage est capable de lancer non pas un mais deux sorts innés différents par round.

Limite : Cette compétence ne modifie pas le nombre de sorts innés qu'un personnage peut maintenir sans payer de coût pour cela. Il reste limité à un seul.

Effet visuel habituel : Lorsqu'il utilise deux sorts innés, le sorcier psalmodie à haute voix l'un d'eux et tisse l'autre avec des gestes.

METAMAGISTER : MAINTIEN AMÉLIORÉ

Les sorts maintenus sont une chose naturelle pour le personnage. Les liant à son âme même, il est capable de les maintenir actifs sans coût supplémentaire.

Effets dans le jeu : Les sorts maintenus n'ont plus de coût de maintien par round, qui ne se paye que tous les 5 rounds à la place. De même, les sorts quotidiens deviennent hebdomadaires et il ne faut payer leur maintien qu'une fois tous les sept jours pour qu'ils continuent à fonctionner.

Limite : Cette compétence est limitée à un sort pour deux points dans la caractéristique de Pouvoir du personnage. C'est-à-dire qu'un individu avec un Pouvoir de 12 pourra mettre à profit ce principe pour maintenir 6 sorts à la fois, alors que les autres sorts continueront à être régis par les règles classiques.

Effet visuel habituel : Aucun effet visuel.

Cognos Archanum

Cognos est la branche de principes métamagiques qui regroupe la connaissance, l'utilisation et le renforcement des sorts d'un sorcier.

CONCENTRATION MYSTIQUE

Le magicien développe la capacité d'accumuler la magie comme si c'était une action naturelle, indépendante de sa concentration ou de sa condition physique. De ce fait il a beaucoup de facilité pour continuer à accumuler de la magie même lorsque les dégâts qu'il subit le déconcentrent.

Effets dans le jeu : Le personnage diminue de moitié la difficulté du test de Résistance à la douleur qu'il doit réussir pour maintenir le Zéon accumulé lorsqu'il subit des dégâts. Par exemple, s'il subit une attaque qui lui occasionne 80 points de dégâts, il doit réussir un test de Résistance à la douleur d'une difficulté de 80 pour maintenir le Zéon accumulé ou d'une difficulté de 40 pour ne pas perdre complètement ces points (Voir le Chapitre II d'Anima Beyond Fantasy).

Effet visuel habituel : Ce principe n'a habituellement aucun effet visuel.

SORT SPÉCIALISÉ

Le sorcier s'est spécialisé ou il a un talent unique pour lancer un type de sort précis, ce qui lui permet d'augmenter les effets du dit sortilège de façon innée.

Effets dans le jeu : En maîtrisant une sphère de Sort spécialisé, le personnage doit choisir un sortilège déterminé qu'il connaît. À partir de ce moment, chaque fois qu'il déclare vouloir se préparer à lancer ce sort, il augmente de +10 son AMR et applique un +1 à son Intelligence pour calculer le Degré auquel il peut lancer le sort.

Niveau maximum : Au sein de l'arbre des avantages métamagiques il y a différentes sphères de Sort spécialisé avec un niveau indiqué. Cette limite indique quel est le niveau maximum du sort que le personnage peut choisir comme spécialité dominant cette sphère spécifique. Donc, si elle indique le niveau 40, le personnage pourra choisir n'importe quel sortilège d'un niveau entre 2 et 40, mais pas au-dessus.

Plusieurs Sorts spécialisés : Un personnage peut maîtriser plusieurs fois cette sphère sur l'arbre métamagique. Dans ce cas, il est libre de choisir à chaque fois des sorts différents (en se spécialisant dans divers sortilèges), ou d'augmenter sa spécialisation dans un seul sort. S'il choisit de renforcer un seul sort, chaque sphère additionnelle augmente de +10 son AMR pour lancer le dit sort ainsi que de +1 son Intelligence théorique pour déterminer sa puissance maximum de lancement. C'est-à-dire qu'avec trois spécialisations sur le même sort, il pourra le lancer avec un +30 en AMR et +3 en Intelligence.

Effet visuel habituel : Cette sphère n'a habituellement pas d'effet visuel.

BRISER LES RÉSISTANCES

Le sorcier utilise sa compétence à projeter les sorts pour pénétrer les défenses spirituelles de ses cibles et accroître la difficulté que celles-ci auront à résister à leurs effets.

Effets dans le jeu : En lançant n'importe quel sort Animique, le personnage augmente la difficulté du test de RMys en fonction du résultat de l'attaque. Chaque 50 % de dégâts obtenus augmentent de 5 ou 10 points la valeur de la RMys pour résister aux effets du sort.

• **Niveau basique (une sphère) :** Le personnage augmente la difficulté de la RMys de ses sorts Animiques de 5 points pour chaque 50 % de dégâts infligés.

• **Niveau arcané (deux sphères) :** Idem que précédemment, si ce n'est que la difficulté des RMys augmente de 10 points pour chaque 50 % de dégâts infligés.

Limite : Cette compétence n'a pas d'effet contre les créatures à Encaissement.

Effet visuel habituel : Généralement il n'y a aucun effet visuel lors de l'exécution de ce principe.

Exodus lance un sort de Mettre en Pièces avec une RMys de 120 contre Algol, dépassant la défense de celui-ci et obtenant un résultat de 120 % de dégâts. S'il a une sphère il augmente la RMys de 10 points (pour 130 de RMys), alors que s'il a le niveau Arcané, il l'augmente de 20 points (pour 140 de RMys).

DISTANCE AUGMENTÉE

Le mage peut augmenter la portée de ses sorts.

Effets dans le jeu : Les sorts augmentent la distance indiquée par la Projection magique du lanceur (**Encadré X d'Anima Beyond Fantasy**).

• **Niveau basique (une sphère) :** La portée d'un sort est du double de ce qu'indique la valeur obtenue par la Projection magique du lanceur.

• **Niveau arcané (deux sphères) :** La portée des sorts est multipliée par quatre.

Limite : Ce principe n'a pas d'effet sur les sortilèges qui ont une portée déterminée dans leur description et ne se basent donc pas sur la Projection magique pour cela.

Effet visuel habituel : Généralement il n'y a aucun effet visuel lors de l'exécution de ce principe.

Un magicien avec une sphère de Distance augmentée qui obtiendrait une difficulté Moyenne à son test de Projection magique aurait une portée allant jusqu'à 50 mètres.

ENTRELACEMENT DE SORTS

Cette sphère permet au sorcier d'entrelacer deux sorts différents pour en créer un nouveau, bien plus puissant que la somme de ses deux composantes.

Effets dans le jeu : Pour les combiner, le personnage doit seulement accumuler suffisamment de Zéon pour pouvoir utiliser chacun des deux sorts, mais il doit déclarer qu'il souhaite les lancer en les entrelaçant. Ce faisant, il ne fait qu'un jet de Projection magique, en les lançant comme une seule unité. Les effets d'un sortilège combiné sont très variables, selon les sorts qui le forment. D'habitude il n'est possible de combiner que des sorts Animiques ou d'Attaque, les sortilèges entrelacés d'un autre type se révélant toujours chaotiques et instables. Pour ce faire, il faut suivre les règles suivantes :

• S'il s'agit de deux sorts d'Attaque, pour calculer leur base de dégâts il faut prendre celle du plus élevé des deux et y ajouter la moitié de l'autre. Donc, un sort infligeant 80 points de dégâts et un autre infligeant 60 points de dégâts se combineront pour en donner un infligeant 110 points de dégâts (les 80 du premier et les 30 du second). De plus, le sort obtenu absorbe les meilleures caractéristiques de chacun d'entre eux, gardant la meilleure zone d'effet, le type d'attaque le plus approprié et tous les effets spéciaux de chacun des deux.

• Si la combinaison se fait entre deux sorts Animiques, la RMys de chacun est lancée séparément, mais le sorcier décide de l'ordre dans lequel la cible du sortilège doit faire les tests de Résistance.

• S'il s'agit d'un sort d'Attaque et d'un sort Animique et qu'il inflige des dégâts, la cible doit simplement réussir la RMys du sort Animique pour savoir si celui-ci l'affectera ou pas.

• Lorsqu'il y a combinaison d'un sort Animique qui affecte une seule cible avec un sort d'Attaque ou un autre sort Animique avec une zone d'effet, le sorcier a deux possibilités, soit n'affecter qu'une seule cible (à l'intérieur de la zone prédéfinie) sélectionnée au moment de lancer le sort, soit baisser de 50 points la RMys du sort, mais en affectant tous ceux qui se trouvent à l'intérieur de la zone du sort et qui sont touchés.

Effet visuel habituel : Il n'y a pas d'effet visuel déterminé, la combinaison des sorts donne toujours comme résultat un sortilège d'aspect différent de celui de ses composantes.

OPTIMISATION DE SORTS

Un magicien avec cette sphère est capable de maximiser le potentiel de ses sorts à un niveau supérieur à celui que permet sa caractéristique d'Intelligence.

Effets dans le jeu : Le personnage obtient un +1 en Intelligence lorsqu'il faut calculer la condition de lancement des sorts.

Effet visuel habituel : Généralement il n'y a aucun effet visuel lors de l'exécution de ce principe.



DOUBLE SORT

Utilisant son pouvoir surnaturel et sa capacité de concentration à leur rendement maximum, le sorcier est capable de préparer et de lancer deux sorts différents à l'unisson en consommant de grandes quantités de Zéon.

Effets dans le jeu : Durant le même round, le personnage est capable de lancer deux sorts différents en utilisant le double de son AMR. Aucun des sortilèges ne peut, individuellement, dépasser la base d'AMR du personnage. À tous égards, c'est comme s'il disposait de toute son AMR à deux reprises en un seul round, pour lancer deux sorts différents. Le coût en Zéon pour lancer des sorts de cette façon est équivalent au double de celui normalement requis pour lancer ces deux sortilèges.

Limite : Seuls les sorts qu'un personnage peut exécuter avec sa base d'AMR (sans appliquer aucun modificateur, que ce soit grâce à des objets magiques ou d'autres sorts) peuvent être lancés avec cet avantage métamagique. De plus, lorsque cette sphère est active, le sorcier peut lancer deux sorts au maximum, même s'il lui reste encore assez d'AMR pour en lancer d'autres.

Effet visuel habituel : Le sorcier semble se dédoubler, psalmodiant deux sorts à la fois et faisant des gestes à une vitesse indescriptible. En général, au moment de lancer les sorts il redevient unique et chacune de ses mains se remplit d'une énergie crépitante de couleurs différentes représentant les deux sortilèges qu'il se prépare à lancer.

Exodus, qui possède une AMR de 90, déclare vouloir faire usage de cette sphère pour lancer deux sorts différents. Le premier est un Bouclier de Lumière au Degré Initial (50 points de Zéon) alors que le second est un sortilège d'Armure de Lumière au Degré Intermédiaire (90 points de Zéon). Comme aucun des deux ne dépasse la base d'AMR d'Exodus, il n'a aucun problème pour les lancer. L'utilisation des deux sorts, qui lui coûterait 140 points de Zéon sans l'usage de cette sphère, lui en coûtera 280 en les lançant avec cette sphère.

SORT INNÉ SUPÉRIEUR

La magie environnementale répond aux pensées de l'archimage qui la manie de façon quasi inconsciente, lui donnant la forme de sorts innés alors qu'il prépare des sorts plus puissants.

Effets dans le jeu : Le personnage peut lancer des sorts innés tout en accumulant du Zéon.

Limite : S'il est capable de lancer des sorts innés en accumulant de la magie, cette sphère ne lui permet pas de le faire en lançant un sort de manière conventionnelle.

Effet visuel habituel : L'archimage ne semble pas employer de sorts innés, la magie sort simplement de lui de manière naturelle en adoptant la forme de sorts pendant qu'il continue de faire des gestes et de préparer son véritable sortilège.

METAMAGISTER : HAUTE MAGIE

L'archimage possède la capacité de lancer des sorts réservés aux entités de pouvoirs existentiels supérieurs.

Effets dans le jeu : En possédant cette sphère, le personnage peut utiliser des sorts de Haute Magie, sans avoir besoin d'une Gnose de 25 ou plus. Par contre, en lançant ces sortilèges, il doit investir de grandes quantités de pouvoir, bien supérieures à la valeur réelle du sort. Ainsi, au moment de lancer un sort de Haute Magie, le sorcier perd directement depuis sa réserve une quantité de Zéon équivalente à la valeur en Zéon investie normalement par l'accumulation, et le coût pour le maintenir est doublé. C'est-à-dire que lancer un sort d'une valeur en Zéon de 200 points revient pour le personnage à en perdre 400 au total.

Limite : Cet avantage ne fonctionne qu'en lançant un sort déterminé et pas en accumulant la magie pure.

Effet visuel habituel : Généralement, en préparant un sort de Haute Magie grâce à cette sphère, l'archimage commence à être entouré de runes sphériques aux symboles changeants.

CHAPITRE 4

VOIES DE MAGIE SECONDAIRES

*Le tout est composé
de petites parties.*

-Joachim Montesquieu-

Tous les principes pertinents de l'existence ne sont pas réunis dans les onze voies de magie. En plus des voies principales, il existe une multitude d'aspects mineurs de la réalité qui peuvent également être contrôlés au moyen de sorts. C'est pour les classer que les voies secondaires de la magie existent. Ce sont des listes de sorts spécialisées qui permettent de concentrer encore davantage les possibilités d'un sorcier dans un champ précis.

Au moment de développer une voie de magie, un personnage capable d'utiliser des sorts peut déclarer qu'au lieu de choisir des sorts d'Accès Libre, il va commencer à maîtriser une des voies de magie secondaires. Chacune d'entre elles est composée de dix sortilèges différents, et est donc une liste de dix sorts d'Accès Libre (ce qui veut dire qu'elles n'ont pas non plus de haute magie ni de magie divine). Si la voie secondaire est combinée avec une voie majeure, elle consomme tous les espaces de sorts d'Accès Libre (pour rappel, les voies majeures n'ont que dix sorts libres), alors que si elle est combinée à une voie mineure, elle consomme l'espace des sorts d'Accès Libre dont les niveaux sont terminés par un quatre de la voie, laissant le personnage libre de choisir dix sorts supplémentaires en Accès Libre.

Bien sûr, une fois choisie la voie secondaire qui s'intercalera dans une des onze voies principales, il n'est plus possible d'en changer.

LES LISTES DE SORTS

Ci-dessous, vous trouverez la liste des sorts des différentes voies secondaires auxquelles ont accès les joueurs. Chacun possède les informations suivantes :

Liens fermés : Cette information apparaît au début de chaque voie secondaire. Elle établit une liste des voies de magie auxquelles la voie secondaire ne peut être reliée.

Niveau : Complexité du sort et quantité de pouvoir qu'il manie. Dans les voies secondaires, cette valeur avance par dizaines et est comprise en 4 et 94, ce qui indique la position du sortilège au sein des sorts d'Accès Libre de la voie à laquelle ils sont associés.

Action : Les sorts peuvent être des actions passives ou actives, suivant leur nature.

Effet : Description de l'effet général obtenu en lançant le sort, quel qu'en soit le Degré.

Zéon : La quantité de Zéon que coûte le lancer du sort aux quatre Degrés de puissance : Initial, Intermédiaire, Avancé et Arcane. Si un sorcier n'arrive pas à réunir suffisamment de Zéon pour payer le coût du sort au Degré Initial, il ne peut pas l'utiliser. Quand un personnage dépense les points de Zéon requis, il provoque l'effet lié au sort.

Int R (Intelligence require) : La valeur minimum de la caractéristique d'Intelligence nécessaire pour lancer le sort dans ses quatre Degrés de puissance.

Initial : Ce sont les effets spéciaux obtenus avec le sort lorsqu'il est lancé à son niveau de puissance minimum.

Intermédiaire : Ce sont les effets spéciaux obtenus avec le sort lorsqu'il est lancé à son niveau de puissance intermédiaire.



Illustration Wen Yu Li

Avancé : Ce sont les effets spéciaux obtenus avec le sort lorsqu'il est lancé à son niveau de puissance avancé.

Arcane : Ce sont les effets spéciaux obtenus avec le sort lorsqu'il est lancé à son niveau de puissance maximum.

Maintien : Certains sorts peuvent se prolonger dans le temps si on dépense des points de Zéon à cet effet après les avoir lancés. Si dans cette section apparaît un "Non", cela signifie que le sort a un effet immédiat et qu'il ne peut pas être maintenu. S'il est possible de le maintenir actif, les quatre coûts de maintien, correspondant aux quatre Degrés de puissance du sort, sont indiqués. Par exemple, si un sort indique 5 / 5 / 10 / 15, cela signifie que son coût de maintien avec un Degré Initial ou Intermédiaire est de 5, que pour le Degré Avancé il est de 10 et de 15 au Degré Arcane. Si après le coût du maintien le mot "Quotidien" apparaît, le coût de maintien est si faible qu'il est payé à la journée et non au round.

Type de sort : Type de sort dont il s'agit.

CHAOS

Cette voie manie le principe absolu du chaos, le pouvoir de l'imprédictible et l'altération des événements.

Liens fermés : Eau, Feu, Terre, Essence, Illusion, Nécromancie.

Sentir le Chaos

Niveau : 4 **Action :** Active

Effet : Le sorcier est capable de remarquer les fluctuations provoquées par le chaos dans l'environnement, lui permettant de sentir tout ce qui arrive à l'intérieur de la zone du sort et qui n'est pas naturel. Sans en déterminer la localisation exacte, il est conscient du niveau d'influence qu'exerce le chaos sur l'existence.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	50	80	100	120
Int. R.	5	8	10	12

Initial : 50 m de rayon.

Intermédiaire : 100 m de rayon.

Avancé : 250 m de rayon.

Arcane : 500 m de rayon / Le sorcier perçoit la présence de toute créature avec une Gnose supérieure à 20 ou à sa Natura de 10 points ou plus qui se trouve dans la zone d'effet du sort si celle-ci ne réussit pas une RMyS contre 160.

Maintien : 5 / 10 / 10 / 15 **Quotidien**

Type de sort : Effet, Détection

Aura de Chaos

Niveau : 14 **Action :** Active

Effet : Le sorcier provoque une vague d'énergie qui modifie les probabilités, induisant des résultats chaotiques et imprévisibles. Tant que ce sortilège est actif, toutes les personnes se comportent comme si elles avaient une Gnose de 10 points supérieure à leur Natura (bien que par rapport à leur importance dans la réalité, elles conservent leurs valeurs d'origine) et tout type de réussite inhabituelle et impossible survient constamment. Autrement dit, c'est comme si la chance était devenue folle et que tout pouvait arriver. Au moment de lancer ce sort, le sorcier doit décider s'il sera fixé sur une zone déterminée, ou si l'aura se déplacera avec lui.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Initial : 80 RMyS / 10 m de rayon / Présence maximum 100.

Intermédiaire : 100 RMyS / 20 m de rayon / Présence maximum 120.

Avancé : 120 RMyS / 40 m de rayon / Présence maximum 140.

Arcane : 140 RMyS / 60 m de rayon / Présence maximum 160.

Maintien : 15 / 20 / 25 / 30

Type de sort : Effet

Altération des Probabilités

Niveau : 24 **Action :** Active

Effet : Le sorcier ou le personnage subit une altération temporaire de sa nature. Il est alors capable de réaliser avec beaucoup plus de facilité des actions extrêmes, qu'elles soient bonnes ou mauvaises. Par conséquent, il augmente ses chances de Maladresse et de Jet Ouvert, aux valeurs indiquées par le Degré du sort. Par exemple, quelqu'un sans maîtrise qui est affecté par ce sort en Degré Initial subit une Maladresse avec un jet de 5 ou moins et obtient un Jet Ouvert avec un jet de 85 ou plus.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	100	120	140
Int. R.	8	10	12	14

Initial : +2 au seuil de Maladresse / - 5 au seuil de Jet Ouvert.

Intermédiaire : +4 au seuil de Maladresse / - 10 au seuil de Jet Ouvert.

Avancé : +6 au seuil de Maladresse / - 15 au seuil de Jet Ouvert.

Arcane : +8 au seuil de Maladresse / - 20 au seuil de Jet Ouvert.

Maintien : 20 / 20 / 25 / 30

Type de sort : Effet

Modifier la Chance

Niveau : 34 **Action :** Active

Effet : La cible de ce sort voit les résultats du hasard et de la chance augmentés suivant le désir du sorcier, de façon à ce que n'importe quelle situation déterminée par le hasard ait toujours des résultats démesurés, en bien ou en mal. Un joueur de cartes, par exemple, obtiendra continuellement des mains incroyablement chanceuses ou désastreuses. Les personnages avec l'avantage Bonne Fortune et le désavantage Mauvaise Fortune voient leurs effets augmenter de façon exponentielle. Il est possible d'éviter ces effets en réussissant une RMyS contre la valeur déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	140	250	400
Int. R.	8	10	12	14

Initial : 120 RMyS.

Intermédiaire : 140 RMyS.

Avancé : 160 RMyS / La chance accordée est un peu disproportionnée, frôlant l'absurde.

Arcane : 180 RMyS / Comme pour le Degré Avancé, mais face à des créatures surnaturelles de Gnose ou très supérieure à leur Natura, le personnage gagnera toujours, ou il perdra contre tout le monde, pour tout ce qui touche à la chance.

Maintien : 10 / 10 / 15 / 15

Type de sort : Animique

Chemins du Chaos

Niveau : 44 **Action :** Active

Effet : Le sorcier peut refaire un certain nombre de jets par round, uniquement lorsqu'aucun d'entre eux n'est une Maladresse. Il n'est pas possible de refaire deux fois le même jet.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	180	280	400
Int. R.	7	9	12	14

Initial : Un jet par round.

Intermédiaire : Deux jets par round.

Avancé : Trois jets par round.

Arcane : Quatre jets par round ou annuler une maladresse.

Maintien : 20 / 20 / 25 / 30

Type de sort : Effet

Aberration Chaotique

Niveau : 54 **Action :** Active

Effet : Crée un avorton en solidifiant le chaos environnant. Le lanceur n'a aucun pouvoir sur lui, et ce dernier se comportera de façon complètement imprévisible (mais en règle générale, toujours violemment). L'entité doit être créée comme une créature d'Entre Mondes en utilisant les règles décrites au **Chapitre 26** du **Livre de base** et de Gnose 20, mais le lanceur peut choisir de dépenser volontairement seulement la moitié des PF de la créature, alors que l'autre moitié sera déterminée au hasard par le Meneur de Jeu. Quel que soit le Degré auquel a été lancé le sort, ce sortilège ne permet pas de créer des créatures d'un niveau supérieur à celui du sorcier, car celles-ci sont basées sur sa présence spirituelle. Les avortons du chaos ne peuvent pas recevoir une âme, il est donc impossible de leur donner une vie indépendante grâce au sort Offrir une Âme, ni d'y faire transmigration un esprit avec le sort Transférer l'Âme ou tout autre moyen.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	200	300	700
Int. R.	8	10	12	15

Initial : Niveau 2.

Intermédiaire : Niveau 4.

Avancé : Niveau 8.

Arcane : Niveau 12.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Manipulation du Chaos

Niveau : 64 **Action :** Passive

Effet : En altérant l'essence du chaos, ce sort permet de changer le déroulement d'un événement, provoquant une modification dans l'action d'une personne. Le sort doit être lancé immédiatement après que l'action ait été faite. Le personnage qui a agi devra relancer les dés immédiatement. Par exemple, un personnage qui tente de sauter au-dessus du vide et échoue à son jet de Saut peut le refaire, annulant le résultat antérieur pour en créer un autre. Ce sort est automatique, et pour être obligé de réussir la RMyS il suffit d'être face au sorcier et d'avoir réalisé une action au moment du lancement. Les êtres avec une Gnose de 35 ou très supérieure à leur Natura sont conscients du changement, alors que les autres ne s'en rendent pas compte.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	200	300	400
Int. R.	10	12	14	16

Initial : 140 RMyS / Peut obliger à relancer les dés une fois.

Intermédiaire : 180 RMyS / Peut obliger à relancer les dés deux fois.

Avancé : 220 RMyS / Peut obliger à relancer les dés trois fois.

Arcane : 260 RMyS / Peut obliger à relancer les dés quatre fois.

Maintien : Non

Type de sort : Automatique

Mutation Chaotique

Niveau : 74 **Action :** Active

Effet : La cible de ce sort subit une série de mutations physiologiques, altérant tant son apparence que ses capacités. En utilisant Mutation Chaotique, le sorcier ou l'individu que celui-ci sélectionne obtient des PF supplémentaires pour obtenir des pouvoirs de créature décrits dans le **Chapitre 26 du Livre de Base** comme s'il était une créature d'Entre Mondes avec une Gnose de 25. Toutefois il ne pourra choisir comment dépenser que la moitié des PF, l'autre moitié étant déterminée au hasard par le Meneur de Jeu. En règle générale, les pouvoirs que déclenche ce sort laissent toujours des modifications visibles du physique. Une personne peut essayer de résister à ses effets, si elle réussit une RMyS contre une valeur déterminée par le Degré du sort. Les PF obtenus augmentent le niveau du personnage. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois contre un même individu, ne permet pas d'acquérir de désavantages de monstres, et est lié au corps de la cible de la même façon que pour le sort Chimère.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	200	400	800	1.200
Int. R.	8	11	13	15

Initial : 100 PF / 100 RMyS.

Intermédiaire : 200 PF / 120 RMyS.

Avancé : 300 PF / 140 RMyS.

Arcane : 400 PF / Gnose de 30 / 160 RMyS.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Contrôle du Chaos

Niveau : 84 **Action :** Active

Effet : Le sorcier a la capacité de plier la nature du chaos à volonté et de l'utiliser afin d'obtenir les résultats qu'il souhaite. De cette manière, il peut faire des choses très simples comme faire se briser une chaise ou aller jusqu'à plier l'espace pour créer des portails. Il est important de préciser que ce sort ne permet pas à un personnage de contrôler le chaos s'il n'existe pas en tant que tel dans la zone. Ainsi plus l'environnement est chaotique, plus ses pouvoirs sont grands. Par exemple, contrôler un endroit dans lequel l'environnement chaotique est très bas ne lui permettra pas de faire quoi que ce soit, alors qu'en le maîtrisant dans une zone affectée par un chaos important, il pourra faire presque n'importe quoi. Dans le jeu, le sorcier obtient les pouvoirs de Gnose Influencer sur la réalité et Auspice, avec une Gnose maximum qui dépend du Degré du sort et du niveau de chaos ambiant. Pour un être basé sur le chaos qui se trouve en présence du sorcier, celui-ci peut le dominer si la créature rate un test de RMyS dont la valeur est indiquée par le Degré du sortilège.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	300	500	800	1.200
Int. R.	11	13	15	17

Initial : Gnose jusqu'à 30 / 120 RMyS.

Intermédiaire : Gnose jusqu'à 35 / 160 RMyS.

Avancé : Gnose jusqu'à 40 / 200 RMyS.

Arcane : Gnose jusqu'à 45 / 260 RMyS.

Maintien : 50 / 60 / 65 / 75

Type de sort : Effet, Animique

Chaos Primaire

Niveau : 94 **Action :** Active

Effet : En altérant complètement les lois de la réalité, le sorcier crée un chaos à l'état le plus pur, une zone dont tout le contenu cesse de répondre aux règles de la raison. L'espace est distordu de manière que le haut peut devenir le bas, les kilomètres sont parcourus en quelques secondes et les mètres en plusieurs heures. Une personne peut être à la fois jeune et vieille, un orage peut éclater et la journée rester ensoleillée... rien ne fait sens, car le concept même de logique a cessé d'exister. Quelqu'un de normal peut devenir fou en quelques minutes, alors que tout pouvoir surnaturel peut échapper à tout contrôle. La zone d'effet de ce sort est déterminée par son Degré et ne bouge pas de l'endroit où elle a été lancée.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	500	900	1.500	2.400
Int. R.	12	14	16	18

Initial : 500 mètres.

Intermédiaire : 1 km.

Avancé : 5 km / Toute personne à l'intérieur du Chaos Primaire pendant au moins une minute est irrémédiablement affectée par le sort Mutation Chaotique lancé au Degré Arcane.

Arcane : 25 km / Idem que pour le Degré Avancé, mais à moins d'un kilomètre du noyau du sort, l'état de la modification est absolu, et aucune règle de l'existence ne fonctionne. En termes de jeu, même la matière cesse d'exister, se convertissant simplement en un amas d'atomes animé d'un mouvement continu. Tout ce qu'il y a à l'intérieur de la zone du sort doit réussir un test de RMyS contre 160 au risque de se dissoudre simplement dans le chaos et de disparaître à jamais.

Maintien : 100 / 180 / 300 / 480 Quotidien

Type de sort : Automatique



GUERRE

Les sorciers de la guerre sont ceux qui maîtrisent les champs de bataille à volonté, pouvant renforcer selon leurs souhaits les compétences de leurs alliés ou même d'armées entières.

Liens fermés : Lumière, Création, Air, Eau, Essence, Illusion.

Moral

Niveau : 4 **Action :** Active

Effet : Ce cri provoque une augmentation de l'esprit combatif des alliés dans une zone centrée autour du sorcier et les immunise contre les effets de la peur et de la douleur. En termes de jeu, ils obtiennent un bonus à leur compétence d'Impassibilité jusqu'à ce que le combat se termine ou après 10 minutes.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	30	60	90	120
Int. R.	5	8	11	13

Initial : +40 à l'Impassibilité / 10 m de rayon.

Intermédiaire : +80 à l'Impassibilité / 50 m de rayon.

Avancé : +120 à l'Impassibilité / 250 m de rayon.

Arcane : +180 à l'Impassibilité / 500 m de rayon.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Colère Ancestrale

Niveau : 14 **Action :** Active

Effet : Réveille chez les alliés proches du sorcier un désir d'en découdre qui les transforme en guerriers implacables, en bêtes humaines pleines d'une fureur sans égal. Le sort accorde un bonus de +10 en Attaque et induit l'état de Colère sur tous les alliés du lanceur qui se trouvent dans le rayon d'action du sortilège. Heureusement les liens surnaturels limitent le désavantage de la rage, empêchant ceux qui sont affectés de perdre vraiment le contrôle ou de s'attaquer les uns les autres.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	40	70	100	130
Int. R.	6	9	12	15

Initial : 10 m de rayon.

Intermédiaire : 50 m de rayon.

Avancé : 250 m de rayon.

Arcane : 500 m de rayon.

Maintien : 5 / 10 / 10 / 15

Type de sort : Effet

Vélocité de Bataille

Niveau : 24 **Action :** Active

Effet : Canale l'esprit combatif des alliés proches du personnage, les faisant agir comme un seul homme et leur permettant d'anticiper les actions de leurs ennemis.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	50	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Initial : +10 à l'Initiative / 10 m de rayon.

Intermédiaire : +10 à l'Initiative / 50 m de rayon.

Avancé : +20 à l'Initiative / 250 m de rayon.

Arcane : +20 à l'Initiative / 500 m de rayon.

Maintien : 5 / 10 / 15 / 15

Type de sort : Effet

Destruction Déchainée

Niveau : 34 **Action :** Active

Effet : Augmente la puissance destructive des alliés proches du personnage, leur octroyant un bonus aux dégâts de toutes leurs attaques, qu'elles soient physiques ou issues de pouvoirs.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	120	160	200
Int. R.	7	9	12	15

Initial : +20 aux dégâts / 10 m de rayon.

Intermédiaire : +20 aux dégâts / 50 m de rayon.

Avancé : +30 aux dégâts / 250 m de rayon.

Arcane : +40 aux dégâts / 500 m de rayon.

Maintien : 5 / 15 / 20 / 20

Type de sort : Effet

Protection Ultime

Niveau : 44 **Action :** Active

Effet : Augmente la protection et la résistance des alliés proches du personnage, leur accordant un bonus aux Résistances et à l'Indice de Protection.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	120	160	200
Int. R.	7	9	12	15

Initial : +10 à toutes les Résistances / IP +1 / 10 m de rayon.

Intermédiaire : +10 à toutes les Résistances / IP +2 / 50 m de rayon.

Avancé : +20 à toutes les Résistances / IP +2 / 250 m de rayon.

Arcane : +30 à toutes les Résistances / IP +3 / 500 m de rayon.

Maintien : 5 / 15 / 20 / 20

Type de sort : Effet

Marche Implacable

Niveau : 54 **Action :** Active

Effet : Ce sort permet aux compagnons du sorcier qui restent dans son entourage de marcher sans s'arrêter, résistant à la fatigue et à la furie des éléments. Dans le jeu, il accorde à tous les alliés à l'intérieur de la zone d'effet du sort l'équivalent des Pouvoirs de Ki Utilisation de l'Énergie Nécessaire et Élimination des Besoins.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	150	200	250	300
Int. R.	6	9	12	15

Initial : 10 m de rayon.

Intermédiaire : 50 m de rayon.

Avancé : 100 m de rayon.

Arcane : 500 m de rayon.

Maintien : 30 / 40 / 50 / 100 Quotidien.

Type de sort : Effet

Champion

Niveau : 64 **Action :** Active

Effet : Canale l'esprit combatif du groupe dans un de ses guerriers, créant un combattant implacable et invincible. Le sort lui accorde différents bonus aux compétences de combat, tant qu'il lutte aux côtés de ses compagnons. Seul un individu sur 10 dans le groupe de combat peut être affecté par ce sortilège.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	140	180	240	350
Int. R.	10	12	14	16

Initial : +10 à toutes les actions / +10 aux dégâts / +10 à l'Initiative / IP +2.

Intermédiaire : +10 à toutes les actions / +20 aux dégâts / +20 à l'Initiative / IP +3.

Avancé : +20 à toutes les actions / +20 aux dégâts / +20 à l'Initiative / IP +4.

Arcane : +30 à toutes les actions / +30 aux dégâts / +30 à l'Initiative / IP +5.

Maintien : 15 / 15 / 20 / 30

Type de sort : Effet

Ordres Précis

Niveau : 74 **Action :** Active

Effet : Permet au sorcier ou à celui sur qui est lancé le sort de donner des ordres directement à ses compagnons par transmission de pensées. Ces messages sont automatiques, sans qu'il soit nécessaire de parler avec eux ou de formuler de longues phrases ou indications qui pourraient être écoutées par des indésirables. Le personnage peut choisir qui va écouter ses ordres ou pas, et il peut même transmettre différents ordres à la fois d'une simple pensée.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	150	200	250	300
Int. R.	8	10	12	15

Initial : Jusqu'à 25 m de rayon.

Intermédiaire : Jusqu'à 100 m de rayon.

Avancé : Jusqu'à 250 m de rayon.

Arcane : Jusqu'à 500 m de rayon.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Maître de Guerre

Niveau : 84

Action : Passive

Effet : Le sorcier peut combattre physiquement avec n'importe quelle arme en utilisant sa compétence de Projection magique offensive et défensive comme si c'était des compétences d'attaque et de défense. La limite maximum qu'il peut atteindre est déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	200	300	400	500
Int. R.	10	12	15	18

Initial : Jusqu'à 200 de compétence.

Intermédiaire : Jusqu'à 250 de compétence.

Avancé : Jusqu'à 300 de compétence.

Arcane : Sans aucune limite.

Maintien : 10 / 15 / 20 / 25

Type de sort : Effet.

Vers la Fin et Au-Delà

Niveau : 94

Action : Active

Effet : Ce sort amène l'esprit combatif des alliés proches du sorcier au-delà des limites du pouvoir des mortels, leur permettant de continuer à combattre même au seuil de la mort. Tous les alliés à l'intérieur du rayon d'action du sortilège doublent les Points de Vie négatifs qu'ils peuvent supporter (en cas d'utilisation des règles optionnelles d'Entre la Vie et la Mort parues dans l'**Écran du Meneur**, ils appliquent un +40 à leurs tests de RPhy), et ils ne subissent aucun malus à se battre dans cet état.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	250	500	750	1000
Int. R.	14	16	18	20

Initial : 25 m de rayon.

Intermédiaire : 50 m de rayon.

Avancé : 250 m de rayon.

Arcane : 500 m de rayon/ En plus des effets décrits, un personnage affecté par ce sort peut continuer à lutter avec toutes ses facultés jusqu'à deux rounds après sa mort.

Maintien : 25 / 50 / 75 / 100

Type de sort : Effet



LITERAE

Literae est la magie des mots, la voie de la modification de la réalité en écrivant des annotations en marge du livre que nous appelons la réalité. Ceux qui l'emploient sont capables d'utiliser la sorcellerie pour réécrire le scénario de la vie en l'adaptant à leurs besoins.

Liens fermés : Destruction, Air, Feu, Terre, Essence, Nécromancie.

Plume de la Réalité

Niveau : 4

Action : Active

Effet : Crée une plume surnaturelle qui écrit sur n'importe quelle surface sans avoir besoin d'encre. En l'utilisant tout en lançant un sort de la voie secondaire Literae, le sorcier peut renforcer considérablement les effets de ce sortilège, et réduire de moitié son coût en Zéon. Par exemple, un sort de Missive au Degré Initial aura un coût de 40 points au lieu de 80.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	30	80	100	120
Int. R.	5	8	10	12

Initial : Affecte les sorts Literae en Degré Initial.

Intermédiaire : Affecte les sorts Literae en Degré Intermédiaire.

Avancé : Affecte les sorts Literae en Degré Avancé.

Arcane : Affecte les sorts Literae en Degré Arcane.

Maintien : 5 / 10 / 10 / 15 Quotidien

Type de sort : Effet

Missive

Niveau : 14

Action : Active

Effet : Après avoir écrit une lettre il est possible d'utiliser ce sort pour envoyer son contenu à un individu que le sorcier connaît personnellement. La lettre, comme son enveloppe, disparaît dans un éclair et un nuage de fumée, réapparaissant quelques instants après à côté de son destinataire. La portée du sort dépend de son Degré. Missive peut traverser des structures enchantées de moindre pouvoir tant qu'il y a suffisamment d'espace pour cela, par exemple en "glissant" la lettre sous une porte.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	140	200	280
Int. R.	6	9	12	15

Initial : 10 km.

Intermédiaire : 100 km.

Avancé : 1000 km.

Arcane : N'importe où.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Journal de Bord

Niveau : 24

Action : Active

Effet : Enchanter un livre afin qu'il recueille toutes les péripéties que traverse le mage pour pouvoir les examiner ultérieurement, comme si dans le jeu il tenait un journal détaillé. Le Degré du sort détermine la période de temps maximum que le livre couvre rétrospectivement à partir du moment du lancement.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Initial : 1 jour.

Intermédiaire : 1 semaine.

Avancé : 1 mois.

Arcane : 1 an.

Maintien : 15 / 20 / 25 / 30 Quotidien

Type de sort : Effet

Ordre Écrit

Niveau : 34

Action : Active

Effet : Permet d'écrire sur un parchemin un ordre simple qui affectera la première personne qui le lira, l'obligeant à l'accomplir s'il échoue au test de résistance du sortilège. L'ordre fonctionnera même s'il est caché parmi d'autres phrases, toutefois le personnage affecté obtient entre +20 et +60 à son test si la directive va directement à l'encontre de sa nature.

Ce sort peut contenir plusieurs directives liées pour créer un ordre complet comme "ouvre la porte et ensuite oublie ce qui s'est passé". Le pouvoir des phrases perd son pouvoir après avoir imprégné une personne avec l'ordre, se transformant en une lettre classique à partir de ce moment.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	240	360	480
Int. R.	6	9	12	15

Initial : 120 RMys ou RPhy.

Intermédiaire : 140 RMys ou RPhy.

Avancé : 160 RMys ou RPhy.

Arcane : 180 RMys ou RPhy.

Maintien : Non

Type de sort : Automatique

Bouclier de Mots

Niveau : 44

Action : Passive

Effet : Utilisant une plume magique (qui peut être la Plume de la Réalité) pour tracer des caractères dans l'air, le sorcier crée un bouclier de mots qui le défend aussi bien des attaques physiques que surnaturelles. Le bouclier se régénère à chaque round d'autant de points de vie que le score de la compétence du mage en Art (littérature).

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	150	200	250	300
Int. R.	8	10	12	15

Initial : 200 Points de Vie.

Intermédiaire : 500 Points de Vie.

Avancé : 800 Points de Vie.

Arcane : 1 200 Points de Vie.

Maintien : 15 / 20 / 25 / 30

Type de sort : Défense

Théâtre de la Vie

Niveau : 54

Action : Active

Effet : Permet au sorcier de modifier le comportement des personnes qui sont autour de lui en écrivant sur une surface les actions qu'il souhaite les voir accomplir. Tout simplement, le sorcier se convertit en écrivain d'une pièce de théâtre en mettant les cibles du sort dans la position d'acteurs qui jouent leur rôle suivant sa narration.

Ce sort peut affecter plusieurs personnes, tant que leur présence combinée ne dépasse pas la limite indiquée par le Degré du sortilège. Pour que les cibles de ce sort qui sont dans sa zone d'effet soient affectées, il faut que le lanceur connaisse leurs véritables noms. Celles-ci peuvent tenter de résister en réussissant une RMys ou une RPsy pour ne pas être contrôlées. Si le narrateur cesse d'écrire et que les personnes affectées n'ont plus de nouveaux ordres à suivre, elles resteront tranquilles dans l'attente du rôle suivant.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	240	360	480	600
Int. R.	6	9	12	15

Initial : 120 RMys ou RPsy / Présence maximale affectable 100 / 20 m de rayon.

Intermédiaire : 140 RMys ou RPsy / Présence maximale affectable 180 / 40 m de rayon.

Avancé : 160 RMys ou RPhy / Présence maximale affectable 240 / 80 m de rayon.

Arcane : 180 RMys ou RPhy / Présence maximale affectable 320 / 150 m de rayon.

Maintien : 15 / 20 / 25 / 30

Type de sort : Automatique

Compendium

Niveau : 64

Action : Active

Effet : Enchanter un livre pour qu'il réponde aux questions qui lui sont posées de manière à ce que, lorsque quelqu'un pose une question en sa présence, il inscrive la réponse entre ses pages. Malheureusement, le livre n'est pas capable de répondre à un doute. En lançant Compendium, le manuscrit affecté reçoit un score dans une compétence du champ secondaire intellectuel déterminée par le Degré du sort. Quand on l'interrogera, il donnera la réponse appropriée selon ce que saurait un expert avec ce score sur le thème de la compétence.



Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	260	380	500
Int. R.	7	10	13	15

Initial : 120 points de compétence intellectuelle.

Intermédiaire : 240 points de compétence intellectuelle.

Avancé : 320 points de compétence intellectuelle.

Arcane : 440 points de compétence intellectuelle.

Maintien : 10 / 20 / 30 / 40 **Quotidien**

Type de sort : Effet

Dramaturge

Niveau : 74 **Action :** Active

Effet : Ce sort modifie la réalité tant que cela reste plausible et que cela n'affecte pas directement un autre être vivant. Par exemple, si le sorcier tombe depuis une échelle il peut "écrire" qu'il le fait sur une carriole de foin qui amortit sa chute et cela se passera ainsi, ou s'il veut entrer dans un endroit fermé, il pourra "raconter" que la porte n'est pas verrouillée et il en sera ainsi. Les possibilités de ce sort sont presque infinies, tant que les éléments et les objets utilisés sont simples et avec une présence qui ne dépasse pas ce qui est déterminé par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	280	320	480	700
Int. R.	10	12	14	16

Initial : Présence maximum de 40.

Intermédiaire : Présence maximum de 80.

Avancé : Présence maximum de 120.

Arcane : Présence maximum de 160.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Secondaire

Niveau : 84 **Action :** Active

Effet : Crée un "personnage" ayant la personnalité et les compétences souhaitées par le sorcier. Pour ce faire, le lanceur doit décrire dans un livre la personnalité, l'histoire et la nature de cet individu, et celui-ci croira vraiment être tel que le sorcier l'a décrit.

L'existence du Secondaire est liée au livre et donc, si ce dernier est détruit, le personnage disparaîtra immédiatement. Le niveau du Secondaire ne peut dépasser ce qui est indiqué par le Degré du sortilège et ne peut pas être supérieur à celui du sorcier.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	400	600	800	1.200
Int. R.	10	12	14	17

Initial : Niveau 2.

Intermédiaire : Niveau 5.

Avancé : Niveau 7.

Arcane : Niveau 10.

Maintien : 40 / 60 / 80 / 120 **Quotidien.**

Type de sort : Effet

Tragédie

Niveau : 94 **Action :** Active

Effet : Ce sort réalise la transformation ultime de la réalité, altérant la destinée d'un autre être vivant pour la faire se terminer comme il plaît au mage. Le lanceur peut écrire tout type de dénouement qu'il souhaite pour la vie d'une personne, comme "et en trébuchant, il tomba sur son épée, s'embrochant mortellement" ou "le ciel s'illumina quand, des nuages de la tempête un éclair tomba sur lui, apaisant les dieux vindicatifs". La condition pour être affecté par ce sortilège est d'avoir été vu par le sorcier au moins une fois et que celui-ci connaisse votre nom véritable. Pour éviter ces effets, aussi bien la cible de Tragédie que toute personne directement impliquée dans le destin écrit doit réussir une RMyS contre la difficulté indiquée par le Degré du sort. Si elles réussissent, elles deviennent immunisées contre ce sort (lancé par le même sorcier) pendant le reste de leur existence.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	500	900	1.400	2.500
Int. R.	12	15	17	19

Initial : 120 RMyS

Intermédiaire : 140 RMyS

Avancé : 160 RMyS

Arcane : 180 RMyS

Maintien : Non

Type de sort : Automatique.

MORT

Cette voie secondaire contrôle la fin des choses, la mort dans son concept de fin de la vie.

Liens fermés : Lumière, Création, Air, Eau, Terre, Essence, Illusion.

Autopsie

Niveau : 4 **Action :** Active

Effet : Détermine la cause de la mort et l'heure du décès. Ne précise pas si la cible du sort est morte assassinée ni qui en est responsable mais si, par exemple, quelqu'un est mort d'une contusion massive ou quel type de maladie l'a tué. Le Degré du sort précise la portée dans le temps qu'il peut remonter. Au-delà, le sortilège est incapable d'obtenir l'information.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	50	80	100	120
Int. R.	4	8	10	12

Initial : 1 heure.

Intermédiaire : 1 jour.

Avancé : 1 semaine.

Arcane : 1 mois.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Résistance à la Mort

Niveau : 14 **Action :** Passive

Effet : Ce sort protège contre tout effet qui pourrait provoquer la mort de manière automatique, accordant un bonus aux Résistances de la cible contre des effets de ce type.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	90	120	140
Int. R.	6	9	12	14

Initial : +20 aux Résistances.

Intermédiaire : +40 aux Résistances.

Avancé : +60 aux Résistances.

Arcane : +80 aux Résistances.

Maintien : 10 / 10 / 15 / 15 Quotidien

Type de sort : Effet

Extermination Mineure

Niveau : 24 **Action :** Active

Effet : Tue toutes les créatures avec une présence de 20 sélectionnées par le lanceur dans une zone, si celles-ci ne dépassent pas la RMys déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	100	120	140
Int. R.	7	9	11	13

Initial : 60 RMys / 10 m de rayon.

Intermédiaire : 80 RMys / 25 m de rayon.

Avancé : 100 RMys / 50 m de rayon.

Arcane : 120 RMys / 75 m de rayon.

Maintien : Non

Type de sort : Animique

Coup de Grâce

Niveau : 34 **Action :** Active

Effet : Achève quelqu'un qui est sur le point de mourir. Pour être affectée, la cible devra être dans l'état Entre la Vie et la Mort, et mourra de manière automatique si elle ne dépasse pas la RMys déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	80	100	120
Int. R.	7	9	11	13

Initial : 140 RMys.

Intermédiaire : 160 RMys.

Avancé : 180 RMys.

Arcane : 200 RMys.

Maintien : Non

Type de sort : Automatique

Faire Reposer

Niveau : 44 **Action :** Active

Effet : Détruit automatiquement les créatures non mortes sans âme dans la zone d'effet du sort. Les créatures peuvent résister à ses effets en dépassant la RMys déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	90	120	150
Int. R.	7	10	13	15

Initial : 120 RMys / 10 m de rayon.

Intermédiaire : 140 RMys / 25 m de rayon.

Avancé : 160 RMys / 50 m de rayon.

Arcane : 180 RMys / 75 m de rayon.

Maintien : Non

Type de sort : Animique

Sentir la Mort

Niveau : 54 **Action :** Active

Effet : Le lanceur est capable de ressentir la mort aux alentours, remarquant si quelqu'un est mort ou sur le point de mourir dans les environs. Cette compétence de prédiction ne permet pas de connaître les choses qui vont se passer avec une certitude absolue, juste de pressentir la mort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	100	120	150
Int. R.	7	10	13	15

Initial : Le lanceur remarque si quelqu'un est mort dans une zone de 100 mètres de rayon, il y a moins d'une heure, ou s'il y a tout près un moribond qui va trépasser dans moins d'une minute.

Intermédiaire : Le lanceur remarque si quelqu'un est mort dans une zone de 150 mètres de rayon, il y a moins de six heures, ou s'il y a tout près un moribond qui va trépasser dans moins de dix minutes.

Avancé : Le lanceur pressent la mort avec précision. Il peut percevoir si quelqu'un est mort aux alentours dans le passé ou combien de temps à peu près il reste à vivre à une personne, et si sa mort est probable ou improbable.

Arcane : Comme pour le Degré Avancé, mais le lanceur est capable de percevoir la cause probable de la mort, aussi bien de ceux qui sont morts par le passé que de ceux qui pourraient mourir dans un futur proche.

Maintien : 10 / 10 / 15 / 15

Type de sort : Effet

Memento Mori

Niveau : 64 **Action :** Active

Effet : Ce sort tue dans sa zone d'effet toute créature qui peut être considérée comme un être vivant, quelle que soit sa nature ou sa condition. Les personnes affectées ignorent ces effets en réussissant une RMys contre la difficulté déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	150	200	260
Int. R.	8	10	13	15

Initial : 80 RMys / 5 m de rayon.

Intermédiaire : 100 RMys / 10 m de rayon.

Avancé : 120 RMys / 25 m de rayon.

Arcane : 140 RMys / 50 m de rayon.

Maintien : Non

Type de sort : Animique

Malédiction Mortelle

Niveau : 74 Action : Active

Effet : Le lanceur peut faire en sorte qu'un individu meure à un moment déterminé par lui et de la façon qu'il a choisi. Ainsi, il crée pour la cible une certaine "prédestination à mourir" de la façon qui lui convient. Pour que ce sort fonctionne, le lanceur doit atteindre son objectif avec celui-ci avec une marge suffisante, et la cible doit échouer au test de RMyS déterminé par le Degré du sortilège. A partir de ce moment, tous les individus liés à la façon de mourir de celui qui a réussi le test de prédestination à mourir peuvent également tenter d'éviter ses effets de la même manière. Nul besoin de les atteindre avec la projection du sort, ils sont affectés automatiquement par la RMyS du simple fait qu'ils sont liés à la personne maudite.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	150	250	350	500
Int. R.	9	11	13	15

Initial : 120 RMyS.

Intermédiaire : 160 RMyS.

Avancé : 200 RMyS.

Arcane : 240 RMyS.

Maintien : 15 / 25 / 35 / 50 Quotidien

Type de sort : Animique, Automatique

Arrêter la Mort

Niveau : 84 Action : Passive

Effet : La cible de ce sort devient temporairement immortelle. Cela ne signifie absolument pas qu'elle se transforme en non mort, seulement que pendant que le sort est maintenu, la mort n'a aucun pouvoir sur elle. Ce sort n'a aucun effet sur les pouvoirs qui exterminent directement l'âme ou les effets similaires.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	350	500	800	1.200
Int. R.	10	12	14	16

Initial : La cible ignore automatiquement tout effet qui produit une mort automatique, mais elle n'est pas immortelle face aux dégâts physiques.

Intermédiaire : Idem que pour le Degré Initial, mais le personnage devient immortel aux dégâts physiques. Toutefois, si son corps est endommagé suffisamment pour le tuer, il mourra de manière automatique si jamais les effets de ce sortilège disparaissent avant qu'il puisse être soigné. Cet effet ne le protège pas de la mort s'il reçoit un coup causant une critique à un point vital ou s'il est décapité.

Avancé : Idem que pour le Degré Intermédiaire, mais la personne affectée ne peut pas non plus mourir suite à un coup causant une critique, quelles qu'en soient les conséquences.

Arcane : Idem que pour le Degré Avancé, mais la personne affectée est immunisée contre tous les malus à l'action qui pourraient découler d'une détérioration physique.

Maintien : 15 / 25 / 40 / 60

Type de sort : Effet, Animique

La Mort

Niveau : 94 Action : Active

Effet : Le sorcier obtient un pouvoir absolu sur la mort, il peut décider librement qui va mourir dans le rayon d'action du sort. Comme pour un effet Automatique, le lanceur peut choisir que n'importe quel être vivant meure s'il ne réussit pas une RMyS ou une RPhy contre la valeur déterminée par le Degré du sort. Une personne qui dépasse une fois la Résistance ne peut plus être affectée à nouveau par ce pouvoir (lancé par le même sorcier).

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	400	750	1.200	2.000
Int. R.	12	14	16	18

Initial : 500 m de rayon / 80 RPhy ou RMyS.

Intermédiaire : 1 km de rayon / 100 RPhy ou RMyS.

Avancé : 5 km de rayon / 120 RPhy ou RMyS.

Arcane : 10 km de rayon / 140 RPhy ou RMyS.

Maintien : 40 / 75 / 120 / 200 Quotidien

Type de sort : Effet, Automatique



Illustration: Woon Yin Li

MUSIQUE

Cette voie secondaire regroupe tous les pouvoirs en relation avec la musique et les mélodies. Les sorciers qui utilisent ses sorts sont habituellement appelés mages musiciens, car c'est au travers de leurs mélodies qu'ils sont capables de provoquer les effets et les merveilles les plus invraisemblables.

Liens fermés : Destruction, Feu, Terre, Nécromancie.

Tempo

Niveau : 4 **Action :** Active

Effet : Contrôlant le rythme du monde, ce sort isole le sorcier des distractions extérieures et lui permet de discerner de manière intuitive tous les sons qui l'entourent. Par conséquent, il obtient un bonus à sa compétence secondaire Observation pour tous les tests en relation avec le son pendant un round.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	30	50	70	100
Int. R.	5	8	10	12

Initial : +40 en Observation.

Intermédiaire : +60 en Observation.

Avancé : +80 en Observation.

Arcane : +100 en Observation.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Cantabile

Niveau : 14 **Action :** Active

Effet : Ce sort permet au personnage de faire résonner sa voix ou une mélodie qu'il interprète dans n'importe quel endroit qu'il a choisi jusqu'à une distance maximale déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	40	60	80	100
Int. R.	5	8	10	12

Initial : 100 m.

Intermédiaire : 250 m.

Avancé : 500 m.

Arcane : 1 km.

Maintien : 5 / 5 / 5 / 10

Type de sort : Effet

Plagiat

Niveau : 24 **Action :** Active

Effet : Permet au mage d'avoir la fibre artistique nécessaire pour interpréter tout type de composition musicale, soit en chantant, soit en jouant d'un instrument. Le sorcier devra connaître ou avoir écouté, même de façon incomplète, l'oeuvre musicale qu'il souhaite reproduire. Pour ce faire, le personnage a un niveau de compétence de Musique équivalent à celui déterminé par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	50	70	90	120
Int. R.	6	8	10	12

Initial : 120 en Musique.

Intermédiaire : 180 en Musique.

Avancé : 240 en Musique.

Arcane : 280 en Musique.

Maintien : 5 / 5 / 5 / 10

Type de sort : Effet

Mezzo Forte

Niveau : 34 **Action :** Active

Effet : En créant une note musicale discordante, le sorcier déchaîne une onde sonore destructive qui abat toute chose solide avec laquelle elle entre en contact. L'attaque se fait sur le Mode Energie et a une base de dégâts très basse mais, si elle inflige des dégâts, le défenseur doit réussir un test de RPhy contre une difficulté égale à 10 fois la perte de points de vie subie (jusqu'à un maximum de 240) ou subir des dégâts supplémentaires équivalents à la marge d'échec. Par exemple, si ce sort est lancé au Degré Intermédiaire (dégâts de 20) et que l'attaque entraîne la perte de 16 Points de Vie, la personne affectée devra faire son test de RPhy contre 160.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	90	120	150
Int. R.	7	9	11	13

Initial : Base de dégâts 10.

Intermédiaire : Base de dégâts 20.

Avancé : Base de dégâts 30.

Arcane : Base de dégâts 40.

Maintien : Non

Type de sort : Attaque

Adagio

Niveau : 44 **Action :** Active

Effet : Ce sort crée une mélodie chargée d'émotions fortes qui atteignent tous ceux qui l'écoutent en moins d'un round. Toutes les personnes touchées doivent réussir un test de RMys ou être complètement submergées par l'émotion choisie par le sorcier pour la symphonie.

Si quelqu'un écoute partiellement Adagio ou s'il arrive à couvrir ses oreilles, il obtient un bonus de +40 à son test de Résistance.

Adagio est entendu dans une zone autour du sorcier, à l'intérieur de laquelle le lanceur ne peut choisir ses cibles.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	160	220	280
Int. R.	7	9	11	13

Initial : 120 RMys / 20 m de rayon.

Intermédiaire : 140 RMys / 50 m de rayon.

Avancé : 160 RMys / 100 m de rayon.

Arcane : 180 RMys / 150 m de rayon.

Maintien : 5 / 10 / 15 / 20

Type de sort : Automatique

Allegro

Niveau : 54 **Action :** Active

Effet : Crée la plus belle mélodie imaginable, qui étourdit et éblouit ceux qui l'écoutent. Tous ceux qui sont autour du sorcier doivent réussir tous les deux rounds une RMys ou subir l'état de Fascination, et être incapables de réaliser des actions actives de leur propre volonté. Les cibles sourdes sont immunisées contre ce sort, et si quelqu'un écoute la musique partiellement ou réussit à se couvrir les oreilles, il obtient un bonus de +40 à son test de Résistance.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	160	220	280
Int. R.	7	9	11	13

Initial : 120 RMys / 10 m de rayon.

Intermédiaire : 140 RMys / 25 m de rayon.

Avancé : 160 RMys / 50 m de rayon.

Arcane : 180 RMys / 100 m de rayon.

Maintien : 5 / 10 / 15 / 20

Type de sort : Automatique

Presstissimo

Niveau : 64 **Action :** Active

Effet : Ce sort crée une mélodie frénétique qui augmente la rapidité de réaction de tous ceux qui l'écoutent et qui sont désignés par le lanceur. Les personnes affectées qui sont proches du sorcier obtiennent immédiatement un bonus à leur initiative et augmentent leur rapidité de déplacement.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	180	240	300
Int. R.	8	10	12	14

Initial : 10 m de rayon / +1 au Mouvement / +30 à l'Initiative.

Intermédiaire : 20 m de rayon / +2 au Mouvement / +30 à l'Initiative.

Avancé : 30 m de rayon / +2 au Mouvement / +40 à l'Initiative.

Arcane : 40 m de rayon / +3 au Mouvement / +50 à l'Initiative.

Maintien : 5 / 10 / 15 / 20

Type de sort : Effet

Fortissimo

Niveau : 74

Action : Active

Effet : Le sorcier obtient un contrôle absolu sur n'importe quel son produit dans la zone d'influence déterminée par le Degré du sort. Il peut le modifier, augmenter sa puissance ou le rendre complètement imperceptible. Par exemple, il pourrait réunir de faibles murmures dans l'environnement pour former une agréable mélodie ou déformer les paroles d'une personne. À moins que le son n'ait une présence en tant que tel, ou qu'il soit produit par un être avec une Gnose de 40 ou plus, personne ne peut éviter les effets de ce sortilège.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	180	240	300
Int. R.	8	10	12	14

Initial : 10 m de rayon.

Intermédiaire : 25 m de rayon.

Avancé : 50 m de rayon.

Arcane : 100 m de rayon.

Maintien : 10 / 15 / 20 / 30

Type de sort : Effet

Marziale

Niveau : 84

Action : Active

Effet : Crée une puissante mélodie qui renforce l'endurance innée de ceux qui l'écoutent et sont désignés par le lanceur. Les personnes affectées qui se trouvent autour du sorcier obtiennent différents bonus, décrits dans les Degrés du sort. Les bénéfices de ce sort ne se superposent pas, donc un individu qui est dans la zone d'influence de deux Marziale différents n'applique pas deux fois les bonus.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	180	240	300
Int. R.	8	10	12	14

Initial : 10 m de rayon / +2 à l'IP / +20 en RMys.

Intermédiaire : 25 m de rayon / +3 à l'IP / +20 en RMys et en RPhy.

Avancé : 50 m de rayon / +4 à l'IP / +20 en RMys, en RPhy et en RPsy / Seuil d'invulnérabilité de 50.

Arcane : 100 m de rayon / +5 à l'IP / +30 en RMys, en RPhy et en RPsy / Seuil d'invulnérabilité de 60.

Maintien : 5 / 10 / 15 / 20

Type de sort : Effet

Anima

Niveau : 94

Action : Active

Effet : Anima est un sort qui charge une mélodie de pouvoirs surnaturels pour pénétrer automatiquement l'âme de ceux qui l'écoutent. Anima doit être lancé en combinaison avec un autre sort, de type Animique, rendant ce sortilège Automatique et le faisant agir sur tous ceux qui sont à moins de 50 mètres du sorcier et qui écoutent la mélodie plus d'un round. La RMys à dépasser est la même que celle du sort affecté par Anima, mais si quelqu'un perçoit partiellement la mélodie ou s'il arrive à couvrir ses oreilles, il obtient un bonus de +40 à son test de RMys.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	300	450	600	800
Int. R.	8	10	12	14

Initial : Affecte les sorts en Degré Initial.

Intermédiaire : Affecte les sorts en Degré Intermédiaire.

Avancé : Affecte les sorts en Degré Avancé.

Arcane : Affecte les sorts en Degré Arcane.

Maintien : 5 / 10 / 15 / 20

Type de sort : Automatique

NOBLESSE

Cette voie secondaire regroupe tous les principes en relation avec l'apparence, la position sociale et la supériorité sur les autres. C'est la magie dont usent la noblesse et les grands seigneurs pour assurer leur domination sur les autres.

Liens fermés : Création, Destruction, Feu, Essence, Nécromancie.

Visage

Niveau : 4

Action : Active

Effet : Élimine les imperfections externes qui peuvent altérer le visage de la cible du sort, couvrant ces effets d'une douce couche de maquillage surnaturel et appliquant un léger effet curatif qui élimine toute maladie de la peau et en rehausse le teint. Le personnage obtient une apparence de vitalité et de bonne santé.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	30	50	80	120
Int. R.	5	8	10	12

Initial : Les effets généraux décrits pour le sort.

Intermédiaire : Comme pour le Degré Initial, mais le personnage augmente d'un point son Apparence (jusqu'à un maximum de 9) ce qui le fait paraître plus jeune de quelques années.

Avancé : Comme pour le Degré Intermédiaire, mais il augmente de deux points son Apparence (jusqu'à un maximum de 10).

Arcane : Comme pour le Degré Avancé, mais il augmente de trois points son Apparence (jusqu'à un maximum de 10).

Maintien : 5 / 5 / 5 / 10 Quotidien

Type de sort : Effet

Parfum

Niveau : 14

Action : Active

Effet : Ce sort modifie l'odeur corporelle de la cible désignée par le sorcier, la transformant en un arôme d'une fragrance suave et agréable au nez, qui évoque des sensations plaisantes à qui les respire dans une zone déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	40	60	90	120
Int. R.	5	8	10	12

Initial : Les effets généraux décrits pour le sort / 20 m de rayon.

Intermédiaire : Comme pour le Degré Initial, mais à chaque fois qu'une personne affectée par ce sort doit réussir un test de Style sur lequel peut influencer son odeur corporelle, elle augmente automatiquement d'un niveau la difficulté atteinte / 30 m de rayon.

Avancé : Comme pour le Degré Intermédiaire, mais augmente automatiquement de deux niveaux la difficulté atteinte / 40 m de rayon.

Arcane : Comme pour le Degré Avancé, mais tous ceux qui sentent le parfum pendant plus de 5 rounds doivent réussir un test de RMys contre 100 ou passer automatiquement en état de Fascination, restant étourdis et plus sensibles aux paroles de la cible du sort / 50 m de rayon.

Maintien : 5 / 5 / 5 / 10 Quotidien

Type de sort : Effet, Automatique

Muse

Niveau : 24

Action : Active

Effet : Accorde au lanceur l'inspiration nécessaire pour donner une interprétation magistrale de toute forme d'art traditionnel comme jouer d'un instrument, chanter, danser, peindre, écrire, composer... Ce sort accorde au sorcier, soit la valeur indiquée par le Degré du sort dans la compétence secondaire mise à l'épreuve (Musique, Danse ou Art), soit la moitié de cette valeur comme bonus à sa propre compétence. Bien qu'il n'y ait pas de maintien, les effets de ce sort durent le temps suffisant pour finir l'œuvre commencée, tant que cela ne prend pas plus d'un jour.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	11	13

Initial : 120 de compétence.

Intermédiaire : 180 de compétence.

Avancé : 240 de compétence.

Arcane : 280 de compétence.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Garde-Robe

Niveau : 34 Action : Active

Effet : Transforme temporairement les vêtements de la cible du sort en d'autres d'une qualité exquise, et leur donne la capacité de rester propres et sans le moindre pli à tout moment. Les taches et les éclaboussures rebondissent sur la toile sans causer la moindre imperfection au tissu et tout accrocs sera recousu de façon surnaturelle en quelques secondes.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	90	120	150
Int. R.	6	9	11	13

Initial : Les effets généraux décrits pour le sort.

Intermédiaire : Comme pour le Degré Initial, mais pendant qu'il porte les vêtements, le personnage obtient un bonus de +50 à sa compétence secondaire Style.

Avancé : Comme pour le Degré Intermédiaire, mais les vêtements varient de forme et de couleur suivant la situation et le besoin du moment, tout en conservant à tout moment un aspect resplendissant et impressionnant.

Arcane : Comme pour le Degré Avancé, mais les vêtements accordent un IP de 4, contre tout type d'attaque, et se réparent automatiquement s'ils subissent des dégâts, tant qu'ils ne sont pas d'origine surnaturelle.

Maintien : 5 / 5 / 5 / 10 Quotidien

Type de sort : Effet

Conversation Agréable

Niveau : 44 Action : Active

Effet : Permet de ressentir les pensées superficielles et les centres d'intérêts les plus courants d'un individu pour pouvoir avoir avec lui une conversation qui lui soit agréable ou distrayante. La personne affectée peut résister en réussissant un test de RMys ou RPsy. En cas d'échec, le mage obtient seulement un bonus de +200 à tous ses jets de Style et Persuasion dans le but de fasciner la cible et de l'attirer, au cours d'une conversation élémentaire. Pour que le sort fonctionne il faut parler au moins 30 secondes avec une personne qui n'est pas ouvertement hostile. Bien qu'il n'y ait pas de maintien, le bonus est valable tant que la conversation dure.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	100	120	150
Int. R.	7	10	12	14

Initial : 120 RMys ou RPsy.

Intermédiaire : 160 RMys ou RPsy.

Avancé : 200 RMys ou RPsy.

Arcane : 240 RMys ou RPsy.

Maintien : Non

Type de sort : Automatique

Grandeur

Niveau : 54 Action : Active

Effet : Ce sort recouvre le sorcier d'une chape de grandeur, lui accordant une puissante autorité qui intimide tous ceux qui sont habitués à obéir aux ordres. Tous ceux qui se trouvent dans une zone de 5 mètres autour de lui devront réussir un jet de RMys ou de RPsy, sous peine de se sentir poussés à lui plaire, le traitant avec le respect et la déférence dus à un supérieur. Un soldat ne posera pas de questions, un aubergiste offrira sa meilleure table et les serveurs s'agenouilleront à son passage en répondant au moindre de ses désirs. Grandeur n'a aucun effet sur les individus qui ont une attitude hostile marquée contre le lanceur, ceux qui le connaissent ou sont capables de sentir qu'ils sont son égal ou qu'ils lui sont supérieurs, ou bien les êtres qui, simplement, considèrent qu'ils ne pourraient obéir au sorcier sous aucun prétexte. Les personnes affectées peuvent refaire le test uniquement lorsque le lanceur fait une action tellement inappropriée qu'ils remettent en question leur soumission.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	100	120	150
Int. R.	7	10	12	14

Initial : 120 RMys ou RPsy.

Intermédiaire : 160 RMys ou RPsy.

Avancé : 200 RMys ou RPsy.

Arcane : 240 RMys ou RPsy.

Maintien : 10 / 10 / 15 / 15

Type de sort : Automatique

Conquête des Cœurs

Niveau : 64 Action : Active

Effet : Ce sort altère la perception des personnes en présence du lanceur ou de la cible qu'il a désignée, leur faisant ressentir qu'il est un être d'une beauté et d'une sensualité enivrante. Toute personne sexuellement compatible avec le personnage qui est touchée par ces effets doit réussir un test de RMys ou de RPsy, sous peine d'être automatiquement charmée, montrant un intérêt marqué conforme à sa nature, sa personnalité ou sa façon d'être. De plus, l'individu sur lequel est placé ce sort obtient un bonus de +200 en Persuasion (Séduction) contre toute personne qui aurait échoué au test. Pour être affecté par ce sortilège il faut accorder une véritable attention à l'apparence de l'individu qui en bénéficie.



Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	150	200	250
Int. R.	8	11	13	15

Initial : 120 RMys ou RPsy.

Intermédiaire : 160 RMys ou RPsy.

Avancé : 200 RMys ou RPsy.

Arcane : 240 RMys ou RPsy.

Maintien : 5 / 10 / 10 / 15 Quotidien

Type de sort : Automatique

Présence Absolue

Niveau : 74 **Action :** Active

Effet : Ce sortilège fait que n'importe quel individu dans un rayon déterminé par le Degré du sort autour du sorcier concentre complètement son attention sur lui, devenant incapable de fixer du regard ou de se concentrer sur une autre personne que celui-ci. Toute personne qui tente de faire une activité qui n'est pas centrée sur le sorcier subit automatiquement un malus de -40 à toutes les actions (-120 si l'action est en relation avec les compétences de perception). Pour être affecté par ce sort il faut simplement être à l'intérieur de la zone et échouer à un test de RMys ou de RPsy.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	150	200	250
Int. R.	9	12	14	16

Initial : 120 RMys ou RPsy / 20 m de rayon.

Intermédiaire : 160 RMys ou RPsy / 50 m de rayon.

Avancé : 200 RMys ou RPsy / 100 m de rayon.

Arcane : 240 RMys ou RPsy / 150 m de rayon.

Maintien : 10 / 10 / 15 / 20

Type de sort : Automatique

Perfection

Niveau : 84 **Action :** Active

Effet : La cible du sort altère son apparence physique, la rendant automatiquement parfaite.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	150	200	250
Int. R.	9	12	14	16

Initial : La cible obtient une Apparence de 10 et un bonus de +100 à ses compétences Style, Persuasion, Intimidation et Commandement.

Intermédiaire : Comme pour le Degré Initial, mais ses blessures disparaissent toujours sans laisser de marques ou de cicatrices. Elle augmente de 3 points sa base de Régénération.

Avancé : Comme pour le Degré Intermédiaire, mais le bonus en Style, Persuasion, Intimidation et Commandement passe à +200.

Arcane : Comme pour le Degré Avancé, mais le personnage obtient un bonus de +1 à toutes ses caractéristiques.

Maintien : 15 / 15 / 20 / 25 Quotidien

Type de sort : Effet

Le Roi du Monde

Niveau : 94 **Action :** Active

Effet : Le sorcier utilise la magie pour diviner ses capacités sociales, se transformant en centre de l'attention et de la vénération de tous ceux qui l'entourent. Toute personne dans un rayon autour de lui déterminé par le Degré du sort doit réussir automatiquement un test de RMys, ou il considérera le sorcier comme son maître et son idéal, le sommet de son admiration. Le sorcier n'aura pas de véritable contrôle sur les personnes affectées, qui continueront à se comporter suivant leur personnalité, mais elles essaieront toutes de satisfaire, d'aider et d'obtenir l'approbation du lanceur comme si elles étaient ses fidèles adeptes.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	300	450	500	700
Int. R.	10	13	15	17

Initial : 500 m de rayon / 120 RMys.

Intermédiaire : 1 km de rayon / 160 RMys.

Avancé : 2 km de rayon / 200 RMys.

Arcane : 5 km de rayon / 240 RMys.

Maintien : 15 / 15 / 20 / 25 Quotidien

Type de sort : Effet

PAIX

C'est la voie qui incarne l'harmonie et l'absence de conflits.

Liens fermés : Obscurité, Destruction, Feu, Illusion, Nécromancie.

Bouclier Salvateur

Niveau : 4 **Action :** Passive

Effet : Crée une barrière protectrice qui abrite de tout type d'attaque. Dans le cas d'une utilisation pour protéger plusieurs individus contre une attaque de zone, le sort permet de protéger autant de cibles qu'il est indiqué pour le Degré du sort sans souffrir pour autant de dégâts supplémentaires ni appliquer de malus à la compétence défensive du lanceur.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	50	100	160	240
Int. R.	6	8	10	14

Initial : Le bouclier a 300 Points de Vie / Il peut protéger jusqu'à deux personnes sans aucun malus.

Intermédiaire : Le bouclier a 900 Points de Vie / Il peut protéger jusqu'à cinq personnes sans aucun malus.

Avancé : Le bouclier a 1 500 Points de Vie / Il peut protéger jusqu'à huit personnes sans aucun malus.

Arcane : Le bouclier a 3 000 Points de Vie / Il peut protéger jusqu'à douze personnes sans aucun malus.

Maintien : 5 / 15 / 20 / 25

Type de sort : Défense

Équilibre Intérieur

Niveau : 14 **Action :** Passive

Effet : Le sorcier ou la cible désignée par celui-ci atteint un niveau de paix intérieure qui l'immunise contre tout effet qui peut déséquilibrer son état d'esprit.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Initial : Le personnage est immunisé contre les états psychologiques négatifs.

Intermédiaire : Comme pour le Degré Initial, mais le personnage obtient en outre un +40 à ses résistances contre les effets déséquilibrants.

Avancé : Comme pour le Degré Intermédiaire, mais le bonus applicable est de +80.

Arcane : Le personnage ne peut être affecté par aucun effet qui altère négativement ou de façon déséquilibrante sa conduite.

Maintien : 15 / 20 / 25 / 30 Quotidien

Type de sort : Effet

Défenseur

Niveau : 24 **Action :** Active

Effet : Accorde un bonus à la compétence de défense d'un individu qui utilise une manœuvre de Défense totale. Affecte autant de personnes que le détermine le lanceur, tant que la somme de leurs présences ne dépasse pas ce qui est indiqué dans le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	100	140	200
Int. R.	6	8	10	12

Initial : +20 à la compétence de défense / Présence maximale affectable de 60.

Intermédiaire : +20 à la compétence de défense / Présence maximale affectable de 100.

Avancé : +30 à la compétence de défense / Présence maximale affectable de 150.

Arcane : +40 à la compétence de défense / Présence maximale affectable de 250.

Maintien : 10 / 10 / 15 / 20

Type de sort : Effet

Détecter l'Harmonie

Niveau : 34 Action : Active

Effet : Le sorcier détecte les personnes à l'intérieur du rayon du sort qui ont des sentiments pacifiques et ceux qui en ont des violents, si ils ne dépassent pas la RMys déterminée par le Degré du sortilège.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	100	120	140
Int. R.	8	10	12	14

Initial : 10 m de rayon / 100 RMys.

Intermédiaire : 25 m de rayon / 120 RMys.

Avancé : 50 m de rayon / 140 RMys.

Arcane : 100 m de rayon / 160 RMys.

Maintien : 10 / 10 / 15 / 15

Type de sort : Détection

Havre de Paix

Niveau : 44 Action : Active

Effet : Ce sort génère une zone capable de faire perdre tout instinct agressif. Quiconque pénètre à l'intérieur doit réussir automatiquement un test de RMys contre la difficulté déterminée par le Degré du sort sous peine de perdre toute attitude violente. Une personne affectée par ce sort ne peut plus retenter le test, sauf si elle ressent quelque chose qui pourrait lui rendre son comportement agressif. Quelqu'un qui a réussi le test n'est plus affecté par les effets de Havre de Paix tant qu'il ne sort pas de sa zone d'influence. La zone reste statique, là où elle a été lancée.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	160	220	280	300
Int. R.	8	10	12	14

Initial : 10 m de rayon / 100 RMys.

Intermédiaire : 25 m de rayon / 120 RMys.

Avancé : 50 m de rayon / 140 RMys.

Arcane : 100 m de rayon / 160 RMys.

Maintien : 20 / 25 / 30 / 30 Quotidien

Type de sort : Automatique

Signe de Paix

Niveau : 54 Action : Passive

Effet : Le sorcier annule une action offensive dirigée contre lui. Pour être affecté il faut être à l'origine d'une attaque dont la cible est le lanceur (y compris s'il y a d'autres individus également visés par l'attaque). Pour éviter ces effets, il faut réussir une RMys contre une difficulté indiquée par le Degré du sort. Une même attaque ne peut être affectée qu'une fois par un sort de Signe de Paix.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	180	260	340
Int. R.	8	10	12	14

Initial : 120 RMys.

Intermédiaire : 160 RMys.

Avancé : 200 RMys.

Arcane : 240 RMys.

Maintien : Non

Type de sort : Automatique

Défense Absolue

Niveau : 64 Action : Active

Effet : Quand le sorcier ne fait aucune action offensive pendant un round, il peut ajouter un bonus à sa Projection magique pour se défendre.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	50	80	110	140
Int. R.	6	9	12	15

Initial : +20 à la Projection magique en défense.

Intermédiaire : +30 à la Projection magique en défense.

Avancé : +40 à la Projection magique en défense.

Arcane : +50 à la Projection magique en défense.

Maintien : 10 / 10 / 15 / 15

Type de sort : Effet

Ailes du Salut

Niveau : 74 Action : Passive

Effet : Crée une barrière protectrice qui protège de tout type d'attaque. Le sort permet de protéger tous les individus à l'intérieur du rayon d'action qui est indiqué pour le Degré du sort sans souffrir pour autant de dégâts supplémentaires ni appliquer de malus à la compétence défensive du lanceur.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	150	250	350	450
Int. R.	9	11	13	15

Initial : Le bouclier a 500 Points de Vie / 5 m de rayon.

Intermédiaire : Le bouclier a 1 200 Points de Vie / 15 m de rayon.

Avancé : Le bouclier a 2 500 Points de Vie / 25 m de rayon.

Arcane : Le bouclier a 5 000 Points de Vie / 50 m de rayon.

Maintien : 15 / 25 / 35 / 45

Type de sort : Défense

Paix Absolue

Niveau : 84 Action : Active

Effet : La cible de ce sort est imprégnée d'une énergie de la paix la plus pure, qui l'empêchera d'amorcer des actes violents de quelque sorte que ce soit. Quiconque échouant à la RMys déterminée par le Degré du sortilège ne peut plus faire d'actions offensives contre personne de façon consciente. Son essence violente disparaissant complètement, il n'est alors plus nécessaire de maintenir le sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	180	240	300
Int. R.	9	11	13	15

Initial : 120 RMys.

Intermédiaire : 140 RMys.

Avancé : 160 RMys.

Arcane : 180 RMys.

Maintien : Non

Type de sort : Animique

Pax In Terrax

Niveau : 94 Action : Active

Effet : Lancer ce sort crée une zone de non-violence absolue, dans laquelle il ne peut y avoir aucun conflit ou guerre. Tous les individus qui entrent dans cette zone doivent réussir automatiquement un test de RMys contre la valeur indiquée dans le Degré du sort ou abandonner toute idée de violence ou de confrontation, et être incapables de faire des actions violentes. Une personne qui échoue au test de Résistance ne peut plus le refaire tant qu'elle est dans la zone d'action du sort, alors que celles qui le réussissent doivent le refaire à chaque fois qu'elles tentent de réaliser une action violente et qu'elles sont toujours dans la zone d'influence du sortilège.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	350	600	1.000	1.600
Int. R.	8	10	12	14

Initial : 1 km de rayon / 120 RMys.

Intermédiaire : 5 km de rayon / 140 RMys.

Avancé : 15 km de rayon / 160 RMys.

Arcane : 50 km de rayon / 180 RMys.

Maintien : 35 / 60 / 100 / 160 Quotidien

Type de sort : Automatique



PÉCHÉ

Cette voie secondaire est la plus obscure et la plus retorse de toutes, car elle regroupe tous les pouvoirs en relation avec les émotions négatives, le péché et plus globalement le mal à l'état pur. C'est la magie utilisée par la grande majorité des créatures infernales, ainsi que par les adorateurs des divinités maléfiques de chaque culture.

Liens fermés : Lumière, Eau, Terre, Essence, Illusion.

Ressentir le Péché

Niveau : 4 **Action :** Active

Effet : Grâce à ce sort, le sorcier peut voir les péchés que quelqu'un a commis. Il n'obtiendra aucune information spécifique sur eux (il saura le type de péché sans savoir exactement ce qu'ils ont fait), mais il en ressentira plus ou moins le degré de gravité et approximativement à quel moment ils ont été perpétrés. Par exemple, il pourra savoir que le péché commis par une personne est le mensonge, mais sans savoir sur quoi ou pourquoi il a menti. Le lanceur peut ressentir un péché tous les 10 points de marge d'échec de la cible à son test de RMys contre la difficulté prévue par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	40	60	90	120
Int. R.	6	8	10	12

Initial : 120 RMys.

Intermédiaire : 140 RMys.

Avancé : 160 RMys.

Arcane : 180 RMys.

Maintien : Non

Type de sort : Détection

Inciter au Péché

Niveau : 14 **Action :** Active

Effet : La cible du sorcier est incitée à commettre le péché capital qui lui correspond le plus. Une personne très gourmande ressentira le besoin de manger en permanence, alors qu'un individu porté à la luxure se jettera dans les bras de toute personne proche qu'il considère comme attractive. Quiconque échoue à la RMys du sort sera affecté et n'aura le droit de refaire le test qu'à chaque fois qu'il verra quelque chose qui lui donnera à nouveau l'envie de pécher.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	50	70	100	140
Int. R.	6	8	10	12

Initial : 120 RMys.

Intermédiaire : 140 RMys.

Avancé : 160 RMys.

Arcane : 180 RMys.

Maintien : 5 / 10 / 10 / 15 **Quotidien**

Type de sort : Animique

Gourmandise

Niveau : 24 **Action :** Active

Effet : Le sorcier récupère automatiquement une partie des points de Zéon (arrondie à l'inférieur par tranches de 5) et de Ki dépensés dans un rayon autour de lui déterminé par le Degré du sort. Par exemple, si le lanceur a activé Gourmandise en Degré Initial et qu'un sorcier lance un sort dans son rayon d'action avec un coût en Zéon de 100 points, il récupérera automatiquement 10 points de Zéon. Gourmandise n'a aucun effet sur les sorts innés ou les pouvoirs magiques qui ne consomment pas de Zéon, pas plus que sur les capacités utilisées par le lanceur.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	100	140	180
Int. R.	7	9	11	13

Initial : Absorbe 10 % / 10 m de rayon.

Intermédiaire : Absorbe 20 % / 20 m de rayon.

Avancé : Absorbe 30 % / 40 m de rayon.

Arcane : Absorbe 50 % / 60 m de rayon.

Maintien : 5 / 5 / 10 / 10

Type de sort : Effet

Luxure

Niveau : 34 **Action :** Active

Effet : La cible du sort se transforme en un aimant pour toute personne attirée par le genre de celle-ci. Toute personne dans ce cas qui la voit et ne réussit pas la RMys déterminée par le Degré du sort se sentira extrêmement attirée physiquement par la cible, et celle qui échouera de plus de 40 points au test subira une attraction obsessionnelle et malade, perdant même la raison et faisant tout pour posséder l'objet de son désir. Tout individu affecté peut refaire le test une fois par heure. La cible du sort peut résister à Luxure si elle le désire, en dépassant la RMys du sortilège.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	100	120	150
Int. R.	7	9	11	13

Initial : 140 RMys.

Intermédiaire : 160 RMys.

Avancé : 180 RMys.

Arcane : 200 RMys.

Maintien : 5 / 5 / 10 / 10

Type de sort : Automatique

Avarice

Niveau : 44 **Action :** Active

Effet : Dérobera automatiquement un objet en possession de la cible du sort, le faisant apparaître devant le sorcier. Il n'est pas nécessaire que l'objet puisse se "déplacer" jusqu'au lanceur. Ce sortilège peut affecter depuis quelque chose que la cible tient dans ses mains, jusqu'aux vêtements ou aux pièces d'armure qu'elle porte. L'objet choisit ne peut avoir une présence supérieure à celle qui est déterminée par le Degré du sort. Toute personne consciente qu'elle pourrait être la cible de ce sort peut essayer de résister à ses effets en réussissant une RMys.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	50	80	120	260
Int. R.	8	10	12	14

Initial : 120 RMys / Présence maximale de 50.

Intermédiaire : 140 RMys / Présence maximale de 80.

Avancé : 160 RMys / Présence maximale de 100.

Arcane : 180 RMys / Présence maximale de 120.

Maintien : Non

Type de sort : Automatique

Paresse

Niveau : 54 **Action :** Active

Effet : La cible est soumise à un profond état de paresse. Par conséquent, durant toute la durée de l'effet du sortilège elle ne pourra réaliser que des actions passives. Pour résister aux effets de ce sort il faut réussir un test de RMys contre la difficulté déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	80	100	120
Int. R.	7	9	11	13

Initial : 100 RMys.

Intermédiaire : 120 RMys.

Avancé : 140 RMys.

Arcane : 160 RMys.

Maintien : 5 / 5 / 10 / 10

Type de sort : Effet

Orgueil

Niveau : 64 **Action :** Active

Effet : Celui qui souffre de cet effet obtient une confiance en lui-même illimitée, méprisant les compétences de tous ceux qui l'entourent. Cette personne augmente automatiquement ses compétences, obtenant des bonus spéciaux déterminés par le Degré du sort. Toutefois, dans le même temps ses capacités spéciales sont très limitées, avec une incapacité à utiliser les techniques de Ki ou les Ars Magnus, les pouvoirs psychiques de Niveau 2 ou 3, ou les sort d'un niveau supérieur à 40, bien que les effets maintenus restent en place normalement. Pour résister à ces effets, il faut réussir une RMys contre une difficulté déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	100	120	150
Int. R.	7	9	11	13

Initial : 120 RMys / +10 à toutes les actions / +50 au Style.

Intermédiaire : 140 RMys / +20 à toutes les actions / +100 au Style.

Avancé : 160 RMys / +20 à toutes les actions / +150 au Style / +100 en Résistance à la douleur.

Arcane : 180 RMys / +30 à toutes les actions / +200 au Style / +150 en Résistance à la douleur.

Maintien : 5 / 5 / 10 / 10

Type de sort : Animique

Colère

Niveau : 74 **Action :** Active

Effet : La cible du sorcier entre dans un état de Colère digne d'un berserker qu'elle ne peut contrôler, attaquant immédiatement tous ceux qui sont l'objet de sa fureur. Le sorcier pourra, en lançant le sort, cibler contre qui toute cette colère sera dirigée. Pour résister aux effets de ce sort il faut réussir un test de RMys contre la difficulté déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	140	180	220
Int. R.	8	10	12	14

Initial : 120 RMys.

Intermédiaire : 140 RMys.

Avancé : 160 RMys.

Arcane : 180 RMys.

Maintien : 5 / 5 / 10 / 10

Type de sort : Animique

Envie

Niveau : 84 **Action :** Active

Effet : Si la cible échoue au test de RMys déterminé par le Degré du sort, elle subira tout ce que subit le sorcier, tant en positif qu'en négatif. Par exemple, si le personnage affecté inflige des dégâts au lanceur, il subira les mêmes dégâts. Ou si le sorcier reçoit n'importe quel effet mystique, quelle que soit sa nature, ce dernier sera aussi transféré.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	150	200	250
Int. R.	9	11	13	15

Initial : 120 RMys.

Intermédiaire : 140 RMys.

Avancé : 160 RMys.

Arcane : 180 RMys.

Maintien : 5 / 5 / 10 / 10

Type de sort : Animique

La Semence du Mal

Niveau : 94 **Action :** Active

Effet : Un individu affecté par ce sortilège devient entièrement mauvais, perdant tout concept de moralité. Le personnage devient automatiquement d'une méchanceté extrême. Une personne réellement pure, sans aucun concept du mal en elle, est immunisée contre ce sort. Pour résister à ses effets, il faut réussir un test de RMys contre la difficulté déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	180	260	320
Int. R.	10	12	14	16

Initial : 120 RMys.

Intermédiaire : 140 RMys.

Avancé : 160 RMys.

Arcane : 180 RMys.

Maintien : Non

Type de sort : Animique





CONNAISSANCE

Connaissance est une voie secondaire primordiale qui domine le concept même du savoir. Les sorciers qui l'utilisent ont la maîtrise sur tout ce qui peut être appris.

Liens fermés : Destruction, Feu, Terre, Illusion.

Catégoriser

Niveau : 4 **Action :** Active

Effet : Le lanceur du sort obtient des connaissances sur la nature d'une création et peut, par exemple, l'utiliser sur un plat cuisiné pour tenter de découvrir sa recette, ou sur un engin pour voir comment et de quoi il est fait. Il ne permet pas au lanceur de savoir comment recréer une telle chose, mais au moins il le guide sur les matériaux à chercher ou les éléments à utiliser. Si l'objet ciblé est particulièrement complexe, ou s'il possède une présence très élevée, il sera immunisé contre ce sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	30	60	90	120
Int. R.	5	7	9	11

Initial : Le lanceur sait dans quel champ d'étude l'objet se situe : cuisine, mécanique, forge... sans avoir plus d'informations.

Intermédiaire : Il obtient des informations sur les matériaux qui composent l'objet, ainsi qu'une idée approximative du pourcentage de chacun d'entre eux dans la composition finale.

Avancé : Il obtient une vague idée de comment l'objet fonctionne, mais pas à quoi il sert.

Arcane : Le lanceur obtient une vague idée de comment a été créé l'objet, mais pas suffisamment pour savoir comment le créer à nouveau.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Savoir

Niveau : 14 **Action :** Active

Effet : Accorde au lanceur un savoir inné dans une matière. Le sorcier obtient une valeur dans la compétence de connaissance qu'il souhaite, la substituant à celle qu'il avait déjà. Un personnage peut lancer plusieurs fois ce sort, mais à chaque fois il doit choisir un savoir différent.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	40	80	120	160
Int. R.	6	9	11	13

Initial : 40 à une compétence.

Intermédiaire : 60 à une compétence.

Avancé : 80 à une compétence.

Arcane : 100 à une compétence.

Maintien : 5 / 10 / 15 / 20

Type de sort : Effet

Connaissance des Faiblesses

Niveau : 24 **Action :** Active

Effet : Permet au sorcier de voir les imperfections et les faiblesses de quelque chose ou de quelqu'un. Lancé sur une créature, il permet de découvrir ses défauts et ses faiblesses, alors que si la cible est un objet, le sorcier saura s'il a une faiblesse particulière contre quelque chose et quel est son point de faille. La seule condition pour être affecté par ce sort est de se trouver en présence du lanceur, mais la cible peut résister à ses effets en réussissant une RMys.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	100	140	180
Int. R.	7	9	11	13

Initial : 120 RMys.

Intermédiaire : 140 RMys.

Avancé : 160 RMys.

Arcane : 180 RMys.

Maintien : Non

Type de sort : Détection

Savoir la Vérité

Niveau : 34 **Action :** Active

Effet : Le sorcier sait quant quelqu'un lui ment. Si une personne ment face au lanceur, elle doit réussir une RMys contre la difficulté déterminée par le Degré du sort. Si elle échoue, le sorcier saura qu'elle a menti, mais pas exactement à propos de quoi.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	120	160	200
Int. R.	7	9	11	13

Initial : 80 RMys.

Intermédiaire : 100 RMys.

Avancé : 120 RMys.

Arcane : 140 RMys.

Maintien : 10 / 15 / 20 / 20 **Quotidien**

Type de sort : Détection

Savoir Magique

Niveau : 44 **Action :** Active

Effet : Le lanceur obtient les connaissances pour lancer un sort dans une voie qu'il ne connaît pas, tant que ce sortilège n'est pas d'un niveau supérieur à celui indiqué par le Degré du sort. Une fois que Savoir Magique a été exécuté, le sorcier a un maximum de 5 rounds pour utiliser le nouveau sortilège, sous peine d'en perdre la possibilité. Ce sort ne permet pas d'utiliser un sortilège d'une voie opposée à celle dont dépend cette voie secondaire.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	150	200	250
Int. R.	8	10	12	14

Initial : Un sort jusqu'au niveau 20.

Intermédiaire : Un sort jusqu'au niveau 30.

Avancé : Un sort jusqu'au niveau 40.

Arcane : Un sort jusqu'au niveau 50.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Connaissance du Combat

Niveau : 54 **Action :** Active

Effet : Le sorcier perçoit et comprend les compétences d'un adversaire, ainsi que sa tactique de combat et comment anticiper ses déplacements. Ainsi, si la cible ne réussit pas à surpasser la RMys déterminée par le sort, le lanceur obtient un bonus à toutes les compétences opposées à cet ennemi. Pour être affecté par ce sortilège, il suffit d'être en présence du sorcier.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	120	160	200
Int. R.	7	9	11	13

Initial : 140 RMys / +20 à toute action opposée.

Intermédiaire : 160 RMys / +30 à toute action opposée.

Avancé : 180 RMys / +30 à toute action opposée.

Arcane : 200 RMys / +40 à toute action opposée.

Maintien : 5 / 10 / 20 / 20

Type de sort : Automatique

Apprentissage

Niveau : 64 **Action :** Active

Effet : La cible du sort améliore sa capacité à apprendre de nouvelles choses à des niveaux impossibles, diminuant le temps d'études ou de pratique pour maîtriser la connaissance qu'elle souhaite acquérir. Elle pourra par exemple apprendre un sortilège en baissant d'un niveau sa complexité d'apprentissage.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	150	200	250
Int. R.	8	10	12	14

Initial : Diminue d'un niveau les difficultés d'apprentissage.

Intermédiaire : Diminue de deux niveaux les difficultés d'apprentissage.

Avancé : Diminue de trois niveaux les difficultés d'apprentissage.

Arcane : Diminue de quatre niveaux les difficultés d'apprentissage.

Maintien : 10 / 20 / 30 / 40 **Quotidien**

Type de sort : Effet

Conseiller

Niveau : 74 **Action :** Active

Effet : Comme son nom l'indique, ce sort conseille judicieusement le lanceur quant à un questionnement ou un doute. Le sort ne devine rien et n'a pas un savoir supérieur à celui que possède le lanceur, mais en utilisant ses connaissances comme une base il conseillera le lanceur du mieux qu'il peut, ce qui peut prendre plusieurs rounds et nécessiter un maintien.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	100	140	200
Int. R.	6	9	11	13

Initial : Le lanceur obtient un conseil approximatif sur la meilleure décision à prendre. L'indice de certitude est élevé, mais c'est loin d'être une prédiction parfaite.

Intermédiaire : Le conseiller montre l'éventail de possibilités et les éventuelles conséquences de ces événements ainsi que celle qui est la plus susceptible de se produire.

Avancé : Le lanceur obtient un conseil très judicieux à propos des décisions qu'il doit prendre ou de ce qu'il doit faire. L'indice de certitude est très élevé.

Arcane : Le lanceur obtient un conseil détaillé avec toutes les possibilités et possibles conséquences de ses actes, ainsi qu'un pourcentage approximatif des probabilités d'occurrence de chacune d'entre elles.

Maintien : 5 / 10 / 15 / 20

Type de sort : Effet

Accorder des Connaissances

Niveau : 84 **Action :** Active

Effet : Permet de transférer des connaissances d'un individu à un autre. Par exemple, il pourra faire en sorte qu'une personne perde ses connaissances sur l'archéologie ou les rituels occultes pour les accorder à un autre individu tant que durera le sortilège. En termes de jeu, Accorder des Connaissances permet de transmettre une compétence intellectuelle dont la valeur ne dépasse pas la valeur indiquée par le Degré du sort. Il faut noter que le lanceur peut choisir s'il transfère toutes les informations pertinentes ou seulement un thème en particulier. Cette compétence permet également d'envoyer des informations ayant trait à la connaissance de sorts, dans une proportion maximale équivalente à la valeur déterminée par le Degré du sortilège. Dans ce cas, si le lanceur transfère, par exemple, 40 Niveaux de Magie de Lumière à un individu qui a cette voie à 70, la personne affectée perdra la capacité de lancer les sorts des niveaux 2 à 40, mais pourra continuer à lancer ceux des niveaux 42 à 70. Il est important de garder à l'esprit que ce sort n'accorde pas le Don mystique, donc si l'on transfère des sorts à une personne qui n'a pas cet avantage, elle ne pourra tout simplement pas les utiliser. Pour résister aux effets de ce sortilège il faut réussir une RMys déterminée par le Degré du sort. Une personne affectée peut refaire le test une fois par jour.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	150	200	250
Int. R.	8	10	12	14

Initial : 120 RMys / Compétence intellectuelle jusqu'à une valeur de 50 ou 20 Niveaux de Magie.

Intermédiaire : 140 RMys / Compétence intellectuelle jusqu'à une valeur de 100 ou 40 Niveaux de Magie.

Avancé : 160 RMys / Compétence intellectuelle jusqu'à une valeur de 150 ou 60 Niveaux de Magie.

Arcane : 180 RMys / Compétence intellectuelle jusqu'à une valeur de 200 ou 80 Niveaux de Magie.

Maintien : 5 / 10 / 15 / 20 **Quotidien**

Type de sort : Animique

Vie

Niveau : 94 **Action :** Active

Effet : Ce sort accorde temporairement des expériences vitales au personnage, lui permettant d'augmenter en un instant ses compétences et son savoir. En termes de jeu ce sortilège accorde des niveaux supplémentaires au lanceur, lui donnant momentanément la capacité d'utiliser les PF obtenus pour s'améliorer de façon tout à fait normale. Les effets de ce sort ne se superposent pas, et le sorcier ne peut bénéficier que d'un sort de Vie à la fois.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	400	600	800	1.000
Int. R.	10	12	14	16

Initial : +1 niveau.

Intermédiaire : +2 niveaux.

Avancé : +3 niveaux.

Arcane : +4 niveaux.

Maintien : 40 / 60 / 80 / 100

Type de sort : Effet

SANG

Cette voie secondaire contrôle le principe qui donne la vie aux êtres organiques, celui du sang lui-même.

Liens fermés : Lumière, Air, Feu, Terre, Illusion.

Limites : Bien sûr, les êtres sans circulation sanguine comme les élémentaires, les âmes ou les golems inorganiques sont immunisés contre les sorts de cette voie secondaire.

Ralentissement du Pouls

Niveau : 4 **Action :** Active

Effet : Affecte le torrent sanguin de ses cibles, le ralentissant s'il est anormalement rapide (comme dans le cas d'émotions extrêmes, comme la Colère ou la Peur). La personne affectée se sent relaxée, toute émotion extrême étant éliminée, qu'elle soit d'origine naturelle ou non. La sensation de tranquillité est si grande, que durant la minute qui suit la cible du sort subit un -10 à toutes ses actions physiques. Pour résister aux effets de ce sort il faut réussir un test de RMys contre la difficulté déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	30	60	100	150
Int. R.	5	8	10	13

Initial : 80 RMys.

Intermédiaire : 100 RMys.

Avancé : 120 RMys.

Arcane : 160 RMys.

Maintien : Non

Type de sort : Animique

Coagulation

Niveau : 14 **Action :** Active

Effet : Soigne magiquement les blessures, les suturant et empêchant la perte de sang. Il n'est pas possible d'affecter quelqu'un plus d'une fois par jour avec ce sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	40	80	120	160
Int. R.	6	8	10	13

Initial : Élimine automatiquement toute hémorragie.

Intermédiaire : Redonne 20 % des points de vie perdus à cause de blessures dues à des coupures ou des hémorragies.

Avancé : Redonne 40% des points de vie perdus à cause de blessures dues à des coupures ou des hémorragies.

Arcane : Redonne 60% des points de vie perdus à cause de blessures dues à des coupures ou des hémorragies.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Sang Froid

Niveau : 24 **Action :** Active

Effet : Change la température corporelle des cibles du sort, leur permettant de la réguler en fonction des conditions externes. Ainsi, elles ne seront pas affectées par une météorologie défavorable, et pourront survivre à des déserts glacés ou brûlants. Affecte autant de personnes que le détermine le lanceur, tant que la somme de leurs présences ne dépasse pas ce qui est indiqué dans le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	50	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Initial : Présence maximale affectable de 60.

Intermédiaire : Présence maximale affectable de 100.

Avancé : Présence maximale affectable de 180.

Arcane : Présence maximale affectable de 300.

Maintien : 15 / 20 / 25 / 30 **Quotidien**

Type de sort : Effet

Création de Sang

Niveau : 34 **Action :** Active

Effet : Crée un objet ou une arme à partir du sang du sorcier, le cristallisant jusqu'à le convertir en un matériau d'une extrême dureté. Malheureusement, cela implique obligatoirement le sacrifice d'une partie du propre sang du sorcier, qui perd par ce biais des points de vie comme indiqué par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	120	160	200
Int. R.	6	9	12	15

Initial : Sacrifice de -10 PV / Qualité +0 / Objets jusqu'à 2 kg.

Intermédiaire : Sacrifice de -20 PV / Qualité +5 / Objets jusqu'à 5 kg.

Avancé : Sacrifice de -40 PV / Qualité +10 / Objets jusqu'à 15 kg.

Arcane : Sacrifice de -60 PV / Qualité +15 / Objets jusqu'à 25 kg.

Maintien : 30 / 40 / 50 / 60

Type de sort : Effet

Transfusion

Niveau : 44 **Action :** Active

Effet : En séparant les éléments vitaux du sang du sorcier et en les imprégnant dans le corps d'un allié, cela lui permet de transférer une partie de ses points de vie à une autre personne. La quantité de points de vie sacrifiée par le lanceur est multipliée par la quantité indiquée par le Degré du sort. Par exemple, si le sorcier lance ce sort en Degré Intermédiaire et sacrifie 10 PV, son allié récupère 50 PV. Ce sort ne permet pas de restaurer des membres arrachés ou des pertes définitives, mais il élimine les malus causés par les critiques d'une valeur équivalente aux points de vie sacrifiés.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	40	60	80	100
Int. R.	6	8	10	12

Initial : Points de vie sacrifiés x2.

Intermédiaire : Points de vie sacrifiés x5.

Avancé : Points de vie sacrifiés x10.

Arcane : Points de vie sacrifiés x20.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Saigner

Niveau : 54 **Action :** Active

Effet : Ce sort provoque sur la cible des blessures qui saignent horriblement, augmentant ainsi les dégâts qu'elle subit. Tant qu'il est actif, la personne affectée augmente les dégâts qu'elle subit d'une quantité déterminée par le Degré du sort. Pour que Saigner ait un effet, les dégâts doivent provenir de contusions, d'hémorragies et de coupures, alors que les blessures provoquées par la chaleur, le froid, l'électricité ou l'énergie ne sont pas concernées par cette règle. Pour éviter d'être affectée par ces effets la cible doit réussir un test de RMys, mais elle peut le refaire à chaque fois qu'elle subit un coup dont les dégâts sont accrus par ce sortilège.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	150	200	250
Int. R.	6	9	12	15

Initial : Augmente les dégâts subis de 50 % / 120 RMys.

Intermédiaire : Double les dégâts subis / 140 RMys.

Avancé : Triple les dégâts subis / 160 RMys.

Arcane : Quadruple les dégâts subis / 180 RMys.

Maintien : 10 / 15 / 20 / 25

Type de sort : Animique

Vampirisme

Niveau : 64 **Action :** Active

Effet : Ce sort fait en sorte qu'une arme boive une partie du sang de ceux qu'elle blesse, canalisant leurs énergies vitales et les offrant à celui qui la manie pour qu'il récupère ses points de vie perdus. Dans le cas d'une attaque contre une créature à Encaissement, la quantité drainée doit être divisée par dix.



Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	150	200	250	300
Int. R.	8	10	12	15

Initial : Draine 10 % des blessures causées.

Intermédiaire : Draine 20% des blessures causées.

Avancé : Draine 30% des blessures causées.

Arcane : Draine 40% des blessures causées.

Maintien : 10 / 10 / 15 / 15

Type de sort : Effet

Larmes de Sang

Niveau : 74 **Action :** Active

Effet : Ce sort terrifiant provoque une dilatation du sang dans le cœur de la cible et le fait exploser de l'intérieur sous la pression. Si le personnage échoue à son test de plus de 40 points, il meurt automatiquement. Mais si la marge d'échec est inférieure à 40, il subit les dégâts déterminés dans la description du Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	280	320	360	400
Int. R.	10	13	15	17

Initial : 140 RMys ou RPhy / 50 points de dégâts.

Intermédiaire : 180 RMys ou RPhy / 100 points de dégâts.

Avancé : 220 RMys ou RPhy / 150 points de dégâts.

Arcane : 260 RMys ou RPhy / 200 points de dégâts.

Maintien : Non

Type de sort : Animique

Circulation Sanguine

Niveau : 84 **Action :** Passive

Effet : Augmente la vitesse du torrent sanguin du sorcier et des alliés qu'il désigne, ce qui a pour effet d'augmenter leurs capacités de façon importante. Toutefois, la pression à laquelle est soumis le cœur de ceux qui en bénéficient leur provoque des dégâts internes qui peuvent aller jusqu'à les tuer si le sort est maintenu trop longtemps.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	200	240	300	340
Int. R.	10	12	15	17

Initial : +10 à toutes les actions / -5 PV par round.

Intermédiaire : +20 à toutes les actions / -15 PV par round.

Avancé : +40 à toutes les actions / -30 PV par round.

Arcane : +60 à toutes les actions / -50 PV par round.

Maintien : 40 / 50 / 60 / 70

Type de sort : Effet

Un Monde de Sang

Niveau : 94 **Action :** Active

Effet : Le sorcier obtient une maîtrise absolue sur le sang qui se trouve à l'intérieur du rayon d'action du sortilège. Sa maîtrise est telle qu'elle peut aller de la paralysie des corps des être vivants à la création de pratiquement toute chose qu'il désire avec le sang qui a été versé. Tout individu affecté par le sort devra réussir un test de RMys ou RPhy pour ne pas être contrôlé comme une marionnette par le sorcier. Si celui-ci le désire, il peut à la place occasionner des dégâts équivalents au double de la marge d'échec. Si le sorcier souhaite utiliser le sang versé comme moyen d'attaque ou de défense (en créant des lames, des épines ou des écrans avec), il peut utiliser sa Projection magique pour le manier en tant que projectiles aiguisés ou que bouclier mystique. Tant les bases de dégâts de ces attaques que la résistance des objets matérialisés pour se défendre sont déterminés par le Degré du sort, mais il ne peut bien sûr utiliser ces derniers que s'il y a suffisamment de sang aux alentours.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	280	320	360	400
Int. R.	10	13	15	17

Initial : 120 RMys ou RPhy / Dégâts 60 / 500 Points de Vie.

Intermédiaire : 140 RMys ou RPhy / Dégâts 90 / 1 200 Points de Vie.

Avancé : 160 RMys ou RPhy / Dégâts 120 / 2 400 Points de Vie.

Arcane : 180 RMys ou RPhy / Dégâts 150 / 3 600 Points de Vie.

Maintien : 60 / 65 / 75 / 80

Type de sort : Animique, Effet

SONGES

Songes est la voie de magie secondaire qui contrôle le monde onirique des rêveurs, ainsi que son reflet dans la Veille.

Liens fermés : Création, Destruction, Eau, Feu, Terre.

Sentir les Songes

Niveau : 4 **Action :** Active

Effet : Grâce à ce sort, le sorcier est capable de localiser les énergies oniriques de tous les êtres qui rêvent près de lui. De plus, grâce à l'énergie qu'ils dégagent il pourra savoir si leurs rêves sont paisibles ou si ce sont au contraire de terribles cauchemars. Pour résister à la détection, les dormeurs doivent réussir une RMyS.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	40	60	80	100
Int. R.	5	8	10	12

Initial : 50 mètres / 120 RMyS.

Intermédiaire : 150 mètres / 160 RMyS.

Avancé : 200 mètres / 200 RMyS.

Arcane : 500 mètres / 240 RMyS.

Maintien : Non

Type de sort : Détection

Sommeil Imperturbable

Niveau : 14 **Action :** Active

Effet : Ce sort protège un personnage des sorts ou effets de tous types en relation avec les rêves, lui accordant un bonus à la RMyS et à la RPsy contre eux. De plus, ce sort évite que le personnage soit transporté de façon involontaire dans la Veille, lui accordant le même bonus à la RMyS et à la RPsy si quelqu'un tentait de le forcer à s'y rendre contre sa volonté.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	80	100	120
Int. R.	5	8	10	12

Initial : +40 à la RMyS ou RPsy.

Intermédiaire : +60 à la RMyS ou RPsy.

Avancé : +80 à la RMyS ou RPsy.

Arcane : +100 à la RMyS ou RPsy.

Maintien : 5 / 5 / 5 / 10 Quotidien

Type de sort : Effet

Espionner les Songes

Niveau : 24 **Action :** Active

Effet : Ce sort permet d'observer ce qui se passe dans les rêves d'un dormeur, qu'ils soient paisibles ou que ce soient des cauchemars. Il n'est pas possible d'intervenir dans ceux-ci mais on peut les voir de façon détaillée. Une personne peut résister en réussissant un test de RMyS. Si elle échoue, elle n'a droit qu'à un nouvel essai par jour, à partir du moment où elle est consciente ou qu'elle suspecte qu'elle peut être affectée par un sortilège de ce type.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	80	100	120
Int. R.	6	8	10	12

Initial : 140 RMyS.

Intermédiaire : 160 RMyS.

Avancé : 180 RMyS.

Arcane : 200 RMyS / Le lanceur peut créer une image matérielle des songes de l'individu affecté, permettant à n'importe quelle personne proche de lui de les voir.

Maintien : 10 / 10 / 10 / 15 Quotidien

Type de sort : Animique

Altérer les Songes

Niveau : 34 **Action :** Active

Effet : Grâce à ce sort, le sorcier peut altérer les songes (qu'ils soient bons ou mauvais) de toutes les personnes dans le rayon d'action déterminé par le Degré du sortilège. Ce sort ne fonctionne que si le sorcier ne fait pas lui-même partie du songe, et il n'est pas possible de l'utiliser pour ses propres rêves ou dans la Veille. Ce sort n'affecte que les personnes endormies à ce moment et disparaît dès qu'elles se réveillent.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	100	120	140
Int. R.	7	9	11	13

Initial : 100 RMyS / 50 m de rayon.

Intermédiaire : 120 RMyS / 150 m de rayon.

Avancé : 140 RMyS / 250 m de rayon.

Arcane : 160 RMyS / 500 m de rayon.

Maintien : 10 / 10 / 10 / 15

Type de sort : Animique

Noctambulisme

Niveau : 44 **Action :** Active

Effet : Grâce ce sortilège, le sorcier ou la personne désignée par celui-ci peut amener dans le monde son alter ego onirique, la forme que prend sa conscience le plus souvent lorsqu'il rêve. Ainsi, pendant que son corps est endormi, il peut se déplacer librement dans le monde sous la forme qu'il revêt dans ses songes. Pendant qu'une personne est affectée par ce sort et arpente le monde de cette façon, elle est invisible à l'œil humain (sauf pour ceux capables de voir les esprits) et ne fait aucun bruit. Elle est également complètement intangible et ne peut rien toucher. La distance maximale sur laquelle la personne affectée peut se séparer de son enveloppe corporelle est déterminée par le Degré du sort. Si cette projection subit des dégâts de quelque type que ce soit, le sort est interrompu.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	120	140	160
Int. R.	10	12	14	16

Initial : Distance maximale 1 kilomètre.

Intermédiaire : Distance maximale 2 kilomètres / La personne affectée peut devenir visible à volonté et parler avec n'importe qui.

Avancé : Distance maximale 5 kilomètres / Comme pour le Degré Intermédiaire, mais le personnage peut altérer son aspect physique à volonté, prenant toute forme dont il pourrait rêver.

Arcane : Distance illimitée / Comme pour le Degré Avancé, mais la projection peut entrer dans le monde onirique de n'importe quel dormeur qu'elle croise, si le rêveur ne réussit pas un test de RMyS contre 150.

Maintien : 30 / 30 / 40 / 40 Quotidien

Type de sort : Effet

Sommeil Éternel

Niveau : 54 **Action :** Active

Effet : Ce terrible sort plonge sa victime dans un sommeil dont elle ne peut s'éveiller avant que le sorcier ne le décide, quoi qu'il arrive à son corps. Une personne affectée par ce sort a le droit de faire un test de Résistance par jour, mais en appliquant -40 à ses Résistances pour arriver à se réveiller.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	140	180	240
Int. R.	7	9	11	13

Initial : 80 RMyS.

Intermédiaire : 100 RMyS.

Avancé : 120 RMyS.

Arcane : 140 RMyS.

Maintien : 10 / 20 / 20 / 25 Quotidien

Type de sort : Animique

Déchirer la Membrane

Niveau : 64 **Action :** Active

Effet : Le sorcier crée un vortex dans la réalité qui lui permet d'ouvrir un portail vers la Veille.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	200	240	280	320
Int. R.	10	12	14	16

Initial : Le portail ne laisse passer que le sorcier et dans une seule direction.

Intermédiaire : Le portail peut être traversé par n'importe quels type et nombre de créatures, mais dans une seule direction.

Avancé : Comme pour le Degré Intermédiaire, mais le portail peut être utilisé dans les deux sens.

Arcane : Comme pour le Degré Avancé, mais le sorcier peut déterminer librement qui peut traverser le portail ou s'il faut éprouver un sentiment ou posséder une qualité spécifique pour l'ouvrir.

Maintien : 40 / 50 / 60 / 70 Quotidien

Type de sort : Effet

Bannir dans la Veille

Niveau : 74 Action : Active

Effet : Ce sort permet d'arracher une entité au monde terrestre et de l'envoyer dans un endroit au hasard dans la Veille. Le lanceur peut choisir de faire voyager uniquement le subconscient onirique de la personne affectée (son corps restant endormi pendant que son esprit est envoyé dans la Veille). Si elle dormait déjà elle ne pourra pas remarquer le saut dimensionnel, mais si elle était éveillée son corps tombera dans un profond sommeil. Si ce sortilège est utilisé pour affecter des créatures propres à la Veille, elles sont alors complètement entraînées. Pour y résister il faut réussir un test de RMyS d'une difficulté déterminée par le Degré du Sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	120	140	160
Int. R.	10	12	14	16

Initial : 100 RMyS.

Intermédiaire : 120 RMyS.

Avancé : 140 RMyS.

Arcane : 160 RMyS.

Maintien : Non

Type de sort : Animique

Entre Rêve et Réalité

Niveau : 84 Action : Active

Effet : Permet au sorcier d'altérer les liens entre le monde réel et la Veille, lui permettant temporairement de fondre ces deux aspects de la réalité en un seul. Les créatures qui entrent dans cette zone resteront cependant "de leur côté", car en sortant de la zone affectée elles seront toujours "de leur côté" (c'est-à-dire qu'une créature de la Veille continuera sur son plan d'existence en traversant la zone affectée par le sort). Toutefois, les créatures qui ont des pouvoirs spéciaux dans la Veille les conserveront dans cette zone.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	400	500	700	900
Int. R.	13	15	17	19

Initial : 100 m de rayon.

Intermédiaire : 500 m de rayon.

Avancé : 1 km de rayon.

Arcane : 3 km de rayon.

Maintien : 80 / 100 / 140 / 180 Quotidien

Type de sort : Effet

Rendre les Rêves Réels

Niveau : 94 Action : Active

Effet : Ce sort fait exactement ce qu'indique son titre : il permet au sorcier d'amener dans le monde réel tout être ou objet issu des songes d'une personne endormie. Il pourra, par exemple, attirer à la réalité un bouclier dont rêve un guerrier ou le cheval qu'il montait dans son enfance. En faisant cela, la réalité le matérialisera, lui donnant de la "substance". Si c'est un être "vivant", la créature aura tous les aspects d'une entité réelle, mais elle ne pourra pas avoir de pouvoirs supérieurs à ceux accessibles aux êtres d'une Gnose de 25 ni un niveau supérieur à celui déterminé par le Degré du sort. Si c'est un objet, sa présence maximale sera déterminée par le Degré du sortilège. Il est important de noter que ce sort ne permet pas au lanceur d'observer ce qui se passe à l'intérieur des rêves des personnes, pour choisir exactement ce qu'il veut rapporter il devra utiliser un autre moyen pour "voir" le songe.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	300	600	900	1.200
Int. R.	12	14	16	18

Initial : Présence maximum 80 / Niveau 3.

Intermédiaire : Présence maximum 120 / Niveau 6.

Avancé : Présence maximum 160 / Niveau 9.

Arcane : Présence maximum 200 / Niveau 12.

Maintien : 50 / 60 / 65 / 75 Quotidien

Type de sort : Effet

TEMPS

Pour beaucoup d'occultistes le principe qui contrôle cette voie secondaire est le plus grand de tous, y compris parmi ceux des voies majeures. Ceux qui l'utilisent sont appelés les Chronomants, ou mages du temps, et leurs capacités consistent à utiliser la magie pour contrôler le passage du temps comme s'il s'agissait simplement d'un élément de plus.

Liens fermés : Air, Eau, Feu, Terre, Essence, Illusion, Nécromancie.

Connaissance du Temps

Niveau : 4 Action : Active

Effet : Le personnage peut percevoir de façon surnaturelle le passage du temps.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	30	50	70	90
Int. R.	5	7	10	12

Initial : Permet de percevoir de façon surnaturelle la date et l'heure en utilisant un calendrier connu du lanceur.

Intermédiaire : Comme pour le Degré Initial mais le lanceur ressent en plus avec une exactitude absolue les secondes et les millièmes de secondes. De plus, il permet de sentir s'il existe une altération surnaturelle dans le flux du temps.

Avancé : Comme pour le Degré Intermédiaire, mais le personnage peut mettre en place une alarme à un moment déterminé à partir de cet instant, ressentant automatiquement lorsque le temps prévu est écoulé. Par exemple, il pourra déterminer qu'il veut savoir quand quatre heures, douze minutes et sept secondes se seront écoulées.

Arcane : Comme pour le Degré Avancé, mais le lanceur peut calculer le laps de temps que va prendre une chose pour se terminer, comme par exemple combien de temps mettra une personne qui marche à une vitesse constante pour traverser une plage ou combien de temps va s'écouler avant qu'une mélodie en train d'être jouée ne se termine.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Accélération du Temps

Niveau : 14 Action : Active

Effet : Le sorcier accélère son essence face au passage du temps. Pendant qu'il perçoit le monde au ralenti, les autres ne voient qu'une tache en mouvement. En termes de jeu, cela accorde différents bonus au lanceur ou à l'individu désigné par celui-ci, en fonction du Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	140	180	240
Int. R.	7	10	12	15

Initial : +1 en Mouvement / +20 à l'Initiative / +10 à toutes les actions.

Intermédiaire : +2 en Mouvement / +30 à l'Initiative / +15 à toutes les actions.

Avancé : +2 en Mouvement / +40 à l'Initiative / +20 à toutes les actions.

Arcane : +3 en Mouvement / +50 à l'Initiative / +25 à toutes les actions.

Maintien : 10 / 15 / 20 / 25

Type de sort : Effet



Ralentissement du temps

Niveau : 24 Action : Active

Effet : Ce sort affecte une zone déterminée dans laquelle tout individu désigné par le lanceur est entraîné dans un flux temporel ralenti. Par conséquent, les personnes affectées se déplacent beaucoup plus lentement, souffrant ainsi de divers maux indiqués en fonction des Degrés du sortilège. La zone affectée par Ralentissement du Temps reste à l'endroit où elle a été lancée. Pour résister à ses effets il faut réussir une RMyS, mais quelqu'un qui a échoué au test ne peut pas le refaire tant qu'il ne sort pas de la zone d'influence du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	150	200	250
Int. R.	7	10	12	15

Initial : -2 en Mouvement / -40 à l'Initiative / 10 m de rayon / 100 RMyS.

Intermédiaire : -4 en Mouvement / -60 à l'Initiative / -10 à toutes les actions / 25 m de rayon / 120 RMyS.

Avancé : -6 en Mouvement / -80 à l'Initiative / -20 à toutes les actions / 50 m de rayon / 140 RMyS.

Arcane : -8 en Mouvement / -100 à l'Initiative / -30 à toutes les actions / 100 m de rayon / 160 RMyS.

Maintien : 10 / 15 / 20 / 25

Type de sort : Effet

Retenir le Temps

Niveau : 34 Action : Active

Effet : Ce sort crée une bulle surnaturelle qui bloque le flux du temps. Tant que le sortilège est actif, l'état des choses à l'intérieur de cette bulle ne peut changer. En termes de jeu, ce sort mémorise l'état et la condition actuels de tout ce qui se trouve dans un rayon d'action déterminé par le Degré du sortilège au moment où celui-ci est lancé, empêchant à tout moment que, quels que soient les dégâts que subissent des choses ou des personnes à partir de ce moment, leurs effets ou conséquences puissent se produire. Par exemple, pendant que le sort est maintenu, un personnage blessé conservera toujours la même quantité de points de vie perdus, même si par la suite il essuie de nouvelles attaques qui peuvent le blesser plus sérieusement et même le tuer. De la même manière, les effets négatifs physiques comme la douleur ou la fatigue n'ont pas plus d'effet pendant ce temps. Malheureusement, Retenir le Temps ne peut que retarder les effets de ce qui s'est réellement passé, et non les éviter, donc tout ce qu'a subi un individu ou une chose durant ce laps de temps bloqué apparaîtra immédiatement à la fin du sort ou en sortant de sa zone d'influence. Cela signifie que si quelqu'un est mort à l'intérieur d'une zone bloquée, quels que soient les soins qu'elle reçoit a posteriori elle ne pourra être sauvée lorsque le sort s'arrêtera, car elle sera morte depuis longtemps. Le sorcier peut choisir librement qui est affecté ou non, et quelles choses pourront être détruites ou non. Néanmoins, ce sortilège n'affecte jamais son lanceur, car il est le nœud qui relie le passé au présent. La zone affectée par Retenir le Temps reste à l'endroit où elle a été lancée.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	150	200	280	380
Int. R.	8	11	13	15

Initial : 5 m.

Intermédiaire : 10 m.

Avancé : 25 m.

Arcane : 50 m.

Maintien : 15 / 20 / 30 / 40

Type de sort : Automatique

Arrêter le Temps

Niveau : 44 Action : Active

Effet : Ce sort fait en sorte que le temps s'arrête à l'intérieur d'un espace déterminé. Toute chose ou tout individu qui, à partir du round postérieur au lancement du sort, se trouve à l'intérieur de sa zone d'effet reste figé dans le temps s'il ne réussit pas un test de RMyS dont la difficulté est déterminée par le Degré du sort. Les personnes ou choses figées dans le temps sont complètement solides, rien ne peut interagir avec elles, les toucher ou leur infliger de dégâts d'aucune sorte, et elles ne peuvent pas non plus interagir avec quoi que ce soit. Les créatures avec une Gnose de 40 ou plus peuvent ignorer cet effet, car elles sont capables d'interagir librement avec les choses figées sans aucun problème. Une personne affectée peut refaire le test une fois par jour. La zone affectée par Arrêter le Temps reste fixe, là où le sort a été lancé, et il n'est pas possible de choisir des cibles à l'intérieur. Il affecte donc tout ce qui s'y trouve à l'exception du lanceur.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	200	300	400	500
Int. R.	9	12	14	16

Initial : 120 RMyS / 10 m.

Intermédiaire : 140 RMyS / 25 m.

Avancé : 160 RMyS / 50 m.

Arcane : 180 RMyS / 100 m.

Maintien : 40 / 60 / 80 / 100 Quotidien

Type de sort : Automatique

Rétroévolution

Niveau : 54 Action : Active

Effet : Ce sortilège affecte l'essence de la cible, faisant repartir son "existence" en arrière dans le temps. Naturellement, la personne affectée ne voyage pas vraiment dans le passé, c'est son essence qui revient à un moment antérieur de sa vie. De cette façon, un vieillard redeviendra jeune et un adulte pourra se transformer en enfant, et même en bébé. Malheureusement, le temps remonté s'efface de la vie de l'individu et il perd donc cette partie de sa vie, oubliant ses souvenirs ou même perdant (ou regagnant) les capacités qu'il avait avant. Bien sûr, si cela est nécessaire, cela peut aller jusqu'à modifier le niveau de la personne affectée. Ce sort ne permet pas de récupérer des membres amputés ni d'annuler des effets ou des dégâts infligés par des créatures de Gnose 40 ou supérieure. Pour résister aux effets de ce sort il faut réussir un test de RMyS contre la difficulté déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	250	350	450	600
Int. R.	10	13	15	17

Initial : 120 RMyS / Remonte au plus d'un jour.

Intermédiaire : 140 RMyS / Remonte au plus d'un mois.

Avancé : 160 RMyS / Remonte au plus d'un an.

Arcane : 180 RMyS / Remonte au plus d'une décennie.

Maintien : Non

Type de sort : Animique

Défaire le Temps

Niveau : 64 Action : Active

Effet : Ce sort permet de faire en sorte que les fibres du temps reculent de quelques instants dans une zone déterminée, défaisant n'importe quel événement étant survenu pendant cette période. De cette manière, il est possible de refaire à nouveau quelques rounds, ou même de faire revenir à la vie quelqu'un mort pendant ce laps de temps. Seul le lanceur, les créatures avec une Gnose supérieure de 15 points à sa Nature ou celles de nature divine seront conscientes de ce qui s'est passé durant la période de temps défaire. Pour les autres, elle n'aura jamais existé.

Ce sort ne permet pas de défaire les actions dans lesquelles est directement impliquée une créature avec une Gnose de 40 ou plus, sauf si le lanceur a une Gnose encore plus élevée, ni de rendre la vie à une personne dont l'âme a été décréée.

Il est important de noter que pour la réalité générale, le temps ne recule pas, mais qu'une partie du monde se sépare du continuum espace-temps naturel et le fait brièvement repartir en arrière. Ainsi, une brève distorsion temporelle se crée, que l'existence se chargera de réparer en faisant le moins de dégâts possibles.

La zone affectée et la période de temps qu'il est possible de remonter sont déterminées par le Degré du sort. Aucun jet de Résistance n'est possible.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	200	350	500	800
Int. R.	11	14	16	18

Initial : 15 secondes (5 rounds) / 50 m.

Intermédiaire : 30 secondes (10 rounds) / 150 m.

Avancé : Une minute / 250 m.

Arcane : Une heure / 1 km.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

Saut dans le Temps

Niveau : 74 **Action :** Active

Effet : Ce sort affecte un individu ou une chose en lui faisant faire un saut dans le futur. En termes de jeu, la cible du sort disparaît d'où elle était, apparaissant au même endroit un certain temps après, ou au plus proche lieu libre si quelque chose a pris sa place.

Alors que pour elle seul l'environnement change et qu'elle ne perçoit aucun écoulement du temps, une personne à ses côtés à cet instant la verrait disparaître complètement.

Le lanceur choisit combien de temps dans le futur il va envoyer la personne affectée, tant que cela ne dépasse pas les limites déterminées par le Degré du sort. Toutefois, il y a une limite à ces effets. Certains moments de l'histoire sont des événements si importants de l'existence qu'il est impossible de les éviter. De ce fait, si la période de temps du saut temporel devrait contenir l'un d'entre eux, l'individu qui fait ce saut sera stoppé, le sortilège s'arrêtant avant ce qui était prévu.

La cible du sort peut résister à ses effets en réussissant une RMys.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	250	350	450	600
Int. R.	11	14	16	18

Initial : 10 minutes au maximum / 120 RMys.

Intermédiaire : Un jour au maximum / 160 RMys.

Avancé : Un mois au maximum / 200 RMys.

Arcane : Un an au maximum / 240 RMys.

Maintien : Non

Type de sort : Animique

Boucle Temporelle

Niveau : 84 **Action :** Active

Effet : Ce sort crée une boucle sur un laps de temps, faisant se répéter l'histoire encore et encore. Tant que le sortilège est maintenu, lorsque la période arrive à la fin assignée par le lanceur, le temps se réinitialise, donnant un nouveau début aux mêmes événements. À part les individus désignés par le lanceur, ou ceux qui ont une Gnose de 35 ou plus (ou, à défaut, ceux dont la Gnose est au moins de 15 points supérieure à la Natura du lanceur), personne ne sera conscient que l'histoire se répète.

Ce sort a une zone d'effet définie, mais cela ne signifie pas que le temps avance hors de cette zone. Lorsque le sort se termine, on considère que seule la dernière occurrence de la Boucle Temporelle a réellement eu lieu. Les créatures avec une Gnose de 40 ou plus sont conscientes du lieu et de la position de toutes les Boucles Temporelles existantes à chaque instant. S'il le souhaite, le lanceur peut imposer un événement comme fin du sortilège. Ainsi, si les choses se passent comme il l'avait défini, le sort se termine immédiatement.

Le maintien de ce sort se calcule d'une façon spéciale. Contrairement aux règles générales, le sorcier doit payer un coût de maintien à la fin de chaque occurrence de la boucle qu'il a définie. C'est-à-dire que s'il établit une boucle temporelle de dix minutes, il devra dépenser son Zéon à la fin de cette période. Malheureusement, en liant son essence à un moment statique de l'histoire, le lanceur de la Boucle Temporelle n'a aucun moyen de récupérer du Zéon tant que le sort est maintenu actif.

Aucun jet de Résistance n'est possible contre une Boucle Temporelle.

Limitation spéciale : Contrairement aux règles générales des sorts d'Accès Libre et des voies secondaires, la Boucle Temporelle est considérée comme un sort de Haute Magie.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	400	600	900	1.400
Int. R.	11	14	16	18

Initial : 250 m de rayon / Un jour au maximum.

Intermédiaire : 500 m de rayon / Une semaine au maximum.

Avancé : 1 km de rayon / Un mois au maximum.

Arcane : 5 km de rayon / Un an au maximum.

Maintien : 40 / 60 / 90 / 140 (Spécial)

Type de sort : Effet

Superposition du Temps

Niveau : 94 **Action :** Active

Effet : Ce sort permet au lanceur de créer un point de réunion entre le présent et le passé, fusionnant les deux instants en un.

Ainsi, tout ce qu'il y avait à l'intérieur de la zone déterminée par le Degré du sort au moment désigné par le sorcier se manifeste dans le présent, comme s'il avait toujours été là.

En réalité, le passé n'est pas du tout altéré, c'est le présent qui est modifié, en rajoutant sur celui-ci une ligne temporelle antérieure. Cela signifie que, aussi bien les personnes que les choses qui existaient à ce moment et à cet endroit réapparaissent dans le présent. Il n'y a aucune limite à la quantité d'éléments qui sont amenés dans la zone affectée. Il peut s'agir d'armées entières ou de villes qui existaient il y a des éons. Les êtres et les objets qui apparaissent ne sont pas vraiment des copies, mais en même temps, ils ne sont pas complètement réels. Ce sont des êtres hors de leur ligne temporelle dont l'existence prolongée est, dans le meilleur des cas, non naturelle.

Si deux choses identiques se superposent au même endroit (comme c'est souvent le cas avec les constructions pérennes et les reliefs géographiques), s'imposera celle qui aura le plus de présence entre les deux versions ou, dans le cas de deux présences très similaires, elles se mêleront pour donner un résultat intermédiaire entre les deux. Dans le cas où une même personne se trouve au même endroit aux deux moments, le résultat est toujours instable. Il est possible qu'elle fusionne en une seule personne, qu'elle existe comme deux entités séparées ou même que les deux soient complètement détruites. Néanmoins, ce sort a aussi ses limites. En premier lieu, il est impossible de "ramener" du passé quelqu'un ou quelque chose qui a été détruit ou dont l'âme a été détruite (dans le second de ces cas, son corps apparaîtra, mais ne sera qu'une carcasse vide). De plus, si un objet unique avec un niveau de Pouvoir de 5 devrait être ramené et qu'il existe toujours dans le présent, la manifestation de cet objet sera incomplète, possédant des qualités très inférieures à celles de l'objet qui existe toujours.

Limitation spéciale : Contrairement aux règles générales des sorts d'Accès Libre et donc des voies secondaires, la Superposition du Temps est considérée comme un sort de Magie Divine.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	500	800	1.250	2.500
Int. R.	12	15	17	19

Initial : 5 m de rayon / Un an au maximum dans le passé.

Intermédiaire : 25 m de rayon / Une décennie au maximum dans le passé.

Avancé : 500 m de rayon / Un siècle au maximum dans le passé.

Arcane : 1 km de rayon / Mille ans au maximum dans le passé.

Maintien : Non

Type de sort : Effet

LA MAGIE DU TEMPS SUR GAÏA

Contrairement aux autres voies de magie, tous les sorts en relation avec le temps sur Gaïa sont très limités et contrôlés par les Puissances dans l'Ombre. De ce fait, tout sortilège en relation avec le continuum espace-temps à même de provoquer une modification de l'histoire est simplement sans effet, car il est annulé par les systèmes Ormus d'Imperium.



SEUIL

La peur et la folie sont les émotions les plus sombres, primaires et puissantes, antérieures même aux temps où les hommes ont pris conscience de leur destin. Cette voie secondaire à ces deux concepts comme base, c'est la magie des horreurs primitives qui sont au-delà des ténèbres elles-mêmes.

Liens fermés : Lumière, Création, Destruction, Eau, Essence.

Les Yeux de l'Autre Côté

Niveau : 4 **Action :** Active

Effet : Les yeux du sorcier lui permettent de voir les peurs intrinsèques des gens, tout comme leurs troubles et leurs folies.

Pendant que ce sort est actif, toute personne capable de percevoir les esprits verra comment les yeux du personnage deviennent intégralement noirs, comme si une obscurité intérieure les dévorait.

Pour éviter les effets de ce sort, un individu devra réussir un test de RMys ou de RPsy contre la difficulté déterminée par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	30	60	90	120
Int. R.	5	8	11	14

Initial : Le personnage peut sentir si une personne est apeurée ou non / 120 RMys ou RPsy.

Intermédiaire : Le personnage peut percevoir, non seulement si une personne est effrayée ou non, mais aussi quelles sont la nature et l'origine de la peur qu'elle ressent à cet instant / 140 RMys ou RPsy.

Avancé : Le mage perçoit les peurs et les troubles de façon générale, même lorsque les personnes qu'il observe ne sont pas effrayées / 160 RMys ou RPsy.

Arcane : Le personnage perçoit les peurs et les troubles des personnes, voyant des représentations visuelles de ces peurs marcher à côté d'elles / 180 RMys ou RPsy.

Maintien : 5 / 5 / 5 / 10

Type de sort : Détection

Ombre de la Peur

Niveau : 14 **Action :** Active

Effet : Ce sort affecte une zone, la rendant lugubre et sombre pour tout autre que le sorcier. Il est important de préciser que différentes personnes peuvent percevoir la même zone de façon différente, selon ce qu'elles considèrent comme un endroit lugubre.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	40	70	100	130
Int. R.	6	9	12	15

Initial : 50 m de rayon.

Intermédiaire : 250 m de rayon.

Avancé : 500 m de rayon.

Arcane : 1 km de rayon.

Maintien : 5 / 5 / 10 / 15

Type de sort : Effet

Les Susurrements de l'Autre Côté

Niveau : 24 **Action :** Active

Effet : Provoque l'apparition de voix susurrantes dans une zone donnée. Ces sons inondent les cœurs de leurs victimes d'une peur primordiale. Toute personne à l'intérieur du rayon d'action du sort qui écoute les voix plus de cinq rounds doit réussir automatiquement un test de RMys ou de RPsy contre la difficulté déterminée par le Degré du sort, sous peine de tomber sous l'emprise de la Peur.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	60	100	160	200
Int. R.	6	9	12	15

Initial : 80 RMys ou RPsy / 10 m de rayon.

Intermédiaire : 100 RMys ou RPsy / 25 m de rayon.

Avancé : 120 RMys ou RPsy / 50 m de rayon.

Arcane : 140 RMys ou RPsy / 100 m de rayon.

Maintien : 5 / 5 / 10 / 10

Type de sort : Automatique

Sentier de la Folie

Niveau : 34 **Action :** Active

Effet : Le sorcier altère l'esprit d'une personne par des idées et des concepts démentiels, chamboulant sa perception du monde et la soumettant temporairement à la folie. La cible de ce sort doit réussir un test de RMys ou de RPsy contre une difficulté déterminée par le Degré du sort sous peine d'être prise d'une folie passagère comme la psychose, la schizophrénie ou la paranoïa, perdant toute capacité à être maîtresse de ses propres actes. Le personnage affecté ne pourra refaire le test de Résistance qu'une fois par jour.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	100	120	140
Int. R.	7	10	13	15

Initial : 120 RMys ou RPsy.

Intermédiaire : 140 RMys ou RPsy.

Avancé : 160 RMys ou RPsy.

Arcane : 180 RMys ou RPsy.

Maintien : 5 / 10 / 15 / 20 **Quotidien**

Type de sort : Animique

Harceler par les Rêves

Niveau : 44 **Action :** Active

Effet : Cette malédiction permet au sorcier de changer les rêves de sa victime en une prison dans laquelle il enferme son âme dans un cauchemar sans fin. La cible reste soumise à un rêve éternel dans lequel elle est constamment harcelée par des monstres et autres créatures innommables qui la pourchasseront pour la tuer. Ce sort doit être lancé contre un individu qui rêve et, si celui-ci échoue à son test de RMys ou de RPsy, il ne pourra pas se réveiller tant que le sort ne se terminera pas. La cible ne pourra pas refaire un test de Résistance tant que, dans son monde de cauchemar, son esprit ne considérera pas qu'il a vaincu les mauvais rêves qui le harcèlent.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	140	180	240
Int. R.	7	10	13	15

Initial : 120 RMys ou RPsy.

Intermédiaire : 160 RMys ou RPsy.

Avancé : 200 RMys ou RPsy.

Arcane : 240 RMys ou RPsy.

Maintien : 10 / 15 / 20 / 25 **Quotidien**

Type de sort : Animique

Accentuation

Niveau : 54 **Action :** Active

Effet : Le personnage accentue les peurs et les folies des individus qui se trouvent dans la zone d'effet du sort. Toute personne qui ne réussit pas le test de RMys ou RPsy passera de l'état de Peur à celui de Terreur quelle que soit la source de l'effroi initial, et la folie passagère se transformera en démente profonde. Le test ne peut être refait qu'une fois par jour, ou bien quand les Résistances du personnage augmentent.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	180	240	300
Int. R.	6	9	12	15

Initial : 120 RMys ou RPsy / 50 m de rayon.

Intermédiaire : 140 RMys ou RPsy / 100 m de rayon.

Avancé : 160 RMys ou RPsy / 250 m de rayon.

Arcane : 180 RMys ou RPsy / 500 m de rayon.

Maintien : 15 / 20 / 25 / 30 **Quotidien**

Type de sort : Animique

Terreur

Niveau : 64 **Action :** Active

Effet : Provoque temporairement l'état de Terreur sur tous les sujets se trouvant autour du lanceur. Le sorcier décide quelle est l'origine de ce sentiment chez les personnes affectées.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	140	200	240
Int. R.	8	10	12	15

Initial : 120 RMys ou RPsy / 10 m de rayon.

Intermédiaire : 140 RMys ou RPsy / 50 m de rayon.

Avancé : 180 RMys ou RPsy / 100 m de rayon.

Arcane : 200 RMys ou RPsy / 250 m de rayon.

Maintien : 10 / 15 / 20 / 25

Type de sort : Animique

Seigneur des Fous

Niveau : 74 **Action :** Active

Effet : Le sorcier obtient la capacité de contrôler toute personne folle en altérant à volonté sa démente et sa perception de la réalité. Pour être affecté par ce sortilège il suffit d'être dans la zone d'influence du sort et d'avoir une démente grave. Tous ceux qui ne souffrent que d'une folie passagère peuvent appliquer un +40 à leurs RMys ou RPsy contre les effets de ce sort. Les personnes affectées ont le droit de refaire le test une fois par jour ou quand elles augmentent leurs Résistances.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	200	300	400	500
Int. R.	10	12	14	16

Initial : 140 RMys ou RPsy / 100 m de rayon.

Intermédiaire : 160 RMys ou RPsy / 250 m de rayon.

Avancé : 180 RMys ou RPsy / 1 km de rayon.

Arcane : 200 RMys ou RPsy / 5 km de rayon.

Maintien : 20 / 30 / 40 / 50 **Quotidien**

Type de sort : Automatique

Incarnation de la Peur

Niveau : 84 **Action :** Active

Effet : Ce sort crée une incarnation pure de la peur d'une personne, une créature d'Entre Mondes née d'endroits les plus profonds du subconscient de sa cible. La créature est réelle à tous points de vue, mais seul l'individu ou les individus qui la craignent peuvent la voir ou interagir avec elle (de la même façon la créature ne sent et ne peut toucher que ceux qu'elle effraie). Lorsqu'il lance ce sort, le sorcier doit choisir comme cible une personne qui est en sa présence, et celle-ci sera automatiquement affectée. Si cet individu ne réussit pas la RMys ou la RPsy déterminée par le Degré du sort, elle donne immédiatement forme à un être à l'image en tout point conforme aux peurs du personnage. La créature peut avoir n'importe quel niveau ou pouvoirs, tant qu'elle n'a pas une Gnose supérieure à 30 ou qu'elle ne dépasse pas les limites de niveau imposées par le Degré du sortilège.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	150	250	500	700
Int. R.	10	12	15	18

Initial : Niveau 4 / 140 RMys.

Intermédiaire : Niveau 8 / 160 RMys.

Avancé : Niveau 12 / 180 RMys.

Arcane : Niveau 15 / 200 RMys.

Maintien : 15 / 25 / 50 / 70

Type de sort : Automatique

La Peur faite Chair

Niveau : 94 **Action :** Active

Effet : Le personnage se transforme en source de peur, provoquant l'effroi de toutes les créatures, même celles qui sont normalement immunisées contre les effets psychologiques. Tout ce qui est en sa présence est soumis automatiquement à l'état de Peur, sans possibilité de résister, et doit réussir un test de RMys ou de RPsy pour ne pas être en plus soumis à l'état de Terreur.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	250	350	450	600
Int. R.	11	13	15	17

Initial : 120 RMys ou RPsy.

Intermédiaire : 140 RMys ou RPsy.

Avancé : 200 RMys ou RPsy.

Arcane : 240 RMys ou RPsy.

Maintien : Non

Type de sort : Automatique

VIDE

Vide est la voie secondaire qui contrôle les énergies du néant, l'absence totale de toute matière physique ou spirituelle.

Liens fermés : Lumière, Création, Feu, Terre, Essence, Illusion.

L'Ombre du Vide

Niveau : 4 **Action :** Active

Effet : Amène dans l'existence un fragment de vide, une simple ombre du néant primordial qui pendant quelques instants absorbe en partie la lumière, réduit la quantité d'oxygène de la zone et aspire l'énergie vitale qui l'entoure. Tout ce qui se trouve dans la zone affectée par ce sort doit réussir un test de RMy ou perdre un point de Fatigue pour les être vivants et deux intensités pour les énergies, ce qui revient à 10 Points de Vie pour les élémentaires.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	30	60	90	120
Int. R.	5	8	11	14

Initial : 80 RMy / Zone de 5 m de large.

Intermédiaire : 100 RMy / Zone de 10 m de large.

Avancé : 120 RMy / Zone de 15 m de large.

Arcane : 150 RMy / Zone de 30 m de large.

Maintien : Non

Type de sort : Animique

Vague de Vide

Niveau : 14 **Action :** Active

Effet : Ce sort envoie une légère onde de vide capable de détruire les fibres surnaturelles de n'importe quelle protection. Ce sort ne provoque pas en soi de dégâts à ses adversaires, mais dirigé contre un bouclier surnaturel, il entraîne sa désagrégation. La Vague de Vide est invisible à l'œil humain, sauf pour ceux capables de voir la magie.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	30	60	90	120
Int. R.	6	9	12	15

Initial : Dégâts 120 contre les boucliers.

Intermédiaire : Dégâts 250 contre les boucliers.

Avancé : Dégâts 400 contre les boucliers.

Arcane : Dégâts 600 contre les boucliers.

Maintien : Non

Type de sort : Attaque

Bouclier de Vide

Niveau : 24 **Action :** Passive

Effet : Crée une barrière de particules de vide qui absorbent et anéantissent les attaques qu'elle subit. Outre le fait qu'il résiste comme un bouclier conventionnel, tout pouvoir surnaturel qu'il arrête sera automatiquement annulé si l'attaquant ne réussit pas un test de Volonté ou de Pouvoir contre la difficulté déterminée par le Degré du sort. C'est-à-dire que si un adversaire lance un sortilège offensif ou animique contre un mage qui se protège derrière un Bouclier de Vide au Degré Intermédiaire, et que ce dernier obtient une défense avec succès, l'attaquant devra réussir un test de Volonté ou de Pouvoir contre 16, sinon son attaque sera annulée sans faire le moindre dégât au bouclier. De la même façon, tout objet physique que le bouclier réussit à parer doit réussir une RPhy contre la difficulté déterminée par le bouclier ou être détruit immédiatement.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	50	90	120	150
Int. R.	6	9	12	15

Initial : 200 points de vie / Difficulté 14 / 100 RPhy.

Intermédiaire : 300 points de vie / Difficulté 16 / 120 RPhy.

Avancé : 400 points de vie / Difficulté 18 / 140 RPhy.

Arcane : 500 points de vie / Difficulté 20 / 160 RPhy.

Maintien : 15 / 20 / 25 / 30

Type de sort : Défense

Vortex de Réalité

Niveau : 34 **Action :** Active

Effet : Crée une zone remplie de millions de microscopiques particules de vide. Tout individu se trouvant à l'intérieur pendant plus d'un round doit réussir automatiquement un test de RMy à chaque round, ou subir des dégâts et une perte de points de Ki équivalents à la moitié de la marge d'échec, ainsi qu'une perte de points de Zéon équivalents à la marge d'échec. Ce sort ne permet pas de choisir de cibles, il affecte tout le monde de la même façon y compris le lanceur lui-même.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	80	120	180	240
Int. R.	7	10	13	15

Initial : 100 RMy / 5 m de rayon.

Intermédiaire : 120 RMy / 10 m de rayon.

Avancé : 140 RMy / 20 m de rayon.

Arcane : 160 RMy / 40 m de rayon.

Maintien : 5 / 10 / 15 / 20

Type de sort : Automatique

Lame Noire de Perdition

Niveau : 44 **Action :** Active

Effet : Invoque le vide à l'état le plus pur, donnant forme à une lame de pouvoir crépitante qui se manifeste entre les mains du sorcier. L'arme est de taille grande (G), a la même initiative que le lancer d'un sort, peut être utilisée par le sorcier pour parer ou attaquer sur le mode Tranchant avec la Projection magique ou la compétence de corps-à-corps du lanceur, ne peut être brisée ni briser d'autre arme en combattant, et elle ignore complètement tout Indice de Protection. Le sorcier peut maintenir la lame active pour faire de nouvelles attaques au cours des rounds suivants, mais à chaque round il doit réussir un test de Volonté contre une difficulté de 12 ou perdre le contrôle de l'épée et du sort. Chaque fois qu'il arrive à réussir le test il augmente d'un point sa difficulté pour le test du round suivant. S'il échoue, l'épée se retourne contre le sorcier, l'attaquant avec sa propre compétence entière +50.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	100	150	200	250
Int. R.	6	9	12	15

Initial : Dégâts 80.

Intermédiaire : Dégâts 120.

Avancé : Dégâts 160.

Arcane : Dégâts 200.

Maintien : 5 / 10 / 10 / 15

Type de sort : Attaque

Aura de Vide

Niveau : 54 **Action :** Active

Effet : Recouvre le sorcier d'une aura de vide qui le protège des effets des attaques surnaturelles, lui accordant une IP contre le Mode Énergie chaque fois qu'elle dévore un sort ou un pouvoir psychique d'une valeur inférieure à celle indiquée, laquelle perdure pendant toute la durée du sort et se cumule aux précédentes selon les règles habituelles pour les sorts procurant un Indice de Protection. Malheureusement, ce sort ne fait pas la différence entre les pouvoirs amis et ennemis, et les dévore tous sans distinction. La couche de vide est invisible, mais tout ce qui entoure le sorcier semble plus ténu et éteint.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	120	180	240	350
Int. R.	6	9	12	15

Initial : IP 4 / Valeur en Zéon de 60 / Talent psychique de 80.

Intermédiaire : IP 6 / Valeur en Zéon de 90 / Talent psychique de 120.

Avancé : IP 8 / Valeur en Zéon de 120 / Talent psychique de 140.

Arcane : IP 10 / Valeur en Zéon de 160 / Talent psychique de 180.

Maintien : 15 / 20 / 25 / 35 Quotidien

Type de sort : Effet

Points Noirs

Niveau : 64 **Action :** Active

Effet : Crée une zone autour du sorcier remplie de vortex existentiels et de trous de vide qui se déplacent d'un côté à l'autre de façon chaotique. Toute personne entrant dans cette zone, à l'exception du sorcier, doit réussir à chaque round un test d'Athlétisme, d'Acrobaties ou de Défense (une parade incapable d'affecter l'énergie est inefficace) contre une difficulté déterminée par le Degré du sort, sous peine de heurter un des Points Noirs. Dans ce cas, le personnage doit réussir un test de RPhy ou de RMys contre la difficulté déterminée par le sort ou subir des dégâts et une perte de points de Ki équivalents à la moitié de la marge d'échec, ainsi qu'une perte de Zéon équivalente à la marge d'échec. Il n'est pas possible de désigner de cibles à l'intérieur du sortilège.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	150	250	350	500
Int. R.	8	10	12	15

Initial : Difficulté de 120 / 10 m de rayon / 120 RMys ou RPhy.

Intermédiaire : Difficulté de 140 / 20 m de rayon / 140 RMys ou RPhy.

Avancé : Difficulté de 180 / 50 m de rayon / 160 RMys ou RPhy.

Arcane : Difficulté de 240 / 100 m de rayon / 180 RMys ou RPhy.

Maintien : 15 / 25 / 35 / 50

Type de sort : Automatique

Protection contre le Vide

Niveau : 74 **Action :** Active

Effet : Recouvre le sorcier d'une énergie surnaturelle qui repousse les effets du vide. Tout sort ou pouvoir en relation avec le néant n'a aucun effet sur lui, ni ne peut lui infliger de dégâts.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	140	200	280	400
Int. R.	10	12	14	16

Initial : Protège contre les sorts de cette voie secondaire à l'exception de la Porte sur Nulle Part.

Intermédiaire : Comme pour le Degré Initial sans son exception, mais le personnage est également immunisé contre les effets et les attaques de créatures basées sur le vide, comme les Etrien Gnosos.

Avancé : Le personnage est immunisé contre tout effet en relation avec le vide, sauf le néant primordial.

Arcane : Comme pour le Degré Avancé, mais le personnage est capable de survivre même au néant primordial.

Maintien : 15 / 20 / 30 / 40

Type de sort : Effet

Implosion

Niveau : 84 **Action :** Active

Effet : Ce sort terrorisant crée un point de vide à l'intérieur de quelque chose, attirant toute sa masse vers l'intérieur et provoquant une implosion de sa structure et sa disparition complète. Comme il absorbe la chair, les os et les organes, si le résultat de l'attaque devrait infliger des dommages ce sortilège provoque directement les dégâts indiqués, sans Mode qui puisse les réduire par un quelconque Indice de Protection, et provoque en plus un critère automatique avec un bonus déterminé par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	250	500	750	1.000
Int. R.	14	16	18	20

Initial : 200 points de dégâts / Niveau de critique +20.

Intermédiaire : 400 points de dégâts / Niveau de critique +40.

Avancé : 600 points de dégâts / Niveau de critique +60.

Arcane : 800 points de dégâts / Niveau de critique +100.

Maintien : Non

Type de sort : Attaque

Porte sur Nulle Part

Niveau : 94 **Action :** Passive

Effet : Ouvre un portail à sens unique vers le vide le plus absolu, le néant primitif qui dévorera un jour l'univers. Tout ce qui passe la porte cesse d'exister automatiquement, sans qu'aucun test de Résistance ne soit possible. Seuls les êtres possédant une Gnose de 35 ou plus, les objets d'une présence équivalente ou les individus protégés par quelque moyen que ce soit contre le Vide peuvent y survivre, mais ils perdent un point par minute à leur caractéristique de Pouvoir, qu'ils récupèrent au rythme d'un par jour. Naturellement, quelque chose qui reste à l'intérieur est virtuellement immunisé contre tout type d'attaque car celles-ci ne peuvent l'atteindre. Les dimensions du portail sont déterminées par le Degré du sort.

Degré	Initial	Intermédiaire	Avancé	Arcane
Zéon	300	500	800	1.200
Int. R.	11	13	15	18

Initial : 2 m de diamètre.

Intermédiaire : 5 m de diamètre.

Avancé : 15 m de diamètre.

Arcane : 50 m de diamètre.

Maintien : 30 / 50 / 80 / 120

Type de sort : Effet



CHAPITRE 5 LES INVOCATIONS

*Crains tout ce que
tu crois contrôler.*

-Vladimir-

Les Arcanes ne sont pas les uniques invocations auxquelles les personnages ont accès. Il existe quelques entités au pouvoir monumental qui sont également capables de concéder leurs compétences aux invocateurs, que l'on nomme généralement Grandes Créatures ou Aéons. Bien que leurs compétences soient très différentes, elles sont toutes régies par les mêmes règles que les Arcanes.

Dans ce chapitre nous en décrirons quelques-unes, ainsi que les différents types de pouvoirs qu'elles peuvent concéder aux personnages. Pour chaque Invocation on a toujours les éléments suivants :

- **Pacte** : Le pacte indiqué pour chaque invocation n'est pas forcément le seul qu'elles puissent proposer aux invocateurs. En fait, ce ne sont que les demandes les plus habituelles faites par ces Entités à ceux qui les invoquent. Ces pactes servent à guider le Meneur de Jeu, pas à le limiter. Dans les cas où plusieurs difficultés et coûts sont possibles pour une même entité, ceux du Pacte sont équivalents à ceux du pouvoir le plus simple qu'il permettra d'appeler.
- **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** : Si il s'agit d'une invocation offensive, c'est la compétence de combat grâce à laquelle elle exécute ses attaques. Si derrière cette valeur apparaît le symbole +, cela indique qu'il est possible d'augmenter la compétence grâce au pouvoir de l'invocateur.
- **Défense** : Comme pour la compétence d'attaque, mais dans ce cas elle est utilisée pour 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 durant lequel elles se manifestent, sauf indication contraire.
- **Apparence habituelle** : De même que 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.

CHAPITRE V: LES INVOCATIONS

Illustration Wen Yu Li

0518

POUVOIRS MINEURS

Dans cette partie se trouve une liste de la majorité des Grandes Créatures et de quelques autres Aeons de moindre puissance existentielle, que les occultistes considèrent comme des "puissances inférieures".

Hermod, le Messager des Dieux

Hermod est une Grande Créature mineure, qui dans l'antiquité a été utilisée comme messager par une multitude d'entités de grand pouvoir. On dit de lui qu'il est capable de livrer n'importe quelle lettre ou objet.

Pacte : Hermod choisit un individu qui veut délivrer un message à une personne se trouvant sur un autre continent. Ensuite, il donnera des instructions à son invocateur sur l'endroit où récupérer le message et où le livrer, et ce toujours dans un délai fixé par Hermod. Si l'invocateur ne délivre pas le message, ou s'il est en retard, Hermod ne se présentera plus devant lui.

Difficulté : 150

Coût : 200

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Quand on invoque Hermod, il transporte tout élément non organique ou message jusqu'à l'autre côté du monde, et de manière instantanée. Il peut "livrer" jusqu'à 60 points de présence à la personne ou au lieu désigné par l'invocateur, quelle que soit la distance qui les sépare. La valeur de Présence augmente de 5 tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Durée : Le temps que dure le message ou la livraison du paquet

Apparence habituelle : Un cheval majestueux à six pattes avec des fontes remplies de papyrus et de messages. Il apparaît en face du Convocateur pour écouter le message ou remettre l'objet requis dans un autre endroit, le gardant dans ses fontes quel que soit la taille de l'objet. Le paquet ou message sera livré quasiment immédiatement à son destinataire de façon inhabituelle (une personne aura l'ordre de délivrer le message ou rencontrera le destinataire au coin d'une rue par exemple).

Enamon

Enamon est une Grande Créature liée habituellement à la musique. On ne sait pas grand chose sur elle si ce n'est qu'elle est liée aux Aeons qui incarnent les muses.

Pacte : Enamon exige du convocateur que plus de mille personnes aient fait son éloge de musicien ou de poète.

Difficulté : 220

Coût : 500

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : L'invocateur chante une chanson qui ravit tous ceux qui l'écourent, les contraignant à obéir à ses paroles. Tous ceux qui entendent le son plus d'un round et qui sont à moins de 500 mètres du personnage doivent réussir un test de RMys ou de RPsy contre 100 comme effet automatique ou ils resteront dans un étrange état de Fascination. Les personnes affectées tenteront de réaliser les actions décrites dans la chanson, mais elles le feront comme si elles étaient endormies et inconscientes de ce qui se passe autour d'elles. L'effet dure tant que les sujets écoutent la chanson, mais si leurs actions mettent en péril leur vie ou qu'ils sont sur le point de faire quelque chose qu'ils ne feraient jamais, ils peuvent faire un nouveau test en ajoutant un bonus de +20 à leur jet. La Résistance augmente de 5 tous les 10 points au-delà de la difficulté requise atteints par le convocateur.

Durée : 1 round tous les 10 points au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Enamon apparaît normalement comme une espèce de structure métallique ressemblant à un orgue, plein de tubes de métal qui s'ancrent dans le sol. Soudain elle commence à se couvrir de runes et à émettre une chanson charmeuse qui étourdit tous ceux qui l'entendent.

Naaga, Mère des Venins

Également appelée déesse des serpents ou Celle aux Mille Venins, Naaga est une Grande Créature violente qui adore, par exemple, voir les mortels se tordre de douleur à ses pieds ou bien écouter leurs flatteries. On dit d'elle qu'elle a un cœur d'artichaut et qu'au cours de l'histoire elle s'est entichée d'une infinité d'êtres, qui n'ont jamais connu ce qui peut s'appeler une fin heureuse.

Pacte : Naaga offrira une goutte de son sang à l'invocateur, un puissant poison surnaturel de niveau 80 qui n'a jamais deux fois de suite le même effet. Le personnage devra la boire et réussir à survivre. Mais pour divertir la bête, il devra y arriver sans aucune aide externe ni renforcement surnaturel.

Difficulté : 140

Coût : 200

Attaque : 160+

Défense : NA

Action : Active

Effet : Naaga réalise une attaque physique en utilisant sa compétence offensive. L'attaque est de Mode Perforant et a une base de dégâts de 50. Si la cible subit des dégâts, le convocateur peut confectionner un venin surnaturel de niveau 40 en suivant les règles générales qui sera immédiatement administré par la blessure. Tous les 20 points obtenus au-delà de la difficulté requise, le venin de la Naaga augmente de 5 niveaux, et sa compétence d'attaque de +5 jusqu'à un maximum de 350.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : Naaga a l'apparence d'un énorme serpent avec un torse de femme nue, recouvert de dizaines de chaînes d'or. Elle désigne son objectif en le pointant du doigt et immédiatement un de ses ongles file à une vitesse incroyable, transperçant sa cible et l'empoisonnant de son venin.



NAAGA, MÈRE
DES VENINS

Huginn et Muninn, Yeux du Corbeau

Les deux qui sont un... Bien que certains considèrent que ce sont des entités séparées, les Yeux du Corbeau sont une seule créature divisée en deux parties. Même si chaque partie a une conscience propre et une personnalité distincte, elles ne peuvent vivre l'une sans l'autre et elles agissent toujours ensemble, offrant leurs services à ceux qui leur apportent leurs mets favoris.

Pacte : Pour pouvoir signer le pacte, Huginn et Muninn exigent du convocateur qu'il leur remette un de ses yeux en sacrifice, ou mille yeux humains frais.

Apparence habituelle : Ils ont la forme de deux corbeaux spectraux de taille variable. Chacun d'entre eux n'a qu'un unique œil rouge sang. Huginn le gauche et Muninn le droit.

Difficulté d'Invocation initiale : 180

Coût initial : 200

VISION VRAIE

Difficulté : 140

Coût : 120

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Grâce à Huginn le convocateur peut voir les créatures spirituelles ou invisibles (de tout type), ainsi que les matrices psychiques et les énergies magiques.

Durée : 1 heure tous les 10 points au-delà de la difficulté requise

Description : Huginn se pose sur l'épaule de l'invocateur du côté de l'œil que celui-ci a perdu. Seuls les êtres capables de voir les esprits sentent la présence du corbeau.

ŒIL DU MONDE

Difficulté : 200

Coût : 240

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Le convocateur obtient le pouvoir de créature Vision extrasensorielle grâce à Muninn, et peut alors observer toute action dans un rayon de 500 mètres de lui comme s'il avait les compétences Vigilance et Observation à 240.

Durée : 1 heure tous les 10 points au-delà de la difficulté requise

Description : Les corbeaux se posent chacun sur une épaule du personnage.

Idea, "Muse" de la Folie

Cet Aeon a provoqué de graves désastres au cours de l'histoire dans de nombreuses civilisations, en provoquant la folie et la dépravation chez leurs habitants. Beaucoup s'accordent à dire qu'elle est un reflet du Messenger connu sous le nom de Premier Chaos.

Pacte : Pour passer un pacte avec Idea il faut que l'invocateur pousse à la folie la plus complète un grand nombre de personnes.

Difficulté : 240

Coût : 400

Attaque : 220

Défense : NA

Action : Active

Effet : Idea réalise une attaque d'énergie contre un objectif qui n'est pas à plus de 300 mètres. Cette attaque est considérée comme un sort animique et si elle réussit à toucher sa cible, celle-ci doit réussir un test de RMyS ou RPsy contre 120. Si elle échoue d'une marge inférieure à 20, elle souffrira d'une psychose paranoïaque mineure, qui peut engendrer un état de Terreur ou bien de Colère déchaînée. Si le niveau de l'échec est entre 20 et 60, la cible subit une folie temporaire qui peut dégénérer en schizophrénie, en délire de persécution ou en paranoïa, qui ne disparaîtra pas avant la prochaine nouvelle lune. Si elle a raté le test de Résistance de plus de 60 points, elle perd tout contact avec la réalité jusqu'à la fin de ses jours. Tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté, la Résistance à dépasser augmente de 5 points.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : Idea apparaît sous la forme de dizaines de masques de polichinelle qui lancent des chaînes spectrales depuis leurs bouches, transperçant le corps de leur cible.

Galgaliel, Ange des Dons

L'ange des dons est un Aeon de grand pouvoir qui représente une facette de la justice et de l'honneur. Ceux à qui il accorde son don ont l'assurance qu'ils auront toujours une aide fidèle qui les protégera et les aidera à exterminer le mal.

Pacte : L'invocateur promet qu'il fera uniquement le bien. Si à un moment quelconque il rompt ce pacte, Galgaliel n'acceptera plus de servir le convocateur.

Difficulté : 260

Coût : 400

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Galgaliel crée une arme de Qualité +10, avec des propriétés élémentaires de Lumière, et qui inflige des dégâts doublés contre les êtres de nature mauvaise ou impie.

Durée : 1 heure tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Un être humanoïde fait de lumière pure, que l'on ne peut fixer du regard, et qui remet à l'invocateur une belle arme blanche.

Lix Tetrax

Celle qui parcourt les vents est une Grande Créature mineure, souriante et libre, toujours avide de partager sa liberté.

Pacte : Le personnage doit libérer d'une captivité injuste une personne désignée par Lix.

Difficulté : 180

Coût : 200

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Passive

Effet : Elle donne des ailes au conjurateur, lui permettant de se déplacer dans les airs avec une Qualité de Vol Naturel de 12.

Durée : Autant de rounds que de points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Lix est une Sylvaine ailée d'une grande beauté. Elle se manifeste aux côtés de l'invocateur et se fond en lui, faisant surgir de ses épaules deux magnifiques ailes.

Garuda, Ailes de Feu

Garuda, Roi des Oiseaux, Dévoreur de Serpents, a été un Aeon associé à la culture Deva depuis la nuit des temps. On considère qu'il est né de la peur généralisée qu'il existe quelque chose capable de détruire les dragons. C'est une entité violente dont la faim est quasiment illimitée, mais qui protège toujours ceux qui le révèrent ou qui demandent son aide pour détruire un dragon.

Pacte : Garuda demandera à l'invocateur de lui remettre le cœur d'un dragon qu'il aura exterminé pour pouvoir passer le pacte.

Difficulté : 220

Coût : 350

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Garuda crée autour de l'invocateur une couche de flammes qui le protège de tous les dégâts. Il ne s'agit pas d'un bouclier en tant que tel, mais d'une construction de flammes solides en forme de dôme qu'il faut d'abord détruire avant de pouvoir attaquer, ou même arriver jusqu'à l'invocateur (pareillement, l'invocateur devra la détruire ou l'annuler pour pouvoir en sortir ou attaquer quelque chose à l'extérieur). Ce dôme a un rayon maximum de 10 mètre, et l'invocateur peut déclarer qu'il souhaite recouvrir (ou enfermer avec lui) d'autres personnes qui se trouvent dans ce périmètre. Le dôme possède 2 000 points de vie et est considéré comme un objet immobile avec un IP de 8. Il n'a pas de point vulnérable et est immunisé aux attaques incapables d'affecter l'énergie, mais la chaleur ou l'électricité, qu'elles soient naturelles ou surnaturelles, peuvent toujours lui infliger des dégâts. Tous les 10 points atteints au-dessus de la difficulté de l'invocation augmentent de 200 points de vie la résistance des Ailes de Feu.

Durée : Autant de rounds que de points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Garuda apparaît comme une sorte d'homme-oiseau à la peau bleuâtre et aux immenses ailes de feu. Il étend ses ailes et avec elles crée un dôme qui enveloppe l'invocateur.

Raksasha

Cet Aeon cruel qui incarne le tortionnaire, le maître de la douleur et de la souffrance, adore faire connaître l'enfer aux mortels.

Pacte : Il existe deux versions de ce pacte. Soit endurer sa torture et y survivre, soit lui remettre l'être que l'invocateur aime le plus pour qu'il le torture à sa place. La personne torturée doit réussir un test de RPhy contre 160, ou subir un malus à toutes les actions équivalent au niveau de l'échec provoqué par une douleur intense, et qui se récupère au rythme d'un point par jour. En cas d'échec supérieur à 80 points au test de Résistance, la douleur est telle que le personnage meurt sous la torture. Les êtres immunisés à la douleur ne peuvent pas passer ce pacte.

Difficulté : 220

Coût : 400

Attaque : 180

Défense : NA

Action : Active

Effet : Réalise une attaque animique contre la victime. Si elle l'atteint, Raksasha la mettra sur son chevalet de torture et entamera la roue de la souffrance et de la douleur. La victime devra réussir un test de RPhy contre 120 ou subir un malus à toutes ses actions équivalent à la moitié du niveau d'échec, à cause de la douleur. Tous les 10 points au-delà de la difficulté de l'invocation, la "roue" du chevalet de torture tournera une fois de plus, obligeant la victime à endurer une facette encore pire de la torture. Chaque tour l'oblige à réussir un nouveau test de RPhy, qui augmente à chaque fois sa difficulté de 5 points. Si au cours d'un des tours la victime échoue de plus de 80 points, elle meurt de douleur. Les êtres immunisés contre la douleur ne peuvent être ciblés par Raksasha.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : Un cercueil en métal et son couvercle apparaissent de chaque côté de la cible et se ferment sur lui, l'engloutissant. A ce moment, la victime apparaît dans une grande salle de torture dans laquelle Raksasha lui fait subir les pires sévices. Toutefois, ce qui paraît durer des heures à la personne affectée ne représente qu'un instant dans le monde réel.

POUVOIRS INTERMÉDIAIRES

La majorité des Aeons et quelques Grandes Créatures au pouvoir immense sont détaillées dans cette partie. Ce sont celles et ceux dont le pouvoir est similaire à celui de demi-dieux ou d'Entités avec un pouvoir existentiel élevé.

Idun, Maîtresse de la jeunesse éternelle

Communément associée, à tort, aux morts, Idun est une Entité liée à la vie et aux expériences que les personnes ont tout au long de celle-ci.

Pacte : Le convocateur doit sacrifier 10 années humaines de sa vie (ou une quantité équivalente s'il appartient à une autre race.). S'il ne peut abandonner une partie de son âge à Idun (par exemple, s'il est immortel), le pacte ne peut être passé. Le personnage vieillit immédiatement après avoir passé le pacte.

Apparence habituelle : Idun a l'apparence d'une belle femme vêtue comme une prêtresse se mêlant corps et âme avec un immense arbre couvert de pommes.

Difficulté d'Invocation initiale : 280

Coût initial : 500

RAJEUNIR

Difficulté : 240

Coût : 400

Attaque : 200

Défense : NA

Action : Active

Effet : L'invocation réalise une attaque basée sur l'énergie en utilisant sa compétence. Celle-ci est considérée comme un sort Animique et si elle touche l'objectif, celui-ci doit réussir un test de RMys contre 120 ou il rajeunira d'un nombre d'années équivalent à sa marge d'échec. Ces effets disparaissent au rythme d'un an par heure. Rajeunir ne peut faire passer l'âge de la cible en dessous de un an. La difficulté de la Résistance augmente de 5 points tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté demandée à l'invocateur.

Durée : Instantané

Description : Idun embrasse une pomme et la lance contre le sujet désigné, laquelle explose en une masse lumineuse qui absorbe l'âge de sa cible.

VIELLIR

Difficulté : 280

Coût : 500

Attaque : 240

Défense : NA

Action : Active

Effet : L'invocation réalise une attaque basée sur l'énergie en utilisant sa compétence. Celle-ci est considérée comme un sort Animique et si elle touche l'objectif, celui-ci doit réussir un test de RMys contre 140 ou il vieillira d'un nombre d'années équivalent à la marge d'échec. Ces effets disparaissent au rythme d'un an par heure. Vieillir ne produit pas une mort directe, mais elle dégrade le sujet énormément et peut le laisser à l'état de vieillard sénile. La difficulté de la Résistance augmente de 5 points tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté demandée à l'invocateur.

Durée : Instantané

Description : Idun mord une pomme et la lance contre le sujet désigné, laquelle explose en une masse obscure qui fait vieillir sa cible.

Ethelthryth, Maîtresse des Noms

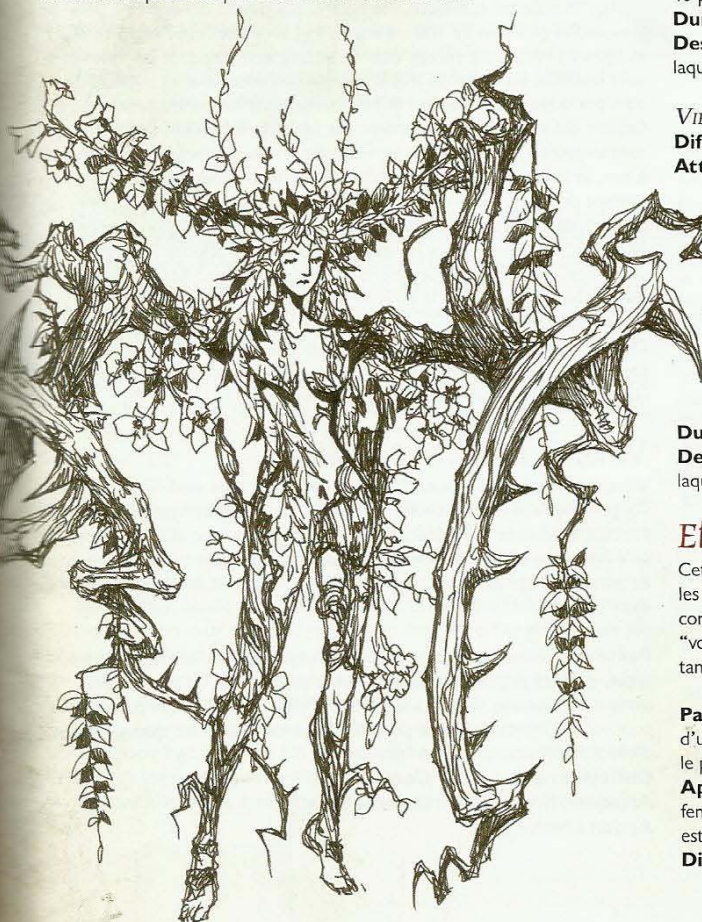
Cette mystérieuse Entité erre d'un endroit à l'autre, inscrivant dans son livre les noms véritables de toutes les choses. Beaucoup de cultures D'anajny la considèrent comme une espèce de père fouettard, un Aeon qui menace de "voler" le nom des enfants méchants. Ironiquement, les Devas la révèrent en tant que détentrice d'un savoir quasiment absolu.

Pacte : Ethelthryth exige de l'invocateur qu'il vérifie les noms véritables d'un objet, d'une personne ou d'un lieu perdus dans l'histoire avant de sceller le pacte.

Apparence habituelle : Elle a de nombreuses formes. Tour à tour vieille femme ou banc de brume rempli de mots flottant dans l'air, la plus courante est celle d'un énorme livre volant entouré de pages flottantes.

Difficulté d'Invocation initiale : 280

Coût initial : 400



IDUN, MAÎTRESSE DE
LA JEUNESSE ÉTERNELLE

IN NOMINE

Difficulté : 240

Attaque : 300

Action : Active

Coût : 350

Défense : NA

Effet : L'invocateur peut vérifier le véritable nom d'une chose se trouvant en face de lui. Cette invocation réalise une attaque animique. Si elle parvient à obtenir à un résultat qui inflige des dégâts, la cible doit réussir un test de RMyS contre 120 ou l'invocateur connaîtra son nom véritable. Tous les 10 points au-delà de la difficulté requise ajoutent un +10 à la Résistance, ou permettent à l'invocateur de fixer une cible supplémentaire différente.

Durée : Instantané

Description : Ethelthryth s'ouvre, lançant des traits de lumière vers ses objectifs. Si elle les touche, la lumière se déplace, écrivant sur une page vide le nom de ses cibles.

ORDINARE

Difficulté : 320

Attaque : NA

Action : Active

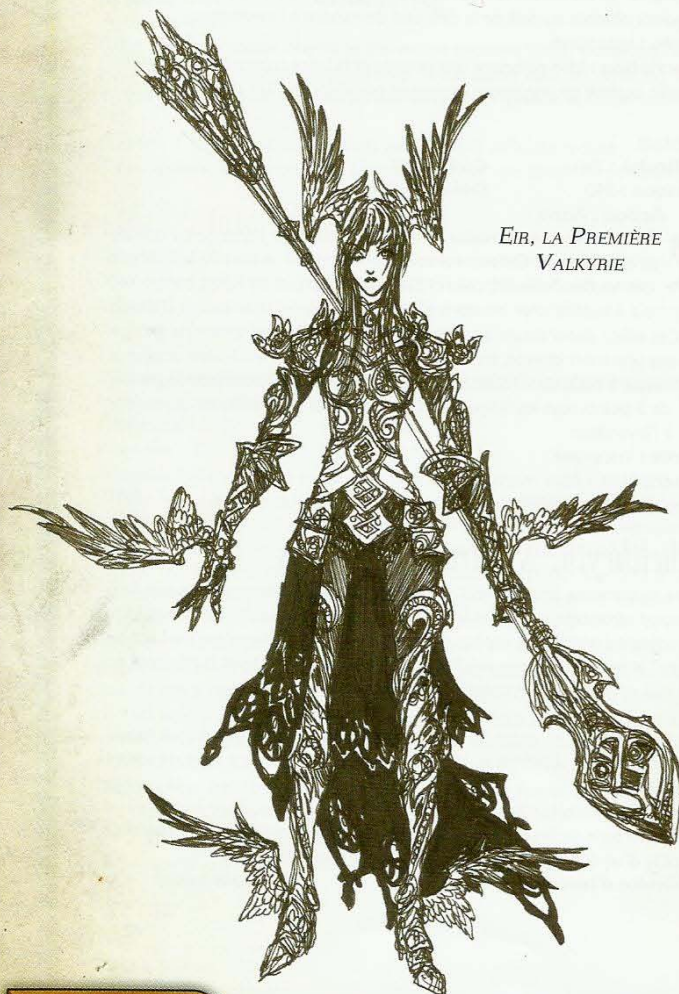
Coût : 450

Défense : NA

Effet : S'il connaît le véritable nom d'une personne, l'invocateur peut donner un ordre verbal à sa cible. Cet effet est considéré comme un sort automatique à la condition que la cible écoute l'ordre et soit capable de le comprendre. Si les conditions sont remplies, la victime doit réussir un test de RMyS contre 140 ou elle se verra obligée de l'exécuter (toutefois, si l'ordre est à l'opposé de sa nature, elle peut ajouter un +40 à sa RMyS). Tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise, la RMyS augmente de 5. L'ordre ne peut pas obliger l'objectif à mourir ni à obéir pendant plus d'une heure.

Durée : Instantané

Description : Le livre d'Ethelthryth se manifeste devant l'invocateur, qui récite l'ordre à la page sur laquelle est écrit le nom de la cible, à voix haute.



EIR, LA PREMIÈRE
VALKYRIE

Eir, la Première Valkyrie

Eir est l'archétype de toutes les Valkyries, une créature qui se confronte à la mort et combat pour les guerriers tombés.

Pacte : Eir exigera de l'invocateur qu'il sauve cinq vies d'une mort certaine.

Apparence habituelle : Eir est une femme parée d'une armure de plumes blanches qui tient une lance dans une main et une épée dans l'autre. Il lui manque l'œil droit qui est couvert d'un bandeau, car dans son orbite elle porte un vortex existentiel qui attire les âmes qui sont près d'elle.

Difficulté d'Invocation initiale : 280

Coût initial : 400

L'ŒIL DE LA MORT

Difficulté : 200

Attaque : NA

Action : Active

Coût : 240

Défense : NA

Effet : Eir fait passer à 240 la compétence secondaire de Médecine du convocateur. Ceci lui permet de diagnostiquer, soigner et même de réaliser des opérations médicales comme un véritable expert. Si une personne est affectée par une maladie mystique, le personnage obtient un score de 240 en occultisme pour savoir comment traiter cette maladie.

Durée : 1 heure tous les 10 points au-delà de la difficulté requise

Description : Une marque se forme autour de l'œil droit de l'invocateur, une rune brillante qui lui permet de voir les maux et les maladies de ses patients.

EINJEAR

Difficulté : 380

Attaque : NA

Action : Active

Coût : 800

Défense : NA

Effet : Eir possède la capacité de rendre les âmes des morts à leurs corps afin qu'ils puissent continuer à se battre. Les esprits doivent être près de l'invocateur (à moins de 100 mètres de lui), avoir toujours l'esprit combatif et leurs âmes doivent encore être en attente de l'Appel. Si ces conditions sont remplies, les morts se lèvent pour aider l'invocateur, et même s'ils ne sont pas du tout à ses ordres ils ne lutteraient jamais contre un allié ou ne feraient des choses qu'ils n'auraient pas faites de leur vivant. Si leurs corps sont toujours à proximité et en bon état, les âmes s'unissent temporairement à eux, se levant avec tous leurs points de vie (mais ils récupèrent les mêmes niveaux de Zéon, de Ki et de PPP qu'ils avaient au moment de mourir). Si au contraire, les corps n'existent plus, ils se lèvent sous la forme d'esprits matériels, immunisés contre les attaques incapables d'affecter l'énergie, mais sans Zéon, ni Ki ou PPP. Les morts restent debout une heure tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise sauf, naturellement, s'ils sont à nouveau détruits.

Durée : 1 heure tous les 10 points au-delà de la difficulté requise

Description : La lance d'Eir tombe des cieux, créant une brume surnaturelle qui fait se lever les corps ou les âmes des morts.

Veles, le Pouvoir de la Magie

Veles, Grande Créature de la Magie, est une entité aussi vieille que le temps. On pense qu'elle est née de la combinaison des énergies magiques libérées pendant la Guerre de l'Obscurité et qui acquièrent une conscience. Bien qu'étant unique, elle a de nombreuses personnalités (une pour chaque voie de magie), et elle arrive en général à prendre une décision suite à un vote entre celles-ci.

Pacte : L'invocateur doit avoir le Don mystique pour qu'elle réponde à son appel, et Veles exigera qu'il lui remette le prochain fils qu'il engendrera en marque de dévotion absolue à la magie. Si cela se révélait n'être pas possible pour lui, la Grande Créature pourrait demander à la place quelque chose d'incroyablement important à ses yeux.

Difficulté : 240

Attaque : NA

Action : Passive

Coût : 350

Défense : NA

Effet : Tous les sorts du convocateur sont lancés avec un Degré au-dessus de celui déterminé par le Zéon accumulé pour eux.

Durée : 5 rounds tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Veles est une représentation physique des arbres de la magie. Une fois invoquée, elle se fond dans le personnage, se brisant en deux pour représenter deux ailes comme faites de magie.

Thanathos

Thanathos, l'Aeon incarnant la mort, la peur de la fin de toute existence... Certains considèrent qu'il fait partie de l'Arcane de La Mort inversée, alors que d'autres assurent qu'il est un être indépendant qui sert les trois déesses qui contrôlent le destin de l'homme, en tant que messager et exterminateur.

Pacte : Bizarrement l'invocateur qui appelle Thanathos pour la première fois ne peut utiliser l'invocation mais il doit désigner qui bénéficiera du pacte à sa place. Ensuite, pour le sceller, il doit sacrifier sa propre vie à l'Aeon.

Difficulté : 240 **Coût :** 400

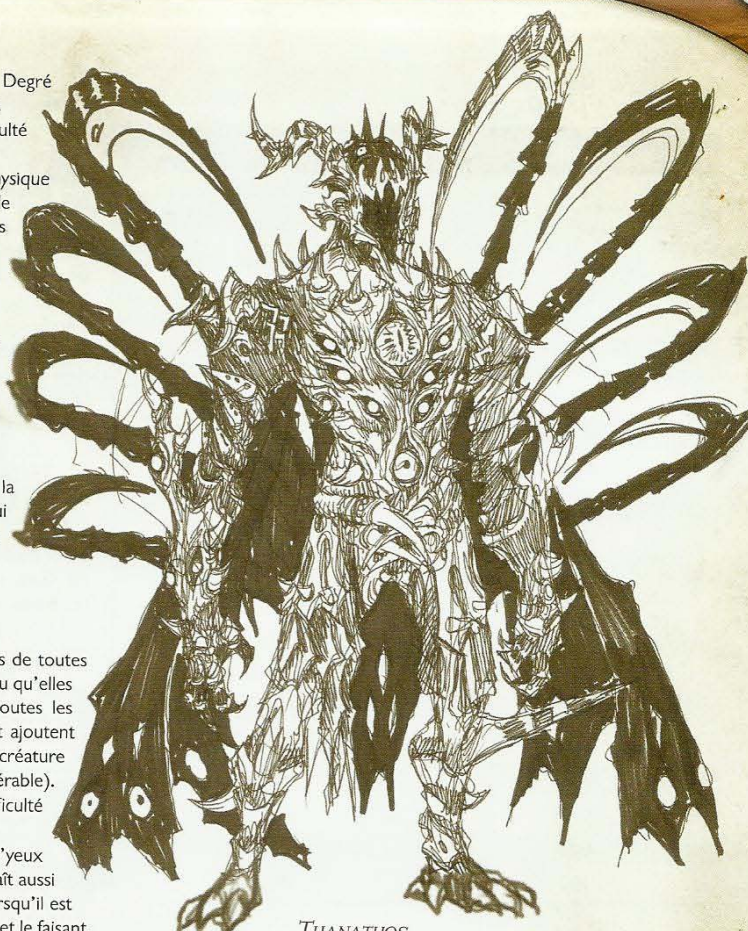
Attaque : NA **Défense :** NA

Action : Passive

Effet : Thanathos accorde un bonus de +50 à la base de dégâts de toutes les attaques du convocateur, qu'elles soient physiques, magiques ou qu'elles fassent partie d'une autre invocation. De la même manière, toutes les attaques qu'il réalise produisent automatiquement un critique et ajoutent un bonus de +50 au calcul du niveau de critique (s'il s'agit d'une créature à Encaissement on considère que tout son corps est un point vulnérable).

Durée : 1 minute tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Une ombre énorme pleine d'yeux ténébreux avec des faux qui flottent autour de lui. Parfois il apparaît aussi entouré de six ailes squelettiques desquelles gouttent du sang. Lorsqu'il est invoqué, il se mêle à l'ombre de l'invocateur, la remplissant d'yeux et le faisant ressembler à Thanathos lui-même.



THANATHOS

Charon, le Marionnettiste des Âmes

Charon est une Grande Créature qui, comme Forseti, sert le concept de l'équilibre de l'existence. Il se dévoue à la recherche et au transfert d'âmes qui se sont égarées en attendant l'Appel, tentant des les remettre dans le flux des âmes si elles le souhaitent. Ironiquement, son obsession d'"équilibrer" les choses fait qu'il exige d'être payé pour ses services, afin de ne rien faire qui pourrait altérer le statu quo de la réalité.

Pacte : Charon exigera trois types de monnaies antiques venant de civilisations perdues, ou un paiement d'une valeur et d'une rareté équivalente.

Difficulté : 340 **Coût :** 700

Attaque : 340 **Défense :** NA

Action : Active

Effet : Charon réalise une attaque d'énergie contre deux cibles vivantes. Cette attaque est considérée comme un sort Animique, et si elle affecte les deux sujets, elle intervertit leurs âmes. Pour éviter ces effets ils doivent tous les deux réussir un test de RMyS contre 140. Si l'un des deux dépasse la Résistance, les effets de ce pouvoir s'annulent. Si pour une raison quelconque, le corps d'un des deux meurt, l'âme qui était dans ce dernier ne réintègre pas son corps originel et le changement devient permanent pour le survivant. Tous les 10 points au-delà de la difficulté requise on ajoute un +5 à la Résistance, jusqu'à un maximum de 200 en RMyS.

Durée : Autant d'heures que de points au-delà de la difficulté

Apparence habituelle : Un vieillard décharné avec une barbe fournie, couvert de vêtements usés et d'une capuche. Il pointe du doigt ses cibles et, soumettant leurs âmes, il les arrache de leurs corps pour les intervertir.

Pandora, le Châtiment Divin

Pandora est l'Aeon du concept de châtiment divin, et elle sert d'exécutrice à beaucoup d'êtres qui ont été considérés comme des divinités par de nombreuses cultures. Certains considèrent qu'elle possède la clé qui ouvrira la voie à la destruction du monde et d'autres que, lorsque ce moment arrivera, elle sera la clé de notre salut.

Pacte : L'invocateur doit déclencher une terrible calamité qui provoque tourments et souffrances pour une grande quantité de personnes. Puis, il doit l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard.

Difficulté : 280 **Coût :** 500

Attaque : 260 **Défense :** NA

Action : Active

Effet : Pandora réalise une attaque dans un rayon de 20 mètres autour de l'invocateur, sans qu'il soit possible de choisir une cible à l'intérieur. En termes de jeu on considère que c'est un sort Animique et que l'invocateur, et tous ceux qui sont affectés, doivent réussir une RMyS contre 120 ou subir un effet aléatoire déterminé par le **Tableau II**. Toutefois, si l'invocateur est affecté et que le résultat obtenu ne lui convient pas, il peut faire un second jet sur le Tableau qui remplacera le résultat du premier jet. Tous les 10 points au-delà de la difficulté requise la zone affectée augmente de 10 mètres et la Résistance à dépasser de +5, jusqu'à un maximum de RMyS 260.

Durée : Autant de rounds que de points obtenus au-delà de la difficulté requise

Apparence habituelle : Un étrange cube de métal, ressemblant à un casse-tête pour enfants mais en bien plus macabre, apparaît en survolant la tête du lanceur. Il s'ouvre peu après, lançant des rais de lumière sur tout ce qui se trouve dans sa zone d'influence.

TABLEAU 11 : PANDORA

Jet	État
1-5	Récupère 200 PV
6-10	Fascination
11-15	+20 à toutes les actions
16-20	Douleur
21-25	Dégâts
26-30	Colère
31-35	+40 à toutes les résistances
36-40	Aveuglement
41-45	Surdité
46-50	Euphorie
51-55	Mutisme
56-60	Inconscience
61-65	Coma
66-70	Extase
71-75	Hallucinations
76-80	Faiblesse
81-85	Paralysie complète
86-90	Peur
91-95	Terreur
96-99	+50 à toutes les actions
100	Mort

Kagutsuchi, Maître du Feu

Kagutsuchi, la Grande Créature des flammes, est une créature liée aux kamis de Varja, car elle a combattu par le passé contre l'Aeon obscur Orochi aux côtés d'Amaterasu elle-même. Selon les légendes, son feu pourrait purifier ou détruire à volonté tout ce qui se trouve à un kilomètre autour de lui.

Pacte : Kagutsuchi exige de l'invocateur qu'il se lance tête baissée dans ses flammes et traverse son corps. S'il arrive à survivre aux brûlures, le pacte est signé.

Apparence habituelle : Habituellement il a l'apparence d'un immense oiseau de feu dont les plumes auraient, dit-on, enfanté les phénix.

HI NO KODOMO

Difficulté : 200

Coût : 350

Attaque : 220

Défense : NA

Action : Active

Effet : Kagutsuchi réalise une attaque d'énergie en utilisant sa compétence. Comme pour un sort Animique, si elle inflige des dégâts à un individu celui-ci doit réussir à chaque round un test de RPhy contre 140, ou subir des dégâts équivalents au niveau de l'échec. Hi no Kodomo n'attaque qu'une fois l'être ciblé, mais le test de Résistance des rounds suivants est automatique.

Durée : Le personnage qui a été atteint par l'attaque continue à brûler pendant un round tous les 10 points au-delà de la difficulté demandée à l'invocateur

Description : En réalisant cette attaque, Kagutsuchi ne se manifeste pas physiquement. Seules des runes de feu apparaissent sur le sol sous les pieds de son objectif et soudain une immense colonne de feu se lève et l'enveloppe. Elle ne s'en sépare qu'après l'avoir consommé complètement.

HI NO TSUBASA

Difficulté : 360

Coût : 650

Attaque : 340

Défense : NA

Action : Active

Effet : Kagutsuchi réalise une attaque avec sa compétence offensive sur une largeur de 50 mètres et une longueur de 100 mètres, plus 20 mètres tous les 10 points au-delà de la difficulté requise. Cette attaque a une base de dégâts de 200 points et attaque sur le Mode Chaleur, mais les flammes brûlent uniquement ce qui est souhaité par le lanceur, qui peut donc choisir ses cibles à l'intérieur de la zone affectée par l'attaque.

Durée : Instantané

Apparence habituelle : Kagutsuchi apparaît dans un ciel enflammé et dans un tourbillon de feu, puis plonge en piqué, ses ailes étendues rasant tout ce qu'elles rencontrent sur leur passage. Après son passage, il ne reste que des cendres et un sol calciné.

GRANDES PUISSANCES

Cette partie fait référence aux êtres qui ont le plus de puissance existentielle sur Gaïa, et dont les forces sont pratiquement comparables à celles des véritables divinités.

Forseti, Maître de l'Équilibre

Maître de la balance, on croit que Forseti est une des facettes de l'Arcane de La Justice, mais sa personnalité marquée par la neutralité à mis cette affirmation entre parenthèses.

Pacte : Le convocateur doit redonner leur équilibre à trois lieux ou situations concrètes pour lesquels Forseti lui-même sollicite son intervention.

Apparence habituelle : Forseti a deux formes, soit celle d'un homme jeune paré d'un habit de juge, soit celle d'une pièce énorme ressemblant à une salle de tribunal vide et dans laquelle trône une énorme balance là où s'assoit habituellement le juge.

Difficulté d'Invocation initiale : 320

Coût initial : 600

EQUILIBRIUM

Difficulté : 280

Coût : 500

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Passive

Effet : Forseti doit être activé au moment où un ennemi inflige des dégâts à l'invocateur. A cet instant, l'attaquant doit réussir automatiquement un test de RMy contre 140 ou les dégâts qu'il a provoqués seront annulés et renvoyés immédiatement à l'attaquant. Il n'y a pas de limite à la quantité de dégâts qui peuvent être annulés, mais le maximum qui peut être renvoyé à l'agresseur est de 250 points de dégâts. Tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise ajoutent 5 points à la Résistance, jusqu'à un maximum de 240 en RMy.

Durée : Instantané

Description : Forseti apparaît sous la forme d'une balance au moment où le convocateur subit les dégâts et déclare l'agresseur coupable, effaçant toutes les blessures qu'il vient de provoquer et les faisant apparaître sur son corps.

EQUILIBRIUM MUNDI

Difficulté : 340

Coût : 700

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : En s'activant Forseti renvoie, au cours du round entier, tous les dégâts que reçoit le convocateur à celui qui les a infligés. Tout individu qui provoque un type quelconque de dégâts au personnage doit réussir immédiatement une RMy contre 120 ou les dégâts qu'il a provoqués seront annulés et l'affecteront. Le test de Résistance doit être fait à la fin de chaque attaque, et bien qu'il n'y ait pas de limite à la quantité de dégâts qui peuvent être annulés, un maximum de 250 points de dégâts peut être retourné à l'agresseur. Tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise ajoutent 5 points à la Résistance, jusqu'à un maximum de 240 en RMy.

Durée : 1 round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté

Description : Forseti se manifeste sous la forme de la salle d'un immense tribunal qui entoure l'invocateur et ses adversaires.

Druaga

On sait peu de choses sur Druaga, cette entité énigmatique qui accorde ses dons à ceux qui paient les prix les plus étranges. Elle est relativement "jeune" pour son niveau de pouvoir insensé, car elle n'a que quelques milliers d'années, ce qui est inhabituel pour un être considéré comme un Aeon. L'unique théorie qui existe sur elle est que c'est une représentation "vivante" du système surnaturel développé par les Devas pour contrôler les Aeons et les Grandes Créatures et en faire des armes vivantes.

Pacte : Les pactes que peut demander Druaga sont complètement imprévisibles et chaotiques. Par exemple l'invocateur devra trouver et récolter 999 fleurs de lotus et les lui donner, ou elle peut exiger qu'il vainque 100 adversaires dignes de combat et ensuite se baigne dans leur sang.

Apparence habituelle : L'apparence de Druaga est celle d'une Deva colossale vêtue d'habits traditionnels du Baho. Elle a huit bras et porte une arme différente au bout de chacun d'entre eux.

Difficulté d'Invocation initiale : 320

Coût initial : 550

DESTRUCTRICE DE DÉMONS

Difficulté : 280

Coût : 400

Attaque : 240

Défense : NA

Action : Active

Effet : Druaga réalise une attaque à distance contre un adversaire qui se trouve à moins de 250 mètres. L'attaque fait 60 points de dégâts sur le Mode Perforant, sauf s'il s'agit d'une créature d'Entre Mondes avec une Gnose de 25 ou plus, cas où les dégâts doublent pour passer à 120. Druaga réalise une attaque supplémentaire (jusqu'à 20 au maximum) tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté demandée à l'invocateur.

Durée : Instantané

Description : Elle apparaît derrière l'invocateur les yeux fermés et tire une série de décharges d'énergie depuis son œil central.



KALI

Difficulté : 340

Coût : 700

Attaque : 320+

Défense : NA

Action : Active

Effet : Druaga réalise 10 attaques consécutives contre un adversaire unique. Elles possèdent une base de dégâts de 100 sur le Mode Tranchant, attaquent à la suite en enlevant -4 à l'Indice de Protection, et du fait qu'elles déchirent l'essence même les dégâts produits se récupèrent au rythme d'un sacrifice. La compétence d'attaque augmente de 5 tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté demandée à l'invocateur, jusqu'à un maximum de 400. Dans l'éventualité où son objectif meurt et que Druaga a encore des attaques à lancer, celles-ci se retournent contre l'invocateur.

Durée : Instantané

Description : Druaga apparaît devant son adversaire, les yeux ouverts et injectés de sang. Elle ouvre les bras, puis toutes ses armes prennent forme autour de son ennemi et épinglent son corps les unes après les autres.

LA TRINITÉ DES BÊTES

Parmi les Grandes Créatures il existe trois êtres supérieurs qui sont considérés par les occultistes comme les invocations les plus puissantes, capables d'en remonter même à la plupart des Aeons les plus importants. Leurs noms sont Behemoth, Léviathan et Ziz, et ensemble ils forment la Trinité des Bêtes.

Behemoth, Seigneur de la Terre

Cette entité au pouvoir immense est la toute première Grande Bête connue. Liée à l'élément Terre, c'est un des élémentaires les plus grands et elle est pratiquement comparable à une divinité. Behemoth a la réputation d'être "La Grande Bête", régnant sur tous les êtres qui marchent sur ce monde.

Pacte : Behemoth exige que le convocateur le serve directement et prouve qu'il est digne d'invoquer son nom.

Apparence habituelle : Behemoth a la forme d'une espèce de bête colossale, à mi-chemin entre un bœuf, un dragon de pierre et un lion. Sa taille est incomparable, lorsqu'elle se manifeste en entier elle mesure plusieurs kilomètres de la tête aux pieds.

Difficulté d'Invocation initiale : 280

Coût initial : 500

COMMUNION AVEC LA TERRE

Difficulté : 240

Coût : 350

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Le convocateur obtient un Seuil d'Invulnérabilité de 200 contre les attaques physiques et contrairement aux règles générales, un Seuil d'Invulnérabilité de 80 contre les attaques surnaturelles ou d'énergie. De plus, il obtient un +50 à sa RPhy et une immunité absolue contre tous les sorts de la voie de la Terre (sauf si le lanceur a une Gnose de 40 ou plus).

Durée : 5 rounds tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Les mâchoires du Behemoth, bien plus petites que la bête complète, apparaissent sous les pieds de l'invocateur et l'engloutissent d'une bouchée. Immédiatement après le gosier disparaît, et l'invocateur réapparaît au même endroit que celui où il était avant, le corps recouvert de runes brillantes.

SEIGNEUR DE LA TERRE

Difficulté : 380

Coût : 800

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Lorsqu'il est invoqué, Behemoth déclenche une terrible catastrophe en trois étapes :

-Tout d'abord, il produit un tremblement de terre dans un rayon de 2 kilomètres, dont le lanceur est l'épicentre, qui détruit tout ce qui n'a pas de Seuil d'Invulnérabilité supérieur à 100 et renverse toute personne qui ne réussit pas un test d'Agilité contre 12 (ou un test d'Acrobaties de difficulté Absurde).

-Ensuite, lors du round suivant des fissures s'ouvrent partout et tout ce qui est à même le sol à moins de 250 mètres de l'épicentre du tremblement de terre doit réussir un test d'Agilité contre 15 (ou un test d'Acrobaties d'une difficulté Quasiment Impossible) sous peine de tomber d'une centaine de mètres pour atterrir dans un fleuve de lave. Naturellement, ceux qui avaient été renversés au cours du round précédent ont plus de difficulté à ne pas tomber, et donc leur test d'Agilité augmente jusqu'à 18 (ou celui d'Acrobaties passe à la difficulté Impossible). Ceux qui échouent et tombent dans la lave tombent directement dans l'état Calciné (**Tableau En flammes du Chapitre 14 du Livre de Base**) avec une valeur finale de 400 dans le Tableau.

-Finalement, au troisième round, des colonnes de flammes et des roches surgissent de partout dans la zone fissurée. Toute personne prise dans le magma est recrachée loin des profondeurs par les flammes (mais elle continue à brûler), et tous ceux qui étaient encore dans la zone subissent une attaque de difficulté Surhumaine avec une base de dégâts de 200 en Mode Chaleur.

L'invocateur est immunisé à tout effet négatif provoqué par l'invocation, mais il ne peut pas choisir ses cibles dans la zone d'effet. Il augmente de 500 mètres le rayon du tremblement de terre et de 50 mètres l'effet des fissures et de l'éruption tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Durée : 3 rounds

Description : Behemoth apparaît au-dessus de l'invocateur et frappe le sol de ses énormes sabots, provoquant le tremblement de terre qui déclenche la catastrophe.

Léviathan, Seigneur des Océans

Léviathan, l'immense dame des océans, est la deuxième Grande Bête à apparaître dans le monde et forme, avec Behemoth et Ziz, ce qui est connu sous le nom de Trinité des Bêtes. C'est l'élémentaire de l'eau la plus puissante de toutes celles qui existent, et elle est presque comparable à un dieu élémentaire.

Pacte : De même que Behemoth, elle exige du convocateur qu'il la serve directement et prouve qu'il est digne d'invoquer son nom.

Apparence habituelle : Léviathan a la forme d'un énorme serpent-dragon mesurant plusieurs kilomètres de long. Parfois elle a une forme physique et parfois elle est uniquement faite d'eau.

Difficulté d'Invocation initiale : 280

Coût initial : 500

COMMUNION AVEC L'EAU

Difficulté : 240

Coût : 350

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Le convocateur réduit de moitié tous les dégâts qu'il subit, y compris ceux basés sur l'énergie. De plus, il obtient une immunité absolue contre tous les sorts de la voie de l'Eau (sauf si le lanceur a une Gnose de 40 ou plus).

Durée : 5 rounds tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : La gueule du Léviathan, bien plus petite que la bête complète, apparaît sous les pieds de l'invocateur et l'engloutit d'une bouchée. Immédiatement après le gosier disparaît, et l'invocateur réapparaît au même endroit que celui où il était avant, le corps recouvert de runes brillantes.

SEIGNEUR DES EAUX

Difficulté : 380

Coût : 800

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Léviathan provoque un énorme tsunami de 5 kilomètres de long et d'un demi kilomètre de haut qui avance à une allure équivalente à un Mouvement de 10, rasant tout ce qui est sur son passage dans la direction indiquée par l'invocateur. Le tsunami apparaît même dans des endroits totalement dépourvus d'eau car il se crée à partir de rien. Tout ce qui se trouve sur son chemin doit réussir automatiquement un test de Force contre une difficulté de 18 ou être entraîné par l'énorme vague. Les victimes englouties par le tsunami subissent à chaque round une attaque avec une compétence finale Surhumaine pour les impacts consécutifs et l'écrasement que produit l'eau. Les dégâts sont de mode Contondant et varient entre 100 et 150 points selon les masses de matériaux qui se sont brisées contre la vague. Etant donné que les personnes affectées sont sous l'eau, selon leur test en Natation elles sont

affectées par différents états. Si elles échouent au test de Natation de difficulté Difficile, elles seront partiellement paralysées, si elles atteignent la difficulté Absurde la paralysie sera mineure, et une réussite Quasiment Impossible annule l'écrasement. A partir de là chaque niveau supplémentaire réduit d'un niveau de difficulté la compétence d'attaque de la vague. Les constructions qui ont un Seuil d'Invulnérabilité inférieur à 120 sont rasées sur son passage et les autres subissent de graves dommages. L'invocateur est immunisé contre les effets du tsunami.

Durée : 1 round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Léviathan se manifeste et, d'un mouvement de la queue, crée une vague qui grandit jusqu'à créer un tsunami.

Ziz, Seigneur des Cieux

Troisième des colossales créatures qui, aux côtés de Behemoth et de Léviathan, font partie de la Trinité des Bêtes. Ziz est l'être le plus grand jamais connu, on dit que lorsque ses ailes sont déployées elles peuvent occulter la lumière du soleil. Lié à l'air, certains le considèrent comme une espèce de dieu élémentaire.

Pacte : Comme ses frères, il exige que le convocateur le serve directement et prouve qu'il est digne d'invoquer son nom.

Apparence habituelle : Ziz est probablement la créature ailée la plus grande qui existe. Il possède la forme d'un oiseau majestueux et mesure plus de 5 kilomètres.

Difficulté d'Invocation initiale : 280

Coût initial : 500

COMMUNION AVEC LE VENT

Difficulté : 240

Coût : 350

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Le convocateur obtient la capacité de se mouvoir dans les airs avec une Qualité de Vol de 12, et toutes les attaques contre lui souffrent d'un malus de -40 si elles sont à distance ou de -20 si elles sont physiques. De plus, il obtient une immunité absolue contre tous les sorts de la voie de l'Air (sauf si le lanceur a une Gnose de 40 ou plus).

Durée : 5 rounds tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Le bec de Ziz, bien plus petit que la bête complète, apparaît sous les pieds de l'invocateur et l'engloutit d'une bouchée. Immédiatement après le gosier disparaît, et l'invocateur réapparaît au même endroit que celui où il était avant, le corps recouvert de runes brillantes.

SEIGNEUR DU VENT

Difficulté : 380

Coût : 800

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Ziz crée un cyclone qui emporte tout ce qui se trouve sur son passage. Le cyclone a un rayon d'un kilomètre et se déplace dans la direction indiquée par l'invocateur avec un Mouvement de 15. Tout ce qui est dans son rayon d'action doit réussir automatiquement un test de Force ou d'Agilité contre une difficulté de 14 pour éviter d'être emporté à l'intérieur, mais ceux qui se trouvaient à moins de 100 mètres de l'épicentre voient cette difficulté portée à 16. Tout individu emporté par le vent subit sa terrible pression, qui l'écrase jusqu'à le faire éclater. À chaque tour il doit réussir un test de RPhy avec 180 ou subir des dégâts équivalents à la marge d'échec. Une personne avec la capacité de voler peut tenter d'échapper au vent, mais dans ce cas, elle doit réussir un test de Force contre une difficulté de 18. L'invocateur ne subit pas de dégâts suite aux effets produits par le cyclone.

Durée : 1 round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Le soleil est occulté quand Ziz descend des cieux et, d'un seul battement d'ailes, déclenche un terrible ouragan.

LES BÊTES CARDINALES

Si les kamis sont affectés par les compétences d'invocation, il y a parmi eux quatre créatures qui, bien que de nature similaire, se situent aux limites du flux des âmes, tout comme les Aeons. Ce sont les gardiens ultimes des points cardinaux, et leur pouvoir n'a pas d'égale. Dans l'île orientale on croit que même les kamis se situent en-dessous d'eux et que seuls les kotoamatsukamis Yagarema et Tsukiyomi les surpassent.

Pacte : Un personnage qui a signé un pacte avec une des Bêtes Cardinales ne peut signer de pacte avec aucune autre d'entre elles. Ces créatures refusent tout simplement de répondre au même invocateur que celui d'une de leurs sœurs.



Seiryuu, le Dragon Céleste, Gardien de l'Est

Le dragon bleu qui contrôle l'eau des orages qui accompagnent la tempête. Sa furie rase tout, et rien ne peut l'arrêter. Parmi les nombreux concepts qu'il englobe, Seiryuu représente l'autorité et les cieux.

Pacte : Seiryuu ne répond qu'à ceux qui sont de sang royal ou assimilé car, pour que le dragon céleste signe un pacte avec l'invocateur, dans ses veines doit couler le sang d'un roi ou d'un empereur.

Apparence habituelle : Un immense dragon oriental de couleur bleue, dont le corps serpentin ondoie parmi des nuages d'orage.

Difficulté d'Invocation initiale : 400 **Coût initial :** 800

ORAGE

Difficulté : 220

Coût : 300

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Seiryuu invoque ses pouvoirs et crée un orage torrentiel dont l'invocateur est le centre. L'orage se crée en approximativement une minute et provoque pluie, éclairs et vents capables de provoquer des inondations, des incendies et des dommages à grande échelle.

Durée : L'orage dure autant de minutes que de points au-delà de la difficulté requise

Description : Seiryuu ne se manifeste pas, mais ses yeux brillent dans le ciel, amenant avec eux l'orage.

ÉCLAIR

Difficulté : 280

Coût : 500

Attaque : 240

Défense : NA

Action : Active

Effet : A la fin de chaque round, Seiryuu fait une attaque à distance dans une zone de 5 mètres. L'attaque se lance sur le Mode Électricité avec une base de dégâts de 80. Si à ce moment là il y a un orage actif dans la zone, les dégâts passent à 120. Cette attaque est considérée comme indirecte et indépendante de l'invocateur.

Durée : 1 round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Seiryuu apparaît depuis un sceau mystique de bois comme un éclair pourfendant les airs, et explose en créant un orage électrique qui déchaine la foudre sur l'invocateur et la zone qui l'entoure.

SEIGNEUR DE L'EST

Difficulté : 340

Coût : 660

Attaque : 300

Défense : NA

Action : Active

Effet : Seiryuu accorde le contrôle de l'électricité et des orages à l'invocateur. Le personnage peut créer des orages comme il le souhaite dans un rayon d'un kilomètre, lever de grands vents ou lancer des éclairs sur n'importe quel objectif à volonté. En termes de jeu, le personnage a la capacité de lancer à chaque tour, en utilisant la compétence d'attaque de Seiryuu comme Projection magique, jusqu'à deux sortilèges innés sans que cela ne lui coûte de Zéon parmi Rayon (Degré Initial), Créer Vent (Degré Avancé), Tourbillon (Degré Initial) ou Contrôle de l'Électricité (Degré Intermédiaire).

Durée : 1 round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Les yeux de Seiryuu se confondent avec ceux de l'invocateur qui a, durant le temps que dure l'invocation, les yeux du Dragon Céleste.

LA FURIE DE L'ULTIME ORAGE

Difficulté : 400

Coût : 880

Attaque : NA

Défense : 300

Action : Passive

Effet : Seiryuu concède une partie de ses énormes pouvoirs à l'invocateur, lui accordant de façon temporaire des capacités presque divines. Durant le temps que dure la Furie de l'Ultime Orage, le personnage obtient un bonus de +4 en Force et en Pouvoir, et il est capable d'atteindre le niveau de difficulté Zen. Il peut blesser tous les êtres quelles que soient leurs immunités spéciales, et obtient un bonus de +50 à sa compétence offensive (ou à celle de toute invocation qu'il lance durant cette période) et augmente de 50 les dégâts de toutes ses attaques basées sur l'électricité. De plus, il peut se défendre avec la compétence de Seiryuu en se servant d'un bouclier d'énergie qui possède 2 000 points de vie.

Durée : 1 round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : L'invocateur se voit entouré par une espèce de forme énergétique qui l'absorbe et commence à le changer. Chaque personne prend un aspect différent mais a toujours l'apparence d'un être au pouvoir divin.

Genbu, la Tortue Noire, Gardien du Nord

La Tortue Noire, kami du Nord et de l'eau de la vie. A la fois tortue et serpent, cette créature représente le principe de toutes les dualités, comme le savoir et l'illumination.

Pacte : Genbu ne passera pas de pacte avec une personne ayant péché. S'il a péché, l'invocateur devra réparer toutes les erreurs qu'il aura commises dans sa vie, y remédiant de la façon dont l'ordonnera la Grande Tortue. Même après avoir scellé le pacte, dès que l'invocateur fera une action que Genbu considère comme un péché, il ne lui répondra plus et refusera d'écouter à nouveau son appel.

Apparence habituelle : Genbu apparaît comme une tortue de pierre couverte de cerisiers.

Difficulté d'Invocation initiale : 400

Coût initial : 800

CLAIRVOYANCE

Difficulté : 220

Coût : 300

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : L'œil de Genbu est capable de prévoir des événements futurs et donne à l'invocateur des informations sur ce qui pourrait arriver près de lui dans un laps de temps d'un jour. Les événements sont toujours décrits de façon cryptique et ne sont que des futurs possibles, car ils peuvent varier ou se modifier si des êtres de Gnose élevée ou très supérieure à leur Natura interviennent. Le personnage peut choisir soit d'augmenter d'un jour la période de prédiction, soit d'obtenir une information plus détaillée sur un événement devant arriver au plus tard une heure après l'invocation à une personne ou dans un lieu précis, et ce tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Durée : Instantané

Description : L'œil de Genbu apparaît en face de l'invocateur et lui confère la vision des événements à venir.

LE BOUCLIER ULTIME

Difficulté : 280

Coût : 500

Attaque : NA

Défense : 300

Action : Active

Effet : L'invocateur crée un bouclier surnaturel qui le protège de tout type d'attaque en utilisant la compétence de Genbu. Le bouclier a 5 000 points de vie plus 200 points tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté demandée à l'invocateur. La dureté du bouclier est telle que les armes qui le frappent se brisent, donc elles doivent faire un test de Solidité comme si elles avaient subi l'impact d'une arme avec un Fracassement de 18.

Durée : 1 round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Des fragments de la carapace de Genbu apparaissent devant l'invocateur, se déplaçant d'un côté à l'autre et brisant toutes les attaques dirigées contre lui.

SEIGNEUR DU NORD

Difficulté : 340

Coût : 660

Attaque : 300

Défense : NA

Action : Active

Effet : Genbu concède le contrôle de l'eau et des marées à l'invocateur. Le personnage peut créer des liquides comme il veut ou créer des courants d'eau à volonté. En termes de jeu, le personnage a la capacité de lancer à chaque tour, en utilisant la compétence d'attaque de Genbu comme Projection magique, jusqu'à deux sortilèges innés sans que cela ne lui coûte de Zéon, parmi Frappe d'Eau (Degré Intermédiaire), Bulle Protectrice (Degré Avancé), Contrôle des Marées (Degré Initial) ou Prison d'Eau (Degré Initial).

Durée : 1 round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Genbu arrive dans le monde lors de son invocation sous une forme constituée pour partie d'une énorme tortue, et pour partie de serpents. Elle s'enfonce ensuite sous la terre et ses yeux se fondent avec ceux de l'invocateur.

MAÎTRE DES ENTRAILLES DE LA TERRE

Difficulté : 400 **Coût :** 880
Attaque : 280 **Défense :** 300

Action : Passive

Effet : Genbu concède une partie de ses énormes pouvoirs à l'invocateur, lui accordant de façon temporaire des capacités presque divines. Durant le temps que dure Maître des Entrailles de la Terre, le personnage obtient un bonus de +4 en Intelligence et en Pouvoir, et il est capable d'atteindre le niveau de difficulté Zen. Il peut blesser tous les êtres quelles que soient leurs immunités spéciales, et obtient un bonus de 50 à sa compétence défensive (ou à celle de toute invocation qu'il lance durant cette période) et augmente de 5 points son Indice de Protection contre les attaques physiques. De plus, il peut se défendre avec la compétence de Genbu en se servant d'un bouclier d'énergie avec 2 000 points de vie.

Durée : 1 round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Genbu apparaît derrière l'invocateur et se fond avec son corps. Chaque personne prend un aspect différent mais a toujours l'apparence d'un être au pouvoir divin.

Suzaku, le Phénix, Gardien du Sud

Phénix Vermillon, kami du Sud et des flammes qui nourrissent le monde. Majestueux et solennel, on l'associe à la bonne et à la mauvaise fortune. Certains l'ont même comparé à Kagutsuchi, bien qu'il s'agisse de deux êtres différents.

Pacte : La loyauté est ce qu'il y a de plus important pour Suzaku. Seuls ceux qui n'ont jamais manqué à leur parole et sont toujours restés loyaux envers leurs alliés peuvent signer un pacte avec lui. Au moment même où il ne tient pas une promesse ou qu'il ment, le pacte est rompu et Suzaku ne répondra plus au personnage.

Apparence habituelle : Un immense oiseau de feu avec une queue multicolore et une crête à l'aspect majestueux.

Difficulté d'Invocation initiale : 400

Coût initial : 800

BONNE FORTUNE

Difficulté : 220 **Coût :** 300
Attaque : NA **Défense :** NA
Action : Active

Effet : Modifiant les lois de la probabilité, Suzaku accorde la chance à l'invocateur. Celui-ci voit son rang de Maladresse réduit (jusqu'à un minimum de 1) et il abaisse de 5 points le seuil de Jet Ouvert (c'est-à-dire qu'il réussit un Jet Ouvert avec un résultat de 85 ou plus).

Durée : 5 minutes tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Une simple plume de phénix tombe sur l'épaule de l'invocateur, se fondant en lui avec une lumière chaude et agréable.



CALAMITÉ

Difficulté : 280

Coût : 400

Attaque : 260

Défense : NA

Action : Active

Effet : Suzaku lance une attaque surnaturelle à chaque round sur une cible à une distance maximum de 250 mètres. L'attaque fait 80 points de dégâts sur le Mode Énergie. Si elle arrive à provoquer des dégâts, sa cible doit réussir un test de RMys contre 140 plus 5 tous les 10 points au-delà de la difficulté requise. Si elle échoue au test de Résistance, la cible subit automatiquement le désavantage Malchance et augmente donc de deux points son seuil de Maladresse (Pour quelqu'un qui n'est pas maître il y aura Maladresse entre 1 et 5 et pour un maître entre 1 et 4), et elle ne pourra obtenir un Jet Ouvert que sur un résultat de 100. Si l'invocateur le désire, il peut choisir de réduire à 0 les dégâts de cette attaque pour n'infliger que la Malchance à ses cibles, sans dommages physiques.

Durée : 5 rounds tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Un phénix de feu apparaît et va de l'invocateur à sa cible, explosant dans une boule de feu surnaturelle qui consume temporairement sa chance.

SEIGNEUR DU SUD

Difficulté : 340

Coût : 660

Attaque : 300

Défense : NA

Action : Active

Effet : Suzaku concède le contrôle du feu et des flammes à l'invocateur. En termes de jeu le personnage a la capacité de lancer à chaque tour, en utilisant la compétence d'attaque de Suzaku comme Projection magique, jusqu'à deux sortilèges innés sans que cela ne lui coûte de Zéon, parmi Boule de Feu (Degré Intermédiaire), Barrière de Feu (Degré Intermédiaire), Contrôle sur le Feu (Degré Avancé) ou Consumer l'Essence (Degré Initial).

Durée : 1 round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Suzaku apparaît lorsqu'il est invoqué sous la forme d'un grand oiseau rouge qui plane et laisse une trainée de fragments incandescents dans l'air. Lorsque l'invocateur fait usage de ses pouvoirs c'est l'oiseau qui les exécute.

L'ÉLU DU SOLEIL

Difficulté : 400

Coût : 880

Attaque : NA

Défense : 300

Action : Passive

Effet : Suzaku concède une partie de ses énormes pouvoirs à l'invocateur, lui accordant de façon temporaire des capacités presque divines. Durant le temps que dure l'Élu du Soleil, le personnage obtient un bonus de +4 en Dextérité et en Pouvoir, et il est capable d'atteindre le niveau de difficulté Zen. Il peut blesser tous les êtres quelles que soient leurs immunités spéciales, peut se déplacer dans les airs avec une Qualité de Vol de 12, et obtient un bonus de 50 à sa compétence offensive (ou à celle de toute invocation qu'il lance durant cette période) et augmente de 50 les dégâts de toutes ses attaques basées sur la chaleur. De plus, il peut se défendre avec la compétence de Suzaku en se servant d'un bouclier d'énergie avec 2 000 points de vie.

Durée : 1 round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : L'invocateur commence à changer d'apparence rapidement, puis deux ailes d'un rouge carmin l'enveloppent et le font exploser en une multitude de flammes de couleurs vives et changeantes. Chaque personne prend alors un aspect différent, mais a toujours l'apparence d'un être au pouvoir divin.

Byakko, le Tigre Blanc, Gardien de l'Ouest

La Lumière Blanche, kami de l'Ouest et des vents qui soufflent avec force... Byakko est le roi des animaux et se manifeste dans le monde uniquement durant des périodes de prospérité car il représente le pouvoir, la vaillance et l'harmonie.

Pacte : Byakko exige de l'invocateur qu'il ne soit jamais vaincu. Si le personnage perd, le Tigre Blanc refusera d'écouter à nouveau son appel.

Apparence habituelle : Un tigre blanc rayé de noir à l'apparence féroce et impitoyable.

Difficulté d'Invocation initiale : 400

Coût initial : 800

PROTECTION

Difficulté : 220

Coût : 300

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Passive

Effet : Byakko crée une protection surnaturelle qui entoure l'invocateur, réduisant de 20 points la base de dégâts de toute attaque dirigée contre lui. Cette diminution des dégâts s'applique également aux attaques capables de blesser l'énergie, bien que dans ce cas elle soit réduite de moitié. La réduction est augmentée de 10 points supplémentaires tous les 20 points obtenus au-delà de la difficulté de l'invocation, jusqu'à un maximum de 200 points déduits.

Durée : 2 rounds tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Des rayures d'énergie noires, comme celles d'un tigre, recouvrent l'invocateur et réduisent les dégâts infligés par les attaques.

LA GRIFFE DU ROI DES ANIMAUX

Difficulté : 280

Coût : 500

Attaque : 300

Défense : NA

Action : Active

Effet : L'invocateur lance une attaque au corps-à-corps en utilisant la compétence de Byakko. Le coup de griffe inflige des dégâts de 120 sur le Mode Tranchant, en diminuant de 4 points l'Indice de Protection du défenseur. Le personnage peut choisir entre augmenter de 5 points la base de dégâts de l'attaque ou bien de diminuer d'un cran supplémentaire l'Indice de Protection de l'adversaire, une fois tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Durée : Instantané

Description : La marque de Byakko apparaît dans la main de l'invocateur qui donne un grand coup de griffe dans les airs, laissant trois immenses traces lumineuses.

SEIGNEUR DE L'OUEST

Difficulté : 340

Coût : 660

Attaque : 300

Défense : NA

Action : Active

Effet : Byakko concède le contrôle du métal et de la lumière à l'invocateur. En termes de jeu le personnage a la capacité de lancer à chaque tour, en utilisant la compétence d'attaque de Byakko comme Projection magique, jusqu'à deux sortilèges innés sans que cela ne lui coûte de Zéon, parmi Décharge de Lumière (Degré Intermédiaire), Barrière de Pierre (Degré Intermédiaire), Contrôle Minéral (Degré Avancé) ou Flash Aveuglant (Degré Avancé).

Durée : 1 round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Byakko apparaît lorsqu'il est invoqué sous la forme d'un grand tigre blanc qui se confond avec l'invocateur. Les pupilles du personnage se fendent verticalement, comme celles des félins, et ses cheveux deviennent blancs, comme le pelage du roi des animaux.

L'ANIMAL ULTIME

Difficulté : 400

Coût : 880

Attaque : NA

Défense : 300

Action : Passive

Effet : Byakko concède une partie de ses énormes pouvoirs à l'invocateur, lui accordant de façon temporaire des capacités presque divines. Durant le temps que dure l'Animal Ultime, le personnage obtient un bonus de +4 en Agilité et en Pouvoir, et il est capable d'atteindre le niveau de difficulté Zen. Il peut blesser tous les êtres quelles que soient leurs immunités spéciales et obtient un bonus de 50 à ses compétences d'attaque et de défense (ou à celle de toute invocation qu'il lance durant cette période) et obtient un Indice de Protection de 6 contre tout type d'attaque. De plus, il peut se défendre avec la compétence de Byakko en se servant d'un bouclier d'énergie avec 2 000 points de vie.

Durée : 1 round tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : L'invocateur commence à changer d'apparence rapidement, ses cheveux deviennent d'un blanc pur et ses yeux ambrés avec une pupille fendue comme ceux d'un tigre. Sa peau commence à se couvrir de rayures noires comme sur le pelage d'un tigre.

Kirin, le Centre

Les gardiens de Varja protègent l'île de tous les maux et on dit qu'en période de crise ils cèdent volontairement leurs capacités à ceux qu'ils considèrent comme étant dignes. Kirin est l'union de tous les concepts des gardiens, l'incarnation du héros parfait.

Pacte : Kirin exigera avant de pouvoir sceller un pacte avec lui que l'invocateur ait rempli en théorie les conditions pour sceller un pacte avec Genbu, Suzaku, Seiryuu et Byakko au moment où il est appelé, mais n'ait scellé aucun de ceux-ci.

Apparence habituelle : Kirin est une créature étrange au pelage blanc, qui ressemble à un hybride entre un dragon et une espèce de licorne.

Difficulté d'Invocation initiale : 440

Coût initial : 800

FENG SHUI

Difficulté : 440

Coût : 1.000

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Kirin concède à l'invocateur la capacité d'invoquer les pouvoirs de n'importe laquelle des quatre autres Bêtes Cardinales. L'invocateur choisit le pouvoir qu'il souhaite invoquer et utilise la difficulté atteinte en Feng Shui pour calculer les effets de l'invocation en question.

Durée : Comme l'invocation imitée

Description : Kirin se place derrière l'invocateur et supplante le gardien du pouvoir qu'il utilise.

Le Vendeur

On ne sait rien de l'entité connue sous le nom du Vendeur. Simplement, il se manifeste à divers endroits de l'existence, voyageant entre les plans et les réalités. Apparemment, il possède des objets vraiment uniques amassés dans des milliers d'endroits des plus étranges. Ce qu'il demande en échange de ceux-ci peut être vraiment disparate, mais ce sera toujours une chose qu'il considère de valeur équivalente. On ne connaît pas l'étendue de ses pouvoirs, mais il n'agit jamais contre quiconque.

Pacte : Il n'existe pas de pacte mais contrairement aux autres invocations il ne se manifeste pas à chaque fois qu'il est appelé. Lorsqu'un invocateur arrive à l'appeler avec succès, il y a autant de chances pour qu'il vienne ou qu'il ne vienne pas. De plus, il n'admet généralement pas d'être convoqué très souvent, ignorant les invocateurs qui essayent de faire appel à lui plus d'une fois sur une courte période de temps.

Difficulté : 240

Coût : 800

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Le Vendeur apparaît et offre ses produits en en demandant, naturellement, un prix raisonnable.

Durée : Celle que dure la vente

Apparence habituelle : La réalité s'obscurcit complètement et le Vendeur apparaît de nulle part sous l'apparence d'un vieillard d'un âge indéfini qui écoute les offres et les demandes de ceux qui l'ont appelé.

Tawil At-U'mr, Seigneur des Portes

Le Premier et Ultime Aeon, le seigneur du temps et de l'espace, une créature plus proche d'un dieu que de tout autre chose dans la création... Tout ceci et bien plus, c'est Tawil At-U'mr. Cette créature, qui représente les connexions existant entre tout ce qui est, est une entéléchie étrange, hors du monde et du temps qui passe.

Pacte : Tawil At-U'mr demandera à l'invocateur qu'il passe par une de ses portes qui peuvent l'amener à n'importe quel moment du temps et n'importe quel endroit de l'espace. En en sortant, s'il survit, il devra ériger une énorme tour d'horloge. Si à un moment quelconque cette tour est détruite, l'Aeon ne répondra plus jamais à son invocateur.

Apparence habituelle : Il ne se présente jamais deux fois sous la même forme. Parfois c'est un vieillard élégamment vêtu, d'autres fois un enfant à la peau cristalline, et parfois même c'est une sorte d'horloge, ou bien une infinité de portes et d'yeux qui recouvrent tout l'horizon.

Difficulté d'Invocation initiale : 400

Coût initial : 800

COMPRESSION DU TEMPS

Difficulté : 280

Coût : 500

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : Tawil At-U'mr fige le temps pour l'invocateur et lui accorde un délai supplémentaire durant lequel il peut faire n'importe quelle action sans que rien ni personne ne puisse interférer avec ses déplacements. L'invocateur ne peut altérer ou modifier aucun aspect de son environnement proche, ni réaliser des actions qui impliquent d'autres personnes que lui. À la fin de l'invocation, il se retrouve au même point du round qu'au début de celle-ci.

Durée : 1 round obtenu tous les 20 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Face à l'invocateur apparaît un mécanisme d'horlogerie qui commence à tourner à toute vitesse pendant que le reste du monde se teint en noir et blanc.

LA PORTE

Difficulté : 400

Coût : 900

Attaque : NA

Défense : 400

Action : Active

Effet : Crée une porte qui permet à l'invocateur de se défendre avec la compétence de Tawil At-U'mr contre toute attaque, quelle que soit sa nature. S'il réussit sa défense, l'attaque est emmagasinée dans la Porte et l'invocateur peut l'activer contre la cible qu'il souhaite, la réutilisant avec la même compétence finale que celle qui avait été lancée contre lui. Il peut se défendre d'une attaque supplémentaire tous les 20 points obtenus au-delà de la difficulté requise.

Durée : 1 minute tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté requise

Description : Une porte étrange, pleine d'aiguilles de montre, apparaît face à l'attaquant et avale son assaut.

AU-DELÀ DU TEMPS ET DE L'ESPACE

Difficulté : 500

Coût : 1.200

Attaque : NA

Défense : NA

Action : Active

Effet : L'invocateur détermine une cible en sa présence et l'oblige à faire un test automatique de RMys contre 140, plus 5 tous les 10 points obtenus au-delà de la difficulté demandée à l'invocateur (jusqu'à un maximum de 260). S'il échoue à la Résistance, le malheureux reste "hors du flux du temps", figé dans une ligne temporelle différente de celle du reste du monde. Pendant qu'il est dans cet état, le temps ne passe pas pour lui et il ne peut pas non plus être affecté par une autre personne. Lorsque la durée de l'effet est écoulée, la personne affectée réapparaît de façon tout à fait aléatoire à un endroit du monde. S'il échoue au test de Résistance de plus de 60 points, il ne peut tout simplement plus revenir car il a été transporté dans le vide absolu.

Durée : Autant de siècles que de points au-dessus de la difficulté requise

Description : Une infinité de portes entourent la cible, puis s'ouvrent brutalement, laissant voir à l'intérieur l'univers infini. Soudain elles s'ouvrent en grand toutes ensembles et l'engloutissent, le faisant disparaître complètement de la face de la terre.



CHAPITRE 6

LES INCARNATIONS

Il n'est pas de héros solitaire, toutes les actions les plus sublimes sont le fait de l'enthousiasme d'une multitude.

-Eliphas Lévi-

Au moment de mourir, certaines personnes spéciales sont capables de mêler leurs énergies résiduelles avec le flux des âmes, redevenant une minuscule partie de celui-ci et y résidant en tant que concept. Ces êtres conceptuels sont les incarnations, de grandes puissances à la disposition des invocateurs capables de se servir de leurs pouvoirs.

LES ORIGINES DES INCARNATIONS

Les incarnations constituent un concept étrange. Certains occultistes les appellent les "héros de l'existence", les élus du monde. En réalité, il s'agit d'entéléchies conceptuelles formées à partir de personnes spéciales qui, à un moment de l'histoire, ont réussi à laisser une empreinte si forte qu'elle a fait que leurs essences perdurent à jamais.

Il est important de préciser que les incarnations ne sont en rien des âmes transcendées. En fait, dire que ce sont les mêmes personnes qu'elles étaient lorsqu'elles étaient en vie est une erreur totale. Ce qui leur donne forme n'est que l'énergie que les défunts laissent derrière eux, le reflet de leur existence, du temps où ils vivaient. Si leurs âmes retournent normalement au flux, leur concept idéalisé, vu à travers le regard des gens, fait naître une représentation de ce qu'ils étaient. De ce fait, il serait plus approprié de les comparer à des Aeons et à d'autres créatures nées de concepts qui se situent dans les strates extérieures du flux des âmes, à la différence que les incarnations sont basées sur des mortels qui ont foulé le sol de Gaïa.

Mais le simple fait d'avoir eu du pouvoir ou de l'importance n'implique pas d'avoir la capacité de donner naissance à une incarnation. Pour ce faire, il faut qu'une multitude de conditions spécifiques soient remplies à des moments bien précis de l'histoire. Tout d'abord, la personne doit être une créature naturelle et avoir une importance démesurée pour l'existence (ou ce qui revient au même, avoir une Natura simple mais une Gnose très élevée). Ensuite, elle ne doit pas mourir de façon "normale". Sa fin doit toujours être exceptionnellement brutale, de façon à ce que sa mort provoque une énorme libération d'énergie et qu'elle produise un fort reflet existentiel. Enfin, un nombre considérable de personnes doivent croire en elle et la considérer comme unique et spéciale. C'est pour cela que ceux qui ont accompli des exploits à l'abri du regard de l'histoire ne donnent jamais lieu à des incarnations. Il manque la volonté générale pour fixer leurs énergies en tant que "concepts éternels". Du fait de leur nature, les incarnations n'ont pas à proprement parler de "plans" ou de "volonté", elles existent simplement pour accomplir une fonction, la même que celle qu'elles avaient durant leur vie. Leurs personnalités sont basées sur celles de ceux qu'elles étaient dans l'ancien temps, mais à mesure que leurs souvenirs se fragmentent, elles deviennent incapables de se rappeler les choses avec clarté. Curieusement, la majorité d'entre elles sont plutôt conscientes de leur condition d'"incarnations", et elles ne se questionnent pas vraiment à propos du type d'actions qu'elles réalisent dans les courts moments pendant lesquels elles visitent le monde au travers d'un invocateur.

Le pouvoir des incarnations est très variable, et dépend autant de celui que possédaient ceux qui lui ont donné forme que de la "force" de la croyance de la société. De ce fait, si elles ont d'habitude des compétences basées sur le reflet de ce qu'elles étaient, en résidant dans le flux des âmes elles peuvent en obtenir d'autres complètement nouvelles, des capacités surnaturelles uniques bien au-delà de ce que les hommes peuvent atteindre.

Après l'activation de la Machine de Rah, il s'est passé plusieurs siècles sans qu'aucun être ne se soit converti en une incarnation (probablement à cause de l'altération existentielle que provoqua Upnapistim), et ça ne fait qu'à peine deux cents ans qu'il recommence à s'en former à nouveau quelques-unes.



Illustration: Wren Yu Lin

Fonctionnement des incarnations

En termes de jeu, une incarnation est identique à une Arcane ou une Grande Créature, à la différence que lorsqu'elle est invoquée son essence se manifeste dans le monde au travers du personnage et non à ses côtés. D'une certaine manière, on pourrait dire qu'elle "possède" l'invocateur, se fondant en lui et modifiant son aspect pour lui accorder de nouveaux pouvoirs. De la même façon que pour les autres invocations, on applique les modificateurs de durée de rituel décrits dans le **Livre de Base**, bien que pour les incarnations ils ne puissent pas être annulés par l'Arcane du Mat.

La première chose que doit faire un personnage, lorsqu'il souhaite utiliser une incarnation, c'est de déclarer à quel degré d'affinité il veut se synchroniser avec elle. Cela détermine le niveau de difficulté du test d'invocation qu'il doit réaliser. Ensuite, il doit décider du temps pendant lequel il souhaite que l'incarnation reste active, et appliquer le modificateur adéquat, comme il est indiqué dans le **Tableau 12**. Enfin, il doit appliquer les modificateurs d'invocation de cette incarnation qui, concrètement et comme nous allons le voir plus tard, dépendent des ressemblances qui existent entre eux. S'il échoue au test, les effets du niveau d'échec sont les mêmes que s'il avait raté l'invocation d'une créature conventionnelle, comme il est expliqué dans le **Livre de Base**. Si au contraire il réussit, il paie alors le coût en Zéon de l'incarnation et celle-ci se fond en lui. L'invocateur continue à "donner les ordres", mais il peut se servir des compétences et des pouvoirs de l'incarnation comme s'ils étaient les siens durant toute la période déterminée par le **Tableau 12**.

Au contraire de ce qui se passe avec les Arcanes et les Aeons, se servir du pouvoir d'une incarnation ne requiert pas nécessairement de passer un pacte avec elle. Mais en revanche, il est nécessaire de connaître en détail la vie de cet individu. Si un invocateur n'a pas suffisamment d'informations sur la vie et la personnalité de l'incarnation, il doit ajouter un +50 à la difficulté de l'invocation.

TABLEAU 12 : MODIFICATEURS DE TEMPS DES INCARNATIONS

Temps de synchronisation	Modificateur à la difficulté
5 rounds	-50
10 rounds	-25
Une minute	+0
Dix minutes	+40
Trente minutes	+80
Une heure	+120

Degrés d'affinité

Chaque incarnation est divisée en 3 degrés d'affinité différents. Plus le pouvoir de l'invocateur est grand, ou plus il a de choses en commun avec l'incarnation, plus le lien créé peut être fort et plus les compétences obtenues peuvent être grandes. Une affinité mineure représente l'existence d'une certaine synchronisation entre l'invocateur et l'entité, mais les pouvoirs que cette dernière transfère à son hôte mortel ne représentent qu'une infime partie de ceux qu'elle possède en réalité. Lorsque l'affinité entre les deux croît, elle peut arriver à un degré intermédiaire, ce qui signifie que les pouvoirs transférés augmentent considérablement. Toutefois, seuls ceux qui obtiennent une synchronisation réelle sont capables de récupérer la totalité des capacités de l'incarnation car, comme le suggère son nom, ils sont "réellement" transformés en cette dernière.

Condition de niveau

Chaque degré d'affinité a une condition de niveau minimum, car il faut qu'il y ait une certaine similitude entre la présence spirituelle du personnage et celle de l'incarnation. Ainsi, tant que l'invocateur n'a pas réussi à atteindre ce niveau, il ne peut essayer d'invoquer une incarnation en particulier, et ce quel que soit le niveau de sa compétence d'appel.

Évangeline, invocatrice de niveau 4, pourrait tenter d'invoquer Linx Kazte Hex en affinité mineure car le niveau requis pour ce degré est de 4, mais pas en degré intermédiaire ou réel, qui nécessitent respectivement les niveaux 8 et 12.

Modificateurs d'invocation

Toutes les incarnations ont des modificateurs spécifiques à leur difficulté selon leur degré d'affinité avec l'invocateur. Naturellement, plus ils ont de traits en commun, plus il sera facile à un personnage de se synchroniser avec une entité.

De la même façon, il existe des objets ayant fait partie de la vie des individus qui ont été à la source du concept des incarnations. Ces artefacts s'appellent des "clés", et ils apportent également un bonus à l'invocateur s'il les possède.

Les pouvoirs d'une incarnation

Une incarnation accorde des pouvoirs et des capacités spéciales à un personnage, comme il est expliqué dans leurs descriptions respectives. L'invocateur conserve ses propres caractéristiques, compétences et pouvoirs, mais il peut substituer à n'importe lesquels d'entre eux ceux de l'incarnation s'ils sont supérieurs aux siens. Par exemple, le personnage pourra choisir d'utiliser la compétence d'attaque et de défense de l'incarnation au lieu des siennes, tout en conservant sa compétence de convocation.

Beaucoup d'incarnations créent des armes, représentations surmatérielles faites de la matière spirituelle de celles qu'ils possédaient de leur vivant. Dans ces cas, les dégâts indiqués dans les descriptions de ces artefacts correspondent toujours à la base de dégâts totale de celles-ci, ce qui inclut leur bonus de qualité, les possibles bonus de Force au personnage ainsi que les autres pouvoirs spéciaux que peut avoir l'incarnation. Les Solidité, Fracassement et Solidité de ces objets suivent les règles générales pour des armes de la qualité indiquée. Si on veut s'équiper d'une autre arme, il suffit de retirer des capacités de l'Incarnation les bonus de qualité de leur première arme et rajouter les modificateurs de la nouvelle arme. Elles possèdent les Modules de toutes les armes qu'elles possèdent.

Les pouvoirs des incarnations augmentent suivant le degré d'affinité atteint. Néanmoins, les degrés supérieurs ont également tous les pouvoirs des affinités inférieures, même s'ils ne sont pas répétés dans leur description.

La seule limitation vient du fait qu'il n'est pas possible de combiner le pouvoir naturel de combat d'une incarnation avec une Technique de Ki, un Héritage de Sang ou un Ars Magnus qui augmente ou modifie une valeur ou compétence de quelque façon que ce soit. Par contre, les pouvoirs de Puissance Intérieure ou du Némésis le peuvent, même si on ne peut pas cumuler un même pouvoir naturellement possédé par le personnage et ce même pouvoir octroyé par une Incarnation.

Linx Kazte Hex, l'ombre qui amène la Mort

Linx est une héroïne légendaire de Togarini, une femme qui, durant les temps les plus obscurs, a affronté l'Empire de Yehudah en devenant le cauchemar des Rois Sorciers. Toute personne qui abusait de son pouvoir pouvait être certaine qu'elle tâterait très vite de son acier glacé. Pendant plus de dix ans elle a affronté l'ordre établi, s'échappant toujours sans une égratignure, car la chance semblait être de son côté. Bien qu'on ne sût jamais qui elle était en réalité, les légendes racontent que c'était une noble d'une beauté exceptionnelle et au charisme inégalable qui se servait de sa position publique pour se cacher et se frayer un passage jusqu'aux endroits où, sous l'identité de Linx, elle attaquerait plus tard. Son dernier succès fut de tuer le premier seigneur de Yehudah en combat singulier, bien qu'apparemment, elle y ait aussi laissé la vie.

Modificateurs d'invocation

Être une femme	+10
Avoir Style à 140 ou plus	+10
Avoir une Apparence d'au moins 9	+20
Se montrer rebelle face à l'autorité	+20
Ne pas bien s'entendre avec les sorciers	+30
Obtenir un objet de Linx	+40
Posséder la broche de Linx	+120
Avoir le Don mystique	-30
Être affligé d'un défaut physique	-40
Être sincère	-50
Opprimer les gens	-100

Pouvoirs généraux

Existence maudite : L'invocateur obtient les avantages Charme et Bonne Fortune.

Verhexen : Tous ceux qui entourent l'invocateur reçoivent automatiquement le désavantage Malchance.

AFFINITÉ MINEURE

Niveau : 4 Difficulté : 260 Zéon : 400

Compétences de base

Attaque : 130

Esquive : 170

Initiative : 120

Arme : Blutige Rose

Blutige Rose (Arme) : Crée un cestus. C'est une arme de Qualité +5 avec des dégâts de 50 sur les Modes Perforant et Tranchant.

Schweinerei : L'invocateur reçoit un bonus de +20 pour le calcul des critiques infligés par Blutige Rose.

Maîtresse des Ombres (Mineur) : L'invocateur obtient un total de 140 dans les compétences secondaires suivantes : Acrobaties, Camouflage, Style, Persuasion, Vigilance, Observation et Larcin.

AFFINITÉ INTERMÉDIAIRE

Niveau : 8 Difficulté : 300 Zéon : 600

Compétences de base

Attaque : 200

Esquive : 250

Initiative : 160

Arme : Blutige Rose et Wonne Stieg

Ambidextre : L'invocateur obtient l'avantage Ambidextre.

Verhexen amplifié : Les personnes qui possèdent le désavantage Malchance doublent ses effets, atteignant un degré presque incroyable.

Blutige Rose (Arme) : La qualité de Blutige Rose augmente jusqu'à +10 et sa base de dégâts jusqu'à 60. Elle est capable d'affecter l'énergie.

Wonne Stieg (Arme) : Crée un fouet. C'est une arme de qualité +10 avec des dégâts de 60 sur les Modes Perforant et Contondant comme Mode secondaire.

Fouet électrique : Une fois par minute, l'invocateur peut, au cours d'un round, transformer son fouet en un éclair, faisant passer la portée de Wonne Stieg à 50 mètres et sa base de dégâts à 100. Il attaque sur le Mode Électricité.

Blitz : Une fois par round, en échange d'un point de Fatigue l'invocateur peut se déplacer instantanément à un endroit ciblé qui n'est pas à plus de 100 mètres.

Erweitern Wunden : L'invocateur reçoit un bonus de +40 pour le calcul des niveaux de critiques infligés par Blutige Rose.

Maîtresse des Ombres (Intermédiaire) : L'invocateur obtient un total de 200 dans les compétences secondaires suivantes : Acrobaties, Camouflage, Style, Persuasion, Vigilance, Observation et Larcin.

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 12 Difficulté : 380 Zéon : 900

Compétences de base

Attaque : 250

Esquive : 300

Initiative : 200

Arme : Blutige Rose et Wonne Stieg

Blutige Rose (Arme) : La qualité de Blutige Rose augmente jusqu'à +15 et sa base de dégâts jusqu'à 70. De plus, toutes les attaques réalisées avec elle sont considérées comme attaquant des points vulnérables pour déterminer si elles infligent des coups critiques ou pas.

Wonne Stieg (Arme) : La qualité de Wonne Stieg augmente jusqu'à +15 et sa base de dégâts jusqu'à 70. De plus, ses attaques passent sur le Mode Électricité.

Seismiche Angriff : En dépensant un point de Fatigue ses attaques suivantes ont un malus pour déclaration d'attaques supplémentaires de -10 au lieu de -25.

Todeswunde : L'invocateur reçoit un bonus de +60 pour le calcul des niveaux de critiques infligés par Blutige Rose.

Maîtresse des Ombres (Réel) : L'invocateur obtient un total de 260 dans les compétences secondaires suivantes : Acrobaties, Camouflage, Style, Persuasion, Vigilance, Observation et Larcin.

Nerval, Défenseur de ceux qui sont Perdus

Nerval est une des incarnations les moins connues, car son origine remonte aux premiers siècles de l'Ère du Chaos. Beaucoup d'invocateurs ont utilisé ses pouvoirs tout au long de l'histoire, en ne sachant à peine plus sur lui que le fait qu'il fut le premier des lim sidhes dont on se rappelle le nom. Les seules choses qui sont vraiment restées sur lui sont que, pendant qu'elles étaient sous sa responsabilité, pas une des personnes qu'il protégeait ne s'est faite tuer.

Modificateurs d'invocation

Protéger les faibles	+10
Être connu	+20
Gagner la confiance des personnes	+20
Souffrir pour les autres	+30
Obtenir un objet de Nerval	+40
Posséder Claudius	+130
Mentir	-30
Être avide	-40
Manquer à sa parole	-50
Être incapable de protéger une vie	-100

Pouvoirs généraux

Alarme absolue : L'invocateur obtient l'avantage Sens du danger.

Nestor (Armure) : En invoquant Nerval, le corps de l'invocateur se recouvre d'une armure faite d'os de dragon qui lui donne un Indice de Protection de 5 contre toutes les attaques physiques et de 3 contre les attaques d'Énergie. Malheureusement, cela lui donne également un malus de -40 à l'Initiative durant toute la période où l'incarnation est active.

Défenseur de ceux qui sont perdus : L'invocateur obtient l'Ars Magnus mineur du Gardien.

AFFINITÉ MINEURE

Niveau : 4 Difficulté : 280 Zéon : 350

Compétences de base

Attaque : 150

Parade : 180

Initiative : 40

Arme : Claudius

Claudius (Arme) : Crée une épée bâtarde. C'est une arme de qualité +5 avec des dégâts de 80 qui attaque sur les Modes Tranchant et Froid. Elle peut blesser tous les types de créatures.

Peau d'Acier (Mineur) : L'invocateur reçoit 100 points de vie supplémentaires.

AFFINITÉ INTERMÉDIAIRE

Niveau : 7 Difficulté : 340 Zéon : 700

Compétences de base

Attaque : 200

Parade : 240

Initiative : 70

Arme : Claudius

Peau d'Acier (Intermédiaire) : L'invocateur reçoit 200 points de vie supplémentaires.

Roth Zaxxon : L'invocateur ne subit pas de malus en faisant une deuxième attaque, mais s'il déclare en réaliser trois, alors il faut leur appliquer un -40 à toutes.

Claudius (Arme) : La qualité de Claudius augmente jusqu'à +10 et sa base de dégâts jusqu'à 90.

Défenseur Insurpassable : Si une personne protégée par le personnage qui incarne Nerval tombe à moins d'un quart de ses points de vie, l'invocateur obtient un bonus de +50 à la défense contre les attaques qui ciblent cet individu. Ces défenses ne lui permettent pas de contre-attaquer.

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 11 Difficulté : 400 Zéon : 900

Compétences de base

Attaque : 280
Parade : 330
Initiative : 100
Arme : Claudius

Claudius (Arme) : La qualité de Claudius augmente jusqu'à +20 et sa base de dégâts jusqu'à 120.

Peau d'Acier (Réel) : L'invocateur reçoit 350 points de vie supplémentaires.

Glorius Nestor : Nestor est considéré comme une armure non modifiable.

Cesarius : Une fois tous les dix rounds, l'invocateur peut appliquer un +100 à sa compétence en défense contre une attaque.

Eiko, la princesse Oni

Eiko était la plus jeune fille d'un puissant Daimyo du clan Asakura et le pouvoir des kamis courait puissamment dans son sang. Mais ses incroyables capacités naturelles, supérieures à celles de tous ses frères et sœurs, dissimulaient le fait que sa mère était en réalité une des reines Oni. Combinant pouvoirs divins et démoniaques dans son corps, Eiko fut, durant sa vie, la plus grande des guerrières de la famille Asakura. Elle se convertit en un idéal absolu pour toutes les jeunes filles samurai qui, encore aujourd'hui, vénèrent son nom. Personne ne sait exactement comment elle est morte, car elle disparut mystérieusement sans laisser une trace, mais certains assurent qu'elle empêcha la résurrection de l'Aeon Orochi, qu'elle retint de ses propres mains avant d'être mortellement empoisonnée par le sang impie de cette Entité.

Modificateurs d'invocation

Appartenir au clan Asakura	+10
Être une femme	+10
Avoir le désir implacable de s'améliorer	+20
Avoir du sang d'Oni dans les veines	+50
Obtenir un objet d'Eiko	+40
Posséder Chinomi	+140
Conspirer contre ses alliés	-20
Abuser des faibles	-20
Ne pas montrer de compassion	-60
N'avoir aucun honneur	-100

Pouvoirs généraux

Les Yeux de la Nuit : L'invocateur obtient l'avantage Vision nocturne.

Jigoku Shoujo : L'invocateur peut réaliser des actions physiques surhumaines.

AFFINITÉ MINEURE

Niveau : 3 Difficulté : 220 Zéon : 200

Compétences de base

Attaque : 150
Parade : 100
Initiative : 20
Arme : Chinomi Tetsubo

Sang d'Oni (Mineur) : L'invocateur reçoit 30 points de vie supplémentaires et +25 à sa RPhy. De plus, pour déterminer le poids qu'il peut porter, on considère que sa caractéristique de Force est de 11.

Chinomi Tetsubo (Arme) : Crée un Tetsubo. C'est une arme de qualité +5 avec des dégâts de 100 qui attaque sur les Modes Contondant et Électricité.

Funkai (Armure) : Crée une cuirasse qui couvre le bras droit de l'invocateur. C'est une armure naturelle et mystique qui donne un Indice de protection de 3 contre toutes les attaques naturelles et de 6 contre celles sur le Mode Énergie.

Imparable (Mineur) : L'invocateur obtient un total de 140 dans les compétences secondaires suivantes : Impassibilité, Prouesses de force et Résistance à la douleur.

AFFINITÉ INTERMÉDIAIRE

Niveau : 6 Difficulté : 300 Zéon : 480

Compétences de base

Attaque : 200
Parade : 150
Initiative : 35
Arme : Chinomi Tetsubo

Jigoku Shoujo : L'invocateur obtient l'Avantage Inquiétant en plus de la Vision nocturne.

Sang d'Oni (Intermédiaire) : L'invocateur reçoit 100 points de vie supplémentaires et +50 à sa RPhy. De plus, pour déterminer le poids qu'il peut porter, on considère que sa caractéristique de Force est de 12.

Chinomi Tetsubo (Arme) : La qualité de Chinomi augmente jusqu'à +15 et sa base de dégâts jusqu'à 120. Elle est capable d'affecter l'énergie.

Inazuma : Une fois par minute, l'invocateur peut convoquer une colonne d'électricité pour attaquer un opposant à une distance de 200 mètres. Inazuma a une base de dégâts de 100 et attaque sur le Mode Électricité. Cette compétence ne peut être activée qu'en extérieur.

Sukketsu : Une fois par minute, il peut réveiller la forme véritable de Chinomi, ce qui lui confère un bonus de +40 à sa compétence d'attaque et à ses dégâts, un +20 aux niveaux des critiques et l'invocateur récupère en points de vie la moitié des dégâts qu'il inflige (s'il s'agit d'une créature à Encaissement, cette quantité est divisée par le multiple d'encaissement de cette dernière).

Imparable (Intermédiaire) : L'invocateur obtient un total de 180 dans les compétences secondaires suivantes : Impassibilité, Prouesses de force et Résistance à la douleur.

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 9 Difficulté : 360 Zéon : 600

Compétences de base

Attaque : 250
Parade : 200
Initiative : 50
Arme : Chinomi Tetsubo

Sang d'Oni (Réel) : L'invocateur reçoit 200 points de vie supplémentaires et +75 à sa RPhy. De plus, pour déterminer le poids qu'il peut porter, on considère que sa caractéristique de Force est de 14.

Démon Imparable : Chaque fois qu'il dépense un point de Fatigue avant de déterminer son initiative, l'invocateur ne peut être mis en position défensive durant le round. Cette compétence est annulée s'il subit un coup provoquant une critique.

Chinomi Tetsubo (Arme) : La qualité de Chinomi augmente jusqu'à +20 et sa base de dégâts jusqu'à 140.

Inazuma Tenshou : En dépensant un point de Fatigue et en frappant le sol de son tetsubo, l'invocateur peut projeter une onde de choc d'un pouvoir destructif incommensurable. L'attaque affecte tout ce qu'il y a sur une ligne de 10 mètres de long, sans qu'il soit possible de désigner des cibles. En plus de sa base de dégâts de 120 et de son attaque sur le Mode Contondant, tout ce qui subit des dégâts suite à cette attaque reçoit aussi un impact de Force 14.

Imparable (Réel) : L'invocateur obtient un total de 240 dans les compétences secondaires suivantes : Impassibilité, Prouesses de force et Résistance à la douleur.



Quezcatli, Fils du soleil

Le folklore d'Itzi ne serait pas complet sans la figure de Quezcatli, le héros populaire le plus admiré et vénéré par son peuple. Les légendes racontent qu'il y a bien des siècles, l'homme sortit du chemin tracé par les dieux et que ceux-ci, rendus furieux, lui enlevèrent le soleil. En châtement, ils enfermèrent son éclat dans une pierre qu'ils déposèrent dans la vallée des morts, condamnant ainsi l'humanité. Les prêtres, par de nombreux sacrifices, arrivèrent à découvrir comment ouvrir un passage jusqu'à la vallée, mais aucun des guerriers ou des champions qui s'y rendirent ne connut le succès. Ironiquement, c'est un jeune soldat d'origine modeste, appelé Quezcatli, qui s'aventura dans les profondeurs de la vallée obscure, errant dans son étendue durant sept ans. En arrivant devant la pierre il comprit que seul un sacrifice adéquat arriverait à libérer la lumière prisonnière à l'intérieur. Sans un soupçon de doute, Quezcatli s'arracha le cœur, offrant sa propre vie en échange de celle de son peuple. La colère divine apaisée, le soleil monta à nouveau dans les cieux, mais en voyant le cadavre de l'humain qui l'avait libéré, il fut submergé par la peine. Ses larmes baignèrent le corps du jeune homme, et quand la nuit sans fin se termina, tous les habitants du monde surent à qui ils devaient cette lumière.

Modificateurs d'invocation

Être humain	+10
Se comporter avec courage	+20
Mépriser les récompenses	+20
Se sacrifier pour les autres	+30
Obtenir un objet de Quezcatli	+40
Posséder le collier de Quezcatli	+150
Être égoïste	-10
Posséder de nombreux biens	-20
Ignorer ceux qui sont dans le besoin	-50
Offenser les dieux	-100

Pouvoirs généraux

Marcheur dans la Nuit Éternelle : L'invocateur obtient l'avantage Vision nocturne.

AFFINITÉ MINEURE

Niveau : 2 Difficulté : 200 Zéon : 150

Compétences de base

Attaque : 100

Esquive : 120

Initiative : 60

Arme : Macahuitl & Atlatl

Vigoureux : L'invocateur reçoit 30 points de vie supplémentaires.

Macahuitl (Arme) : Crée une massue. C'est une arme de Qualité +5 avec des dégâts de 60 qui attaque sur le Mode Contondant.

Atlatl (Arme) : Crée un javelot. C'est une arme de Qualité +5 avec des dégâts de 50 qui attaque sur le Mode Perforant.

Chasseur (Mineur) : L'invocateur obtient un total de 120 dans les compétences secondaires suivantes : Vigilance, Observation et Pistage.



AFFINITÉ INTERMÉDIAIRE

Niveau : 4 Difficulté : 240 Zéon : 300

Compétences de base

Attaque : 140

Esquive : 140

Initiative : 70

Arme : Macahuitl & Atlatl

Dans la Vallée de la Mort : Les attaques de l'invocateur sont capables d'affecter l'énergie.

Atlatl Ramudah : Une fois au cours de l'activation de l'incarnation, l'invocateur peut lancer Atlatl en appliquant un bonus de +40 à sa compétence offensive. Lors de cette attaque, il peut désigner n'importe quelle partie du corps de l'ennemi sans appliquer pour autant un malus quelconque à sa compétence.

Masque du Soleil : L'invocateur subit la moitié des dégâts des attaques sur le Mode Chaleur et reçoit l'avantage Voir le surnaturel.

Chasseur (Intermédiaire) : L'invocateur obtient un total de 150 dans les compétences secondaires suivantes : Vigilance, Observation et Pistage.

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 6 Difficulté : 260 Zéon : 450

Compétences de base

Attaque : 160

Esquive : 180

Initiative : 80

Arme : Macahuitl & Atlatl

Fils du Soleil : L'invocateur obtient l'avantage Énergie du désespoir.

Le Sang du Soleil : Le sang de l'invocateur est maudit et embrase l'âme de ceux qui le font couler. Toute personne qui l'attaque et lui fait une blessure qui lui fait perdre au moins 50 points de vie doit réussir automatiquement un test de RPhy contre 140 ou subir des dégâts équivalents au double de la marge d'échec et basés sur la chaleur, ou contre 160 si l'attaque à fait perdre à l'invocateur plus de 100 points de vie.

Chasseur (Réel) : L'invocateur obtient un total de 180 dans les compétences secondaires suivantes : Vigilance, Observation et Pistage.

Gygjur, Exterminateur de Dragons

Dans les temps anciens, lorsque les dragons étaient les plus grands des animaux et que personne n'osait défier leur pouvoir, Gygjur fut le premier guerrier sidhe à réussir à en finir avec une de ces monstruosité. Mais ce ne fut pas son seul exploit, partout où se trouvait une grande créature le chasseur lim sidhe allait, infatigable. Il tua toutes les créatures de légende qui terrorisaient son peuple, sans jamais être vaincu.

Modificateurs d'invocation

Avoir Prouesses de force à 180 ou plus	+20
Tuer au moins un être d'une Taille de 25 ou supérieure	+20
Tuer un Dragon	+50
Obtenir un objet de Gygjur	+40
Posséder un fragment de la canine du premier dragon qu'il a exterminé	+140
S'allier avec une créature surnaturelle	-30
Avoir une Taille inférieure à 19	-40
Eviter une confrontation avec un dragon	-50
Avoir peur de mourir	-100

Pouvoirs généraux

Tueur de dragons : Toutes les attaques de l'invocateur contre des créatures énormes (Taille de 25 ou plus) font le double de dégâts.

Sang Éternel : On considère que l'invocateur a l'Héritage du Sang Éternel.

Force surhumaine : Gygjur donne à l'invocateur l'équivalent d'une Force de 13, et il peut faire des actions surhumaines dépendantes de cet attribut.

AFFINITÉ MINEURE

Niveau : 5 Difficulté : 270 Zéon : 390

Compétences de base

Attaque : 170

Parade : 170

Initiative : 40

Arme : Nothung

Nothung (Arme) : Crée une hache à deux mains. C'est une arme de qualité +10 avec des dégâts de 120 qui attaque sur les Modes Tranchant et Froid.

Peau de Dragon (Mineur) : La peau de Gygjur avait la capacité d'absorber la puissance de toute attaque contre lui, ce qui permet à l'invocateur de réduire de 10 points la base de dégâts pour tous les types d'attaques.

Force Irrépressible : Une fois par round, Gygjur peut ignorer la première fois où il est mis sur la défensive. S'il subit plus d'une attaque l'obligeant à se mettre sur la défensive, cette compétence s'annule.

AFFINITÉ INTERMÉDIAIRE

Niveau : 9 Difficulté : 380 Zéon : 750

Compétences de base

Attaque : 250

Parade : 250

Initiative : 60

Arme : Nothung

Nothung (Arme) : La qualité de Nothung augmente jusqu'à +15 et sa base de dégâts jusqu'à 130.

Peau de Dragon (Intermédiaire) : Les effets de la réduction des dégâts pour l'invocateur passent à 20 points.

Forme de Combat : A n'importe quel moment pendant la durée de l'incarnation, l'invocateur peut, mais une seule fois, se connecter avec la forme de combat de Gygjur, augmentant sa masse musculaire de façon disproportionnée. Durant dix rounds il a +15 en Force, augmente sa base de dégâts de 20 points, et obtient un Indice de Protection de 6 contre tous types d'attaque. Malheureusement, durant ce laps de temps il a un malus de -30 à son Initiative et réduit de 2 son Mouvement.

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 13 Difficulté : 490 Zéon : 1.400

Compétences de base

Attaque : 320

Parade : 320

Initiative : 80

Arme : Nothung

Nothung (Arme) : La qualité de Nothung augmente jusqu'à +20 et sa base de dégâts jusqu'à 140.

Insensible : L'invocateur ignore tous les malus à l'action qui ne sont pas provoqués par des carences physiques ou des effets surnaturels.

Ombre de la Destruction : Une fois tous les dix rounds, si avant de déterminer son initiative il déclare qu'il souhaite se préparer pour activer l'Ombre de la Destruction, durant le round suivant, l'invocateur peut faire cinq attaques avec une compétence intégrale.

Arturia, le Lion Blanc

Arturia est une créature comme il n'en a jamais existé d'autres. C'est le seul animal qui, dans toute l'histoire, a pu devenir une incarnation. Il fut l'inséparable compagnon du premier empereur Zhorne Giovanni, luttant à ses côtés contre des créatures et des cauchemars qui auraient terrorisé les dieux eux-mêmes. Son plus grand acte d'héroïsme fut de se sacrifier pour sauver la vie de son ami. À plus d'un titre, ce fut cette action qui permit au monde de sortir de la plus grande crise qu'il ait jamais eu à affronter.

Modificateurs d'invocation

Passer de longues périodes dans des zones sauvages	+10
Connaître les animaux	+20
Posséder la toison d'Arturia	+40
Être prêt à se sacrifier pour un ami	+50
Avoir un ancien objet ayant appartenu à Zhorne	+100
Passer de longues périodes en ville	-20
Ne pas avoir d'amis	-50
Ne pas être une créature naturelle	-100

Pouvoirs généraux

Nature Animale : L'invocateur obtient l'avantage Affinité avec les animaux.

Peau de bête : L'invocateur obtient un IP de 4 contre tout type d'attaque sauf sur le Mode Énergie.

AFFINITÉ MINEURE

Niveau : 1 Difficulté : 160 Zéon : 180

Compétences de base

Attaque : 80

Esquive : 80

Initiative : 70

Arme : Crocs et Griffes de Bête

Crocs et Griffes de Bête (Arme) : L'invocateur obtient des armes naturelles. Les attaques infligent 50 points de dégâts sur les Modes Tranchant et Perforant ignorant un point de l'IP du défenseur.

Caractéristiques animales (Mineur) : L'invocateur obtient 10 en Force, Agilité et Constitution.

Bête (Mineur) : L'invocateur obtient un total de 120 dans les compétences secondaires suivantes : Intimidation, Natation, Athlétisme, Saut, Escalade et Résistance à la douleur.

AFFINITÉ INTERMÉDIAIRE

Niveau : 3 Difficulté : 200 Zéon : 300

Compétences de base

Attaque : 110

Esquive : 110

Initiative : 100

Arme : Crocs et Griffes de Bête

Crocs et Griffes de Bête (Arme) : Les armes naturelles de l'invocateur améliorent leurs qualités, augmentant ses dégâts jusqu'à 80 et ignorant trois points de l'IP du défenseur.

Caractéristiques animales (Intermédiaire) : L'invocateur passe à 12 ses caractéristiques de Force, Agilité et Constitution, et il peut accomplir des actions surhumaines.

Sens Animaux : L'invocateur obtient les avantages Vision nocturne et Sens aiguisés.

Bête (Intermédiaire) : L'invocateur obtient un total de 150 les compétences secondaires suivantes : Intimidation, Natation, Athlétisme, Saut, Escalade et Résistance à la douleur.

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 6 Difficulté : 280 Zéon : 400

Compétences de base

Attaque : 170

Esquive : 170

Initiative : 130

Arme : Crocs et Griffes de Bête

Crocs et Griffes de Bête (Arme) : Les armes naturelles de l'invocateur améliorent leurs qualités, augmentant ses dégâts jusqu'à 100 et ignorant cinq points de l'IP du défenseur.

Caractéristiques animales (Réel) : L'invocateur passe à 13 ses caractéristiques de Force, Agilité et Constitution, et il peut accomplir des actions surhumaines.

Bête (Réel) : L'invocateur obtient un total de 200 dans les compétences secondaires suivantes : Intimidation, Natation, Athlétisme, Saut, Escalade et Résistance à la douleur.

Kha-nefer, le Prêtre Impie

Encore aujourd'hui, en Stygia le nom de Kha-nefer est toujours prononcé avec peur et méfiance. Dieu vivant pour certains, tyran innommable pour d'autres, celui qu'on appelle le Prêtre impie a été le conseiller personnel du jeune pharaon Mikheth, et l'a utilisé comme une marionnette pour diriger le pays d'une main de fer. Sous sa férule, le Stygia a atteint la prospérité mais au prix d'un régime de terreur. Doté de pouvoirs inconcevables, ses partisans le considèrent comme le plus grand héros de l'histoire, qui a défendu ses frontières contre les plus grands cauchemars... car il était d'une monstruosité encore bien supérieure. Sa fin, comme celle de tous les tyrans, fut d'être tué par son propre peuple, qui l'enterra en le maudissant dans les profondeurs de la Nécropole.

Modificateurs d'invocation

Provoquer la terreur	+10
Manipuler les gens	+20
Abuser des faibles	+40
Idolâtrer sa propre puissance	+50
Obtenir un objet de Kha-nefer	+40
Posséder le Bâton de Prêtre de Kha-nefer	+120
Être une femme	-20
Servir un dieu fidèlement	-60
Montrer de la pitié	-60

Pouvoirs généraux

Aura de Supériorité : L'invocateur obtient l'avantage Inquiétant.

AFFINITÉ MINEURE

Niveau : 3 Difficulté : 230 Zéon : 200

Compétences de base

Attaque : 120

Parade : 120

Projection magique : 120

Initiative : 50

Arme : Kophesh

Kophesh (Arme) : Crée une épée longue. C'est une arme de qualité +5 avec des dégâts de 60 sur le Mode Tranchant.

Décharge Impie : L'invocateur peut lancer à chaque round, qu'il attaque physiquement ou non, une décharge surnaturelle infligeant 60 points de dégâts sur le Mode Énergie. Cette compétence est équivalente à un sort d'une valeur de 50 points de Zéon. Si le coup porte, la cible de l'attaque doit réussir une RMal contre 100 ou subir des nausées et un malaise général qui lui infligent un malus de -20 à toutes les actions.

Langue Aiguisée (Mineur) : L'invocateur obtient un total de 120 dans les compétences secondaires suivantes : Persuasion, Intimidation et Commandement.

AFFINITÉ INTERMÉDIAIRE

Niveau : 6

Difficulté : 280

Zéon : 450

Compétences de base

Attaque : 150

Parade : 150

Projection magique : 150

Initiative : 65

Arme : Kophesh

Tourbillon de Sable : Une fois par minute, l'invocateur peut utiliser une puissante décharge solaire, capable de tout éroder. C'est une attaque sur le Mode Chaleur qui a une base de dégâts de 80.

Corps Éternel : L'invocateur peut utiliser le Pouvoir de Ki : Utilisation de l'Énergie Nécessaire.

Résistance à la Chaleur : Diminue de moitié les dégâts infligés par les attaques basées sur le feu.

Écran de Scarabées : Une fois par minute, l'invocateur peut créer un bouclier surnaturel fait de scarabées capable de supporter 600 points de dégâts. Cette compétence est équivalente à un sort d'une valeur de 80 points de Zéon. Tout être organique qui tente de l'attaquer physiquement pendant qu'il est entouré par les nuisibles doit automatiquement réussir à chaque round une RPoi contre 120 ou subir des dégâts équivalents au double de la marge d'échec. Le bouclier reste actif jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Langue Aiguisée (Intermédiaire) : L'invocateur obtient un total de 160 dans les compétences secondaires suivantes : Persuasion, Intimidation et Commandement.

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 9

Difficulté : 320

Zéon : 550

Compétences de base

Attaque : 200

Parade : 200

Projection magique : 200

Initiative : 80

Arme : Kophesh

Existence Tourmentée : L'invocateur est immunisé contre les dégâts de feu, et ignore tout coup critique ou malus causé par des blessures ou des besoins physiques. En ce qui concerne les sorts qui peuvent l'affecter, il est considéré comme un non mort.

Fléau du désert : Toute personne touchant le corps de l'invocateur se verra automatiquement affectée par le sort Déshydrater lancé au Degré Intermédiaire (120 à la RMys ou dégâts égaux à la moitié de la marge d'échec). De même, les objets inanimés doivent réussir un test de RMys contre 120 ou ils fondront en quelques rounds.

Essaim de Feu Impie : Une fois par minute, l'invocateur est capable de créer un essaim d'insectes de feu sur 25 mètres autour de lui, qui enflamment tout ce qu'ils touchent sans pouvoir sélectionner les cibles. Cette compétence est équivalente à un sort d'une valeur de 150 points de Zéon. L'attaque a une base de dégâts de 80 et attaque sur le Mode Chaleur, mais elle peut infliger des dégâts à des créatures immatérielles.

Vengeance Inexorable : La qualité de Kophesh augmente jusqu'à +15 et sa base de dégâts jusqu'à 80, et elle attaque sur le Mode Chaleur. L'invocateur peut, une fois par minute et à volonté, faire en sorte qu'une personne blessée par une attaque de Kophesh (à n'importe quel moment) s'enflamme automatiquement, entrant directement dans l'état En flammes.

Langue Aiguisée (Réel) : L'invocateur obtient un total de 200 dans les compétences secondaires suivantes : Persuasion, Intimidation et Commandement.



Anassilish, le Sans Visage

Anassilish était le D'anjayni le plus reconnu de son époque. Personne ne sait avec certitude si c'était un homme ou une femme, mais la seule chose dont on est sûr dans sa vie, c'est que tout au long de son existence il a réussi à usurper des centaines d'identités d'individus parmi les plus importants de l'histoire. Toutefois, ce qui est vraiment étrange c'est que personne ne sait exactement comment il ou elle a réussi à se changer en incarnation, tout du moins, personne ne s'en souvient...

Modificateurs d'invocation

Avoir du sang de, ou être un Nephilim D'anjayni	+10
Maîtriser différents styles de combat	+10
Avoir 180 ou plus en Camouflage	+20
Avoir une personnalité qui fait passer inaperçu	+30
Obtenir un objet d'Anassilish	+60
Ne pas avoir de nom	+150
Divulguer son véritable nom	-10
Être incapable de s'adapter et de changer	-20
Avoir une forte personnalité	-20
Être connu	-60

Pouvoirs généraux

Masques : Selon le masque utilisé à chaque instant, l'incarnation accorde des compétences différentes. L'invocateur peut changer de masque une fois par round comme s'il s'agissait d'une action passive, en passant la main devant son visage au début du round.

AFFINITÉ MINEURE

Niveau : 2

Difficulté : 180

Zéon : 150

Compétences de base

Attaque : 100

Esquive : 100

Projection magique : 90

Initiative : 40

Masques disponibles : Terre, Bois.

Masque de Terre (impureté)

Attaque : +20

Esquive : -10

Initiative : -10 Arme : Kalidus

Kalidus (Arme) : Crée une faux de combat. C'est une arme de Qualité +5 qui fait 60 points de dégâts et attaque sur le Mode Tranchant.

Amplificateur de Douleur : Les malus que peuvent infliger des critiques produits par le personnage sont doublés.

Faucheuse : Si une personne meurt des mains de l'invocateur, celui-ci récupère la moitié des points de Zéon qu'il restait à sa victime au moment de sa mort.

Hémorragie : Toutes les attaques de Kalidus causent une hémorragie à la cible (si celle-ci peut saigner, naturellement).

Masque de Bois (stabilité)

Attaque : +0

Esquive : +0

Initiative : +0 Arme : Daldevar

Daldevar (Arme) : Crée un bâton. C'est une arme de Qualité +5 qui fait 40 points de dégâts et attaque sur le Mode Contondant.

Style Défensif : L'invocateur obtient un +50 au lieu d'un +30 en faisant une manœuvre de Défense totale.

Défenses Multiples : L'invocateur ne commence à souffrir des effets des attaques supplémentaires qu'après avoir encaissé la troisième attaque.

Résistant comme le Bois : L'invocateur reçoit 20 points de vie supplémentaires et un +10 à sa RPhy

0:7:9



AFFINITÉ INTERMÉDIAIRE

Niveau : 5 Difficulté : 280 Zéon : 400

Compétences de base

Attaque : 150

Esquive : 150

Projection magique : 130

Initiative : 60

Masques disponibles : Terre, Bois, Fer, Marbre, Or.

Masque de Fer (tyrannie)

Attaque : +10

Esquive : -10

Initiative : +0 Arme : Hadès

Hadès (Arme) : Crée une chaîne. C'est une arme de Qualité +10 qui fait 50 points de dégâts et attaque sur le Mode Contondant. Elle a la capacité de réaliser une manœuvre d'immobilisation comme si elle avait 10 en Force. Elle peut affecter l'énergie.

Chaînes d'Oppression : S'il fait une manœuvre d'immobilisation sur un ennemi, l'invocateur applique uniquement un malus de -20 à sa compétence. En cas de succès (quel que soit le niveau), à chaque round suivant les chaînes augmentent la Force avec laquelle elles immobilisent d'un point, et ce jusqu'à un maximum de 16.

Transmettre l'agonie : S'il a immobilisé quelqu'un au moins à un niveau de Paralysie partielle, l'invocateur peut dépenser un point de Fatigue pour que son ennemi ait à réussir un test de RPhy contre 100 plus 1 pour chaque point de vie qu'il a perdu suite aux attaques de l'invocateur. La cible subit des dégâts équivalents à la marge d'échec.

Masque de fer : L'invocateur obtient un +40 à sa RPhy, un Seuil d'Invulnérabilité de 80 et il peut atteindre la surhumanité dans toutes ses actions physiques.

Masque de Marbre (pureté)

Attaque : +0

Esquive : -0

Initiative : -20 Arme : Olimpüs

Olimpüs (Arme) : Crée un grand arc et des munitions illimitées. C'est une arme de Qualité +10 et ses flèches attaquent sur le Mode Perforant avec des dégâts de 60. Elles sont capables d'affecter l'énergie.

Sigma : S'il produit des dégâts avec une de ses flèches, sa cible doit réussir un test de RMyS contre 140 ou rester en état de Fascination pendant 10 rounds, et être incapable de faire des actions actives durant tout ce temps.

Masque d'Or (autorité)

Attaque : +10

Esquive : +10

Initiative : -10 Arme : Bâton des Rois

Bâton des Rois (Arme) : Crée une massue. C'est une arme de Qualité +10 qui fait 60 points de dégâts et attaque sur le Mode Contondant. Elle est capable d'affecter l'énergie.

Roi : Tous ceux qui regardent pendant au moins deux rounds consécutifs l'invocateur portant ce masque doivent réussir une RMyS de 100 ou rester fascinés par lui jusqu'à ce que la situation leur permette de détourner le regard pendant un round entier ou qu'il réussissent la RMyS. Chaque round consécutif passé à observer le masque en réussissant le test fait augmenter la difficulté de la RMyS de 5 points, jusqu'à un maximum de 140.

Masque d'or : Obtient +50 à toutes ses Résistances pour éviter d'être contrôlé ou manipulé.

Monarque : L'invocateur obtient un total de 180 dans les compétences secondaires suivantes : Commandement, Intimidation et Style.

0810

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 8 Difficulté : 300 Zéon : 600

Compétences de base

Attaque : 200

Esquive : 190

Projection magique : 160

Initiative : 80

Masques disponibles : Terre, Bois, Fer, Marbre, Or, Platine.

Masque de platine (héroïsme)

Attaque : +0

Esquive : -0

Initiative : +10 Arme : Ashurian

Ashurian (Arme) : Crée une épée longue. C'est une arme de Qualité +15 avec 70 points de dégâts qui attaque sur le Mode Tranchant et possède la règle d'arme Précise.

Celui qui se Lève Toujours : À la fin du round suivant celui pendant lequel il a été affecté, l'invocateur élimine tout malus aux actions, quelle que soit son origine ou sa nature. Cette compétence n'a pas d'effets sur les malus qu'il aurait eus avant de mettre le Masque de platine.

Invincible : Le personnage récupère à chaque round 25 points de vie et un point de Fatigue qu'il a perdus pendant qu'il utilisait le Masque de platine.

Ambrose Magus, le Sorcier

L'archimage Ambrose Magus est probablement une des incarnations les plus récentes connues. L'ancien Azathoth de Yehudah qui s'est converti en créateur de l'ordre qui porte son nom a été un sorcier qui a révolutionné les idées sur la magie et qui est vu comme un héros par une infinité d'occultistes. Il est mort durant l'une des guerres secrètes, luttant aux côtés de l'empereur Josiah Giovanni, mais il est possible que son énorme présence surnaturelle et ses énergies aient donné forme à une incarnation.

Modificateurs d'invocation

Posséder le Don	+10
Avoir Occultisme et Évaluation magique à 140 ou plus	+20
Dédier sa vie à la magie	+40
Être une inspiration pour l'utilisation de la magie	+50
Obtenir un objet de Magus	+40
Posséder le livre de sortilèges de Magus	+140
Se considérer comme supérieur	-20
Provoquer la peur de ce qui est surnaturel	-60
Être un tyran	-100

Pouvoirs généraux

Les Yeux Magiques : L'invocateur peut voir la magie et les créatures spirituelles.

Résistance surnaturelle : L'invocateur obtient un bonus de +40 à sa RMys.

AFFINITÉ MINEURE

Niveau : 4 Difficulté : 240 Zéon : 200

Compétences de base

Projection magique : 140

Initiative : 80

Arme : Aucune

Archimage (Mineur) : L'invocateur peut utiliser à chaque round deux des compétences spéciales de Magus, marquées de l'épigraphie "Magie" dans leur titre. Il peut soit répéter deux fois la même, soit en utiliser des différentes.

Rayon Mystique (Magie) : L'invocateur peut lancer une décharge surnaturelle avec des dégâts de 50 sur le Mode Énergie. Cette compétence est équivalente à un sort d'une valeur de 50 points de Zéon.

Bouclier Mystique (Magie) : L'invocateur peut lancer un bouclier d'énergie magique capable de retenir tout type d'attaque avec une résistance aux dégâts de 300 points de vie. Cette compétence est équivalente à un sort d'une valeur de 50 points de Zéon.

Sceau Mystique (Magie) : L'invocateur lance un effet équivalent à un sort animique avec une RMys de 120. Si elle échoue, la cible ne peut utiliser aucune de ses compétences mystiques pendant un nombre d'heures équivalent à la marge d'échec. Cette compétence est équivalente à un sort d'une valeur de 50 points de Zéon.

Transport Mystique (Magie) : L'invocateur se transporte à une distance maximale de 50 mètres. Cette compétence est équivalente à un sort d'une valeur de 50 points de Zéon.

Mystique (Mineur) : L'invocateur obtient un total de 120 dans les compétences secondaires suivantes : Évaluation magique, Occultisme et Style.

AFFINITÉ INTERMÉDIAIRE

Niveau : 6 Difficulté : 260 Zéon : 350

Compétences de base

Projection magique : 160

Initiative : 90

Arme : Aucune

Vol du Sorcier : L'invocateur a la capacité de se déplacer dans les airs avec une Qualité de Vol de 8.

Briser la Magie (Magie) : Une fois par tour, comme pour une action passive, l'invocateur peut annuler un sort d'une valeur de 50 points de Zéon ou moins. Cette compétence est équivalente à un sort d'une valeur de 50 points de Zéon.

Briser les Matrices (Magie) : Une fois par tour, comme pour une action passive, l'invocateur peut annuler un pouvoir psychique d'une valeur de Talent Psychique d'au maximum 140 points. Cette compétence est équivalente à un sort d'une valeur de 50 points de Zéon.

Donner de l'énergie (Magie) : Une personne choisie par l'invocateur obtient un bonus de +10 à toutes ses actions et ses attaques peuvent affecter l'énergie. Cette compétence est équivalente à un sort d'une valeur de 50 points de Zéon.

Élévation Mystique (Magie) : L'invocateur obtient un bonus de +20 à sa Projection magique jusqu'à la fin du round.

Mystique (Intermédiaire) : L'invocateur obtient un total de 180 dans les compétences secondaires suivantes : Évaluation magique, Occultisme et Style.

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 8 Difficulté : 280 Zéon : 500

Compétences de base

Projection magique : 190

Initiative : 110

Arme : Aucune

Archimage (Réel) : L'invocateur peut utiliser à chaque round, trois des compétences spéciales de Magus marquées de l'épigraphie "Magie" dans leur titre, ou une seule de celles indiquant "Magie majeure".

Vague de Magie (Magie majeure) : L'invocateur lance une décharge de magie qui attaque sur le Mode Énergie dans un rayon de 25 mètres avec une base de dégâts de 100. Cette compétence est similaire à un sort ayant une valeur en Zéon de 120 points.

Barrière de Pouvoir (Magie majeure) : L'invocateur peut lancer un bouclier d'énergie magique capable de retenir tout type d'attaque avec une résistance aux dégâts de 1 500 points de vie. Cette compétence est équivalente à un sort d'une valeur de 120 points de Zéon.

Mystique (Réel) : L'invocateur obtient un total de 240 dans les compétences secondaires suivantes : Évaluation magique, Occultisme et Style.

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 11 Difficulté : 380 Zéon : 800

Compétences de base

Attaque : 280

Parade : 240

Initiative : 110 / -10

Arme : Ancre Oxydée et Archana

Requin Tigre (Réel) : Une fois tous les cinq rounds, l'invocateur peut lancer avec son poing un jet d'eau concentré en forme d'énorme requin bleu qui inflige des dégâts de 120 sur le Mode Contondant et produit un impact de Force 12 sur sa cible. Il a une portée de 50 mètres.

Déplacement Fantôme : Une fois par round, en échange d'un point de fatigue l'invocateur peut se déplacer instantanément à un endroit ciblé situé à l'intérieur de la Brume Sinistre.

Roi Pirate (Réel) : L'invocateur obtient un total de 180 dans les compétences secondaires suivantes : Commandement, Navigation, Discrétion, Acrobaties et Vigilance.

Loly Ann

Loly Ann, maîtresse des marionnettes, a été célèbre non seulement du fait de son style de combat particulier, mais aussi de son apparence farfelue. Apparemment, elle a été maudite alors qu'elle n'était qu'une enfant et n'a jamais pu grandir, ce qui fait que beaucoup la connaissent sous le nom d'enfant éternelle.

Modificateurs d'invocation

Être une source de joie pour les gens	+10
Croire au fantastique	+20
Avoir une apparence adorable	+30
Avoir moins de quinze ans	+50
Obtenir un objet de Loly Ann	+40
Posséder une des marionnettes originales	+150
Être un homme	-20
Perdre ses illusions	-20
Avoir plus de 18 ans	-50
Avoir un aspect inquiétant ou moderne	-100

Pouvoirs généraux

Marionnettiste : L'invocateur se transforme en une des marionnettes de Loly, acquérant les compétences spéciales de celle-ci. Au début de chaque round, avant de déterminer l'initiative, il peut déclarer qu'il veut se transformer en n'importe laquelle des autres marionnettes, modifiant ainsi son apparence et ses pouvoirs, bien que pendant ce round il applique un malus de -40 à toutes les actions car il n'est pas encore habitué à ses nouvelles compétences.

Reine des Marionnettes : Si l'invocateur le déclare, il peut désigner d'autres personnes qui acceptent volontairement d'être affectées par l'incarnation et de se transformer en une des marionnettes de Loly. S'il le fait, l'invocateur en tant que tel n'obtient aucune compétence spéciale, car au lieu d'incarner une des marionnettes, il incarne Loly Ann elle-même, qui manipule à distance ses "petits" grâce à un fil d'énergie. Logiquement, et comme il n'y a que trois marionnettes, il n'est possible d'affecter que trois personnes. Une sera Ren, l'autre Dash et la dernière Motobu.

AFFINITÉ MINEURE

Niveau : 1 Difficulté : 180 Zéon : 150

Compétences de base

Ren

Attaque : 100

Esquive : 100

Initiative : 80 Ren

Arme : Marionnette Ren

Ren (Un chat blanc avec un nœud rose sur la tête)

Pattes Griffues (Arme) : Ren attaque avec ses griffes rétractiles. C'est une arme naturelle avec des dégâts de 60 qui attaque sur le Mode Tranchant.

Sept Vies : Au lieu de faire un jet de dés pour se défendre, Ren peut esquiver une attaque automatiquement en dépensant un point de Fatigue plus un autre tous les 50 points de l'attaque finale. Les créatures infatigables ne peuvent pas utiliser cette compétence.

Agile comme un chat : L'invocateur obtient un score de 10 en Agilité.

Peluche (Chat) : L'invocateur obtient un total de 120 dans les compétences secondaires suivantes : Acrobaties, Athlétisme, Escalade et Saut.

AFFINITÉ INTERMÉDIAIRE

Niveau : 3 Difficulté : 220 Zéon : 250

Compétences de base

Ren

Attaque : 120

Esquive : 120

Initiative : 100

Dash

Attaque : 150

Parade : 100

Initiative : 50

Arme : Marionnettes Ren et Dash

Dash (Un crocodile vêtu d'un costume et d'un sombrero)

Morsure (Arme) : Dash attaque avec ses puissantes mâchoires. C'est une arme naturelle de Qualité +5 qui fait 80 points de dégâts et attaque sur le Mode Tranchant.

Peau Renforcée : Dash obtient une IP de 4 contre tout type d'attaque.

Fouet : Contre un point de Fatigue, Dash tourne sur lui-même de manière comique, frappant son adversaire de sa queue reptilienne. Cette attaque inflige 120 points de dégâts sur le Mode Contondant et produit un impact de Force 8.

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 5 Difficulté : 280 Zéon : 400

Compétences de base

Ren

Attaque : 140

Esquive : 170

Initiative : 120

Dash

Attaque : 180

Parade : 130

Initiative : 60

Motobu

Attaque : 170

Parade : 160

Initiative : 70

Arme : Marionnettes Ren, Dash et Motobu

Motobu (Un panda vêtu comme un moine bouddhiste)

Style Invincible Auto-appris des Mille Agonies (Arme) : Motobu combat en employant une combinaison de divers arts martiaux concentrés dans un style voyant et personnel qui lui donne des dégâts de 50 sur le Mode Contondant.

Mégamaître : À chaque round, Motobu peut utiliser une des ses compétences marquées du mot "Technique".

Coup de Patte Volant du Moineau Sublime (Technique) : Motobu se lance contre son objectif depuis une distance d'au plus 50 mètres, le frappant d'un puissant coup de patte en l'air et infligeant des dégâts de 100 sur le Mode Électricité.

Les Soixante Mains de l'Enfer (Technique) : Motobu bouge ses mains très rapidement devant lui, créant une boule d'air chaude qu'il déchaîne contre un objectif unique. Elle est considérée comme une attaque à distance avec une base de dégâts de 80 sur le Mode Chaleur qui peut blesser des créatures immatérielles.

Panse du Dragon Rassasié (Technique) : Motobu frappe son opposant d'un puissant coup de ventre qui a une base de dégâts de 100 et occasionne un impact de Force 12 sur la cible.

Coup des Quatre Supers Lotus (Technique) : Motobu attaque avec son index et son majeur, imprégnés de Ki, avec une base de dégâts de 50 sur le Mode Énergie. S'il inflige des dégâts, son opposant réduit automatiquement d'un point toutes ses accumulations de Ki durant dix rounds.

La Sérénité du Dieu de Jade (Technique) : Motobu reçoit un bonus de +20 à toutes ses résistances.

01814

Aeriel, le Cavalier d'Argent

Aeriel ul del Sylvanus, le roi argenté, a été en son temps une des plus grandes puissances de l'antiquité. En tant que monarque sylvain le plus puissant parmi les sept rois de son ère, et que premier être connu à avoir monté un Ilona, c'est lui qui a mené son peuple contre les Duk'zarist au cours de la Guerre de l'Obscurité. Son dernier et plus grand exploit est d'avoir réussi à blesser au bras l'empereur obscur Ghestalt Noah Orbatos, donnant son origine à la phrase : "Il n'y a rien à craindre... Vous voyez ? Il saigne tout comme moi".

Modificateurs d'invocation

Posséder du sang de ou être un Nephilim sylvain	+10
Participer à une guerre et être du côté des vainqueurs	+20
Avoir Équitation à 180 ou plus	+20
Diriger un groupe de soldats	+30
Obtenir un objet d'Aeriel	+40
Posséder la couronne d'Aeriel	+140
Agir en solitaire	-30
Être pessimiste	-40
Avoir des liens avec l'obscurité	-50
Posséder du sang de ou être un Nephilim Duk'zarist	-100

Pouvoirs généraux

Ambre : Le personnage qui incarne Aeriel monte automatiquement Ambre, le roi des Ilonas. Celui-ci fait partie de l'incarnation et ne peut en aucun cas en être séparé. On le considère comme une monture surnaturelle avec 14 à tous ses attributs physiques, un Encaissement de 2 000 Points de Vie et un Indice de Protection de 4 contre tous les types d'attaque.

Protection surnaturelle : Ambre, tout comme l'invocateur, a un Seuil d'Invulnérabilité de 80.

Le plus grand des cavaliers : Quand il faut aller au galop, l'invocateur et Ambre le font comme un seul être. Ainsi, le personnage n'applique aucun malus à sa compétence de combat du fait qu'il est à cheval et il réussit automatiquement tout test d'Équitation jusqu'à une difficulté Quasiment Impossible.

AFFINITÉ MINEURE

Niveau : 6 Difficulté : 290 Zéon : 450

Compétences de base

Attaque : 190
Parade : 190
Initiative : 100
Arme : Silfur

Silfur (Arme) : Crée une lance de cavalerie. C'est une arme de qualité +10 avec une base de dégâts de 100 qui attaque sur les Modes Tranchant et Froid. Si elle est utilisée pour charger, elle augmente jusqu'à 150 sa base de dégâts. Elle peut blesser tous types de créatures.

Attaque en arc de cercle : L'invocateur peut modifier la forme de Silfur, lui donnant l'apparence d'une étrange faux circulaire. Avec elle, s'il déclare une attaque de zone, il touche tous les adversaires qui se trouvent dans les 5 mètres autour de lui.

Essence Lumineuse : L'invocateur provoque le double de dégâts contre des créatures basées sur l'obscurité ou les émotions négatives.

AFFINITÉ INTERMÉDIAIRE

Niveau : 9 Difficulté : 380 Zéon : 750

Compétences de base

Attaque : 250
Parade : 250
Initiative : 120
Arme : Silfur & Srebro

Silfur (Arme) : La qualité de Silfur augmente jusqu'à +15. Sa base de dégâts augmente jusqu'à 120, sauf si elle est utilisée pour réaliser une charge, auquel cas elle monte jusqu'à 170.

Srebro (Arme) : Crée un grand arc avec un nombre infini de flèches. C'est une arme de qualité +20 avec une base de dégâts de 100 qui attaque sur le Mode Perforant. Ses flèches ont une portée d'un kilomètre, et elles n'ont aucun malus même en tirant à une distance dépassant la moitié de leur portée maximale. Elles peuvent blesser tous les types de créatures.

Ergent Lux : Une fois par minute, l'invocateur peut réaliser une attaque de charge spéciale, pour laquelle il doit galoper en ligne droite pendant au moins un round. Ce faisant il obtient un +100 à sa compétence d'attaque avec Silfur et avance de 150 mètres en ligne droite (suivant la trajectoire qu'il suivait au round précédent), attaquant tous ceux qu'il rencontre sur cette distance.

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 12 Difficulté : 460 Zéon : 1.250

Compétences de base

Attaque : 300
Parade : 300
Initiative : 140
Arme : Silfur, Srebro & Zelber

Aura des Rois : Toute personne tentant d'attaquer l'invocateur devra réussir de manière automatique un test d'Impassibilité contre une difficulté de 180 ou appliquer un malus de -60 à sa compétence offensive. Les créatures immunisées contre les états psychologiques ne sont pas affectées.

Silfur (Arme) : La qualité de Silfur augmente jusqu'à +20. Sa base de dégâts augmente jusqu'à 130, sauf si elle est utilisée pour réaliser une charge, auquel cas elle monte jusqu'à 180.

Zelber (Arme) : Crée une épée longue. Connue sous le nom de Tranchant de la Fin, c'est une arme de qualité +20 avec une base de dégâts de 120 qui attaque sur le Mode Tranchant. Ses attaques ignorent complètement l'armure du défenseur et font automatiquement un critique (sauf sur les êtres à Encaissement, qui eux sont attaqués comme si tout leur corps était un point vulnérable). Elle peut blesser tous les types de créatures.

Wang Shou Bo

Le vénérable Wang Shou Bo a été le maître ancestral qui a développé la majorité des arts martiaux orientaux. Bien qu'il soit humain, sa maîtrise était telle que même les kamis eux-mêmes respectaient sa compétence, et qu'en deux occasions il a aidé les forces de l'Empereur Doré à repousser les attaques de dieux insidieux. On dit qu'il fut le premier mortel capable d'affronter Yagarema en personne et de le blesser. Bien qu'il ait péri au cours du combat, le respect que le kami ténébreux ressentit pour le vieillard fut tel qu'il se retira de lui-même pendant sept jours, laissant le temps à ses ennemis de l'enterrer avec tous les honneurs requis.

Modificateurs d'invocation

Se comporter dignement	+10
Être humble	+10
Ne pas s'immiscer dans les affaires des autres	+20
Apprendre de nouvelles formes de combat	+30
Avoir un style de vie frugal	+30
Obtenir un objet de Wan Shou Bo	+80
Se comporter avec présomption	-40
S'immiscer dans des affaires étrangères	-40
Profiter de luxes inutiles	-40
Vivre au milieu du luxe par plaisir	-100

Pouvoirs généraux

Concentration de la Reine Mante : L'invocateur a un bonus de +25 à ses Résistances contre tout type de pouvoir affectant son jugement.

Grâce de la Grue Blanche : L'invocateur obtient un Mouvement de 12.

AFFINITÉ MINEURE

Niveau : 5 Difficulté : 260 Zéon : 400

Compétences de base

Attaque : 150

Esquive : 140

Initiative : 100

Arme : Caresse de l'Arôme du Lotus (Arts martiaux)

Caresse de l'Arôme du Lotus (Arts martiaux) : L'invocateur lutte avec une combinaison de différents arts martiaux connus sous le nom de la Caresse de l'Arôme du Lotus. Avec lui, il inflige une base de dégâts de 60 et attaque sur le Mode Énergie.

Le Vent Agite les Joncs : En dépensant un point de Fatigue, l'invocateur peut réaliser un de ses coups au corps-à-corps jusqu'à 50 mètres de distance. Étant donné que le coup est basé sur l'air il attaque sur le Mode Contondant, mais il est invisible à tous ceux qui sont incapables de réussir un test de Vigilance Très Difficile.

Ruse du Singe Doré (Mineur) : L'invocateur a, à chaque round, la capacité d'augmenter de +10 un de ses jets d'attaque ou de défense. Il doit déclarer l'usage de cette capacité avant de faire son jet d'initiative.

Connaissance Martiale : L'invocateur obtient les Pouvoirs de Ki suivants : Contrôle du Ki, Détection du Ki (200), Appréciation du Ki, Annulation du Poids, Extrusion de Ki, Surhumanité, et Utilisation de l'Énergie Nécessaire.

AFFINITÉ INTERMÉDIAIRE

Niveau : 9 Difficulté : 300 Zéon : 600

Compétences de base

Attaque : 200

Esquive : 190

Initiative : 140

Arme : Caresse de l'Arôme du Lotus et Poing des Cent Tourments

Poing des Cent Tourments (Arme) : S'il le souhaite, l'invocateur peut substituer la Caresse de l'Arôme du Lotus par le style du Poing des Cent Tourments, et dans ce cas il inflige 100 points de dégâts, attaque sur le Mode Contondant et les critiques qu'il cause augmentent de +20 leurs niveaux.

Coup des Cent Os Rompus : Une fois par minute, l'invocateur peut concentrer son Ki en une attaque dévastatrice qui, si elle inflige des dégâts, provoque un critique automatique appliquant un bonus de +50 à son niveau de gravité.

Ruse du Singe Doré (Intermédiaire) : L'invocateur obtient la capacité d'augmenter de +40 un de ses jets d'attaque ou de défense à chaque round, ou au contraire celle d'appliquer un bonus de +20 à deux jets différents.

Maestria Martiale : L'invocateur obtient les Pouvoirs de Ki suivants, en plus de ceux précédemment cités : Lévitacion, Armure d'Énergie, Transmission du Ki, Guérison par le Ki et Zen.

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 13 Difficulté : 500 Zéon : 1200

Compétences de base

Attaque : 260

Esquive : 260

Initiative : 165

Arme : Caresse de l'Arôme du Lotus et Poing des Cent Tourments

Dieu des Arts Martiaux : L'invocateur augmente la base de dégâts de +20 dans le style de combat choisi.

Ruse du Singe Doré (Réel) : L'invocateur obtient la capacité d'augmenter de +60 un de ses jets d'attaque ou de défense à chaque round, ou au contraire appliquer un +20 à trois jets différents.

Plus Rapide que le Vent : L'invocateur peut faire jusqu'à trois attaques par round sans aucun malus.

Omniscience Martiale : L'invocateur obtient tous les Pouvoirs de Ki.

Holst, Roi des Héros

Holst, celui qui n'aurait jamais dû naître, fondateur et souverain du royaume d'Haufmarsormen, qui a défié jusqu'à son propre destin, a été pour beaucoup le plus grand héros de tous les temps. Il se raconte tant d'histoires sur cet homme qui côtoyait les dieux qu'il tient plus du mythe que de la réalité et que sa légende transcende les frontières et les ères. Guerrier inégalable, meneur né et penseur, beaucoup d'invocateurs considèrent qu'Holst est la plus puissante de toutes les incarnations connues. Son pouvoir est comparable à celui d'un véritable demi-dieu.

Modificateurs d'invocation

Parler Ultwe'alariel	+10
Avoir Pistage à 180 ou plus	+10
Revenir d'un état Entre la vie et la mort sans aucune aide	+20
Être orphelin	+20
Être proclamé Roi grâce à ses propres mérites	+50
Obtenir un objet d'Holst	+40
Posséder Mournehäven	+150
Ne pas aider ceux qui en ont besoin	-30
Trahir ses alliés	-40
Manquer de respect aux dieux	-50

Pouvoirs généraux

Charisme : L'invocateur obtient l'avantage Charme.

Le Sang du Dragon : L'invocateur obtient un bonus de +50 à sa RMys et à sa RPsy.

Au-delà de l'Humain : Toutes les caractéristiques physiques de l'invocateur passent à 13 et il peut faire des actions surhumaines.

AFFINITÉ MINEURE

Niveau : 8 Difficulté : 360 Zéon : 750

Compétences de base

Attaque : 230

Parade : 230

Initiative : 90

Arme : Mournehäven & Présent d'Uruz

Mournehäven (Arme) : Crée une épée bâtarde. C'est une arme de qualité +15 avec des dégâts de 120 qui attaque sur les Modes Tranchant et Contondant. Elle peut blesser tous les types de créatures.

Présent d'Uruz (Arme) : Crée un arc long et neuf flèches. C'est une arme de qualité +20 avec une base de dégâts de 100 qui attaque sur le Mode Perforant. L'arc seul peut tirer une flèche par round, mais celles-ci appliquent les mêmes règles que si on avait lancé sur elles un sort de Cible Parfaite au Degré Intermédiaire. Elle peut blesser tous les types de créatures.

L'Élu du Monde : L'invocateur peut refaire un de ses jets par round.

Le Héros Parfait (Mineur) : L'invocateur obtient un total de 140 à toutes ses compétences secondaires.

AFFINITÉ INTERMÉDIAIRE

Niveau : 12 Difficulté : 440 Zéon : 1.200

Compétences de base

Attaque : 310

Parade : 310

Initiative : 120

Arme : Mournehäven & Présent d'Uruz

Compréhension Surnaturelle : Si un adversaire est capable de toucher deux fois l'invocateur au corps-à-corps, le personnage obtient un bonus de +40 à sa compétence de défense contre toutes les attaques ultérieures que cet ennemi lance contre lui.

Transcender le Destin : Une fois tous les dix rounds, avant de lancer les dés, l'invocateur peut faire en sorte qu'un de ses jets d'attaque ou de défense soit automatiquement un Jet Ouvert, quel que soit le résultat.

Dainself : Une fois tous les dix rounds, l'invocateur peut lancer une attaque en ajoutant un bonus de +50 à sa compétence offensive. S'il inflige des dégâts, sa cible doit réussir un test de RMys contre 140 ou perdre sa capacité à utiliser tout type de compétence surnaturelle pendant un jour entier.

Le Héros Parfait (Intermédiaire) : L'invocateur obtient un total de 200 à toutes ses compétences secondaires.

AFFINITÉ RÉELLE

Niveau : 15

Difficulté : 520

Zéon : 1.500

Compétences de base

Attaque : 330

Parade : 330

Initiative : 140

Arme : Mournehäven & Présent d'Uruz

Avalon : Avalon est le nom que reçoit l'attaque finale d'Holst, celle qui lui permet de détruire complètement un adversaire, anéantissant son existence. Cette compétence permet à l'invocateur de faire une seule attaque en doublant sa base de dégâts et appliquant un bonus de +200 à sa compétence offensive. Cette attaque ignore tous les types d'armures ou de protection et fait automatiquement un critique. Après avoir utilisé cette attaque, l'incarnation se termine quelque soit le temps restant.

Le Héros Parfait (Réel) : L'invocateur obtient un total de 280 à toutes ses compétences secondaires.



CHAPITRE 7

LES SHEELES, ESPRITS NÉS DES ÂMES

L'âme est telle les fées, telle la plus pure création de l'imagination. Un reflet de tout ce en quoi nous croyons.

-Dédale-

Les Sheeles, également appelés reflets de l'âme, représentent unes des plus grandes puissances mises à la disposition des convocateurs comme des sorciers. Ce sont des élémentaires composés de magie pure, des agglomérats de pouvoir surnaturel qui ont pris forme en entrant en contact avec l'âme d'un être vivant.

Elles ressemblent presque toujours à de petites fées, pas plus hautes qu'une paume. Elles sont pour la plupart de sexe féminin, car ce qu'elles représentent n'est autre que l'Animus, le côté féminin de la vie. Toutefois, dans de très rares cas, on peut trouver des Sheeles masculines, ou même quelques-unes qui sont complètement asexuées et revêtent les formes les plus variées.

D'habitude, l'existence de ces créatures est liée à une personne et à une sorte spécifique de magie. De fait, à l'exception de la Nécromancie, de la Création et de la Destruction, qui par nature ne permettent pas la naissance de Sheeles, toutes les voies de la magie ont leur propre classe de ces élémentaires.

Un personnage expert en convocation peut essayer de concentrer suffisamment de pouvoir surnaturel pour attirer une Sheele et la lier à son âme. Ainsi, un invocateur peut pallier son manque de connaissance magique en laissant l'élémentaire lancer des sorts à sa place. Toutefois les mages et les guerriers peuvent également les utiliser, les capacités des Sheeles étant suffisamment variées pour améliorer tout type de compétence.

Invocation et Lien

Appeler une Sheele requiert les mêmes conditions que pour invoquer un être d'un niveau supérieur à celui du personnage et coûte dix fois plus de Zéon qu'habituellement. Si l'invocation est faite pour une autre personne, la difficulté équivaut au niveau de cette personne plus deux. Le coût en Zéon devra être supporté entièrement à la fois par le convocateur, pour l'attirer, que par celui pour lequel est réalisée l'invocation, pour lui donner forme.

Un convocateur de niveau 3 qui tente d'invoquer sa Sheele devra réussir un test comme s'il invoquait un être de niveau 4 et payer 800 points de Zéon (80 fois 10). De la même manière, invoquer la Sheele d'un personnage de niveau 2 reviendrait à invoquer un être de niveau 4, mais dans ce cas l'invocateur comme la personne qui bénéficiera de l'invocation devront dépenser chacun 800 points de Zéon.

Immédiatement après, le convocateur doit consolider le lien avec la Sheele, en réussissant un test de lien du même niveau de difficulté que précédemment, comme pour un être de son niveau plus un (ou plus deux, dans le cas d'une invocation pour autrui). En cas de réussite, celui qui souhaite devenir son maître (le convocateur ou un autre personnage) doit dépenser un point de Pouvoir pour la lier à son âme. Cette action complète le rituel et la Sheele sera, à partir de cet instant, complètement liée. Il ne sera donc plus jamais possible de récupérer le point de Pouvoir, et la Sheele ne pourra plus être détruite ou renvoyée par révocation.

S'il le souhaite, pour déterminer le type de Sheele invoquée, le convocateur peut faire un jet sur le **Tableau 13** et se conformer au résultat obtenu.



TABLEAU 13 : TYPE DE SHEELE

Jet	Sheele
1-10	Lumière
11-20	Air
21-30	Nature
31-40	Terre
41-50	Feu
51-60	Illusion
61-70	Eau
71-80	Obscurité
81-100	Au choix du personnage

Les Sheeles en tant que Familiers

Comme toute créature surnaturelle, la Sheele peut être liée en tant que familier. Dans ce cas, il faut additionner les niveaux de difficulté, celui pour lier une Sheele, tel qu'expliqué dans le paragraphe antérieur, et celui pour un familier (soit deux niveaux de plus). Par conséquent, lier une Sheele en tant que familier ajoute 3 niveaux de difficulté pour la lier à l'invocateur et 4 pour la lier à une autre personne. Par contre le coût en Zéon n'augmente pas.

Avoir une Sheele en tant que familier accorde certains pouvoirs spéciaux à l'élémentaire, qui sont détaillés dans la partie Améliorations.

Maintien d'une Sheele

Les règles pour maintenir une Sheele sont identiques à celles pour un familier en ce qui concerne le coût quotidien en Zéon que doit y consacrer son maître. Si, pour une raison ou une autre, le personnage ne peut pas payer ce coût, l'élémentaire commence à faiblir, appliquant une pénalité de - 10 à sa présence et à toute action réalisée par jour écoulé. Lorsque sa présence tombe à zéro, elle meurt de façon permanente.

Contrairement à ce qui se passe avec les familiers, il n'est pas possible de suspendre l'évolution d'une Sheele. Donc, si le pouvoir du personnage augmente trop par rapport à ses moyens pour l'entretenir, la Sheele sera détruite.

RÈGLES GÉNÉRALES

Il est important de noter que les Sheeles ne sont pas des créatures naturelles autonomes, elles sont liées à la magie et à leur maître par des règles qui diffèrent de celles d'un être normal. D'une certaine manière, on peut dire qu'elles sont un reflet de l'âme de l'invocateur, qui aurait acquis une existence propre et indépendante. De ce fait, même si elle a un niveau et des caractéristiques comme n'importe quelle créature, une Sheele ne suit pas les règles d'une fiche habituelle. Elle n'a pas de PF et ne développe pas ses compétences suivant la norme. Pour représenter ces caractéristiques uniques vous pouvez utiliser la fiche incluse à la fin de ce livre.

Caractéristiques : Les Sheeles ont des caractéristiques différentes selon l'élément auquel elles sont liées. La description de chacune d'entre elles donne la liste de ces valeurs. Elles ne gagnent pas de point tous les deux niveaux comme la plupart des créatures, mais peuvent en acquérir grâce à leurs améliorations.

PV : Les Points de Vie des Sheeles ne se calculent pas en fonction de leur Constitution mais correspondent toujours à deux fois la présence celui qui les contrôle.

Initiative : Chaque Sheele a une initiative équivalente à celle de son maître sans armes.

Résistances : Les Sheeles ont les mêmes résistances (RPhy, RMy, RPsy, RPoi et RMal) que leur maître.

Projection magique : Les Sheeles ont une valeur de Projection magique équivalente au double de la base de présence de leur maître. Contrairement aux règles générales, leur modificateur de Dextérité ne s'y ajoute pas.

Sorts : Chaque Sheele a un Niveau de Voie déterminé qui permet à son maître d'utiliser des sorts par son entremise. Pour calculer le Degré maximum de leurs sorts, les Sheeles peuvent choisir entre leur Intelligence et leur Pouvoir.

Autres pouvoirs : Chaque classe de Sheele possède en outre différents pouvoirs uniques qui sont décrits dans leurs paragraphes respectifs.

Compétences secondaires : De la même façon que pour les caractéristiques, les valeurs des compétences secondaires des Sheeles sont différentes selon la nature de leur élément. Toutefois, elles ne pourront jamais dépasser la valeur maximale de leur maître pour une même compétence basée sur la connaissance. Chaque fois que le personnage dont elles dépendent monte de niveau, celui-ci peut leur accorder un bonus de +10 dans cinq compétences secondaires différentes qu'il aura choisi. Les Sheeles ne cumulent jamais le bonus de leurs caractéristiques à leurs compétences.

Lancement de sorts par le biais des Sheeles

Un personnage peut utiliser sa Sheele pour canaliser les énergies surnaturelles sous forme de sorts. A cette fin, il peut lui céder toute ou partie de son AMR pour qu'elle accumule du Zéon et lance les sortilèges qu'elle connaît. Cette "cession" réduit temporairement l'accumulation propre au personnage. Il faut noter que c'est la Sheele qui lance les sorts, le personnage qui la contrôle se contente de lui donner du pouvoir. De ce fait l'élémentaire ne peut utiliser de sorts qu'elle ne connaît pas et elle utilise sa propre Projection magique pour les lancer et ce, même si son maître connaît des sortilèges différents ou s'il a une Projection plus élevée.

Un sorcier avec une AMR de 60 déclare en céder 20 points à sa Sheele pour qu'elle prépare un sort. Par conséquent, il peut continuer à accumuler 40 points par round, pendant que l'élémentaire en disposera de 20. Naturellement, par la suite il pourra déclarer céder une quantité différente d'AMR, à sa convenance.

Renforcement mystique

Un personnage peut renforcer les actions de sa Sheele en investissant de grandes quantités de pouvoir surnaturel. Pour ce faire, il peut accorder à sa créature un bonus pour une action précise, bonus qui équivaudra à la valeur en Zéon qu'il y investira, et ce jusqu'à un plafond déterminée par la compétence de convocation Dominer de son maître (Tableau 14). Si la Sheele est sous la Forme de l'Âme, cette amélioration ne représente que la moitié du Zéon consommé (arrondi par groupe de 5 au chiffre inférieur).

Un convocateur avec Dominer à 120 peut déclarer qu'il dépense 40 points de Zéon pour accorder un +40 à la Projection Magique de sa Sheele pour un sort déterminé, mais si celle-ci est sous la Forme de l'Âme, elle n'obtiendra qu'un +20.

TABLEAU 14 : RENFORCEMENT MYSTIQUE DES SHEELES

Dominer	Zéon maximum
0+	20
50+	30
100+	40
150+	50
200+	60
250+	70
300+	80
350+	90
400+	100

Limite de distance

Étant liée à son maître, une Sheele ne peut s'éloigner à plus de 100 mètres de lui. Si cette limite est dépassée, elle perd conscience et s'affaiblit peu à peu, pour finir par mourir. Le temps que cela prend dépend du niveau de pouvoir de l'entité, mais il est généralement compris entre deux à trois jours et un mois.

Mort d'une Sheele ou de son maître

La mort d'une Sheele a de sérieuses répercussions sur son maître. Tout d'abord, une partie de son âme étant détruite, le personnage perd immédiatement et de manière irréversible le point de Pouvoir qu'il avait investi dans son invocation. Que se soit avec le sort Recréer ou d'autres sorts similaires, il est impossible de récupérer cette perte. Ensuite, s'il a le Don mystique, ses pouvoirs magiques sont temporairement réduits car est appliqué à son AMR un malus de -50 qui disparaît au rythme de 5 points par jour. Si la Sheele est également le familier du personnage, il souffre des conséquences inhérentes à la mort de tout familier, en plus des pénalités décrites précédemment.

Si c'est son maître qui meurt, il est entendu que d'ordinaire la Sheele est également détruite. Toutefois, dans certains cas très rares au cours desquels l'élémentaire a obtenu une existence propre, elle se convertit alors en un être indépendant.

Combat

Généralement, les Sheeles luttent grâce à leur Projection magique en utilisant des sorts ou certains de leurs pouvoirs spéciaux. Cependant, leur défense répond à des règles spéciales. Leurs maîtres et elles étant liés, s'ils sont proches l'un de l'autre ils pourront bénéficier d'une défense conjointe. Cela signifie qu'au lieu de procéder à un jet pour chaque défense propre, ils choisissent qui d'entre eux deux assurera leur défense commune. Par exemple, un combattant pourra choisir de faire un jet de parade ou au contraire laisser sa Sheele lever un bouclier surnaturel. Naturellement, aucun des deux n'applique de malus à sa compétence.

S'ils subissent des dégâts lors d'une défense conjointe, le maître de la Sheele reçoit la totalité des dégâts alors que l'élémentaire n'en subit que la moitié.

Personnalité

Le comportement de ces créatures est variable. Certaines sont des êtres silencieux et sans identité qui accompagnent leur maître alors que d'autres ont une personnalité affirmée. Ainsi, les Sheeles peuvent être uniquement des instruments entre les mains de leur maître, ou au contraire des créatures dotées d'une identité propre. Le Meneur de Jeu décidera quelle personnalité convient le mieux selon le style de la partie.



Shina,
Sheele de la
lumière

AMÉLIORATIONS SURNATURELLES

Le véritable pouvoir des Sheeles tient aux Améliorations surnaturelles qu'elles obtiennent en regard des pouvoirs animiques de leur maître. Par conséquent, elles obtiennent un point d'Amélioration pour chaque niveau de leur maître au moment de leur invocation et ensuite, chaque fois que celui-ci monte d'un niveau. Si la Sheele est liée à un personnage en tant que Familier, elle obtient systématiquement deux points d'Amélioration supplémentaires, quel que soit le niveau de son maître.

La Sheele d'un personnage de niveau 4 aura quatre points d'Amélioration, et six si elle est son familier.

Ci-dessous, vous trouverez une liste des différentes Améliorations accessibles à toutes les Sheeles, indépendamment de la nature de l'élément auquel elles sont liées. De plus, chaque catégorie a une liste d'Améliorations qui lui sont propres, et qui seront décrites à chaque fois séparément.

AMÉLIORATIONS ÉSOTÉRIQUES

Nature spirituelle : La Sheele obtient la capacité de devenir intangible et invisible à volonté, suivant les mêmes règles que pour une créature spirituelle dotée du pouvoir Incarnation.

Sentiments liés : Le maître de la Sheele peut voir, entendre et parler au travers de la Sheele tout comme s'il était présent.

Scission spatiale du lien : Contrairement aux règles générales, il n'existe plus de limite de distance entre une Sheele et son maître.

Lien de vie : Le maître de la Sheele peut transférer sur sa créature tout ou partie des dégâts qu'il subit et vice-versa. Par exemple, si la Sheele subit une attaque infligeant 100 points de dégâts, son maître pourra choisir de les subir à la place de son élémentaire.

Élémentalisme : La Sheele devient complètement immunisée aux effets de son élément et obtient +50 à toutes les RMys contre les sorts de sa voie. Lorsque la Sheele est en contact avec son maître, celui-ci profite aussi de la même immunité élémentaire et des bonus sur ses Résistances. Ce pouvoir n'a aucun effet contre les éléments créés par des moyens surnaturels.

AMÉLIORATIONS DE FORME DE L'ÂME

Forme de l'Âme : La Forme de l'Âme est un des plus grands pouvoirs des Sheeles. Cette capacité leur permet, pour un laps de temps limité, d'utiliser les énergies surnaturelles de leur maître pour modifier leur nature et prendre une forme différente, plus puissante que l'originale. En général, elle implique une transformation complète du corps de la Sheele, celui-ci adoptant une apparence différente en accord avec les pouvoirs qu'elle obtient, d'où le nom de Forme de l'Âme.

En obtenant ce don, le personnage qui contrôle la Sheele doit remplir une fiche de créature surnaturelle en se servant des règles décrites au **Chapitre 26 du Livre de Base**. La Sheele a un niveau équivalent à celui de son maître, et elle obtient des pouvoirs comme une Créature d'Entre Mondes avec une Gnose de 20.

A partir de ce moment, le personnage peut décider de faire prendre sa Forme de l'Âme à sa Sheele en payant 150 points de Zéon. A chaque round pendant lequel il maintiendra la transformation, le personnage devra s'acquitter d'un coût en points de Zéon équivalent à la présence de la Sheele. Donc, maintenir une Sheele de niveau 3 en Forme de l'Âme coûtera 40 points de Zéon par round. Lorsque la Sheele monte de niveau, le personnage obtient également des PF pour acquérir de nouvelles compétences et de nouveaux pouvoirs dans la Forme de l'Âme de la créature, comme s'il s'agissait d'une fiche d'élémentaire classique. Par conséquent, les pouvoirs de la forme transformée de la Sheele s'améliorent en même temps que ceux de son maître.

La transformation est automatique et passive, toutefois la créature a un malus de - 25 à toutes les actions durant le round au cours duquel elle entre en Forme de l'Âme. Naturellement, une fois transformée, elle perd toutes les qualités et tous les avantages communs aux Sheeles.

Une Sheele récupère suite aux blessures reçues en Forme de l'Âme et récupère ses points de Ki et ses PPP au même rythme que si elle était transformée et ce, même si elle reprend son apparence naturelle

Transformation améliorée (Nécessite Forme de l'Âme) : Le coût pour maintenir sa Sheele transformée en Forme de l'Âme est réduit, pour le personnage, de 10 points de Zéon par round. Donc, une Sheele de niveau 3 avec cette amélioration coûtera 30 points de Zéon par round en Forme de l'Âme. La Transformation améliorée peut être acquise en de diverses occasions, mais il n'est pas possible de diminuer le coup par round en-dessous de 10 points.

Pouvoirs améliorés (Nécessite Forme de l'Âme) : La Sheele a l'équivalent d'une Gnose de 30 pour choisir les pouvoirs qu'elle aura sous la Forme de l'Âme. Toutefois, cette augmentation ne lui permet pas d'utiliser des sorts de Haute Magie.

Forme supérieure (Nécessite Forme de l'Âme) : La Sheele possède un pouvoir bien plus grand en prenant sa Forme de l'Âme. Par conséquent, on considère qu'elle acquiert un niveau supérieur à celui de son maître en se transformant. Donc, la Sheele d'un personnage de niveau 4 dotée de ce pouvoir aura un niveau 5 sous sa Forme de l'Âme. Naturellement, en augmentant sa présence, elle augmente en proportion le coût en Zéon par round que doit régler celui qui la contrôle. Cet avantage peut être choisi deux fois de plus, augmentant jusqu'à +3 le niveau maximum que peut atteindre la Sheele par rapport à celui de son maître.

AMÉLIORATIONS DE MAGIE

Projection améliorée : La Sheele obtient un bonus +20 à sa Projection Magique. Le choix de cette amélioration est illimité, mais si sa valeur dépasse les 200, le bonus accordé par cette amélioration est limité à +10.

Sorts améliorés : La Sheele obtient un bonus de +10 à son Niveau de Voie. Le choix de cette amélioration est illimité mais au-dessus de 50 elle n'octroie plus que des bonus de +5.

Accumulation améliorée : En canalisant les sorts au travers d'une Sheele, son maître augmente de 5 points la valeur de son AMR. Le choix de cet avantage est illimité.

Un sorcier qui déclare céder 30 points d'AMR à sa Sheele, lorsque celle-ci a choisi trois fois Accumulation Améliorée, obtiendra une accumulation de 45 points, grâce aux 15 points supplémentaires apportés par cet avantage.

AMÉLIORATIONS DE PUISSANCE

Endurance améliorée : Les Points de Vie de la Sheele sont égaux au quadruple de la présence de son maître.

Renforcement mystique amélioré : Le personnage augmente de 25 points le maximum de Zéon qu'il peut dépenser par round pour accorder des bonus à sa Sheele. Cette amélioration peut être choisie au maximum 4 fois, pour atteindre un total de 100 points de Zéon.

Caractéristique améliorée : La Sheele obtient +1 à une de ses caractéristiques.



AIR (HALEY)

Les Sheeles basées sur l'élément de l'air reçoivent généralement le nom de Haley. Leur physique rappelle celui de petites filles ou d'adolescentes d'apparence elfique, et leur chevelure d'un beau bleu ciel est faite d'électricité scintillante. Elles n'ont pas d'ailes mais sont entourées de petits courants d'air qui en font office lorsqu'elles volent. Habituellement elles sont hautaines mais également inconstantes. En général elles s'inquiètent beaucoup pour leurs maîtres, même si elles cachent leurs sentiments derrière une attitude renfermée et agressive.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Caractéristiques : Force 2, Dextérité 8, Agilité 8, Constitution 2, Intelligence 8, Pouvoir 8, Volonté 6, Perception 6.

Compétences secondaires : Acrobaties 60, Vigilance 30, Observation 10, Larcin 40, Évaluation magique 80, Danse 40, Musique 40, Habileté manuelle 20.

Niveau de Voie : Air 20

POUVOIRS INNÉS

Déplacement défensif : Les Haleys peuvent utiliser leur Projection magique pour esquiver. Cette compétence ne permet pas à leur maître d'esquiver en même temps que son élémentaire.

Vol mystique : Une Haley peut se déplacer librement dans les airs avec une Qualité de Vol de 10.

AMÉLIORATIONS

Ci-dessous vous trouverez la liste des Améliorations possibles pour une Haley. Chacune d'entre elles ne peut être choisie qu'une fois, sauf mention contraire.

Tonnerre de l'Âme

La Haley lance un puissant rayon d'électricité surnaturelle qui attaque sur le Mode Électricité, utilisant sa Projection magique plus 50. La décharge possède une base de dégâts équivalente au double de la présence de l'élémentaire et peut affecter les créatures surnaturelles. Le rayon est suffisamment large pour atteindre tous ceux qui se trouvent à 5 mètres de chaque côté de la ligne tracée par l'attaque. Cette attaque consomme 250 points de Zéon du contrôleur.

Zéphyr Aiguisé

La Haley crée une multitude de courants d'air aiguisés qui coupent tout ce qui se trouve aux alentours. Cette compétence produit une attaque de zone sur le Mode Tranchant infligeant 60 points de dégâts à tout ce qui se trouve dans un rayon de 25 mètres. Seuls les personnages en contact direct avec la Haley ne sont pas affectés par l'attaque, tous les autres seront entaillés par le Zéphyr. Cette attaque consomme 100 points de Zéon du contrôleur.

Rapidité Absolue

Durant cinq rounds la Haley obtient un bonus de +50 à son initiative et double l'AMR accordée par celui qui la contrôle.

À la fin de cette période, elle subit un malus de -50 à toutes les actions, qui disparaît à raison de 10 points par round. Cette attaque consomme 100 points de Zéon du contrôleur.

Main d'Air

En condensant les courants d'air, la Haley manipule les objets à distance. En termes de jeu, l'élémentaire de magie peut déplacer grâce à l'air n'importe quel objet, qui n'excède pas 20 kilogrammes, sur 50 mètres au plus. De la même manière, cette compétence lui permet de lancer des objets en guise d'attaque, utilisant sa Projection magique comme compétence d'Attaque et la caractéristique Pouvoir de la Haley comme s'il s'agissait de sa Force. Chaque fois que l'élémentaire active ce pouvoir, son maître doit dépenser 20 points de Zéon par objet déplacé ou lancé.

Téléportation

L'élémentaire peut se téléporter sur 100 mètres en toute liberté. Elle peut le faire autant de fois qu'elle le souhaite par jour, mais elle doit impérativement attendre 5 rounds entre chaque saut.

Vol Amélioré

La Haley peut se déplacer dans les airs avec une Qualité de Vol mystique de 14.

Amélioration des Projectiles

Tous les projectiles tirés ou lancés par une personne en contact avec la Haley obtiennent +2 en Force pour le calcul de la portée maximale de l'attaque. De plus, tous ces projectiles ajoutent le bonus de Pouvoir de la Haley à leurs dégâts.

Compétences Améliorées

La Haley obtient un bonus de +40 à toutes ses compétences secondaires. Cette amélioration peut être choisie plus d'une fois, mais passée la première fois, le bonus est limité à +20.

Forme Électrique

La Haley se transforme en une masse de pure électricité et tout ce qui entre en contact avec elle doit réussir une RPhy contre le double de sa présence, auquel on ajoute son modificateur de Pouvoir, ou subir des dégâts équivalents à sa marge d'échec. Lorsqu'elle est sous cette forme, la Haley est immunisée contre toutes les attaques qui ne peuvent pas affecter l'énergie. Son maître doit investir 25 points de Zéon pour activer cette forme et 5 points supplémentaires à chaque round suivant pour la maintenir.

Réaction Rapide

La Haley obtient un +50 à son initiative.



EAU (CORALE)

Les Sheeles d'eau sont habituellement appelées Corales par les mystiques et les occultistes. Parmi les Sheeles, ce sont elles qui ont les formes les plus variées, mais la plus courante est celle de petites sirènes pourvues d'ailes de papillon faites d'eau. Toutefois, une deuxième variante commune est liée à la glace, et dans ce cas leur forme est complètement humanoïde et faite de cristaux de glace. Elles sont généralement calmes et agréables, avec toujours une parole aimable pour leurs maîtres.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Caractéristiques : Force 3, Dextérité 6, Agilité 8, Constitution 3, Intelligence 8, Pouvoir 8, Volonté 6, Perception 6.

Compétences secondaires : Persuasion 40, Vigilance 40, Observation 20, Poisons 20, Navigation 60, Évaluation magique 80, Impassibilité 40.

Niveau de Voie : Eau 20

POUVOIRS INNÉS

Vol mystique : Une Corale peut se déplacer librement dans les airs avec une Qualité de Vol de 4.

Déplacement aquatique : Une Corale peut se déplacer librement dans l'eau avec un Mouvement de 10.

Respiration aquatique : Les Corales peuvent respirer sous l'eau comme si elles étaient des créatures marines.

Résistance physique : Tout dommage reçu qui n'est pas surnaturel n'inflige que la moitié des points de dégâts à une Corale.

AMÉLIORATIONS

Ci-dessous vous trouverez la liste des Améliorations possibles pour une Corale. Chacune d'entre elles ne peut être choisie qu'une fois, sauf mention contraire.

Aiguilles de Glace

L'élémentaire crée des concrétions d'eau gelée qui sont projetées sur une cible. Leur utilisation produit une salve infligeant 50 points de dégâts qui attaque sur les Modes Perforant et Froid. L'élémentaire peut maintenir cette pluie d'épines figées dans le même espace sur les rounds suivants, faisant en sorte que l'attaque se déclenche automatiquement au début du round, avant que l'ennemi puisse faire quoi que ce soit. Le défenseur pourra agir avant de se défendre uniquement s'il remporte la Surprise contre la Corale grâce à une initiative élevée. La Corale peut lancer les épines en continu tant qu'elle n'a pas à se défendre. Utiliser cette attaque consomme 100 points de Zéon du contrôleur, plus 20 points à chaque round supplémentaire pour la maintenir.

Vague de Pouvoir

La Corale crée une vague d'eau surnaturelle qui entraîne tout ce qui se trouve aux alentours. Toute cible qui n'est pas directement en contact avec elle et qui est à une distance d'elle inférieure à l'équivalent de sa présence en mètres subit une attaque surnaturelle sur le Mode Contondant avec des dégâts de même valeur que la présence de l'élémentaire. De plus, tout ce qui est touché par l'attaque subit un impact de Force équivalente à la caractéristique de Pouvoir de l'élémentaire. Utiliser cette attaque consomme 100 points de Zéon du contrôleur, plus 20 points à chaque round supplémentaire pour la maintenir.

Défense Absolue

Si elle le déclare avant de déterminer son initiative, la Corale obtient un bonus de +50 à sa Projection magique défensive pour ce round. Cette compétence consomme 30 points de Zéon du contrôleur.

Cristal de l'Aurore

Une cible choisie par la Corale doit automatiquement réussir un test de RMy ou de RPhy contre une difficulté équivalente au double de la présence de l'élémentaire plus son modificateur de Pouvoir. La cible peut ajouter un +5 à n'importe laquelle de ces deux Résistances pour chaque Indice de Protection contre le Froid qu'elle possède. En cas d'échec, l'individu sera congelé, et sera soumis à une paralysie partielle si la marge est inférieure à 40, ou à une paralysie complète si elle est supérieure. Cette compétence est automatique, sans aucune autre condition qu'être en présence de l'élémentaire et à moins de 50 mètres d'elle. Chaque fois que celui qui contrôle la Corale l'active, il doit dépenser 100 points de Zéon.

Écran de Cristal

La Corale crée un bouclier surnaturel avec une résistance aux dégâts de 500 points de vie qui utilise sa Projection magique plus 50. Utiliser cette capacité consomme 150 points de Zéon du contrôleur.

Déplacement Aquatique Amélioré

Une Corale peut se déplacer dans l'eau avec un Mouvement de 15.

Amélioration Défensive

Lorsque la Corale entre en contact physique avec une personne, celle-ci obtient le bonus d'Agilité de l'élémentaire en bonus à sa compétence de défense.

Compétences Améliorées

La Corale obtient un bonus de +40 à toutes ses compétences secondaires. Cette amélioration peut être choisie plus d'une fois, mais passée la première fois, le bonus est limité à +20.

Forme de Cristal

Les attaques basées sur la Lumière ou l'Obscurité n'infligent aucun dégât à la Corale à ce round. Chaque fois qu'elle utilise la Forme de Cristal consomme 10 points de Zéon de son maître.

Régénération

La Corale récupère automatiquement 10 points de vie par round, quel que soit ce qui détermine son indice de Régénération.



FEU (FAREN)

Faren est le nom qui désigne les Sheeles de feu. Elles ont l'apparence de jeunes filles aux traits elfiques entourées de flammes perpétuelles de différentes couleurs. Curieusement le feu qui entoure leurs corps ne brûle pas les objets, et est en fait simplement l'image d'une chaleur agréable. Les Farens sont extrêmement actives, fanfaronnes et elles aiment l'action. Arriver à les faire rester tranquilles est quelque chose de très difficile, même pour leurs maîtres.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Caractéristiques : Force 4, Dextérité 5, Agilité 6, Constitution 4, Intelligence 7, Pouvoir 8, Volonté 5, Perception 5.

Compétences secondaires : Acrobaties 20, Vigilance 40, Observation 20, Évaluation magique 80, Prouesses de force 20, Résistance à la douleur 20, Forge 20.

Niveau de Voie : Feu 20

POUVOIRS INNÉS

Vol mystique : Une Faren peut se déplacer librement dans les airs avec une Qualité de Vol de 6.

Contrôle des flammes : Les Farens sont capables de contrôler les flammes dont l'intensité n'est pas supérieure à la moitié de leur caractéristique de Pouvoir. Cette compétence leur permet d'attaquer avec le feu à volonté en utilisant leur Projection magique.

AMÉLIORATIONS

Ci-dessous vous trouverez la liste des Améliorations possibles pour une Faren. Chacune d'entre elles ne peut être choisie qu'une fois, sauf mention contraire.

Phénix

La Faren crée une énorme langue de flammes qui embrase entièrement sa cible. Cette compétence permet à l'élémentaire de réaliser une attaque basée sur la Chaleur en utilisant sa Projection magique plus 50. Sa base de dégâts est équivalente au double de la présence de l'élémentaire et elle peut affecter les créatures surnaturelles. Si elle inflige des dégâts, la cible doit réussir un test de RPhy contre le double des dégâts infligés ou subir des dégâts équivalents à la marge d'échec. Le Phénix fait dépenser 100 points de Zéon à celui qui contrôle la Faren à chaque fois qu'elle lance cette attaque.

Combustion de l'Âme

Une cible choisie par une Faren commence automatiquement à brûler, réalisant un jet direct sur le **Tableau En Flammes** du **Chapitre 14** du **Livre de Base**, auquel s'ajoute le double de la présence de l'élémentaire plus son modificateur de Pouvoir. Cette compétence est automatique, sans aucune autre condition qu'être en présence de l'élémentaire et à moins de 50 mètres d'elle. Chaque fois que le maître de la Faren active Combustion de l'Âme, il doit dépenser 100 points de Zéon.

Shéol

Pendant cinq rounds, la Faren obtient un bonus de +30 aux dégâts sur tous ses sorts et pouvoirs d'attaque ainsi qu'à sa Projection magique offensive. En activant ce pouvoir, la Faren perd 50 points de vie et celui qui la contrôle doit dépenser 50 points de Zéon.

Flammes de la Géhenne

La Faren concentre son énergie spirituelle pour provoquer des explosions en chaîne dévastatrices autour d'elle. La Sheele fait de zone sur le Mode Chaleur dans un rayon équivalent en mètres à sa Volonté et avec une base de dégâts égale à sa Présence. À chaque round suivant celui au cours duquel la Faren lance cette attaque, si elle la lance à nouveau la zone double et la base de dégâts augmente de 10 points. Donc une Sheele de niveau 1 avec une Volonté de 5 causerait une explosion de 5 mètres de rayon et avec une base de dégâts de 30 au premier round, de 10 mètres de rayon et une base de dégâts de 40 au deuxième, de 20 mètres de rayon et une base de dégâts de 50 au troisième, et ainsi de suite. Les Flammes de la Géhenne font dépenser 50 points de Zéon à celui qui contrôle la Faren à chaque fois qu'elle lance cette attaque.

Ignis

La Faren augmente son contrôle sur le feu jusqu'à une intensité égale à sa caractéristique de Pouvoir.

Compétences Améliorées

La Faren obtient un bonus de +40 à toutes ses compétences secondaires. Cette amélioration peut être choisie plus d'une fois, mais passée la première fois, le bonus est limité à +20.

Armes Ignées

Tant que la Faren est en contact physique avec une personne, elle fait que les armes que tient cette dernière aient Chaleur comme Mode Secondaire et que le modificateur de Pouvoir de la Sheele s'ajoute à leurs dégâts. Cette compétence n'a pas d'effet sur les projectiles.

Forme de Feu

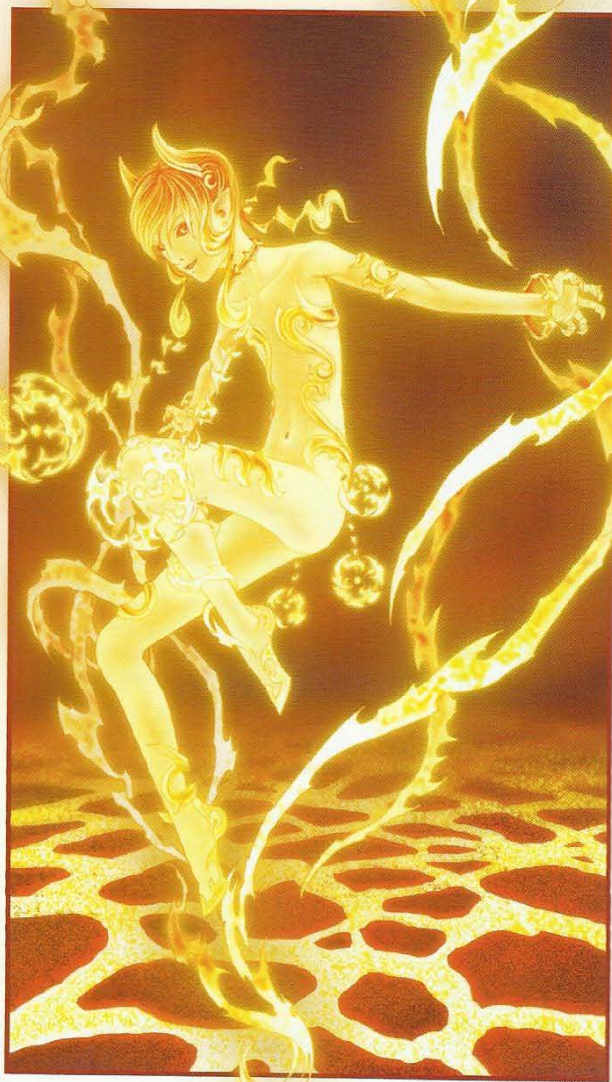
La Faren augmente l'intensité des flammes qui entourent son corps, consommant toute chose entrant en contact avec elle. Tant qu'elle est dans cet état, seules les attaques capables d'affecter l'énergie ou celles basées sur l'eau ou le froid peuvent la blesser. Tous ceux qui entrent en contact avec elle doivent réussir une RPhy contre le double de sa présence auquel se rajoute son modificateur de Pouvoir ou subir des dégâts équivalents à la marge d'échec. Son maître doit investir 25 points de Zéon pour activer cette forme et 5 points supplémentaires à chaque round suivant pour la maintenir.

Pouvoir Destructif

La Faren obtient un bonus de +20 aux dégâts de tous ses sorts d'attaque.

Fougue

La Faren obtient +2 en Force, +2 en Agilité et +2 en Dextérité.



TERRE (EMERALDE)

Les "enfants des bijoux" ou Emeraldes sont des Sheeles liées à la magie de la terre. Ce sont de minuscules jeunes filles replètes dont les corps recèlent quantités de pierres précieuses et de diamants. Leur chevelure est couleur de terre et leur peau est rugueuse comme la roche. Ces Sheeles sont en général têtues, simples et faciles à mettre en colère, même si au fond elles sont les plus dévouées à leurs maîtres.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Caractéristiques : Force 6, Dextérité 6, Agilité 6, Constitution 5, Intelligence 6, Pouvoir 8, Volonté 6, Perception 6.

Compétences secondaires : Crochetage 20, Vigilance 30, Observation 10, Pistage 10, Science (géologie) 80, Mémorisation 20, Estimation 20, Évaluation magique 60, Prouesse de force 60, Résistance à la douleur 40, Forge 20.

Niveau de Voie : Terre 20

POUVOIRS INNÉS

Vol mystique : Une Emerald peut se déplacer librement dans les airs avec une Qualité de Vol de 4.

Résistance : Les Emeralds ont un Seuil d'Invulnérabilité de 60.

AMÉLIORATIONS

Ci-dessous vous trouverez la liste des Améliorations possibles pour une Emerald. Chacune d'entre elles ne peut être choisie qu'une fois, sauf mention contraire.

Météore

L'Emeralde crée un immense météore de pierre qui aplatit tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 mètres. L'attaque inflige des dégâts équivalents au triple de la présence de l'élémentaire arrondi à la dizaine supérieure. Suite à son activation, l'attaque met un round avant d'arriver à destination. Elle n'a aucun effet sur les créatures immatérielles. Cette attaque consomme 150 points de Zéon du contrôleur.

Gravité Absolue

L'Emeralde augmente la gravité qui affecte les personnes et les choses qui l'entourent et les fait se déplacer lentement, à l'exception de ceux qui sont en contact direct avec elle. Tout individu situé à moins de 25 mètres de la Sheele qui ne réussit pas une RMys contre le double de sa présence plus son modificateur de Pouvoir subira automatiquement un malus à son initiative de -50 et verra son Mouvement réduit de moitié. L'unique condition pour être affecté par ce pouvoir est de se trouver dans la zone d'influence de l'élémentaire et à portée de sa vue. Cette attaque consomme 150 points de Zéon du contrôleur.

Indestructible

Durant cinq rounds, l'Emeralde obtient une immunité complète contre les dégâts physiques, qu'ils soient naturels ou surnaturels. Tout le temps pendant lequel cet effet est maintenu, elle ne pourra être blessée que par des effets affectant ses Résistances. À la fin de cette période, elle devra attendre au moins une minute avant de pouvoir réactiver cette compétence. Cette attaque consomme 150 points de Zéon du contrôleur.

Rupture de Gaïa

Frappant le sol, l'Emeralde provoque un puissant tremblement de terre. Toutes les constructions avec un Seuil d'Invulnérabilité inférieur à 80 sont abattues immédiatement, alors que les individus au sol qui ne sont pas en contact direct avec l'élémentaire doivent réussir un test d'Agilité contre une difficulté équivalente au double de la Force de l'Emeralde sous peine d'être immédiatement renversés. Cette compétence a un rayon équivalent en mètres à la présence de l'élémentaire. Cette attaque consomme 80 points de Zéon du contrôleur.

Endurance

L'Emeralde rajoute 250 points de vie à son total.

Amélioration Physique

Toute personne au contact de l'élémentaire applique un bonus de +2 en Force et peut réaliser des actions surhumaines qui dépendent de cette caractéristique.

Furie de la Terre

L'Emeralde crée une immense main de pierre qui surgit du sol et écrase sa cible. En utilisant cette compétence, l'élémentaire doit faire une attaque conventionnelle à une distance maximale de 100 mètres en se servant de sa Projection magique plus 50. Si elle obtient un résultat qui aurait dû infliger des dégâts, sa cible doit réussir un test de Force contre l'équivalente de la somme des caractéristiques de Force, de Pouvoir et de Volonté de l'Emeralde (toutefois le défenseur peut ajouter la valeur de son IP contre le Mode Contondant à son résultat). Pour chaque point de marge d'échec au test, le défenseur subit 10 points de dégâts (50 si c'est une créature à Encaissement). Cette attaque consomme 150 points de Zéon du contrôleur.

Compétences Améliorées

L'Emeralde obtient un bonus de +40 à toutes ses compétences secondaires. Cette amélioration peut être choisie plus d'une fois, mais passée la première fois, le bonus est limité à +20.

Déplacement de Terre

L'Emeralde peut se déplacer dans les profondeurs de la terre à une rapidité équivalente à son Mouvement.

Endurance du Diamant

L'Emeralde obtient un Seuil d'Invulnérabilité de 120 et un Indice de Protection de 6 contre toutes les attaques qui ne sont pas basées sur l'énergie.



LUMIÈRE (SHINA)

Shina est le nom des Sheeles de la lumière. Ce sont les élémentaires qui ressemblent le plus à une fée traditionnelle, car se sont de minuscules jeunes filles avec des ailes de papillon. Elles s'habillent en général comme de petites princesses de contes, avec des habits luxueux et des couronnes brillantes. Leur personnalité est plutôt agréable, elles sont bien élevées et calmes et elles aiment beaucoup se détendre et apprendre des choses intéressantes.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Caractéristiques : Force 2, Dextérité 6, Agilité 5, Constitution 2, Intelligence 9, Pouvoir 9, Volonté 8, Perception 7.

Compétences secondaires : Style 20, Persuasion 20, Vigilance 80, Observation 60, Animaux 20, Évaluation magique 100, Art 20, Musique 20.

Niveau de Voie : Lumière 20

POUVOIRS INNÉS

Vol mystique : Une Shina peut se déplacer librement dans les airs avec une Qualité de Vol de 6.

Vision de lumière : Lorsqu'elle se trouve dans une zone éclairée, la Shina est capable de ressentir tout ce qui l'entoure comme si elle profitait d'une vision extrasensorielle.

Lumineuse : La Shina peut émettre à volonté une lumière ténue qui éclaire dans un rayon de 5 mètres.

AMÉLIORATIONS

Ci-dessous vous trouverez la liste des Améliorations possibles pour une Shina. Chacune d'entre elles ne peut être choisie qu'une fois, sauf mention contraire.

Sphères Lumineuses

La Shina crée autour d'elle de petites sphères de lumière qu'elle peut lancer comme des projectiles surnaturels. En activant cette compétence elle crée une sphère pour chaque point de Pouvoir qu'elle possède, celles-ci flottent autour d'elle pendant un nombre de rounds équivalent à sa caractéristique de Volonté. A chaque round la Shina peut dépenser un certain nombre de projectiles en les lançant avec sa Projection magique, avec un maximum par round correspondant à la moitié de sa caractéristique de Dextérité arrondie au nombre inférieur. Chaque sphère inflige des dégâts de base de 40 et attaque sur le Mode Énergie. Pour activer les Sphères de Lumière, le maître de la Shina doit investir 250 points de Zéon.

Éclat Final

La Shina commence à accumuler de l'énergie pour relâcher une puissante salve de lumière qui attaque sur le Mode Énergie. Le rayon inflige des dégâts de base équivalents au double de la présence de l'élémentaire et utilise sa Projection magique plus 15 pour chaque round de préparation. Le nombre maximum de rounds que la Shina peut passer à accumuler Éclat Final équivaut à sa caractéristique de Pouvoir. Cette attaque consomme 250 points de Zéon du contrôleur.

Ascension

Pendant cinq rounds, la Shina obtient un bonus à toute action et à l'AMR transférée par son maître, qui équivaut au double de son modificateur de Pouvoir. À la fin de cette période, elle subit un malus de -50 à toutes les actions, qui disparaît à raison de 10 points par round. Ce pouvoir consomme 250 points de Zéon du contrôleur.

Lumière de Vie

La Shina soigne une cible d'une quantité de points de vie équivalente à sa présence ou, à défaut, réduit ou supprime un malus surnaturel de même valeur. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par jour sur la même personne. Chaque fois que l'élémentaire active ce pouvoir, son maître doit dépenser 10 points de Zéon.

Gardien des Rêves

Par sa seule présence, la Shina évite que ceux qui sont près d'elle souffrent de cauchemars. Si l'élémentaire entre dans la Veille, on considère qu'elle gagne un niveau lors du calcul des effets sur ses pouvoirs et ses transformations.

Détection

La Shina obtient un bonus de +100 en Vigilance et en Observation.

Aura

L'individu qui entre en contact avec la Shina obtient un bonus de +20 à toutes ses Résistances.

Compétences Améliorées

La Shina obtient un bonus de +40 à toutes ses compétences secondaires. Cette amélioration peut être choisie plus d'une fois, mais passée la première fois, le bonus est limité à +20.

Forme de Lumière

L'élémentaire peut se convertir en pure lumière, devenant immatérielle et immunisée face aux attaques incapables d'affecter l'énergie. Pendant qu'elle est dans cet état elle peut émettre à volonté un fort éclat qui aveugle quiconque tente de la regarder en face. Tous ceux qui la regardent doivent réussir une RPhy contre le double de sa présence auquel s'ajoute son modificateur de pouvoir sous peine d'être aveuglés d'un round tous les 10 points de marge d'échec. Activer cet éclair consomme 20 points de Zéon du maître de l'élémentaire.

Résistance

La Shina obtient un bonus de +50 à toutes ses Résistances.



OBSCURITÉ (XIANNE)

Les Sheeles nées de la magie obscure sont prénommées Xiannes, ou "éclats d'ombre". Comme leurs sœurs, se sont de minuscules jeunes fille, leur peau est bleutée ou blanchâtre et elles ont des plumes noires sur les épaules. Elles sont vêtues de costumes gothiques sombres, en tissu noir ou en cuir à lanières. Leur nature n'est pas mauvaise mais elles ont tendance à être malicieuses, scabreuses et parfois cruelles. Elles se comportent de façon distante et sont froides avec tout le monde sauf avec leur maître pour lequel elles éprouvent un profond respect.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Caractéristiques : Force 2, Dextérité 6, Agilité 5, Constitution 2, Intelligence 9, Pouvoir 9, Volonté 8, Perception 7.

Compétences secondaires : Intimidation 20, Camouflage 20, Larcin 60, Discrétion 60, Vigilance 60, Observation 40, Évaluation magique 100, Habileté manuelle 20.

Niveau de Voie : Obscurité 20

POUVOIRS INNÉS

Vol mystique : Une Xianne peut se déplacer librement dans les airs avec une Qualité de Vol de 8.

Vision obscure : Les Xiannes peuvent voir normalement dans la plus complète obscurité.

Invisible dans l'ombre : Tant qu'elles sont voilées par l'ombre et qu'elles se déplacent lentement, les Xiannes sont invisibles pour tous ceux qui sont incapables de voir les esprits.

AMÉLIORATIONS

Ci-dessous vous trouverez la liste des Améliorations possibles pour une Xianne. Chacune d'entre elles ne peut être choisie qu'une fois, sauf mention contraire.

Démon

La Xianne peut attaquer et se défendre physiquement (comme de l'esquive ou de la parade indifféremment) en utilisant sa Projection Magique. Ses coups infligent des dégâts équivalents à sa présence à laquelle s'ajoute son modificateur de Force.

Obscuritas Delta

La Xianne déclenche un puissant rayon de ténèbres dont la base de dégâts équivaut au double de la présence de l'élémentaire, et utilise sa Projection magique plus 100. Si elle inflige des dégâts, sa cible doit réussir une RMys contre le double des dégâts subis ou elle sera affligée d'un malus à toutes les actions égal à la marge d'échec. Cette attaque consomme 300 points de Zéon du contrôleur de la Xianne.

Ailes d'Ombre

Lorsqu'elle est attaquée, cette compétence permet à la Xianne de se transformer en une masse d'obscurité qui enveloppe son adversaire et le recouvre de chaînes spectrales. En utilisant les Ailes d'Ombre, l'élémentaire se protège d'une attaque en se servant de sa Projection magique. Si la défense est réussie, l'attaquant doit automatiquement réussir une RMys contre le double de la Présence de la Xianne plus son modificateur de Pouvoir ou il subira un malus à toutes les actions de -50, qui disparaîtra à raison de 10 points par round. Ce pouvoir consomme 250 points de Zéon du contrôleur.

Ascension Obscure

Pendant cinq rounds, la Xianne obtient un bonus à toutes les actions et à l'AMR transférée par son maître, qui équivaut au double de son modificateur de Pouvoir. À la fin de cette période, elle subit un malus de -50 à toutes les actions, qui disparaît à raison de 10 points par round. Ce pouvoir consomme 250 points de Zéon du contrôleur.

Forme d'Obscurité

L'élémentaire peut se transformer à volonté en ténèbres. Pendant qu'elle est dans cet état, elle est immunisée contre toutes les attaques incapables d'affecter l'énergie. La Xianne peut aussi utiliser son pouvoir pour créer un dôme d'obscurité surmaternelle qui occulte tout ce qui se trouve à l'intérieur. Toute personne utilisant les compétences Vigilance ou Observation pour scruter l'intérieur du dôme voit ses résultats diminués d'un niveau pendant cinq rounds. Activer cette compétence consomme 20 points de Zéon du maître de l'élémentaire.

Ruine des Âmes

Une cible choisie par la Xianne souffre d'un mal-être intenable qui provoque un malus à toutes les actions équivalent au double du modificateur de Pouvoir de l'élémentaire. Cette compétence est automatique, sans autre condition que d'être en présence de la Xianne et à moins de 50 mètres d'elle, mais la cible peut résister à l'effet en réussissant un test de RMys contre le double de la présence de la Sheele. Chaque fois que le maître de la Xianne active Ruine des Âmes, il doit dépenser 200 points de Zéon.

Dame des Cauchemars

La Xianne peut provoquer à volonté des cauchemars comme s'il s'agissait d'une compétence automatique. Toute personne dormant près d'elle devra réussir un test de RMys contre le double de la présence de l'élémentaire plus son modificateur de Pouvoir sous peine de souffrir de cauchemars. Si l'élémentaire entre dans la Veille dans un lieu sombre, on considère qu'elle gagne un niveau lors du calcul des effets sur ses pouvoirs et ses transformations.

Maîtresse des Ombres

La Xianne obtient un +100 en Discrétion et en Camouflage.

Assombrissement

Toute personne en contact avec la Xianne obtient un bonus de +40 en Discrétion et en Camouflage ainsi que la compétence Dissimulation du Ki s'il ne l'avait pas développée.

Compétences Améliorées

La Xianne obtient un bonus de +40 à toutes ses compétences secondaires. Cette amélioration peut être choisie plus d'une fois, mais passée la première fois, le bonus est limité à +20.



NATURE (QUINN)

Les filles des fleurs, aussi nommées Quinns, sont les élémentaires de magie qui s'appuient sur la nature. Comme le suggère leur pseudonyme, ce sont de minuscules jeunes filles au corps formé de plantes et de pétales et qui se caractérisent par leur chevelure aux tons de verdure. Les Quinns tendent à respecter la vie et ont une personnalité paisible et agréable même si elles sont facilement sujettes aux crises de nerfs.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Caractéristiques : Force 4, Dextérité 6, Agilité 7, Constitution 3, Intelligence 7, Pouvoir 8, Volonté 6, Perception 8.

Compétences secondaires : Style 20, Persuasion 20, Poisons 80, Vigilance 40, Observation 20, Animaux 40, Herboristerie 80, Médecine 50, Évaluation magique 80.

Niveau de Voie : Essence 20

POUVOIRS INNÉS

Vol mystique : Quinn peut se déplacer librement dans les airs avec une Qualité de Vol de 6.

Nature guérisseuse : Quinn récupère 5 points de vie par round, indépendamment de ce qui est stipulé pour son indice de Régénération.

AMÉLIORATIONS

Ci-dessous vous trouverez la liste des Améliorations possibles pour une Quinn. Chacune d'entre elles ne peut être choisie qu'une fois, sauf mention contraire.

Lasso de Vie

La Quinn crée des lianes grimpantes et des racines qui enveloppent l'adversaire et l'immobilisent. Avec cette capacité, l'élémentaire réalise une attaque d'immobilisation en se servant de sa Projection plus 50, qui utilise sa caractéristique de Pouvoir pour accomplir le test opposé. Activer Lasso de Vie consomme 100 points de Zéon du contrôleur, plus 10 points supplémentaires par round pour maintenir la cible immobilisée.

Bouclier de l'Âme

La Quinn crée un bouclier spirituel qui la protège de tout type d'attaque en utilisant sa Projection magique +50. Le bouclier a une réserve de points de vie équivalente à la présence de l'élémentaire multipliée par 10, et reste actif jusqu'à être brisé ou que s'écoule un nombre de rounds égal à la Volonté de la Quinn. Ce pouvoir consomme 150 points de Zéon du contrôleur.

Exaltation

Durant cinq rounds, la Quinn entre dans un état d'exaltation spirituelle qui augmente de 20 points son Niveau de Magie d'Essence et tous ses sorts sont lancés avec un Degré supérieur à celui indiqué par le potentiel de Zéon investi. À la fin de cette période, la Quinn doit attendre cinq rounds avant de pouvoir lancer à nouveau des sorts. Cette capacité consomme 50 points de Zéon du contrôleur.

Poussière de Vie

La Quinn soigne une quantité de points de vie équivalente au double de sa présence. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par jour sur une même personne. Chaque fois que l'élémentaire active ce pouvoir, son maître doit dépenser 10 points de Zéon.

Vague de Pouvoir

L'élémentaire libère une vague d'énergie spirituelle qui rase tout dans un rayon de 20 mètres, à l'exception des personnes qui sont en contact avec elle. C'est une attaque mystique sur le Mode Énergie qui affecte uniquement les créatures pourvues d'une âme mais n'occasionne pas de dégâts aux constructions et aux objets. De par son caractère animique, elle ne peut être repérée que par ceux capables de voir la magie ou les esprits, les autres subissant un malus de Cécité à leur défense. L'attaque inflige des dégâts de base équivalents à la présence de l'élémentaire, et chaque fois qu'elle est activée son maître doit dépenser 150 points de Zéon.

Influence Améliorée

Tous les sorts de la Quinn augmentent de 20 points la difficulté des RMys qu'il faut réussir.

Âme

Toute personne en contact avec la Quinn augmente de 4 points son indice de Régénération et peut voir les créatures spirituelles.

Compétences Améliorées

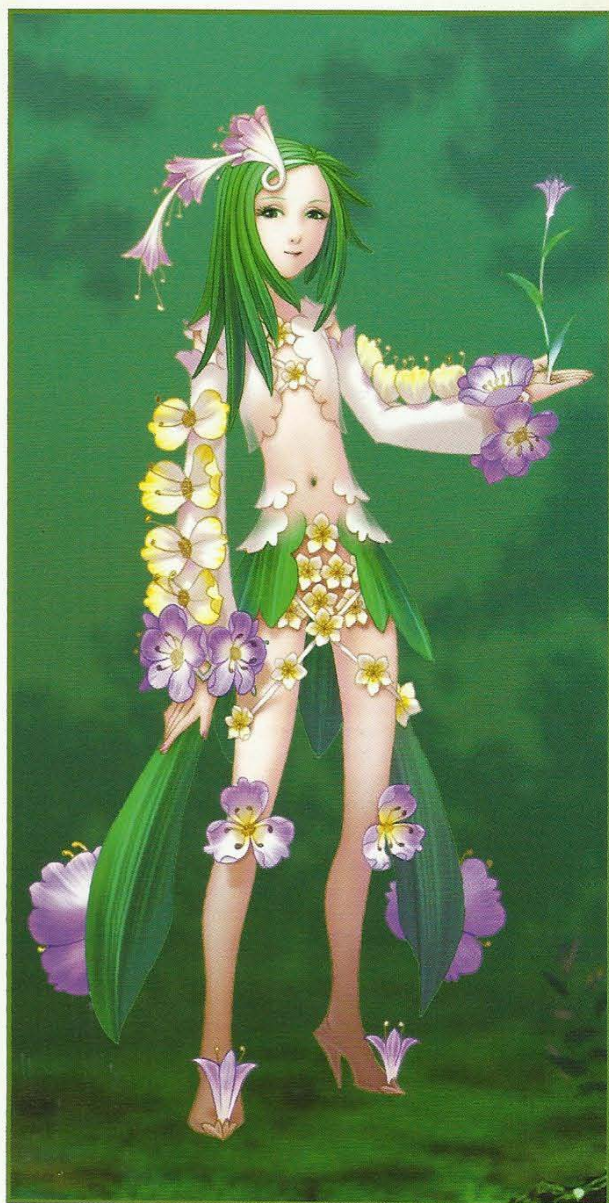
La Quinn obtient un bonus de +40 à toutes ses compétences secondaires. Cette amélioration peut être choisie plus d'une fois, mais passée la première fois, le bonus est limité à +20.

Forme Naturelle

La Quinn est capable de se transformer à volonté en tout type d'animal ou de plante, adoptant leurs caractéristiques, leurs compétences et leurs pouvoirs. L'imitation lui permet seulement d'adopter l'apparence de créatures qui ont au maximum un niveau de plus qu'elle, mais uniquement si ce sont des êtres naturels liés d'une façon ou une autre au monde naturel (aigle, loup, écureuil, ours...). Pour activer ce pouvoir, son maître doit investir 20 points de Zéon pour chaque nouvelle forme qu'elle adopte, mais maintenir la transformation ne consomme pas de magie.

Défenseur

La Quinn obtient un bonus de +40 à sa Projection magique défensive.



ILLUSION (MESMÉRIA)

La fée des miroirs, celle aux mille yeux... ce sont quelques-uns des noms donnés aux Mesmérias, les Sheeles des illusions. Ces petites créatures pourvues d'ailes couvertes d'yeux ont de longs cheveux blancs qui dissimulent leur visage. Taquines, menteuses et espiègles, elles aiment jouer des tours inoffensifs aux gens, y compris parfois à leurs propres maîtres. Toutefois, elles sont par-dessus tout instables et personne ne sait avec certitude quelle sera leur prochaine action.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Caractéristiques : Force 2, Dextérité 8, Agilité 6, Constitution 2, Intelligence 9, Pouvoir 8, Volonté 7, Perception 10.

Compétences secondaires : Persuasion 80, Camouflage 20, Déguisement 20, Larcin 20, Discrétion 20, Vigilance 40, Observation 20, Évaluation magique 80.

Niveau de Voie : Illusion 20

POUVOIRS INNÉS

Vol mystique : Une Mesméria peut se déplacer librement dans les airs avec une Qualité de Vol de 6.

Celle qui voit tout : Les yeux des Mesmérias voient aussi bien la magie que les créatures spirituelles.

Éclats d'illusion : Toute attaque physique ou à distance dirigée contre l'élémentaire subit automatiquement un -30 au résultat final. Cette compétence n'a aucun effet contre les pouvoirs qui attaquent directement les Résistances de la Mesméria.

AMÉLIORATIONS

Ci-dessous vous trouverez la liste des Améliorations possibles pour une Mesméria. Chacune d'entre elles ne peut être choisie qu'une fois, sauf mention contraire.

Hipnos Ragna

La Mesméria lance un puissant rayon d'illusion en utilisant sa Projection magique plus 50. La décharge possède une base de dégâts équivalente au double de la présence de l'élémentaire et peut affecter les créatures surnaturelles. Bien que les dégâts ne soient pas réels, Hipnos Ragna suit les règles d'un sort fantasmagique. Cette attaque consomme 100 points de Zéon du contrôleur.

Miroir des Gémeaux

Pendant cinq rounds, Mesméria se divise en deux, obtenant quoi qu'il arrive la capacité d'agir comme s'il y avait deux Sheeles différentes dépendant de la même personne. Néanmoins, si son maître investit du Zéon dans l'une d'elles, les deux reçoivent la même quantité de pouvoir et peuvent lancer des sorts différents grâce aux points de Zéon qui leur ont été accordés. Si l'une des Mesmérias est détruite, celle qui survit est toujours l'originale. L'unique limitation de ce pouvoir est qu'une seule d'entre elles peut entrer en Forme de l'Âme lorsque celle-ci est activée. Ce pouvoir consomme 200 points de Zéon du contrôleur.

Ailes de la Confusion

En altérant les sentiments et la perception de la réalité de ses adversaires, la Mesméria déforme le monde et sème la confusion parmi eux. Comme pour un pouvoir automatique, tous les individus se trouvant à moins de 25 mètres d'elle (sauf ceux avec qui elle est en contact physique) doivent réussir un test de RMyS contre le double de la présence de l'élémentaire pour son modificateur de Pouvoir, sous peine de souffrir d'un malus à toutes leurs compétences de perception équivalent à la marge d'échec, et d'un malus à toutes leurs actions équivalent à la moitié de la marge d'échec. Activer ce pouvoir a un coût de 100 points de Zéon pour celui qui contrôle la Mesméria.

Saut du Miroir

La Mesméria peut passer d'un miroir à l'autre et se téléporter automatiquement entre les deux, s'ils sont à une distance maximum de 10 kilomètres. Après son saut, elle devra attendre au moins un round avant de pouvoir à nouveau passer d'un miroir à l'autre.

Maîtresse Illusionniste

Tous les sorts de la Mesméria augmentent de 20 points la difficulté des RMyS qu'il faut dépasser.

Mille Illusions

La Mesméria peut utiliser cette compétence pour se défendre de tout type d'attaque. En l'utilisant elle crée des copies fantômes d'elle-même qui se déplacent sans cesse d'un point à l'autre. Le nombre d'illusions créées équivaut à sa caractéristique de Pouvoir, et il en disparaît une à chaque fois qu'elle se défend d'une attaque (avec succès ou non) ou qu'un round se termine. En utilisant les Mille Illusions, la Mesméria se défend en se servant de sa Projection magique plus 10 pour chaque copie restante. Par exemple, s'il en reste sept elle obtiendra un bonus de 70 en défense. Toutefois, si elle subit une attaque de zone, toutes ses copies seront immédiatement détruites. Cette capacité consomme 200 points de Zéon du contrôleur.

Dualité

Toute personne au contact de la Mesméria bénéficie également de la règle d'Éclats d'illusion pour la première attaque que chaque adversaire tente contre elle.

Compétences Améliorées

La Mesméria obtient un bonus de +40 à toutes ses compétences secondaires. Cette amélioration peut être choisie plus d'une fois, mais passée la première fois, le bonus est limité à +20.

Corps Illusoire

La Mesméria peut se transformer en une véritable illusion, cessant à volonté d'exister en tant qu'être réel. Dans cet état, elle est considérée quoi qu'il arrive comme le résultat vivant d'un sort et non comme une créature surnaturelle. Par conséquent, elle est indestructible à l'exception des effets qui ont le pouvoir de briser ou d'annuler les sortilèges. En Corps Illusoire, la Mesméria est semblable à un sort de Degré Initial avec une valeur en Zéon équivalente à ses points de vie. Son maître doit investir 50 points de Zéon pour activer cette forme et 10 points supplémentaires à chaque round suivant pour la maintenir.

Fantasma ou Réalité

La Mesméria peut retenter un de ses jets chaque jour.



CHAPITRE 8

LES POUVOIRS PSYCHIQUES

*L'esprit est la porte
qui ouvre sur la folie.*

-Adolf Smith-

Il existe de nombreux pouvoirs qui constituent les dessous du surnaturel. En plus de la magie, de l'invocation et d'autres pouvoirs dépendant de l'âme des êtres vivants, certaines personnes sont dotées d'une capacité à générer de l'énergie par leurs pensées. Cette force est appelée "matrice", c'est une énergie qui intervient sur le plan physique en le modifiant suivant la volonté de ceux qui utilisent les pouvoirs psychiques.

PATRONS MENTAUX

Le centre du pouvoir des mentalistes est leur esprit. C'est là que s'entremêlent les complexes matrices psychiques qui permettent d'étendre leur volonté sur le monde extérieur, le modelant suivant leurs désirs. Toutefois, ce n'est pas l'unique dépendance existant entre les matrices, l'esprit et le monde entourant un psy. Selon le cheminement de sa pensée, une personne est capable de développer une discipline ou une autre, mais il est cependant impossible à certains de créer des matrices spécifiques pour la simple raison que leurs schémas sont incompatibles avec leur façon de penser, alors que pour d'autres ce sera chose extrêmement facile. Par conséquent, on peut affirmer sans se tromper que la morphologie de l'"esprit" définit et affecte les pouvoirs que le mentaliste peut utiliser. Ces particularités sont ce que nous appelons des Patrons mentaux.

Un Patron mental est un schéma mental déterminé qui influe sur les compétences psychiques d'un personnage, comme sur sa personnalité. Ils n'affectent pas seulement les pouvoirs mentaux : ils opèrent un changement réel sur le mentaliste. Chaque patron affecte la façon de penser et de se comporter du mentaliste qui le développe.

Choix des Patrons mentaux

Un Patron mental s'acquiert en investissant une certaine quantité de PF du groupe des compétences primaires du champ psychique. Au moment de son choix, le personnage obtient les avantages et désavantages qui correspondent au Patron ainsi que certains traits de comportement. Logiquement, un joueur devra toujours choisir un Patron mental en adéquation avec la personnalité qu'il désire pour son personnage. Il est important de noter que l'inverse n'est pas vrai. Par exemple tous les mentalistes peureux ne sont pas obligés, par exemple, d'avoir un Patron mental de couardise. Cela n'est vrai que pour ceux dont le comportement influe réellement sur leurs pouvoirs.

Il est possible de choisir plus d'un Patron, mais dans ce cas, le coût du second augmente. Néanmoins, beaucoup de Patrons mentaux ont un opposé qui entraîne une conduite radicalement incompatible. De ce fait, il n'est pas possible de choisir ce Patron si l'on domine déjà celui qui y est opposé.

Il est possible de supprimer un Patron mental d'un personnage en investissant un coût d'Annulation, lorsque le joueur considère que son personnage n'est plus apte à l'utiliser.

Les Patrons

Ci-dessous se trouve une liste non exhaustive des Patrons mentaux les plus courants pour un personnage. Tout Meneur de Jeu peut créer les siens avec les personnalités et les pouvoirs qu'il juge appropriés. Chaque patron doit avoir les qualités suivantes :



Bonus : Énumère les avantages spéciaux du personnage qui possède ce Patron.

Malus : Énumère les désavantages du personnage qui a ce Patron.

Patrons mentaux opposés : Indique quel est le Patron opposé. Si l'on a déjà ce Patron, il est impossible de choisir son opposé.

Coût : Indique le coût en PF qu'il faut investir dans le groupe des compétences psychiques primaires pour développer le Patron. Si c'est le premier à être choisi il prend la première valeur, alors que si le personnage en possède déjà au moins un, il faut sélectionner la deuxième valeur.

Coût d'Annulation : C'est le coût en PF qu'il faut investir pour supprimer tous les effets du Patron.

PATRON MENTAL : INTROVERSION

Les mentalistes qui développent le Patron de l'Introversion ont plus de facilité pour utiliser les pouvoirs mentaux qui n'affectent qu'eux. Toutefois il rend plus difficile l'utilisation de leurs matrices pour influencer le monde extérieur, car elles ont tendance à converger vers l'intérieur du psy et non le contraire.

Le mentaliste a un comportement renfermé et timide, gardant pour lui ses pensées et ses émotions. Il est peu sociable, préférant de beaucoup la solitude ou des groupes restreints d'amis.

Ses matrices ont un aspect convexe et en spirale, pointant vers l'intérieur de son esprit.

Bonus : Lorsque le mentaliste utilise un de ses pouvoirs mentaux sur lui-même, il obtient un bonus de +40 à son Talent psychique et n'a pas besoin de réussir un test de Projection psychique, le succès étant automatique. Ceci ne s'applique pas aux pouvoirs avec une zone d'effet car ils peuvent affecter à la fois le psy et d'autres individus. De plus, en maintenant grâce à une attache psychique un pouvoir qui affecte uniquement le mentaliste, il peut le faire à un niveau de Talent psychique supérieur à la normale (par exemple, un niveau Moyen deviendrait Difficile).

Malus : Le personnage souffre d'un malus de -20 à sa Projection psychique pour tout emploi de pouvoirs ne l'impactant pas directement. De plus, il a un malus de -40 pour tous ses jets de compétences sociales qui impliquent de s'exprimer ou d'agir devant des groupes de personnes et/ou des inconnus. S'il doit combattre contre des individus qu'il ne connaît pas ou en présence de nombreuses personnes, le personnage souffre d'un malus de -40 à toutes ses actions du fait de sa nervosité, mais seulement au cours du premier round. Ensuite l'adrénaline et le risque le font réagir. Ce malus peut être ignoré lorsqu'il s'agit uniquement d'un petit groupe d'amis.

Patrons mentaux opposés : Extraversion.

Coût : 30 PF / 40 PF

Coût d'Annulation : 10 PF

PATRON MENTAL : EXTRAVERSION

Normalement, les mentalistes qui développent ce Patron mental apprécient d'être en groupe, les émotions les ravissent et ils aiment entendre le son de leur voix. Toutefois, une fois développé ce Patron, tout ces traits s'amplifient à l'excès. Le mentaliste a un comportement grégaire, assuré et à la recherche d'émotions, il n'est jamais aussi bien qu'au milieu de gens. Néanmoins la solitude l'affecte de façon très négative.

Ses matrices sont grandiloquentes, larges et spectaculaires, comme une signature très visible.

Bonus : Lorsque le mentaliste projette un de ses pouvoirs mentaux sur d'autres cibles que lui-même, il obtient un bonus de +20 à son Talent psychique et à sa Projection psychique. Ceci s'applique à tous les pouvoirs qui n'affectent pas le mentaliste de façon directe et exclusive.

Malus : Le mentaliste double son Niveau de Maladresse pour ses jets de Talent psychique lorsqu'il lance un pouvoir psychique quelconque qui va l'affecter directement. De plus, tous ses pouvoirs psychiques sont parfaitement visibles pour tout le monde (qu'ils soient ou non capables de voir les matrices), et même ceux qui ne le sont pas habituellement comme la télépathie ou la télémetrie. Enfin, quand le personnage est seul et sans personne à qui parler, ou pour l'admirer, il souffre d'un malus de -40 à toutes ses actions.

Patrons mentaux opposés : Introversion.

Coût : 30 PF / 40 PF

Coût d'Annulation : 10 PF

PATRON MENTAL : FOLIE

Si la "folie" est un terme très générique, les mentalistes qui développent ce Patron sont des fous très particuliers, des fous à lier. Imprévisibles, ils agissent sans aucun motif apparent, car ils vivent dans leur propre monde, à part de la réalité.

Leurs matrices ont un aspect toujours changeant et décousu, elles ne sont jamais deux fois pareilles.

Bonus : Du fait de son imprévisibilité, chaque fois que le personnage active un pouvoir psychique il doit lancer un D10, appliquant un modificateur à son Talent psychique en suivant les résultats du **Tableau 15**. De plus il est immunisé contre tous les effets de Folie. Après tout, il est déjà fou.

Malus : Si le Meneur de Jeu utilise les règles optionnelles de Santé mentale du Livret de l'**Écran du Meneur de Jeu**, on considère directement que le personnage a 0 points de SM.

Patrons mentaux opposés : Tous. Aucun. Comment savoir ? Quand il tente de développer un nouveau Patron, le personnage doit lancer un dé. Si le chiffre est pair, c'est un Patron opposé à sa morphologie mentale actuelle et il ne peut le développer.

Coût : 20 PF / 30 PF

Coût d'Annulation : 10 PF

TABLEAU 15 : PATRON MENTAL FOLIE

D10	Modificateur au Talent psychique
1	-40
2	-30
3	-20
4	-10
5	+0
6	+10
7	+20
8	+30
9	+40
10	+50

PATRON MENTAL : PSYCHOPATHIE

Si pour les mentalistes leur esprit est leur outil, pour ceux qui développent un Patron de psychopathie chaque personne est un outil à utiliser et à briser. Ce sont des personnes incapables de ressentir de la culpabilité, de la peine ou de la tristesse et qui perdent toute capacité d'empathie, concentrant leurs pouvoirs pour blesser ceux qui les entourent. Il est important de préciser qu'un psychopathe n'est pas obligatoirement un assassin. Il peut être sympathique et sembler sensé, mais il n'hésitera pas à commettre un crime si cela l'arrange, sans avoir le moindre sentiment de culpabilité. Sa caractéristique principale est son incapacité à s'attacher à d'autres êtres et à essayer de les comprendre.

Ses matrices sont très anguleuses, pleines de pointes et de recoins.

Bonus : Les personnages avec ce Patron ont des matrices psychiques particulièrement efficaces pour affecter les autres d'une façon que tout un chacun qualifierait de cruelle, et pour cela obtiennent un bonus de +20 à la Projection psychique et de +30 au Talent psychique pour blesser ou manipuler une personne à son détriment. De plus, toutes leurs attaques ajoutent 10 à leur base de dégâts. Enfin, leur absence de sentiment de culpabilité et de peur suite aux conséquences de leurs actes leur permet d'affronter des situations horribles avec plus de sérénité, et ils obtiennent donc un bonus de +40 en Impassibilité.

Malus : Tous les pouvoirs qui permettent au personnage de se lier, de quelque façon que ce soit, à l'esprit ou aux sentiments d'autres personnes (comme tous les pouvoirs de Sentiments ou la majorité de ceux de Télépathie) appliquent un -80 à son Talent, alors que tous ceux qui ne sont pas destinés à blesser ou à utiliser les autres appliquent un -20 au Talent. De plus, du fait de son manque d'empathie, le personnage applique un -100 à tout jet en relation avec une action sociale.

Patrons mentaux opposés : Compassion.

Coût : 30 PF / 40 PF

Coût d'Annulation : 10 PF

PATRON MENTAL : COMPASSION

Ce Patron représente les individus qui se préoccupent davantage des autres que d'eux-mêmes, car leur esprit fonctionne mieux lorsque qu'ils aident les gens. Le mentaliste se met toujours à la place des autres personnes, même de ses ennemis, et ne peut éviter de s'inquiéter ou d'avoir de l'empathie avec ceux qui l'entourent. Il répugne à faire du mal aux autres et l'évite autant qu'il le peut.

Ses matrices sont rondes, avec des couleurs chaudes.

Bonus : En utilisant leurs pouvoirs pour aider les autres, ils augmentent automatiquement d'un degré n'importe quel niveau de Talent atteint (c'est-à-dire, bien sûr, s'ils n'ont pas obtenu un résultat indiquant une perte de points de Fatigue). De plus ils n'appliquent aucun malus à leur Projection psychique pour protéger les autres grâce à leurs boucliers.

Malus : Toute tentative pour infliger des dégâts à un autre être vivant entraîne un malus de -20 à toutes les actions du mentaliste. De la même façon, le personnage doit réussir un test de Volonté contre une difficulté de 18 s'il veut essayer de tuer quelqu'un. En cas d'échec, si une attaque entraîne la mort de quelqu'un elle échoue automatiquement car le mentaliste a inconsciemment dévié le coup.

Patrons mentaux opposés : Psychopathie.

Coût : 30 PF / 40 PF

Coût d'Annulation : 10 PF

PATRON MENTAL : COURAGE

Les mentalistes qui développent le Patron de Courage sont des individus qui n'ont pas le sens du danger pour eux-mêmes. Ils se considèrent comme invincibles, capables de tout faire et de surmonter n'importe quelle épreuve. Par conséquent, leurs matrices ont un pouvoir supérieur lorsqu'ils prennent des risques ou qu'ils affrontent l'impossible.

Leurs matrices sont grandes et rectilignes.

Bonus : Le personnage obtient un bonus de +30 à sa Projection psychique offensive et augmente automatiquement d'un degré le niveau de Talent atteint, quel qu'il soit (c'est-à-dire, naturellement, s'il n'a pas obtenu un résultat indiquant une perte de points de Fatigue) lorsqu'il utilise ses pouvoirs offensifs.

Malus : Le personnage applique un malus de -20 à sa Projection psychique de défense. De plus, il souffre d'un malus de -40 pour toute action visant à échapper à un combat ou à une menace.

Patrons mentaux opposés : Couardise.

Coût : 30 PF / 40 PF

Coût d'Annulation : 10 PF

PATRON MENTAL : COUARDISE

Les personnages avec ce Patron ont pratiquement peur de tout. Ils se sentent vulnérables, fragiles, et considèrent que préserver leur vie est ce qu'il y a de plus important pour eux.

Leurs matrices sont petites et très fines, comme si elles tentaient de ne pas attirer l'attention.

Bonus : A cause de son obsession à se protéger, le personnage obtient un bonus de +30 à sa Projection psychique lorsqu'il se défend, et il ajoute automatiquement un niveau de difficulté au Talent atteint quel qu'il soit (c'est-à-dire, naturellement, s'il n'a pas obtenu un résultat indiquant une perte de points de Fatigue) lorsqu'il crée des boucliers ou lance des pouvoirs qui augmentent ses protections.

Malus : Lorsque le personnage engage un combat qu'il n'est pas sûr de gagner facilement (le simple fait de douter est suffisant pour appliquer ce malus), il souffre d'un malus de -40 à son Talent psychique. De plus, si le personnage considère qu'il est réellement en danger, il applique l'état de Peur à toute action autre qu'une tentative d'échapper au combat.

Patrons mentaux opposés : Courage.

Coût : 30 PF / 40 PF

Coût d'Annulation : 10 PF



DISCIPLINES PSYCHIQUES

Ci-après se trouve une liste des nouvelles disciplines psychiques, détaillées comme suit :

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 ou non être maintenu grâce à une attache psychique.

Description : Indique l'effet que provoque le pouvoir.

Effets : Indique l'ampleur des effets d'un pouvoir, selon la difficulté qu'atteint le psy lors du test de Talent.

Causalité

Aussi connue comme Ordre et Chaos, cette discipline joue avec le hasard et les forces qui génèrent le chaos primordial qui modifie la réalité. Avec elle, les effets en chaîne provoqués par les changements dans le monde augmentent ou diminuent dans une certaine mesure. Ses effets requièrent normalement un grand effort de la part du psy, car en réalité il déplace au moyen de ses matrices les forces les plus primordiales de l'univers.

CRÉER LE CHAOS

Niveau : 1 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Ce pouvoir accorde au psy la capacité d'augmenter la loi de causalité de façon exponentielle, accélérant n'importe quel processus en cours dans la zone affectée. Il ne contrôle pas la réussite à l'intérieur mais, par exemple, si il y a un volcan inactif dans une zone, il y a de très fortes chances qu'il entre en éruption, ou que quelque chose de peu probable survienne comme si c'était naturel. Il affecte une zone spécifiquement délimitée en fonction de la difficulté du pouvoir.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 12
40	Facile	Fatigue 8
80	Moyenne	Fatigue 6
120	Difficile	Fatigue 4
140	Très Difficile	Fatigue 2
180	Absurde	50 m
240	Quasiment Impossible	500 m
280	Impossible	1 km
320	Surhumaine	2 km
440	Zen	5 km

ÉLIMINER LA LOI DE CAUSALITÉ

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : Le psy aligne son esprit sur les petites fluctuations de la causalité et élimine les probabilités et les ajustements imperceptibles, s'isolant complètement de la composante hasard. Selon sa force, le lien peut arriver à se rapprocher d'un résultat optimum, de façon à ce que le psy n'ait plus à lancer les dés pour aucune compétence ni test de caractéristique, mais obtienne toujours une valeur déterminée par la difficulté du pouvoir. Cette capacité ne permet pas de remplacer les jets de dés pour les tests de Résistance, ni pour les jets en relation avec des éléments surnaturels.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 12
40	Facile	Fatigue 8
80	Moyenne	Fatigue 6
120	Difficile	Fatigue 4
140	Très Difficile	Fatigue 2
180	Absurde	3 pour les tests / 30 pour les compétences
240	Quasiment Impossible	4 pour les tests / 40 pour les compétences
280	Impossible	5 pour les tests / 50 pour les compétences
320	Surhumaine	6 pour les tests / 60 pour les compétences
440	Zen	8 pour les tests / 80 pour les compétences

CHANGER LE CLIMAT

Niveau : 2 **Action :** Active **Maintien :** Non

Description : En altérant les fluctuations les plus simples de l'air, le psy peut provoquer un changement dans l'environnement entraînant des altérations météorologiques de moyenne ampleur. Normalement ces changements ne se font pas de manière automatique, et nécessitent au moins quelques minutes (parfois même des heures) pour que leurs effets se manifestent suite à une réaction en chaîne. Ce pouvoir ne nécessite pas de maintien car c'est au moment de son activation pour la première fois que se détermine le type de climat que veut créer le psy.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	Fatigue 1
140	Très Difficile	Produit des changements mineurs et probables, comme altérer légèrement la température ambiante, dégager un ciel nuageux ou faire tomber une pluie fine sous des climats tempérés / 1 km
180	Absurde	Provoque des changements mineurs, quoique rares pour la région, comme des orages électriques ou de fortes rafales de vent / 2 km
240	Quasiment Impossible	Provoque des changements moyens, peu habituels dans la zone où ils se produisent / 5 km
280	Impossible	Provoque des changements majeurs, comme provoquer un orage d'été dans une zone désertique / 10 km
320	Surhumaine	Provoque des changements radicaux, comme faire neiger en plein été / 15 km
440	Zen	Permet d'altérer complètement le climat d'une zone, comme causer une tempête de neige au milieu du désert / 20 km

CRÉER L'ORDRE

Niveau : 3 **Action :** Active **Maintien :** Oui

Description : À l'opposé de Créer le Chaos, ce pouvoir réduit les changements à l'intérieur d'une zone, provoquant une monotonie se répétant jour après jour sans changement remarquable. Il faut préciser que ceci ne conditionne pas le comportement des gens, ce sont simplement les événements hasardeux qui disparaissent de leur vie, produisant un résultat toujours moyen et répétitif. A un degré supérieur, ce pouvoir interfère avec l'anti-naturalité de la magie et de l'invocation et celles-ci, à l'intérieur de la zone concernée par ce pouvoir, subissent automatiquement un malus à leurs compétences déterminé par le Talent atteint.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 12
40	Facile	Fatigue 8
80	Moyenne	Fatigue 6
120	Difficile	Fatigue 4
140	Très Difficile	Fatigue 2
180	Absurde	50 m
240	Quasiment Impossible	500 m
280	Impossible	-10 à l'ARM / -20 à toutes les compétences de convocation / 1 km
320	Surhumaine	-20 à l'ARM / -40 à toutes les compétences de convocation / 2 km
440	Zen	-40 à l'ARM / -80 à toutes les compétences de convocation / 5 km

CONTRÔLER LA CAUSALITÉ

Niveau : 3

Action : Active

Maintien : Non

Description : Le psy contrôle la causalité, il peut tenter d'obtenir le résultat qu'il souhaite à chaque fois, si minime soit la probabilité, tant qu'elle est susceptible de survenir. Plus la probabilité est grande, plus il est facile pour le mentaliste de le provoquer.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 16
40	Facile	Fatigue 12
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	Fatigue 2
240	Quasiment Impossible	Réussites mineures et dans le domaine du possible, comme faire en sorte qu'une chaise usée finisse par se briser.
280	Impossible	Réussite moyenne et moins courante, comme assécher un puits à moitié plein.
320	Surhumaine	Réussites majeures et étranges, comme faire s'écrouler sous la pression de l'eau un barrage ancien mais solide.
440	Zen	Réussites complètement incroyables, comme faire entrer en éruption un volcan éteint.

Électromagnétisme

Cette discipline permet de contrôler le magnétisme et l'électricité qu'il génère.

Modificateur : Dans des milieux ionisés, le psy obtient un +20 à son Talent, alors que dans ceux où la force magnétique ne s'exerce pas, il applique un -20.

PERCEVOIR L'ÉLECTRICITÉ

Niveau : 1

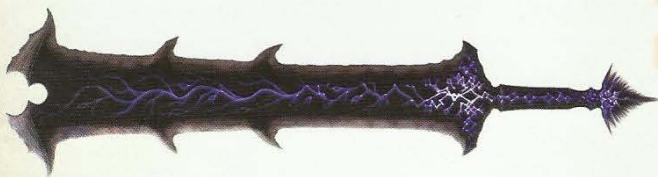
Action : Active

Maintien : Non

Description : Détecte toute intensité électrique dans le rayon d'action. Le mentaliste peut la percevoir même au travers de murs et d'obstacles, s'ils ne constituent pas des isolants électriques. À un niveau supérieur il peut même détecter des sources de vie qui utilisent les impulsions électriques dans leur organisme, mais ne pourra que donner leur taille approximative. Pour éviter d'être détecté, il faut réussir la Rphy indiquée.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	10 m de rayon
140	Très Difficile	25 m de rayon
180	Absurde	50 m de rayon
240	Quasiment Impossible	100 m de rayon/ 120 RPhy
280	Impossible	500 m de rayon/ 140 RPhy
320	Surhumaine	1 km de rayon/ 160 RPhy
440	Zen	5 km de rayon/ 180 RPhy



CRÉER DE L'ÉLECTRICITÉ

Niveau : 1

Action : Active

Maintien : Oui

Description : Crée les intensités d'électricité indiquées par la difficulté atteinte.

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

CONTRÔLER L'ÉLECTRICITÉ

Niveau : 1

Action : Active

Maintien : Oui

Description : Contrôle la direction et le comportement des intensités atteintes par le pouvoir. Il est même possible d'envoyer l'électricité sur un objet et éviter qu'elle se dissipe, ou de modifier la direction d'un éclair, en le dirigeant sur un objectif grâce à la Projection psychique. S'il est utilisé contre un élémentaire d'électricité, celui-ci peut y résister en réussissant une RPhy contre la difficulté indiquée.

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

MANIPULATION MAGNÉTIQUE

Niveau : 1

Action : Active

Maintien : Oui

Description : Le psy obtient la capacité de manier les forces magnétiques des objets à sa portée et peut les déplacer à volonté. Le poids maximum est déterminé par la difficulté atteinte. Le psy peut également déplacer ces objets dans les airs, mais dans ce cas, le poids pouvant être déplacé est réduit de moitié.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	1 kg
140	Très Difficile	5 kg
180	Absurde	10 kg
240	Quasiment Impossible	25 kg
280	Impossible	50 kg
320	Surhumaine	100 kg
440	Zen	500 kg

BOUCLIER MAGNÉTIQUE**Niveau : 2****Action : Passive****Maintien : Oui**

Description : Crée un bouclier magnétique qui défend son utilisateur contre les éléments métalliques et les attaques électriques. Toute attaque réalisée au moyen d'un medium complètement métallique contre quelqu'un qui est défendu par ce pouvoir applique un malus de -20 à sa compétence offensive. À certains degrés, la puissance magnétique est telle qu'il est possible de parer toute chose physique, même si elle n'est pas faite de métal.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	600 PV
140	Très Difficile	800 PV
180	Absurde	1 200 PV
240	Quasiment Impossible	1 800 PV / Permet de parer tout type d'attaque physique
280	Impossible	2 500 PV / Permet de parer tout type d'attaque physique
320	Surhumaine	4 000 PV / Permet de parer tout type d'attaque physique
440	Zen	6 000 PV / Permet de parer tout type d'attaque physique

LIRE LES IMPULSIONS ÉLECTRIQUES**Niveau : 2****Action : Active****Maintien : Oui**

Description : Selon la difficulté atteinte par ce pouvoir, le psy est capable de remarquer de petites altérations dans les champs électriques et même de lire les impulsions utilisées par les muscles des êtres vivants pour se mouvoir. Ainsi le psy peut prévoir quelles seront leurs actions et obtenir un bonus de +30 à toutes ses actions physiques opposées contre eux (dans le cas d'une créature basée sur l'électricité, ce bonus passe à +60). Pour résister à ce pouvoir il faut réussir une RPhy contre la difficulté indiquée.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	100 RPhy / 10 m de rayon
140	Très Difficile	120 RPhy / 25 m de rayon
180	Absurde	140 RPhy / 50 m de rayon
240	Quasiment Impossible	160 RPhy / 100 m de rayon
280	Impossible	180 RPhy / 150 m de rayon
320	Surhumaine	200 RPhy / 250 m de rayon
440	Zen	220 RPhy / 1 km de rayon

ABC ÉLECTRIQUE

Niveau : 2

Action : Active

Maintien : Non

Description : Le psy projette une décharge électrique en utilisant sa Projection psychique. Ce pouvoir attaque sur le Mode Électricité et la base de dégâts est déterminée par ce qu'indique le Talent atteint. L'attaque est parfaitement visible, même par ceux incapables de voir les matrices.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	Dégâts 60
140	Très Difficile	Dégâts 80
180	Absurde	Dégâts 120
240	Quasiment Impossible	Dégâts 140
280	Impossible	Dégâts 160
320	Surhumaine	Dégâts 180
440	Zen	Dégâts 200

ATTAQUE D'ACCÉLÉRATION MAGNÉTIQUE

Niveau : 3

Action : Active

Maintien : Non

Description : Le psy manipule les champs gravitationnels pour créer un tunnel d'accélération qui projette les objets métalliques avec une force disproportionnée. Les dégâts de l'attaque sont du double de la base de dégâts de l'objet utilisé, plus un bonus déterminé par le Talent atteint. L'attaque ne s'arrête pas en atteignant sa cible, mais continue en ligne droite jusqu'à sa portée maximale tout en attaquant aussi tout ce qui se trouve sur sa trajectoire. Cette attaque linéaire chauffe à blanc les munitions utilisées du fait de la friction occasionnée par la vitesse, et le projectile est donc détruit dans le processus s'il ne réussit pas un test de Solidité contre le Fracasement indiqué. L'attaque se fait sur les Modes Perforant et Chaleur, réduisant de 2 points l'Indice de Protection du défenseur.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 12
40	Facile	Fatigue 10
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	Fatigue 2
240	Quasiment Impossible	+20 aux dégâts / Fracasement 14 / 50 m de long / 500 g
280	Impossible	+40 aux dégâts / Fracasement 18 / 100 m de long / 1 kg
320	Surhumaine	+80 aux dégâts / Fracasement 26 / 150 m de long / 10 kg
440	Zen	+120 aux dégâts / Fracasement 30 / 300 m de long / 100 kg

CONTRÔLER LES IMPULSIONS ÉLECTRIQUES

Niveau : 3

Action : Active

Maintien : Oui

Description : La maîtrise de l'électricité obtenue par le psy avec ce pouvoir est telle qu'il peut contrôler et rediriger le courant électrique de façon précise, interrompant les mouvements des autres êtres et même à un niveau supérieur, pouvant diriger leurs actions. Pour éviter ses effets il faut dépasser la RPhy indiquée à la difficulté atteinte. Bien évidemment, seules les créatures physiques sont affectées.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 12
40	Facile	Fatigue 10
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	Fatigue 2
240	Quasiment Impossible	Malus de -40 à toutes les actions / 120 RPhy
280	Impossible	Malus de -80 à toutes les actions / 140 RPhy
320	Surhumaine	Contrôle partiel du corps / 160 RPhy
440	Zen	Contrôle total du corps / 180 RPhy

Téléportation

Cette discipline contrôle l'espace et sa compréhension de la part du mentaliste.

DÉPLACEMENT D'OBJET

Niveau : 1

Action : Active

Maintien : Non

Description : Permet de changer la place d'un objet inorganique en le faisant apparaître à un autre endroit. Il faut savoir où l'on souhaite le placer, mais il est impossible de le faire dans une matière solide. Si l'on essaye, l'objet atterrit aléatoirement dans un endroit proche de celui ciblé initialement, à l'appréciation du MJ. Si l'objet est tenu par une créature vivante, elle a le droit de faire un test de RPhy pour éviter de le perdre. Le poids, tout comme la distance maximale du déplacement, sont déterminés par le niveau de difficulté du pouvoir.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	1 kg / 1 m / 60 RPhy
120	Difficile	2 kg / 5 m / 80 RPhy
140	Très Difficile	5 kg / 100 m / 100 RPhy
180	Absurde	10 kg / 500 m / 120 RPhy
240	Quasiment Impossible	25 kg / 1 km / 140 RPhy
280	Impossible	50 kg / 2 km / 160 RPhy
320	Surhumaine	100 kg / 5 km / 180 RPhy
440	Zen	500 kg / 10 km / 200 RPhy

AUTO-DÉPLACEMENT

Niveau : 1

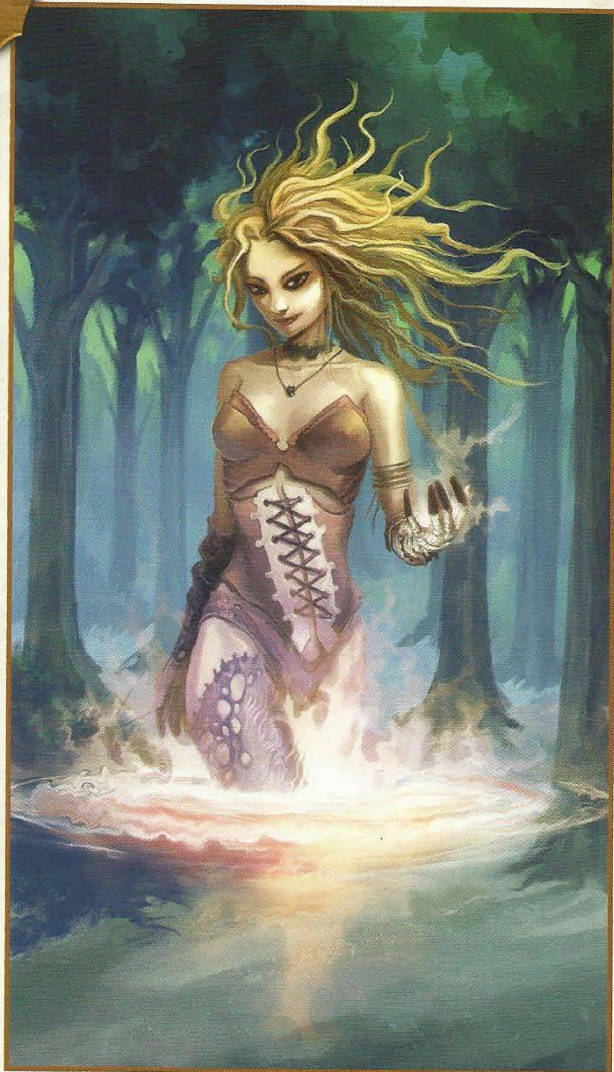
Action : Active

Maintien : Non

Description : Déplace le psy dans le monde. Il faut connaître le lieu de destination et que ce dernier ne soit pas à l'intérieur d'une matière solide, auquel cas le psy arrive automatiquement, inconscient, dans un lieu aléatoire à l'appréciation du MJ, non loin de celui où il comptait se rendre.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	1 m
140	Très Difficile	5 m
180	Absurde	10 m
240	Quasiment Impossible	25 m
280	Impossible	50 m
320	Surhumaine	100 m
440	Zen	250 m



TRANSPORT DÉFENSIF

Niveau : 1 **Action : Passive** **Maintien : Oui**

Description : Utilise la capacité de transport du psy pour, en faisant de petits sauts d'un lieu à un autre, se défendre contre les attaques. Ce pouvoir permet au personnage d'utiliser sa Projection psychique comme s'il s'agissait une compétence d'Esquive. Le nombre maximum d'esquives que peut faire le personnage pendant un round de cette façon, tout comme la distance sur laquelle il peut se déplacer pour annuler les malus de zone sont déterminés par le niveau de difficulté atteint.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	1 Esquive / 5 m
140	Très Difficile	2 Esquives / 10 m
180	Absurde	3 Esquives / 15 m
240	Quasiment Impossible	4 Esquives / 25 m
280	Impossible	6 Esquives / 50 m
320	Surhumaine	8 Esquives / 100 m
440	Zen	Esquives illimitées / Jamais de malus de zone

AUTO-DÉPLACEMENT MAJEUR

Niveau : 2 **Action : Active** **Maintien : Non**

Description : Version amplifiée de l'Auto-Déplacement qui permet au psy de se téléporter sur de grandes distances. Il faut connaître le lieu de destination et que ce dernier ne soit pas à l'intérieur d'une matière solide, auquel cas le psy arrive automatiquement, inconscient, dans un lieu aléatoire (à l'appréciation du MJ), non loin de celui où il comptait se rendre.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 12
40	Facile	Fatigue 8
80	Moyenne	Fatigue 6
120	Difficile	Fatigue 4
140	Très Difficile	Fatigue 2
180	Absurde	1 km
240	Quasiment Impossible	10 km
280	Impossible	100 km
320	Surhumaine	1 000 km
440	Zen	N'importe quel endroit dans le monde

ALEPH

Niveau : 3 **Action : Active** **Maintien : Oui**

Description : Permet de voir tout l'espace en un seul point, d'observer tout ce qui se passe sur de grandes étendues depuis "tous les angles" à la fois. C'est un pouvoir extrêmement dangereux pour le mentaliste : seuls les psy les plus puissants et les plus résistants sont capables de regarder un Aleph et d'assimiler ce qu'ils ont vu sans subir de sévères dégâts. Chaque round passé à en contempler un permet de faire un test de Perception pour repérer un endroit, un objet ou une personne en particulier. Ce jet a une difficulté indiquée par le résultat du Talent psychique généré par l'Aleph. Quel que soit l'endroit exact où se trouve ce qui est recherché, s'il se situe toujours dans la zone affectée par l'Aleph, le psy peut arriver à le trouver s'il réussit son test de Perception.

Chaque round de recherche sur un même Aleph diminue d'un point le test de Perception suivant. De plus, il faut à chaque round réussir aussi un test de RPsy contre la difficulté indiquée par la difficulté atteinte. En cas d'échec, le personnage subit un malus à toutes les actions équivalent à la marge d'échec, qui disparaît au rythme 5 points par jour. De plus, il perd de façon permanente un point d'Intelligence et de Volonté tous les 40 points en-dessous de la valeur requise. Si vous utilisez les règles optionnelles de Santé mentale du Livret de l'Écran du Meneur de Jeu, les effets de la RPsy peuvent être modifiés grâce à un test de Choc.

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 km / Perception 20 / 140 RPsy ou Choc -2
240	Quasiment Impossible	100 km / Perception 18 / 160 RPsy ou Choc -4
280	Impossible	1 000 km / Perception 16 / 180 RPsy ou Choc -6
320	Surhumaine	10 000 km / Perception 14 / 200 RPsy ou Choc -10
440	Zen	N'importe quelle distance / Perception 12 / 240 RPsy ou Choc -14

DÉPLACEMENT D'OBJET MAJEUR

Niveau : 3 **Action : Active**

Maintien : Non

Description : Ce pouvoir est une version identique mais plus puissante du Déplacement d'Objet. Il faut savoir où le déplacer, et il est impossible de le faire dans une matière solide. Si l'on essaye, l'objet atterrit aléatoirement dans un endroit proche de celui ciblé initialement, à l'appréciation du MJ. Si l'objet est tenu par une créature vivante, elle a le droit de faire un test de RPhy pour éviter de le perdre. Le poids, tout comme la distance maximale du déplacement, sont déterminés par le niveau de difficulté du pouvoir.

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	1 000 tonnes / 1 km / 140 RPhy
280	Impossible	10 000 tonnes / 10 km / 160 RPhy
320	Surhumaine	100 000 tonnes / 100 km / 180 RPhy
440	Zen	1 000 000 de tonnes / N'importe quel endroit dans le monde / 200 RPhy

TÉLÉPORTATION

Niveau : 3 **Action : Active**

Maintien : Non

Description : Permet au psy de téléporter n'importe quoi, d'organique ou d'inorganique, sur de grandes distances. Il faut connaître le lieu de destination et qu'il ne soit pas à l'intérieur d'une matière solide, auquel cas la cible arrive automatiquement inconsciente dans un lieu aléatoire (à l'appréciation du MJ), près du lieu où il voulait aller. Si la cible ne souhaite pas être téléportée, elle peut l'éviter en réussissant un test de RPhy. La masse maximum qu'il est possible de transporter est déterminée par le niveau de difficulté atteint.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 12
40	Facile	Fatigue 8
80	Moyenne	Fatigue 6
120	Difficile	Fatigue 4
140	Très Difficile	Fatigue 2
180	Absurde	1 km / 120 RPhy / 100 kg
240	Quasiment Impossible	10 km / 140 RPhy / 500 kg
280	Impossible	100 km / 160 RPhy / 1 tonne
320	Surhumaine	1 000 km / 180 RPhy / 10 tonnes
440	Zen	10 000 km / 200 RPhy / 100 tonnes

Lumière

Cette discipline permet au psy de contrôler la lumière, et de l'utiliser pour combattre ou leurrer les perceptions visuelles.

CONTRÔLER LA LUMIÈRE

Niveau : 1 **Action : Active**

Maintien : Oui

Description : Permet au psy de contrôler l'intensité et la couleur de la lumière. Si elle est d'origine surnaturelle, il peut également la déplacer et la modeler à volonté. S'il utilise ce pouvoir sur une créature élémentaire de lumière, il se peut qu'il obtienne le contrôle de ses capacités physiques si celle-ci ne dépasse pas la RPhy indiquée par la difficulté atteinte.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	Fatigue 1
120	Difficile	1 m de rayon / 100 RPhy
140	Très Difficile	5 m de rayon / 120 RPhy
180	Absurde	10 m de rayon / 140 RPhy
240	Quasiment Impossible	25 m de rayon / 160 RPhy
280	Impossible	50 m de rayon / 180 RPhy
320	Surhumaine	250 m de rayon / 200 RPhy
440	Zen	500 m de rayon / 240 RPhy

CRÉER LA LUMIÈRE

Niveau : 1 **Action : Active**

Maintien : Oui

Description : Crée de la lumière à volonté dans le rayon d'action déterminé par la difficulté atteinte.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	1 m de rayon
120	Difficile	5 m de rayon
140	Très Difficile	10 m de rayon
180	Absurde	25 m de rayon
240	Quasiment Impossible	50 m de rayon
280	Impossible	100 m de rayon
320	Surhumaine	250 m de rayon
440	Zen	500 m de rayon

FLASH DE LUMIÈRE

Niveau : 1 **Action : Active**

Maintien : Non

Description : Le psy crée, sur une zone déterminée par la difficulté atteinte, une lumière d'une intensité resplendissante qui aveugle tous ceux qui se trouvent à l'intérieur. Il est impossible de désigner des cibles avec ce pouvoir et tous ceux qui voient cette lumière, à l'exception du psy, doivent automatiquement réussir une RPhy ou être aveuglés pendant un round tous les 10 points de marge d'échec à la Résistance. Il est possible d'ajouter un +30 à la RPhy si le flash a été anticipé et que l'on se couvre les yeux ou les protège par un quelconque moyen.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 2
40	Facile	Fatigue 1
80	Moyenne	80 RPhy / 5 m de rayon
120	Difficile	100 RPhy / 10 m de rayon
140	Très Difficile	120 RPhy / 15 m de rayon
180	Absurde	140 RPhy / 25 m de rayon
240	Quasiment Impossible	160 RPhy / 50 m de rayon
280	Impossible	180 RPhy / 75 m de rayon
320	Surhumaine	200 RPhy / 100 m de rayon
440	Zen	220 RPhy / 150 m de rayon

ÉCRAN DE LUMIÈRE

Niveau : 2 **Action : Passive**

Maintien : Oui

Description : En modifiant la composition et la densité de la lumière ambiante, le psy crée un bouclier de lumière solide qui lui permet d'arrêter tout type d'attaque, y compris celles d'origine surnaturelle. Les attaques basées sur la Lumière n'affectent pas la résistance du bouclier, mais celles basées sur l'Obscurité doublent leurs dégâts. L'écran reste en place avec la même quantité de PV qu'à sa création, mais perd 10 points de vie par round jusqu'à atteindre les PV de la difficulté à laquelle le psy peut maintenir le pouvoir.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 6
40	Facile	Fatigue 4
80	Moyenne	Fatigue 2
120	Difficile	Fatigue 1
140	Très Difficile	500 PV
180	Absurde	800 PV
240	Quasiment Impossible	1 000 PV
280	Impossible	1 500 PV
320	Surhumaine	2 000 PV
440	Zen	3 000 PV

HOLOGRAMME**Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui**

Description : En manipulant la lumière, le psy crée des images holographiques de tout ce qu'il peut imaginer. S'il crée une image animée, celle-ci pourra se déplacer librement, et il utilisera sa Projection psychique pour la déplacer. Toute personne voyant un hologramme devra réussir un test de Vigilance contre une difficulté Quasiment Impossible ou d'Observation contre une difficulté Très Difficile pour se rendre compte qu'il n'est pas réel. Si l'hologramme se déplace, la difficulté des deux tests baisse de deux niveaux.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 8
40	Facile	Fatigue 6
80	Moyenne	Fatigue 4
120	Difficile	Fatigue 2
140	Très Difficile	Fatigue 1
180	Absurde	1 m2 holographique
240	Quasiment Impossible	5 m2 holographiques
280	Impossible	10 m2 holographiques
320	Surhumaine	25 m2 holographiques
440	Zen	50 m2 holographiques

LASER**Niveau : 3 Action : Active Maintien : Non**

Description : Le psy comprime la lumière pour créer un rayon compact mais destructeur. L'attaque se fait sur le Mode Chaleur du fait de la haute température de la lumière concentrée et, les armures fondant à son contact, elle réduit l'IP de la cible d'une quantité équivalente à la valeur indiquée dans le tableau.

Si le psy le souhaite, il peut faire un rayon de balayage à la place, en élargissant le diamètre de l'attaque à 5 mètres. Toutefois, en utilisant de cette façon le laser, sa base de dégâts et sa réduction d'IP diminuent 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	Base de dégâts 160 / -2 IP
240	Quasiment Impossible	Base de dégâts 180 / -4 IP
280	Impossible	Base de dégâts 200 / -6 IP
320	Surhumaine	Base de dégâts 220 / -8 IP
440	Zen	Base de dégâts 240 / -10 IP

Hypersensibilité

Cette discipline emploie le pouvoir de l'esprit sur les cinq sens, les amplifiant et les améliorant jusqu'à des degrés impossibles.

Modificateur : Sauf si le contraire est indiqué, les mêmes modificateurs que pour toute compétence de Perception s'appliquent.

FILTRE LES SENS**Niveau : 1 Action : Passive Maintien : Oui**

Description : Filtre les réceptions sensorielles, permettant d'éviter les surcharges (ne pas être aveuglé par un éclair) ou d'isoler des données concrètes (entendre une conversation précise au milieu d'une foule, distinguer les ingrédients d'un plat...). En termes de jeu, ce pouvoir élimine jusqu'à une certaine quantité de malus à la perception pour le sens sélectionné par le mentaliste.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 1
40	Facile	Jusqu'à -10 / un sens
80	Moyenne	Jusqu'à -20 / un sens
120	Difficile	Jusqu'à -30 / un sens
140	Très Difficile	Jusqu'à -40 / deux sens
180	Absurde	Jusqu'à -50 / deux sens
240	Quasiment Impossible	Jusqu'à -60 / trois sens
280	Impossible	Jusqu'à -70 / trois sens
320	Surhumaine	Jusqu'à -80 / quatre sens
440	Zen	Jusqu'à -100 / tous les sens

DÉPLACER UN SENS**Niveau : 2 Action : Active Maintien : Oui**

Description : Permet de placer le récepteur sensoriel d'un des sens du psy ailleurs qu'à son endroit habituel, jusqu'à une distance indiquée par le potentiel atteint. Par exemple, il pourra "déplacer" son sens de l'audition lui permettant d'entendre depuis une porte située à distance.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 4
40	Facile	Fatigue 2
80	Moyenne	1 m
120	Difficile	5 m
140	Très Difficile	10 m
180	Absurde	25 m
240	Quasiment Impossible	50 m
280	Impossible	100 m
320	Surhumaine	250 m
440	Zen	500 m

SENS SUPÉRIEURS**Niveau : 3 Action : Active Maintien : Oui**

Description : Permet de créer un nouveau type de sens qui permet de détecter quelque chose de nouveau, au-delà des cinq sens classiques.

Effets :

20	Routinière	Fatigue 12
40	Facile	Fatigue 10
80	Moyenne	Fatigue 8
120	Difficile	Fatigue 6
140	Très Difficile	Fatigue 4
180	Absurde	Sentir l'électromagnétisme
240	Quasiment Impossible	Sentir les matrices
280	Impossible	Sentir la magie
320	Surhumaine	Sentir le Ki
440	Zen	Tout sentir

CHAPITRE 9

RITUELS ET GRIMOIRES

Crois et apprend.

-Mario Capel-

RITUELS MYSTIQUES

Dès l'aube de l'histoire, le pouvoir de la magie a été dominé par ceux qui possèdent le Don mystique. Néanmoins, ceux qui ne l'ont pas ont eux aussi développé les formules les plus variées pour pallier cette carence. La méthode la plus connue a toujours été la convocation, bien qu'elle ne soit pas la seule. Grâce à des formules protocolaires longues et complexes, un personnage peut produire des effets surnaturels sans avoir à faire usage du Don mystique. Ces pouvoirs sont appelés rituels mystiques.

Un rituel mystique n'est rien d'autre qu'un appel à l'attention de la réalité pour qu'elle modifie ses règles, pratiques si "bruyantes" que les forces surnaturelles y répondent et les suivent. Malheureusement, alors que la magie a des effets pratiquement immédiats, les rituels sont habituellement des processus long et même ennuyeux et leurs résultats restent moins spectaculaires que ceux des sorts.

Réalisation d'un rituel

Réaliser un rituel est à la fois plus facile et plus difficile qu'il n'y paraît, car contrairement aux sortilèges, il s'agit de simples formules préfabriquées qu'il n'y a qu'à répéter. De ce fait, un personnage n'a besoin que de quelques pré-requis minimes dans certaines compétences secondaires pour pouvoir les lancer. S'il les possède, il est plus que capable d'exécuter le rituel avec succès. Naturellement, il ne faut pas oublier qu'avoir la capacité de réaliser et "connaître" un rituel sont deux choses complètement différentes. Un véritable maître en occultisme pourrait être incapable d'utiliser un seul rituel s'il n'a jamais, au cours de sa vie, eu l'opportunité de l'apprendre et de le pratiquer.

Coût des rituels

En tant que force magique, les rituels ont un coût en Zéon à chacun de leurs usages. Si un personnage n'a pas suffisamment de points pour le payer, même s'il exécute correctement le rituel son énergie spirituelle sera trop basse pour l'activer et celui-ci n'aura aucun pouvoir (c'est pour cette raison que, la plupart du temps, le simple fait de copier une formule ne fonctionne pas de la même façon pour tout le monde).

Si le rituel peut être réalisé par de nombreux individus le coût total en points de Zéon peut être réparti entre tous, et tant que la valeur totale est suffisante pour activer le pouvoir, peu importent les quantités investies par chacun.

RITUELS DE GAIA

Cette partie énumère quelques uns des rituels de Gaïa. Bien sûr, ce qui apparaît ci-après n'est pas, et loin s'en faut, la liste complète des rituels mystiques existants, mais une simple compilation de certains des plus connus. Donc, tout Meneur de Jeu peut créer les siens et inventer leurs règles, leurs coûts et leurs pouvoirs.



Illustration: Wen Ya Li

Tous les rituels sont composés de :

- **Réalisation** : Décrit les étapes nécessaires pour réaliser le rituel avec succès.
- **Effet** : Décrit l'effet que provoque le rituel.
- **Participants requis** : Indique le nombre de ritualistes nécessaires à la réalisation du rituel. Si le chiffre est noté accompagné du symbole +, cela signifie qu'il peut y avoir plus de participants.
- **Temps de réalisation** : Indique combien de temps il faut pour réaliser le rituel.
- **In Momentum** : Certains rituels ont des variantes possibles. Dans ce paragraphe sont notées ces options et les pouvoirs qu'elles accordent.
- **Conditions** : Indique quelles compétences secondaires un personnage doit avoir au minimum pour essayer d'apprendre à utiliser le rituel.
- **Coût** : Donne la quantité de Zéon que coûte l'activation du rituel.

ANTIM SANSKAR (FACILITER LE PASSAGE)

Ce rituel fut créé par l'ancienne religion aramienne pour s'assurer que leurs morts parviennent dans l'"au-delà". Aujourd'hui, certaines sectes religieuses l'utilisent toujours, ainsi que certaines parties de l'Église d'Abel (surtout parmi les membres de Nathaniel), de même que certains parmi les ordres de mages.

- **Réalisation** : Il faut embaumer de façon adéquate le corps et l'habiller des vêtements de cérémonie appropriés (chaque religion a ses propres variantes). Ensuite, on dessine différents symboles à l'encre noire sur le corps du défunt pendant qu'un cantique caractéristique est récité comme oraison.
- **Effet** : Assure que l'âme du défunt rejoint directement le flux des âmes (ce qui ne veut pas dire qu'elle y est absorbée plus rapidement), évitant que son corps et son esprit puissent être manipulés par des arts de nécromancie ou des pouvoirs capables de consumer l'âme.
- **Participants requis** : 1+
- **Temps de réalisation** : 1 heure
- **In Momentum** : Dans certains lieux consacrés, la durée du rituel passe à 5 minutes.
- **Conditions** : Occultisme 160 (avec une spécialisation en Religions anciennes, un Occultisme à 80 suffit).
- **Coût** : 150

LUGNADH FRAED (BÉNÉDICTION DE LA RÉCOLTE)

Depuis l'antiquité, beaucoup de croyances considérées aujourd'hui comme païennes ont permis de bénir les récoltes pour qu'elles soient plus abondantes. Bien qu'elles ne soient en fait que des coutumes sans aucun pouvoir, elles se basent sur un authentique rituel mystique d'origine Lillium, qui avait pour objectif d'obtenir l'approbation des esprits pour qu'ils fassent que les plantes soient saines et vigoureuses.

- **Réalisation** : Un des participants au rituel doit être dans la terre pour bénir, avec au moins une de ses mains enterrées. Il doit réciter les vers sans se tromper une seule fois pendant que le reste des ritualistes trace un cercle de sel et dépose à l'intérieur les aliments qu'il est prévu de cultiver. Ce rituel peut être accompli uniquement la nuit avant le début des semailles.
- **Effet** : Il assure que les récoltes de l'année seront abondantes dans un champ cultivé qui ne fait pas plus d'un kilomètre carré. Si il y a une sécheresse ou que la terre est pauvre, il assure qu'il y aura simplement une récolte en revitalisant la terre et en la nourrissant.
- **Participants requis** : 7+
- **Temps de réalisation** : 3 heures
- **In Momentum** : Si un être vivant est sacrifié durant le rituel, l'abondance et la qualité de la cueillette augmentent en fonction de la présence du sacrifice.
- **Conditions** : Occultisme 180, Herboristerie 80 et Mémoire 60 (uniquement pour le ritualiste qui récite les vers).
- **Coût** : 300 par kilomètre carré

ILLEAN (ENCHANTER)

Illean est un des rituels les plus connus par les occultistes et les ritualistes du monde, car il en a existé des centaines de variantes dans toutes les cultures au cours de l'histoire. On pense que ses origines viennent des Duk'zarists, qui ont mis au point un processus qui leur permettrait de créer de la matière surnaturelle.

- **Réalisation** : Le ritualiste doit tracer des inscriptions et des gravures sur la structure d'un objet ou d'un lieu tout en prononçant des vers et des psalmodes. Finalement il dessine à l'intérieur une rune centrale, et il la scelle avec une goutte de son propre sang.
- **Effet** : Ce rituel permet d'accorder une nature surnaturelle à un objet ou un lieu, le rendant "matériel" pour des créatures intangibles et des pouvoirs mystiques de tout type. Malheureusement, si la rune maîtresse est endommagée ou détruite, le rituel se rompt et l'objet enchanté perd son pouvoir. Les effets de ce rituel doivent être renouvelés chaque année, mais il suffit d'y passer au maximum un jour de préparation, sans tenir compte de la présence de l'objet en question.
- **Participants requis** : 2
- **Temps de réalisation** : Une heure pour chaque point de présence de l'objet à enchanter
- **In Momentum** : Si, durant le rituel, le ritualiste sacrifie un point de Pouvoir de façon permanente et utilise son propre sang pour tracer toutes les runes, il peut écourter le temps de réalisation à 30 secondes par point de présence de l'objet.
- **Conditions** : Art 80, Occultisme 100 plus le double de la présence de l'objet à enchanter. C'est-à-dire qu'un objet avec une présence de 70 demandera d'avoir Occultisme à 240 pour pouvoir être enchanté.
- **Coût** : Cinq fois la présence de l'objet en question

ERIALKATHES (FILTRE D'AMOUR)

La grande quantité de contes et d'histoires qui parlent de personnes capables d'élaborer des filtres d'amour est basée sur quelque chose de réel : le rite d'Erialkathes.

- **Réalisation** : Pour préparer le filtre il faut mélanger de la poudre de fée, du sang de dryade, une larme d'ondine et un cheveu de la personne à laquelle est destinée la potion. Le mélange doit se faire une nuit de la nouvelle lune tout en répétant des vers dédiés à différents esprits liés à la lune.
- **Effet** : Crée une substance qui, en la buvant, crée un faux sentiment d'amour chez la victime qui ne réussit pas une RMyS contre 140. La durée de l'effet est d'un jour tous les 10 points de la marge d'échec, ou jusqu'à la prochaine nouvelle lune (l'événement qui se produit en premier des deux).
- **Participants requis** : 1
- **Temps de réalisation** : 6 heures
- **Conditions** : Occultisme 200, Science 80.
- **In Momentum** : Aucun.
- **Coût** : 300

RITE D'EREBUS (PROTECTION DANS LES RÊVES)

Le rite d'Erebus est une tradition ancestrale à l'origine incertaine, que beaucoup de cultures adoptèrent afin de protéger les rêves des gens.

- **Réalisation** : Le ritualiste doit poser trois objets dans un lit : un peu de sable sous l'oreiller, un attrape-rêves qui pend au-dessus de la tête de celui ou celle qui dort, et une médaille avec un symbole mystique à ses pieds. Enfin, il doit prononcer une psalmodie pendant qu'il brûle un peu d'encens.
- **Effet** : Aucune créature surnaturelle ne pourra déranger la personne qui dort dans le lit protégé par ce rituel, ni s'introduire dans ses rêves. Si un sort en relation avec les rêves tente de l'affecter, le rêveur peut appliquer un +50 à sa RMyS. Malheureusement le pouvoir de ce rituel est limité, car les êtres avec une Gnose supérieure à 25 peuvent en ignorer les effets et s'approcher du lit.
- **Participants requis** : 1
- **Temps de réalisation** : 10 minutes
- **In Momentum** : Aucun.
- **Conditions** : Occultisme 160.
- **Coût** : 50

MALÉDICTION DE QUEZAIL (ARRACHER LE DON)

Pour beaucoup la malédiction de Quezail, originaire de l'Itzi, est la plus néfaste dont puisse souffrir un sorcier. Elle peut arracher à une personne le fragment de son âme qui lui permet de manipuler le Zéon, détruisant ainsi son Don mystique et par conséquent sa capacité à pratiquer la magie.

- **Réalisation** : Tout d'abord il faut placer l'individu à maudire sur une surface de pierre préparée pour le rituel. Ensuite, tous les ritualistes doivent se placer autour du sorcier et entonner des cantiques en traçant des dessins sur la peau de la victime. Enfin, ils doivent pratiquer une incision en forme de croix sur sa nuque avec un couteau en argent et faire en sorte qu'une goutte de son sang tombe sur le sol.

- **Effet** : Un sorcier qui subit ce rituel perdra l'avantage Don mystique pour toujours s'il ne réussit pas un test de RMys contre 160.

- **Participants requis** : 1 pour chaque niveau du sorcier à maudire

- **Temps de réalisation** : 1 heure

- **In Momentum** : Si le rituel est pratiqué dans un temple ancien où la magie est particulièrement faible (normalement, une zone étanche), le test de RMys est contre une difficulté de 200.

- **Conditions** : Occultisme 280, Art 80, Mémorisation 80.

- **Coût** : 200 par niveau du sorcier maudit

IBTH (DÉCHIRER L'ESSENCE)

Ce terrible rituel a été créé par les tyrans de l'ancien empire de Yehudah pour punir leurs serviteurs surnaturels. Son objectif est d'affecter horriblement l'essence d'une créature mystique, l'affaiblissant et la faisant souffrir pendant de longues années.

- **Réalisation** : Le ritualiste crée un talisman de métal (normalement en argent natif) et inscrit une marque complexe à son revers. Ensuite, il doit l'introduire dans le corps de la créature et mettre une goutte de son propre sang sur la blessure occasionnée par le processus.

- **Effet** : La créature affectée par ce rituel perd temporairement deux niveaux et se tord de douleur chaque fois que le ritualiste qui a créé l'objet prononce le mot inscrit sur le talisman. Le rituel commence à perdre de sa puissance après un an, et donc la créature commence, à partir de ce moment, à récupérer ses niveaux perdus et à ne plus ressentir le même niveau de douleur. La créature est totalement incapable de retirer seule l'objet introduit dans son corps, mais rien n'empêche un tiers de le faire.

- **Participants requis** : 1+

- **Temps de réalisation** : 3 heures pour préparer le rituel de l'objet

- **Conditions** : Occultisme 240, Art 20, Médecine 40.

- **In Momentum** : Si le talisman est créé à partir d'une pierre indigo, le rituel ne commence à perdre en puissance qu'au bout de 10 ans.

- **Coût** : 300

LUMINA MAGNA (PROTECTION CONTRE LE MAL)

Ce rituel d'origine Sylvaine a pour objectif d'empêcher qu'une personne ou un lieu puisse être victime de dégâts ou d'effets nocifs produits par des esprits mineurs. En pratique, il est utilisé par bien des prêtres de l'Église d'Abel pour pratiquer des exorcismes ou protéger des lieux sacrés.

- **Réalisation** : Le ritualiste doit réciter des psalmodies, dessiner des sceaux et bénir avec de l'eau les entrées d'un lieu (s'il s'agit d'un objet, il faut l'immerger pendant quelques heures).

- **Effet** : Le lieu protégé par ce rituel ne laisse pas entrer les esprits mineurs ou les créatures surnaturelles négatives avec un faible pouvoir existentiel. S'ils entraient dans le lieu on en contact avec l'objet, ils auraient l'impression que leur corps les brûle et seraient obligés de fuir.

- **Participants requis** : 1+

- **Temps de réalisation** : 3 heures

- **In Momentum** : Si le lieu ou l'objet à protéger sont considérés comme sacrés et que de nombreuses personnes croient avec ferveur en eux, les créatures négatives de pouvoir intermédiaire ne peuvent pas non plus y pénétrer ou supporter le contact de l'objet.

- **Conditions** : Occultisme 200.

- **Coût** : 350

VERAS (ROMPRE LES LIENS)

Même si ses origines véritables se sont perdues au fil du temps, beaucoup d'occultistes s'accordent à penser que Veras est un rituel créé par la culture D'anjayni pour défaire les liens spirituels que les gens créent avec ce qui les entourent. D'autres le considèrent comme un rite de lustration de l'âme, qui sert à se libérer des possibles malédictions de la magie Vodoun.

- **Réalisation** : Le ritualiste doit se baigner dans une eau courante et cristalline, et se faire des coupures sur les deux mains pendant qu'il entonne un cantique. Lorsque les blessures se referment, le rituel est considéré comme achevé. C'est un processus particulièrement épuisant pour l'âme, car le personnage qui le réalise perd 5 points de fatigue.

- **Effet** : Le personnage perd complètement tout lien surnaturel qu'il aurait avec des objets ou des lieux qui lui auraient appartenu.

- **Participants requis** : 1

- **Temps de réalisation** : 1 heure

- **In Momentum** : Aucun.

- **Conditions** : Occultisme 250, Chant 100.

- **Coût** : 500

SANIWA NO KAGAMI (VOIR LES ESPRITS)

Utilisé par les moines de Varja pour tenter de voir les esprits des morts, ce rituel permet d'utiliser un miroir pour que s'y reflète la forme des âmes en peine.

- **Réalisation** : Il faut prendre un miroir et y coller ou y inscrire les noms des sept kamis qui ont pouvoir sur les âmes des morts, tout en prononçant diverses prières à voix basse.

- **Effet** : Permet au miroir de refléter une silhouette floue et sombre de toute créature spirituelle proche.

- **Participants requis** : 1

- **Temps de réalisation** : 10 minutes

- **In Momentum** : Si le miroir employé appartenait à l'esprit qui se reflète en lui, l'image qui apparaît est claire et nette.

- **Conditions** : Occultisme 140.

- **Coût** : 50

ULL NI PERDUBO (PERMANENCE)

Dans certaines occasions, les bâtisseurs d'empires du passé ont fait usage des rituels Ull Ni Perduburo pour s'assurer que leurs constructions résisteraient aux assauts du temps qui passe. Malheureusement, le rite a pour objectif de transférer la force vitale d'un être vivant spécifique, et le processus exige donc impérativement un sacrifice pour être un succès.

- **Réalisation** : Les ritualistes doivent choisir une personne dotée de qualités spéciales (normalement un être avec une Gnose d'au moins 5 points supérieure à sa Natura ou de niveau élevé) et la préparer pour un sacrifice. Ils doivent l'enfermer dans un endroit où il ne devra pas voir la lumière du soleil pendant un an et couvrir son corps de marques rituelles. Finalement, il faut construire une chambre souterraine et l'y enchaîner, l'enfermant au moyen de cantiques jusqu'à ce qu'il meure d'asphyxie ou d'inanition.

- **Effet** : Le rituel permet qu'un bâtiment ou un groupe de bâtiments mineurs ajoutent 20 points à leur Seuil d'Invulnérabilité et qu'ils puissent ignorer les effets du temps qui passe. Par exemple, un ancien palais abandonné depuis plus de mille ans pourra être en parfait état de conservation grâce à ce rite. Néanmoins, si le sacrifice a été fait contre la volonté de la victime, le lieu reste imprégné d'une nuance obscure et ténébreuse. Si ensuite la chambre est ouverte et le cadavre profané, le lieu perd sa protection au fil du temps.

- **Participants requis** : 9+

- **Temps de réalisation** : Une semaine

- **In Momentum** : Il est possible de sacrifier plus de personnes spécifiques pour tenter de renforcer les effets de Ull Ni Perduburo. Si la présence additionnée des sacrifiés revient au double de la construction à conserver, le lieu double son Seuil d'Invulnérabilité et devient surnaturel.

- **Conditions** : Occultisme 240, Architecture 100, Art 40, Chant 40.

- **Coût** : 3.000



BITO DE EPHEsus (CRÉER UN LIEN)

Dans les cultures anciennes, Ephesus était un rite matrimonial qui permettait aux couples de savoir comment l'autre allait à tout moment. L'objectif de ce rituel est de créer un lien qui unit deux personnes (comme un mari et sa femme, deux frères, un chevalier et son seigneur...) qui ne disparaît qu'à la mort de l'une d'entre elles.

• **Réalisation** : Les contractants prononcent des vœux rituels et échangent un objet et une goutte de leur sang. Ce rituel ne peut être fait que le premier jour de chaque mois.

• **Effet** : Crée un lien spirituel entre deux personnes. À partir de ce moment, elles savent à peu près dans quelle direction se trouve l'autre et s'il est toujours vivant ou non.

• **Participants requis** : 2

• **Temps de réalisation** : 5 minutes

• **In Momentum** : Aucun.

• **Conditions** : Mémorisation 20, Occultisme 200 (seulement pour un des deux).

• **Coût** : Équivalent au double de la présence additionnée des deux individus

AKASHA (GARDIEN)

Cet ancien rite est une formule mystique d'origine Deva avec lequel les grands maîtres convocateurs pouvaient retenir l'essence d'un être surnaturel qu'ils avaient lié et dominé pour qu'il serve de gardien. Grâce à sa grande utilité, il est certain que nombres d'occultistes ne tardèrent pas à développer leur propre version, bien qu'Akasha reste la formule originale.

• **Réalisation** : Tout d'abord il faut avoir accès à une créature surnaturelle dominée et liée au lieu dans lequel on souhaite la laisser comme gardien. Sans cela, le rituel n'a aucun sens. Ensuite, il faut tracer des cercles et des sceaux magiques dans la zone où la créature va se manifester (mais il est évident qu'ils n'ont pas besoin d'être visibles). De plus, il faut aussi inscrire les ordres ou règles que la créature doit suivre. Enfin, il faut créer un générateur d'énergie magique pour que les liens qui attachent la créature au lieu puissent être maintenus.

• **Effet** : Une créature déjà dominée et liée à un lieu se transforme en son gardien. Chaque fois qu'une personne non autorisée par les principes déterminés lors du rituel s'approche de la zone, l'entité se manifeste et agit suivant les ordres qui lui ont été donnés. Il est important de noter que le convocateur qui la domine doit avoir un lien quelconque avec elle. À tous points de vue, elle est devenue un être autonome qui remplira les directives données durant le rituel, même si cela implique d'attaquer son ancien maître.

• **Participants requis** : 1+

• **Temps de réalisation** : 1 semaine par niveau de la créature

• **In Momentum** : Aucun.

• **Conditions** : Occultisme 240, Architecture 40.

• **Coût** : 250 par niveau de la créature

RITE DE NÉMÉSIS (ORDRE ULTIME)

Créé par l'empire de Yehudah pour obtenir une vengeance même après la mort, ce rituel permet à un convocateur de donner un dernier ordre à une de ses créatures.

• **Réalisation** : Le ritualiste doit inscrire l'ordre sous forme écrite dans l'objet renfermant une créature qu'il a liée et qu'il domine. Ensuite, il doit la baigner dans son propre sang mêlé d'une goutte de sang de Valkyrie ou de Shinigami pendant plusieurs heures.

• **Effet** : Une créature liée et dominée par l'invocateur doit accomplir l'ordre inscrit dans l'objet qui la contient, et ne sera complètement libre qu'une fois qu'elle aura mené à bien cette ultime mission.

• **Participants requis** : 1

• **Temps de réalisation** : 1 jour

• **In Momentum** : Si le sang mêlé vient uniquement d'une valkyrie ou d'un shinigami, l'être obligé de réaliser l'ordre augmente son pouvoir de deux niveaux jusqu'à ce qu'il ait réussi remplir son objectif.

• **Conditions** : Occultisme 200.

• **Coût** : 100 par niveau de la créature

IN MORTIS VOX (PARLER AVEC LES MORTS)

Cet outil utile pour les enquêtes est un ancien rituel de nécromancie antérieur à l'époque de Holst. C'est un étrange rite interdit, lié aux personnes décédées, qui permet de faire parler brièvement un mort.

• **Réalisation** : Il faut introduire une pièce en or dans la bouche de la cible et couvrir ses yeux de sable. Une fois ceci fait, le ritualiste se coupe un doigt et en laisse tomber sept gouttes dans la bouche du mort pendant qu'il récite un rituel.

• **Effet** : Fait en sorte qu'un mort, une personne inconsciente ou dans le coma (cela peut également affecter les personnes endormies par un sortilège ou un objet similaire), relate très brièvement (moins de 20 secondes) les dernières choses qu'elle a vues. Pour que ce rituel fonctionne, le corps sur lequel il est utilisé doit avoir la capacité de parler (mais il le fera dans sa langue natale, que le ritualiste la comprenne ou non).

• **Participants requis** : 1

• **Temps de réalisation** : 10 minutes

• **In Momentum** : En employant une pièce avec un important pouvoir existentiel, la personne affectée peut parler pendant toute une minute.

• **Conditions** : Occultisme 260 (avec une spécialisation en Rituels funéraires, un Occultisme à 120 suffit).

• **Coût** : 300

PIERRE DE LIEN (DÉTECTION)

Créé pour poursuivre et localiser aussi bien les ennemis que les amis, ce rituel permet d'y arriver de façon subtile en permettant au ritualiste de percevoir où se trouve une pierre précieuse qu'il aura enchantée par ce moyen.

- **Réalisation** : Il faut mettre un saphir ou une pierre précieuse de grande valeur à un endroit dans lequel il sera baigné par la lumière du soleil durant sept jours de suite. Ensuite, il faut chanter une chanson rituelle pendant plusieurs heures pour permettre à l'objet d'absorber l'énergie lumineuse et qu'elle l'imprègne de son pouvoir.

- **Effet** : Permet au ritualiste de localiser la pierre précieuse simplement en se concentrant quelques minutes. Ainsi, il saura à tout moment dans quelle direction se trouve l'objet et la distance qui les sépare. La nature de la gemme est difficile à détecter en tant qu'élément surnaturel, car il faut réussir un test de difficulté Absurde d'Évaluation magique pour pouvoir la percevoir. La pierre perd ses qualités après un an.

- **Participants requis** : 1

- **Temps de réalisation** : 10 minutes

- **In Momentum** : Aucun.

- **Conditions** : Occultisme 180.

- **Coût** : 400

THIRGUZIL (PISTER LA MAGIE)

Thirguzil est un rituel créé au temps de Yehudah pour pouvoir pister les sources magiques.

- **Réalisation** : Prononcer sans aucune erreur les vers du rituel et lancer un peu de sable fin près de l'objet ou de la zone imprégnée de magie.

- **Effet** : Lors du lancement de ce rituel, le sable s'imprègne de magie et, émettant une lueur ténue, flotte dans l'air en suivant la trace de l'énergie surnaturelle dans la zone. Dans le jeu, ce rituel permet à toutes les personnes présentes de voir une trace de magie et de la suivre jusqu'à sa source comme si elles avaient une Évaluation magique de 200 et l'avantage Voir le surnaturel.

- **Participants requis** : 1

- **Temps de réalisation** : 1 minute

- **In Momentum** : Si au lieu de sable on utilise de la poudre d'os de dragon ou de démon de niveau intermédiaire, la compétence d'Évaluation magique est de 300.

- **Conditions** : Occultisme 180, Mémoire 40.

- **Coût** : 100

GRIMOIRES

Les grimoires sont un élément fondamental pour tous ceux à même d'utiliser n'importe quel type de pouvoir mystique, que ce soit la magie, les invocations ou les rituels.

Dans cette partie sont énumérés quelques-uns de ceux qui sont les plus connus sur Gaia, ainsi qu'une description de leurs qualités et de leurs caractéristiques qui contiennent à chaque fois les éléments suivants :

- **Langue** : Indique dans quelle langue est rédigé l'ouvrage.

- **Sorts** : Indique quels sorts le livre contient et à quel Degré ils ont été consignés.

- **Rituels** : Fait une liste des rituels mystiques décrits dans le livre.

- **Créatures** : Renseigne sur les principales créatures mystiques dont parle l'ouvrage.

- **Invocations** : Énumère les invocations et les incarnations qui sont décrites en détail dans le volume.

- **Théorie magique** : Indique jusqu'à quel niveau de magie il permet d'étudier (bien qu'il ne renferme pas les sorts correspondants en tant que tel).

- **Connaissance** : Cette partie indique quel bonus le personnage peut appliquer à ses compétences secondaires lorsqu'il passe du temps à chercher dans le livre des informations sur les thèmes qu'il contient.

- **Spécificité** : Tout élément spécial apporté par le grimoire et qui n'est pas mentionné dans les autres parties.

SAPTA VEDAS

Également connu par les occultistes comme le Livre de la Connaissance Absolue, ou simplement "Veda", cet ouvrage est le principal précis sur l'art des Devas conservé par l'histoire, et par conséquent le plus important livre qu'un invocateur puisse posséder. Tout y est expliqué de manière méthodique et scientifique, ce qui est plutôt inhabituel pour un volume sur le surnaturel. Les trois exemplaires répertoriés du Sapta Veda sont en possession de Tol Rauko, de l'Ordre de Yehudah et de la famille Dhanyata de Samael, mais on suppose qu'il doit en exister sept autres qui ont été perdus.

Apparemment, tous les manuscrits sont protégés par de puissantes mesures surnaturelles qui évitent qu'ils puissent tomber en de mauvaises mains.

- **Langue** : Deva

- **Invocations** : Toutes les Arcanes (qu'ils soient purs ou inversés) et les invocations de niveau mineur ou intermédiaire connues.

- **Créatures** : Bête Spectrale, les démons Ignis, Barroque, Cerberus et Stribog, Etrien Gnosos, Ginnungaus, Humbaba, Méduse, Seraphim Potestas, Symbiose, Sphinx et quelques autres.

- **Rituels** : Akasha.

- **Théorie magique** : Non.

- **Connaissance** : +60 en Occultisme lors d'un essai pour analyser la nature des créatures surnaturelles.

- **Spécificité** : une grande quantité des créatures décrites dans ce texte apparaissent sous leur nom véritable.

SENNOS PESANTA SOMNIS

Créé par Nuruel Nux, un occultiste obsédé par le monde des rêves, ce livre se veut un guide surnaturel sur le côté le plus obscur de la Veille et sur ceux que l'on appelle les "Seigneurs des Cauchemars". C'est aujourd'hui un ouvrage extrêmement rare, dont il existe moins de vingt copies dans le monde.

- **Langue** : Latin ancien

- **Sorts** : renferme les sorts d'Obscurité S'introduire dans les cauchemars (Degré Arcane), Roi des cauchemars (Degré Initial), les sorts en accès libre de Brouillard (Degré Initial), Envoyer des Rêves (Degré Avancé), Dormir (Degré Intermédiaire) et Annulation des Rêves (Degré Avancé), le sortilège de Lumière S'introduire dans les rêves (Degré Avancé), ainsi que les sortilèges de la sous-voie des Songes, Sentir les Songes (Degré Avancé), Sommeil Imperturbable (Degré Intermédiaire) et Déchirer la Membrane (Degré Initial).

- **Rituels** : Rite d'Erebus.

- **Créatures** : Ombre, Seigneur des Ténèbres, et quelques autres Seigneurs des Cauchemars ainsi que Tsukiyomi.

- **Théorie magique** : Non.

- **Connaissance** : +40 à tous les tests d'Occultisme en relation avec la Veille et +40 à l'Évaluation magique pour reconnaître les sorts liés aux rêves.

DUS VODOUN

En provenance de l'Itzi, ce livre est rempli de rituels païens et de pactes rituels avec des invocations oubliées. Il est composé de neuf volumes mystiques, rédigés sur de la peau humaine et reliés avec des os, sur lesquels pèsent différentes malédictions. Toute personne en ayant un mais qui n'était pas destinée à le posséder attire la malchance autour d'elle.

- **Langue** : Kannawa

- **Sorts** : Tous les sorts de la voie de l'Obscurité jusqu'au niveau 20 lancés au Degré Intermédiaire, il comprend aussi les sorts en Accès Libre, lancés au Degré Avancé, Message Statique, Attirer Vermine Mineure, Malédiction, Provoquer Maladie, Dormir, Mutisme, Surdité, Cécité et Provoquer la Peur.

- **Rituels** : Veras, Faciliter le Passage, Filtre d'Amour.

- **Invocations** : Enamon, Naaga, Pandora, Idea, Raksasha.

- **Théorie magique** : Obscurité 36.

- **Connaissance** : +50 en Occultisme pour reconnaître les effets des sorts et rituels Vodoun.

- **Spécificité** : Tous les sorts dans ce livre sont lancés en considérant que le sorcier est un expert en pratique Vodoun. Dans le cas contraire, il peut toujours utiliser les sorts, mais ils seront limités au Degré Initial.

NYU DAI

Les Nyu Dai sont les parchemins ancestraux utilisés par les premiers Daimahs de Varja pour développer le style de magie particulier de leurs prêtres et prêtresses des saisons. Bien qu'il n'existe plus aucun original, beaucoup de copies sont encore conservées dans des lieux retirés et des temples oubliés.

- **Langue** : Dérivé du Yamato
- **Sorts** : Tous les sorts de la voie de l'Essence jusqu'au niveau 50 lancés au Degré Intermédiaire.
- **Rituels** : Lugnadh Fraed.
- **Invocations** : Genbu, Suzaku, Seiryuu et Byakko.
- **Créatures** : Hamadryade, Huldra, Cath Flidais, Belphe et Shinigami.
- **Théorie magique** : Essence 60.
- **Connaissance** : +20 aux tests d'Animaux, Herboristerie, Poisons, Occultisme et Évaluation magique en relation avec l'île de Varja.
- **Spécificité** : Tous les sorts dans ce livre sont lancés en considérant que le sorcier est un expert en pratique chamanique. Dans le cas contraire, il peut toujours utiliser les sorts, mais ils sont limités au Degré Initial.

MAHOTAI

Ce texte est le plus connu des livres de magie répertoriés. Au fil des années il a été mis à jour régulièrement pour suivre l'histoire de Varja, ainsi sa taille et les connaissances qu'il renferme augmentent en proportion. Actuellement il en existe une multitude de copies, bien qu'elles soient recherchées par les agents de l'Empereur Éternel et de l'Empereur Doré du fait de leur dangerosité supposée. En général elles sont conservées dans de grands coffres en bois, remplis de parchemins indépendants dont l'ensemble est nommé Mahotai.

- **Langue** : Yamato archaïque
- **Créatures** : Damoselle de Glace, Chichusei, Oni Ashura, Oni Mineur et une multitude d'autres créatures orientales.
- **Théorie magique** : Une voie élémentaire au niveau 40.
- **Connaissance** : +40 en Histoire et +40 en Occultisme sur l'île de Varja.
- **Spécificité** : A l'intérieur sont également décrits les principaux arts martiaux, Aikido et Shotokan, ainsi que les techniques Arashido (Le Chemin des Tempêtes). Di Quiu et Wushu. De plus, tous les sorts de ce livre sont lancés en considérant que le sorcier est un expert en pratiques Onmyodo. Dans le cas contraire, il peut toujours utiliser les sorts, mais ils sont limités au Degré Initial.

UMBRA SIGMA

Umbr Sigma est le plus célèbre des grimoires de magie Duk'zarist dont l'existence est prouvée. Il a été rédigé par l'Archimage Epiridantes, prêtresse suprême du culte d'Erebus, qui a basé ses connaissances sur la magie du feu et sur celle de l'obscurité. C'est un grand volume en bois noir magnifiquement sculpté de dragons noirs sur sa couverture. Actuellement, la plupart de ces livres sont entre les mains de Tol Rauko ou de Samael, mais au moins une vingtaine d'entre eux sont également possédés par des occultistes indépendants.

- **Langue** : Nepranus
- **Sorts** : Tous les sorts de la voie du Feu et de l'Obscurité jusqu'au niveau 40 lancés au Degré Intermédiaire.
- **Invocations** : Garuda.
- **Créatures** : Efrin, Agni, Acinonyx, Nyx, Ahriman, Seigneur des Ténèbres, Ombre, Dragon de Gaira.
- **Théorie magique** : Feu 50, Obscurité 50.
- **Connaissance** : +20 en Occultisme.

UBER SPIEGEL

Personne ne connaît les origines de ce livre car l'original a été perdu et que les copies actuellement en possession des différentes sociétés secrètes ne mentionnent aucun auteur. Toutefois, c'est probablement le meilleur grimoire connu sur les illusions et la tromperie, et on en compte environ une trentaine de copies sur tout le Vieux Continent.

- **Langue** : Latin
- **Sorts** : Tous les sorts de la voie de l'Illusion jusqu'au niveau 50 lancés au Degré Initial.
- **Théorie magique** : Illusion 50.
- **Connaissance** : +20 à l'Évaluation magique pour reconnaître le fonctionnement de sorts d'Illusion.

MÉMOIRES D'ETHELDREA (DIX VOLUMES)

Etheldrea, la première ensorceleuse, la sorcière la plus ancienne que connaisse l'histoire, est l'auteur des dix meilleurs grimoires jamais écrits. Chacun d'eux est une œuvre majeure de la magie, le sommet des connaissances d'une vie immortelle dédiée à l'étude du surnaturel. Ces codex sont extrêmement recherchés car, outre les vastes connaissances qu'ils renferment, beaucoup croient que ses sorts sont les formules à l'origine de la création de la magie. Jusqu'ici aucun n'a pu être copié, mais au cours des ères ils ont tous changé de mains d'innombrables fois.

- **Langue** : Yhav
- **Sorts** : chaque tome renferme une voie différente jusqu'au niveau 72 au Degré Avancé.
- **Rituels** : Malédiction de Quezail.
- **Théorie magique** : Niveau 80 de la voie à laquelle le tome appartient.
- **Connaissance** : +40 en Occultisme et +40 en Évaluation magique dans la voie correspondante.

ONMYODO NO TENSHI

Pour palier la vulnérabilité de la magie traditionnelle dans l'île de Varja, les Onmyodo qui servent les empereurs de Lannet et Shivat utilisent des versions partielles de l'Onmyodo no Tenshi, le livre que Karasu no Yoru a remis aux mortels pour leur apprendre les secrets de la magie. Étant donné que l'original du livre a été perdu et qu'il serait très dangereux de confier à un seul sorcier tous les passages qui en ont été conservés, chaque sorcier officiel possède seulement un parchemin, habituellement enveloppé dans un rouleau d'argent béni.

- **Langue** : Yamato
- **Sorts** : Variables, mais ils ne sont jamais supérieurs au niveau 20 au Degré Intermédiaire.
- **Théorie magique** : Niveau 40 de la voie à laquelle le parchemin appartient.
- **Connaissance** : +40 en Occultisme et +40 en Évaluation magique.
- **Spécificité** : Tous les sorts dans ce livre sont lancés en considérant que le sorcier est un expert en pratiques Onmyodo. Dans le cas contraire, il peut toujours utiliser les sorts, mais ils sont limités au Degré Initial.

NOTES DE DEYMOs

Les journaux et les notes de Deymos, celui qui ne meurt pas, ont été un des livres les plus convoités par les sorciers, car entre leurs pages, l'éternel a écrit sur ses études pour atteindre l'immortalité. Beaucoup ont été rassemblés et reliés, et près qu'une dizaine de copies ont été distribuées au sein de certains cercles d'occultistes depuis plus de cinquante ans.

- **Langue** : Jashu
- **Sorts** : Tous les sorts de Création jusqu'au niveau 70 et d'Essence jusqu'au niveau 30, lancés au Degré Avancé.
- **Invocations** : Idun, Charon, Eir, Genbu.
- **Théorie magique** : Création 80, Essence 60.
- **Connaissance** : +20 en Poisons et +30 en Occultisme.



PERTHO FOILANT

Au cours de l'ère de Holst, le Roi Suprême a ordonné de rassembler en un livre toutes les connaissances des chamans, qui pendant une décennie ont inscrit leurs secrets dans un énorme livre fait de couches de cristal et qui porte le nom du dieu de la magie Aityr. Il s'agit d'un grimoire peu commun (presque d'un mètre de haut) qui est sculpté comme une œuvre d'art. On n'a aucune idée d'où il peut être aujourd'hui.

- **Langue** : Hermital
- **Sorts** : Eau au niveau 50, Air au niveau 20, Essence au niveau 20, Terre au niveau 10, Feu au niveau 10 et Obscurité au niveau 10, tous lancés aussi bien aux Degrés Initial qu'Intermédiaire.
- **Invocations** : Idun, Hermod, Forseti, Huginn & Muninn, et Eir.
- **Théorie magique** : Eau 50, Air 30, Essence 20, Terre 20, Feu 10, Obscurité 10.
- **Connaissance** : +10 en Évaluation magique et +10 en Occultisme.

TERRAS EX GAÏA

Ce grimoire de formulation magique a été créé en tant que livre de recherches par les agents de Rah durant la Guerre de Dieu. Menés par Keith Sith, les occultistes ont planifié l'élaboration d'un précis de chaque élément en commençant par celui de la terre. Malheureusement, le projet s'est terminé par la création d'un seul ouvrage, mais son avantage est d'être le meilleur livre de magie de la terre connu. Actuellement, ce n'est qu'une simple version incomplète du Terras Ex Gaïa original, mais même ainsi, les connaissances qu'il renferme sont vraiment importantes.

- **Langue** : Lileth
- **Sorts** : Tous les sorts de la voie de la Terre jusqu'au niveau 50 lancés au Degré Intermédiaire.
- **Rituels** : Illean, Ull ni Perduro.
- **Invocations** : Behemoth.
- **Créatures** : Hamadryade, Huldra, Humbaba, Ver des Profondeurs, Gurmah-Gharus, Dragon, Chthon, Rejeton Ophidien, Colère de la Nature, Titan et autres élémentaires de terre.
- **Théorie magique** : Terre 70.
- **Connaissance** : +40 en Sciences (Géologie) et +20 en Occultisme lorsqu'il s'agit d'analyser des créatures de la terre.

MYTHES ET LÉGENDES LILLIUM DES ÉDITIONS LABRA

Il est probable que ce livre est le seul grimoire de magie imprimé et vendu en boutique comme un vulgaire livre de contes. Il a été commandé, au cours des premières années de l'invention de l'imprimerie, par une compagnie d'Abel qui voulait publier une compilation de contes d'Albéria, et qui avait envoyé un écrivain pour rassembler des informations. Personne n'aurait pu prévoir que le romancier prendrait son travail tellement au sérieux qu'il irait interroger des prêtres du Lillium, "dérobant" petit à petit les données sur leurs rites et irait même jusqu'à pénétrer dans des temples oubliés pour copier des textes inscrits sur leurs parois. Le surprenant résultat fut le meilleur manuscrit de culture Lillium, qui comprenait même de véritables sorts. Le livre arriva dans les vitrines de la moitié du continent, mais il ne fallut que deux jours à l'Inquisition pour le taxer d'impie. Naturellement la maison d'édition fut fermée et tout le stock de livres passé au pilon, mais on peut encore en trouver quelques exemplaires dans les lieux les plus invraisemblables, comme une bibliothèque municipale.

- **Langue** : Latin
- **Sorts** : La Voie de l'Essence jusqu'au niveau 4 et les sorts en Accès Libre Créer Musique (Degré Initial), Attirer Vermine Mineure (Degré Initial) et Monture Magique (Degré Intermédiaire).
- **Rituels** : Erialkathes, Rite d'Ephesus, Lugnadh Fraed.
- **Invocations** : Nerval, Gygyur, Ruatha Synn.
- **Créatures** : Lapsia, Cath Flidais, Huldra, Hamadryade, Manticore, Zaqqun, Rejeton Ophidien, Dragon.
- **Théorie magique** : Essence 10.
- **Connaissance** : +20 en Histoire et +40 en Occultisme sur les thèmes en relation avec le culte Lillium.
- **Spécificité** : Le livre décrit en détail toutes les armes légendaires des lim sidhes.

SACTUS MIRACULUM

Sactus Miraculum est un ouvrage qui pose problème, car au sein de l'Église d'Abel certains pensent que c'est un livre sacré alors que d'autres le considèrent comme blasphématoire. Il s'agit d'une collection de volumes rédigés par Sainte Lucia de Valvona dans le but d'expliquer et d'envisager la magie comme une série de miracles divins. Ils sont utilisés en de rares occasions par l'Inquisition ou par Nathaniel pour enseigner la magie à certains de leurs agents. Chacun des sept volumes qui le composent est méticuleusement bien fait, ainsi que l'espérait Lucia, une des archimages les plus puissantes de son temps.

- **Langue** : Latin
- **Sorts** : Chaque tome possède une des voies de magie suivantes au niveau 30 : Lumière, Air, Eau, Feu, Terre, Essence, Création et Illusion. Ils sont tous lancés au Degré Initial.
- **Théorie magique** : Niveau 40 de la voie à laquelle le tome appartient.
- **Connaissance** : +20 en Occultisme.

ÉTUDE SUR LA MUTABILITÉ DE LA MAGIE DANS L'ÂME HUMAINE

Calandra Ilmora a été un des plus grands génies de l'histoire et elle a créé ce qui, aujourd'hui et pour beaucoup d'érudits (plus particulièrement les membres de Belasarius), est considéré comme le "livre de chevet" du surnaturel. De par sa passion pour la science et dans le but de dévoiler les mystères de la magie comme un fait logique, Kalandra a écrit un ouvrage sur l'âme et ses facettes, dans lequel elle a consigné quelques sorts comme exemples de formulation de sortilèges.

- **Langue** : Latin
- **Sorts** : Il comprend les sorts en Accès Libre de Nettoyage (Degré Intermédiaire), Détection de Magie (Degré Intermédiaire), Changement de Couleur (Degré Initial), Enchanter (Degré Initial), Réparation (Degré Initial), Sérénité (Degré Intermédiaire), Purification (Degré Avancé), Envoyer des Rêves (Degré Initial), Malédiction (Degré Initial), Dormir (Degré Initial) et Oubli (Degré Initial).
- **Théorie magique** : N'importe quelle voie de magie au niveau 10.
- **Connaissance** : Évaluation magique +10 et Occultisme +30.

LUMEN

Lumen est un des rares ouvrages surnaturels de la culture des Sylvains qui soient parvenus jusqu'à nous. Le peu que l'on sait sur ce livre est qu'il fut écrit par les grands prêtres de Luminus Lacrimae pour mener à bien leurs tâches et leurs rituels les plus complexes. Aujourd'hui il est considéré comme un recueil de connaissances surnaturelles sur la Lumière d'une valeur considérable, mais seuls ceux qui sont des experts de la langue morte dans laquelle il est écrit peuvent en tirer profit.

- **Langue** : Elium lacrimae
- **Sorts** : Tous les sorts de la voie de la Lumière jusqu'au niveau 30 lancés au Degré Intermédiaire.
- **Créatures** : Il décrit de façon très détaillée les êtres suivants : Lampion, Elhaym, Alius, Belphe et Seraphim Potestas.
- **Théorie magique** : Lumière 50.
- **Connaissance** : +30 en Histoire (Sylvaine), +40 en Occultisme (Religion Luminus Lacrimae), +10 en Musique.

EXTRAITS DE LHENAS

L'archimage Lhenas a couché les bases de son savoir magique dans un ouvrage qui, par sa simplicité et la pertinence de ses explications, a servi à beaucoup d'apprentis à dominer les bases de la magie, car plus qu'un livre en soi, c'est un petit guide pour contrôler et canaliser les pouvoirs mystiques. Presque cent copies de diverses formes et tailles sont réparties sur tout le Vieux Continent.

- **Langue** : Latin
- **Sorts** : De la voie de l'Eau jusqu'au niveau 16 et de la voie de l'Air jusqu'au niveau 8, tous lancés au Degré Initial.
- **Théorie magique** : N'importe quelle voie jusqu'au niveau 20.
- **Connaissance** : +20 en Occultisme.

COPIES INCOMPLÈTES DU ET VERSICULUM MORTEM.
LE LIVRE DES MORTS

Il est possible qu'il n'ait jamais existé sur Gaïa aucun livre plus puissant et plus dangereux que la terrible aberration connue sous le nom de Et Versiculum Mortem. On ignore qui l'a écrit, ni même si il a été rédigé par une main mortelle. La seule chose que l'on sait avec exactitude c'est qu'il est antérieur même à la Guerre de l'Obscurité et qu'il a été perdu durant plus de dix mille ans. Cela fait quelques dizaines d'années qu'un groupe de chercheurs de la famille Delacroix l'a mis au jour et depuis, la corporation de Soleil Noir en a produit d'innombrables copies partielles, dans le but de reproduire quelques-unes des expériences relatées entre ses pages.

Actuellement les copies réparties dans les centres de recherche et développement ne représentent qu'une infime portion de l'ouvrage, mais même ainsi il s'agit d'un des plus importants livres de magie et d'expérimentation ayant jamais existé. Pour l'instant, tous les fragments sont en possession de Soleil Noir, mais de nombreuses puissances convoitent au moins l'un d'entre eux.

• **Langue :** Latin ancien

• **Sorts :** Selon la copie, tous ceux de la voie de la Nécromancie des niveaux 10 à 60, lancés à différents Degrés de pouvoir.

• **Rituels :** innombrables rituels mystiques et scientifiques centrés sur la création de créatures non-mortes.

• **Théorie magique :** Nécromancie de 10 à 60.

• **Connaissance :** +40 en Occultisme (+100 pour déterminer la nature et les compétences de créatures nécromantiques).

Illustration Wen Yu Lu



CHAPITRE 10

RÈGLES OPTIONNELLES

Les choses sont différentes selon le prisme au travers duquel on les regarde.

-Anonyme-

Dans ce chapitre sont énumérées quelques règles additionnelles et options permettant de modifier le pouvoir surnaturel de la magie et des objets magiques en fonction du type d'ambiance de la partie et des préférences du Meneur. La plupart du temps, il est recommandé aux joueurs de ne pas lire ce chapitre tant que le MJ ne leur en a pas donné la permission.

CLARIFICATIONS GÉNÉRALES

Certains sorts et certaines situations de nature surnaturelle peuvent se révéler complexes. Dans cette partie nous expliquons les plus ardues, donnant à cette fin des recommandations générales.

Zones enchantées

Les lieux avec une forte présence surnaturelle, généralement connus comme des endroits enchantés, ont une existence qui se trouve sur le même plan que la magie. De la même façon que la majorité des sorts sont capables de pénétrer sans problème la matière physique, étant d'un niveau d'existence supérieur au monde physique, quand ils sont confrontés à un corps à caractère surnaturel, comme un zone enchantée, ils ne peuvent passer au travers, de même qu'une personne ne peut traverser un mur.

En règle générale, il est impossible de lancer un sort animique à travers une protection enchantée sauf si, pour une raison quelconque, le contraire est spécifié. De la même manière, il est également impossible de se téléporter à l'intérieur ou à l'extérieur de l'une d'elles, sauf si on possède une Gnose ou une présence très élevée, ou encore qu'une circonstance particulière le permet spécifiquement.

Pour qu'une zone soit considérée comme enchantée, il faut absolument que ce soit un lieu complètement étanche, car il suffit de la moindre ouverture pour pouvoir y "coller" un sort. Généralement cela suppose que les barrières surnaturelles se maintiennent même si leurs représentations physiques sont légèrement endommagées. Néanmoins, si les dégâts sont suffisamment considérables (écroulement d'un mur ou similaire) pour que le MJ considère que la protection a failli, ce "trou" peut servir à y placer un sort, dans la pièce sur lequel il donne au moins.

Évaluation magique contre Voir le surnaturel

Voir la magie ou le surnaturel permet à un personnage de percevoir les altérations mystiques comme quelque chose de tangible et de réel, mais cela ne signifie en rien que le simple fait d'avoir cet avantage permet de déterminer si un individu est mage ou non, simplement d'un coup d'œil. À moins que quelqu'un ne lance directement un sort en sa présence, le fait de voir la magie ne permet pas de détecter l'énergie mystique innée chez un sujet (sauf, bien sûr, si le sorcier la laisse filtrer). De la même façon, quelqu'un avec l'avantage Voir le surnaturel ou une capacité équivalente n'est pas capable de détecter automatiquement si un personnage a placé sur lui des sorts maintenus, à l'exception de ceux qui sont tout à fait évidents. Pour tout cela, il y a la compétence Évaluation magique.

Les sorts animiques qui ne sont pas directement dirigés contre une personne qui voit le surnaturel méritent une mention spéciale. Dans ce cas, selon d'où ils sont utilisés et le niveau de distraction du personnage, le Meneur de Jeu peut lui demander de réussir un test de Vigilance contre une difficulté de son choix pour percevoir le lancement du sort.

Ce sont exactement les mêmes principes qui peuvent s'appliquer aux pouvoirs psychiques. Un personnage avec la capacité de voir les matrices ne peut les percevoir avec certitude jusqu'au moment auquel elles s'activent.

Changements de nature

Aucun pouvoir n'est gratuit. Les sorts comme Chimère ou Existence Animique, qui permettent aux personnages de transmigrer vers un état d'existence supérieur, sont des sortilèges très puissants mais qui comportent également de grands risques. Bien qu'ils augmentent de façon disproportionnée le pouvoir de ceux qui les utilisent, ils les transforment pour tout le reste de leur existence en êtres surnaturels très vulnérables aux compétences de convocation. En perdant leur lien avec le monde terrestre, ces créatures deviennent faciles à contrôler pour un invocateur.

Sacrifices

Il existe des sorts et des compétences mystiques qui permettent de sacrifier volontairement des points de vie pour obtenir certains effets et renforcer le pouvoir de certains sorts. Ces cas, sauf mention contraire, sont soumis à la règle du Sacrifice. Cela signifie que les points de vie perdus de cette façon ne se récupèrent pas de manière conventionnelle. Ils ignorent la régénération naturelle ou mystique d'un personnage de même que les effets des sorts et les pouvoirs et techniques de soin. Les points sacrifiés se récupèrent au rythme de 10 par jour (dans le cas des créatures à Encaissement, il faut appliquer à cette quantité leur Multiple d'Encaissement), sans la moindre possibilité que d'autres conditions spéciales influent sur ce fait. Cela est dû au fait que les sacrifices consomment corps et âme ceux qui les exécutent, rendant le délai de récupération pour ainsi dire inhérent à la personne, et excluant d'autres effets particuliers. En général, les créatures à Encaissement doivent multiplier la quantité indiquée de points de vie par leur Multiple d'Encaissement pour obtenir les bénéfices d'un sacrifice.

Augmentation de la Régénération de Zéon

Grâce à diverses possibilités comme les Points de Création, les Sanctum Sanctorum, les artefacts ou autres moyens divers, un sorcier a la capacité d'augmenter ou de doubler son indice de Régénération de Zéon. Dans ces cas, il faut toujours tenir compte de deux règles de base. En premier lieu, les multiplicateurs s'additionnent entre eux au lieu de se multiplier. C'est-à-dire qu'un personnage possédant deux moyens lui permettant de doubler sa Régénération de Zéon multipliera par trois cette Régénération, et pas par quatre. Deuxièmement, tout élément ajoutant un bonus à la Régénération de Zéon s'ajoute après avoir appliqué les multiplicateurs.

Couvrir une zone avec les boucliers surnaturels

Normalement, un bouclier surnaturel permet à un personnage de se protéger lui-même ou de protéger une autre personne. Toutefois, il peut arriver qu'il souhaite protéger plusieurs alliés avec un seul sort défensif. Malheureusement, agrandir autant un bouclier fragilise énormément sa structure surnaturelle, le rendant beaucoup plus facile à briser. De ce fait, si le personnage déclare qu'il souhaite protéger plusieurs cibles d'une attaque de zone avec un seul sort ou pouvoir de bouclier, il doit suivre différentes règles spéciales. Tout d'abord, il ne fait qu'un jet de défense en appliquant un malus de -40 à sa compétence défensive, y compris contre la partie de l'attaque dirigée contre lui. Deuxièmement, les dégâts que subit la protection sont multipliés par le nombre de personnes protégées. Naturellement, il faut que les individus qu'il essaie de protéger soient proches de lui.



Un sorcier lance un Bouclier de Lumière pour protéger ses compagnons du souffle d'un dragon qui a une base de dégâts de 120. Étant donné que, lui y compris, il protège 5 personnes de l'attaque, les dégâts subis par le bouclier seront de 600 points (120 points multipliés par cinq personnes).

INFECTION SURNATURELLE

En théorie, il n'y a pas de limite à la quantité d'objets surnaturels qu'un individu peut porter ou utiliser en même temps. Néanmoins, il est certain qu'habituellement, utiliser une quantité excessive d'artefacts de nature magique peut provoquer des altérations indésirables, du fait de l'interférence des différents pouvoirs de chaque objet avec l'âme de leur propriétaire. Les conséquences peuvent être variées, depuis un simple arrêt de leur fonctionnement jusqu'à une consommation partielle de celui qui les possède. Cette réaction est due au fait que, pour qu'un artefact réponde à la volonté de son utilisateur, il existe un lien mystique qui unit l'essence de l'objet à celle de son maître. Ainsi, plus la présence d'une personne est puissante, plus celle-ci peut utiliser d'objets surnaturels sans avoir à en subir les conséquences.

Généralement, un personnage peut utiliser ou porter sans problème un nombre d'artefacts mystiques dont la somme des présences ne dépasse pas dix fois la sienne. Au-delà, les énergies des objets commencent à défaillir et le risque existe qu'elles deviennent incontrôlables. De fait, cela n'arrive que lorsque celui qui les porte a utilisé plusieurs fois les objets ou qu'il y est lié d'une façon ou d'une autre. Pour déterminer les effets d'une possible infection surnaturelle, le Meneur de Jeu doit déterminer la somme des présences des objets que le personnage porte et comparer le résultat avec la présence du personnage : selon la différence, les effets peuvent être différents, comme indiqué sur le **Tableau 16**.

Bien sûr, seul le MJ devrait être conscient de la présence de ces objets, ainsi que des possibles conséquences négatives qu'ils pourraient avoir sur leur utilisateur.

TABLEAU 16 : INFECTION SURNATURELLE

Différence de présences	Effet
La somme des présences des objets dépasse dix fois la présence du personnage	Interférence Mystique
La somme des présences des objets dépasse vingt fois la présence du personnage	Infection Animique

Interférence Mystique : Les objets que le personnage porte sur lui commencent à défailir de façon intermittente et erratique. Chaque fois que leur possesseur fait usage de l'un d'entre eux (y compris les objets à usage continu comme les armes surnaturelles) il y a 10 % de chances que celui-ci ne s'active pas dans la minute suivante. Si le résultat obtenu au test est inférieur à 2 %, l'objet fonctionne à l'envers, provoquant un effet négatif pour son possesseur.

Infection Animique : La surcharge surnaturelle affecte l'âme du personnage. Elle lui provoque d'abord un léger malaise puis amoindrit graduellement mais réellement sa santé. De ce fait, il subit un malus cumulatif de -5 à toutes les actions et de -5 à toutes ses Résistances pour chaque jour passé, jusqu'à un maximum de -120. Il est possible qu'après une semaine à ce régime il souffre également d'illusions acoustiques et visuelles, mais ces effets sont très variables.

ENVIRONNEMENTS SURNATURELS

La magie, en tant que force primaire d'altération de l'existence, se répartit généralement de façon uniforme dans tous les endroits. Toutefois une chose est sûre, c'est que pour différentes raisons, elle peut se concentrer de façon inhabituelle dans des lieux précis, fluctuer de manière artificielle vers un type de pouvoir dans d'autres, ou simplement disparaître complètement.

Dans cette partie nous verrons les différents environnements surnaturels exceptionnels ainsi que les règles qui s'appliquent dans chacun d'eux.

Zone accordée

Si en général la magie est répartie équitablement partout, comme un pouvoir surnaturel générique, certains endroits dans le monde sont plus influencés par celle d'un type déterminé. Cela signifie que, pour une raison quelconque, la magie d'une voie spécifique est plus forte à un endroit précis. Par exemple, le sanctuaire d'une divinité ténébreuse pourrait avoir un environnement accordé à la magie obscure, ou un volcan donnant naissance à des centaines d'élémentaires ignés le serait à la magie de feu. Toutefois, il faut noter que tous les lieux ne sont pas liés à un élément renforçant un type de magie déterminé. Donc, tous les glaciers ou toutes les mers ne présentent pas une magie de l'eau plus forte, une zone accordée se crée uniquement dans les lieux où il existe une charge surnaturelle très importante.

Par conséquent, lorsqu'un sorcier entre dans une zone accordée à une magie déterminée, il obtient certains avantages ou désavantages selon le type de magie qu'il maîtrise. Tout d'abord, tous les sorts de la voie à laquelle la zone est accordée coûtent directement entre dix et trente de Zéon de moins, alors que ceux des autres voies souffrent d'un surcoût qui varie, aussi entre dix et trente points de Zéon. De la même manière, un sorcier augmente son AMR de 10 à 20 points lorsqu'il accumule de la magie pour lancer des sorts dans la magie accordée. La puissance de ces effets, dans les deux cas, dépend exclusivement du potentiel naturel de la zone.

Zone étanche

Une zone étanche est un endroit qui, à cause d'un événement inexplicable, manque complètement de magie. Elle est, à tout point de vue, un espace dans lequel l'énergie surnaturelle n'existe pas. En conséquence, à l'intérieur de cette zone les sorts perdent leur puissance et les sorciers ont en plus de sérieux problèmes pour régénérer leurs réserves d'énergie.

De ce fait, les sortilèges lancés dans une zone étanche ont un effet supplémentaire de moins et, tant qu'ils restent à l'intérieur, le coût de leur maintien est doublé. De plus, tout personnage avec le Don mystique réduit de moitié sa Régénération de Zéon, car il manque de magie ambiante à absorber et doit se contenter de celle que génère son âme.

Infection environnementale

Dans de nombreuses occasions un environnement chargé d'une quantité exceptionnelle de magie peut se révéler particulièrement dangereux. Cela est dû au fait que, lorsqu'une source de pouvoir surnaturel reste concentrée durant de grands laps de temps dans un même endroit, elle tend à modifier les règles de l'existence de tout ce qu'elle touche. Dans la majorité des cas les effets sont mineurs et ne se remarquent pas, mais il arrive qu'il y ait une modification telle qu'elle ait des conséquences monumentales. Naturellement, la puissance du pouvoir surnaturel environnemental et le temps qu'il reste dans le lieu sont les deux facteurs les plus importants pour déterminer les conséquences des altérations. Plus l'exposition est forte et prolongée, plus les effets seront radicaux et variés.

Ci-après vient une liste des conséquences les plus courantes d'une infection, sans qu'elle soit exhaustive, et de loin.

Porte vers la Veille (Infection mineure) : Un des effets les plus communs d'une infection surnaturelle de degré mineur est de créer des portails vers la Veille. Ces vortex restent temporairement inactifs, jusqu'à ce qu'une personne avec de fortes émotions accordées à la magie originare de l'infection les ouvre, faisant que tout ce qui est dans la zone est entraîné dans la Veille.

Espace scellé (Infection intermédiaire ou majeure) : Un espace scellé est une zone qui se sépare du plan matériel dans le temps et qui, tout en restant dans le monde, n'a plus de véritable connexion physique avec ce qui l'entoure. De ce fait on ne peut ni y entrer, ni en sortir, sauf pour les entités dont la Gnose est suffisamment élevée pour leur permettre de voyager entre les plans. Cet effet peut s'activer de façon cyclique (une maison infectée qui piège ses occupants une nuit par mois), ou être unidirectionnel (un temple dans lequel il est possible d'entrer mais pas de sortir), parmi de multiples autres possibilités. Pour supprimer un espace scellé, il faut localiser le noyau de l'infection surnaturelle et trouver un moyen de l'éliminer.

Mutation surnaturelle (Tous les degrés) : Parfois, l'infection environnementale peut affecter l'essence des êtres vivants, altérant leur nature et provoquant des mutations surnaturelles des corps et des âmes. Il en résulte que leur aspect habituel change, de même qu'ils sont capables d'obtenir des pouvoirs et des capacités inaccessibles à leur espèce, ce qui les convertit en chimères ou en véritables monstres. Généralement, les créatures les plus facilement affectées sont celles qui possèdent une présence très basse, comme les nuisibles ou les animaux sauvages, même s'il arrive que d'autres créatures mutent également si elles restent longtemps (au moins des siècles ou des générations entières) sous l'influence d'une zone avec une infection surnaturelle. Les mutations entraînent aussi la plupart du temps un certain degré de folie, de désorientation ou des modifications radicales du comportement, surtout lorsque l'exposition est de degré moyen ou supérieur. Dans le **Tableau 17** sont énumérés les changements de ce type les plus fréquents qui peuvent survenir à cause d'une infection environnementale. Naturellement, il n'est pas normal de tous les infliger en une fois. Par exemple il sera normal qu'un rat augmente sa Gnose et obtienne des pouvoirs, sans monter de niveau.

-Gnose : La Gnose d'une créature Naturelle ou d'Entre Mondes peut augmenter d'entre 5 et 15 points (sans jamais dépasser 30). Néanmoins, l'essence des êtres naturels est modifiée par la plus infime augmentation, les transformant en entités d'Entre Mondes.

-Niveau : Les capacités d'une créature sous l'influence d'une infection augmentent de 1 à 3 niveaux, avec les bonus qui y sont liés. Généralement cette augmentation produit des altérations physiques. Pour les créatures Naturelles, une exposition moyenne ou majeure transforme leur essence et en fait des créatures d'Entre Mondes.

-Pouvoirs : La victime de la mutation obtient entre 50 et 300 PF à dépenser en Pouvoirs et en Capacités Primordiales de Créatures. Ces compétences sont toujours de nature chaotique et provoquent des malformations de tous types ainsi qu'elles accroissent la taille du sujet affecté. Comme dans le cas des gains de niveaux, les créatures Naturelles exposées à un degré moyen ou majeur se transforment en créatures d'Entre Monde.

TABLEAU 17 : MUTATIONS POSSIBLES

Exposition	Gnose	Niveau	Pouvoirs
Exposition mineure	+5	+1	+50
Exposition moyenne	+10	+2	+150
Exposition majeure	+15	+3	+300



Illustration Wen Yu Li

Vie artificielle (Infection intermédiaire ou majeure) : Une des conséquences courantes d'une infection surnaturelle environnementale est que des objets inanimés comme les statues, les armures ou toute autre chose puissent se déplacer comme s'ils étaient des êtres vivants. Si la chose a une forme humanoïde ou ressemble vaguement à un être réel (comme une statue), en général elle agit en imitant les mouvements de son modèle original. Dans le cas contraire, l'artefact peut se contorsionner de façon impossible ou simplement flotter dans les airs. Par nature, le comportement d'un objet animé est imprévisible, mais il est généralement violent à l'encontre d'entités étrangères à la zone infectée.

Le niveau d'une créature animée dépend de sa base de présence par tranche de 10 points (donc quelque chose avec une présence de 10 serait de Niveau 1 alors qu'un objet avec une présence de 60 aurait le Niveau 6). Ainsi, la majeure partie des choses petites et insignifiantes sont de Niveau 0, alors que d'autres plus grandes ou monumentales peuvent avoir des capacités bien plus importantes. Si l'infection est majeure, elles peuvent même avoir jusqu'à un à deux niveaux de plus. La Gnose de ces créatures est variable, tout comme les pouvoirs qu'elles peuvent obtenir, mais ils sont en général équivalents à ceux d'une créature d'Entre Mondes avec une Gnose entre 15 et 25.

La vie artificielle n'anime que les objets qui ne sont pas vraiment magiques et uniquement lorsqu'ils sont dans la zone infectée. Les authentiques artefacts surnaturels ne sont jamais affectés par la magie environnementale de cette façon.

NOEUDS

Points de Vortex, Alignements d'Énergie, Nexus... nombreux sont les noms donnés aux nœuds, ces endroits du monde où conflue le pouvoir de toute l'existence. Ces lieux inhabituels naissent des Lignes du Dragon, les courants d'énergie spirituelle qui parcourent les profondeurs comme s'ils étaient les veines de ce monde. Quand deux Lignes du Dragon ou plus se croisent en un point, la surcharge d'énergie produit un lieu de haut pouvoir existentiel ou, comme les occultistes les appellent, un "Nœud existentiel". Dans tous les sens du terme, un nœud est un canal direct avec un pouvoir quasi-illimité, une source d'énergie si vaste qu'elle se connecte directement à un plan d'existence supérieur.

Naturellement, les Nœuds sont des éléments extrêmement rares et inhabituels, à tel point qu'il n'en existe que sept en tout et pour tout sur Gaïa.

La Magie dans les Nœuds

Un mage suffisamment puissant (ou fou, comme le pensent certains) peut tenter de contrôler les énergies d'un nœud pour augmenter ses compétences magiques à des niveaux quasi divins. Malheureusement, se synchroniser avec un tel pouvoir est extrêmement dangereux, car le sorcier court le risque d'être anéanti physiquement et spirituellement par la force qu'il déchaîne.

Pour tenter de dominer les énergies d'un nœud, le personnage doit déterminer quels avantages il souhaite obtenir et réussir un test de Pouvoir contre une difficulté de 10, mais en appliquant à cette valeur le modificateur adéquat en fonction des bénéfices choisis, comme indiqué dans le **Tableau 18**. Par exemple, pour doubler son AMR (+5 à la difficulté) et réduire la dépense en Zéon de moitié (+2 à la difficulté), il faut réussir un test contre une difficulté de 17 dans sa caractéristique de Pouvoir.

En cas de succès, le sorcier peut utiliser ces bénéfices pendant les cinq rounds suivants, sans avoir à refaire le test de Pouvoir. Après le cinquième round, s'il souhaite changer les avantages que lui apporte le Nœud, il devra réussir un nouveau test. En cas d'échec, la marge d'échec déterminera les terribles conséquences qu'aura à subir le personnage, telles qu'indiquées dans le **Tableau 19**.

Un Nœud de magie ne tient absolument pas compte des modificateurs de Pouvoir non naturels du personnage. C'est-à-dire que les sorts et autres moyens inhabituels qui augmentent cette caractéristique sont considérés comme n'ayant pas d'effet lors du test de Pouvoir.

TABLEAU 18 : AMÉLIORATION DE LA MAGIE

Bénéfice	Modificateur à la difficulté
AMR +10	NA
AMR +20	+1
AMR +30	+2
AMR +40	+3
AMR +50	+4
AMR doublée	+5
AMR triplée	+6
AMR quadruplée	+7
AMR quintuplée	+8
Dépense de la moitié du Zéon	+2
Aucune dépense de Zéon	+4
Niveau maximum +1	+1
Niveau maximum +2	+2
Niveau maximum +3	+3
Niveau maximum +4	+4
Niveau maximum +5	+5
Projection magique +25	+1
Projection magique +50	+2
Projection magique +75	+3
Projection magique +100	+4
Haute Magie	+1
Magie Divine	+8

AMR +X : Ce bonus s'ajoute à la base d'AMR du personnage lorsqu'il lance n'importe quel type de sort. Il n'est pas possible de choisir ce type d'avantage deux fois, ni de le combiner avec celui qui multiplie l'AMR.

Multiplieur d'AMR : Double, triple, quadruple ou quintuple la valeur d'AMR du personnage. Il n'est pas possible de choisir ce type d'avantage deux fois, ni de le combiner avec celui qui accorde des bonus à l'AMR.

Dépense de la moitié du Zéon : Le personnage dépense moitié moins de Zéon pour lancer des sorts (mais il doit toujours accumuler du Zéon normalement pour les utiliser).

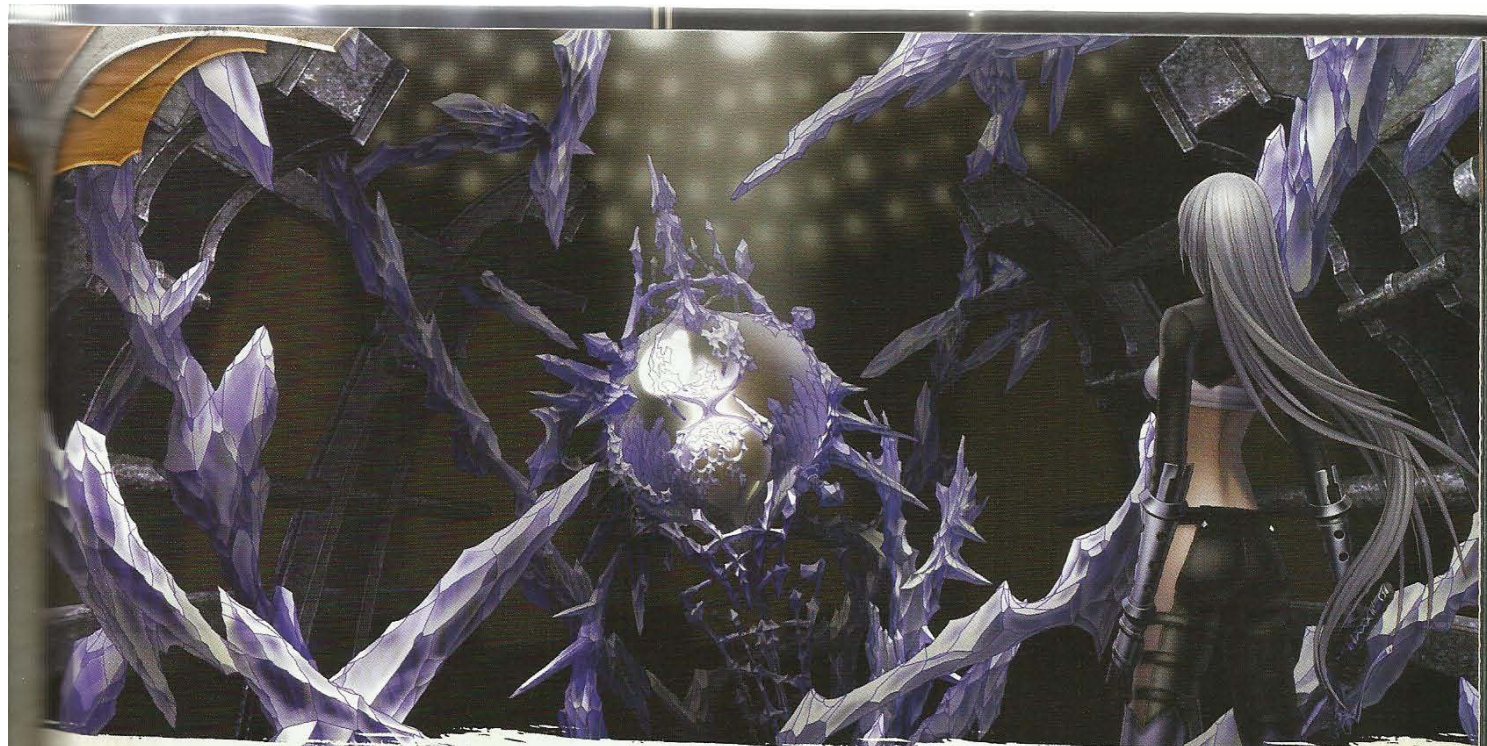
Aucune dépense de Zéon : Le personnage ne dépense pas son Zéon en lançant des sorts, mais les énergies du nœud.

Niveau maximum +X : Le sorcier augmente d'un et cinq points son Intelligence pour calculer le potentiel maximum de ses sorts. Il n'est pas possible de choisir ce type d'avantage deux fois.

Projection magique +X : Le sorcier obtient un bonus à sa Projection magique. Il n'est pas possible de choisir ce type d'avantage deux fois.

Haute Magie : Un sorcier avec une Gnose inférieure à 25 est capable de lancer un sort de haute magie. S'il s'agit d'un sort maintenu, le lanceur peut le maintenir actif autant de temps qu'il le souhaite tant qu'il est proche du nœud et qu'il paye son coût de maintien. Mais une fois qu'il s'en est éloigné, le sort perd son pouvoir dans un délai maximum d'un jour.

Magie Divine : Un sorcier avec une Gnose inférieure à 40 peut lancer un sort de magie divine. S'il s'agit d'un sort maintenu, le lanceur peut le maintenir actif autant de temps qu'il le souhaite tant qu'il est proche du nœud et qu'il paye son coût de maintien. Mais une fois qu'il s'en est éloigné, le sort perd son pouvoir dans un délai maximum d'un jour.



TABEAU 19 : ECHec EN MAGIE

Echec au test de Pouvoir	Résultat
1 à 3	Choc surnaturel
3 à 6	Consommation spirituelle
7+	Incréation

Choc surnaturel : Le sorcier subit automatiquement un malus de -120 à toutes ses actions et perd la moitié de ses points de vie actuels. Il récupère ces deux pertes à un rythme de 10 points par jour, quel que soit son niveau de régénération ou les moyens surnaturels employés. De plus, il devra réussir un test de présence contre une difficulté de 140 ou perdre un point de Pouvoir tous les 10 points de marge d'échec.

Consommation spirituelle : L'âme du sorcier est en partie consumée par le pouvoir du Nœud, le laissant inconscient pendant un laps de temps indéterminé (qui peut aller de quelques heures à des années entières), et détruisant complètement sa capacité à utiliser la magie jusqu'à la fin de ses jours. À partir de ce moment, on considère que le personnage n'a plus le Don mystique, avec tout ce que cela entraîne.

Incréation : L'existence du sorcier est totalement consumée par le pouvoir du Nœud, qui l'annihile complètement sans aucun espoir de salut.

Invocations dans les Nœuds

Tout comme pour la magie, tenter d'utiliser des compétences de convocation en se synchronisant avec les énergies d'un Nœud est terriblement risqué car, si le convocateur augmente de façon exponentielle ses pouvoirs, il court également des risques incroyables à cause d'une possible surcharge.

En lançant une invocation dans un Nœud, un personnage peut essayer d'augmenter n'importe laquelle de ses compétences de convocation par tranches de 50 points, et les possibilités de faire une Maladresse augmenteront en parallèle par tranches de 5 points, jusqu'à un maximum de +250 à la compétence et de +25 au seuil de Maladresse. Par conséquent, un convocateur pourra déclarer qu'il souhaite un bonus de +100 points à la compétence Dominer, mais il augmentera aussi de 10 points sa possibilité de faire une Maladresse. Malheureusement, si le résultat est une Maladresse, les bonus acquis grâce au nœud s'inversent, retirant à sa compétence la valeur qu'il souhaitait y ajouter.

De plus, le personnage peut déclarer qu'il souhaite réduire de moitié sa dépense en Zéon en appliquant un +10 à sa probabilité de Maladresse, ou faire en sorte que la convocation ne lui coûte aucun Zéon en appliquant un +20.

Pouvoirs Psychiques dans les Nœuds

De façon plus limitée, les Nœuds augmentent également le Talent psychique des mentalistes, renforçant leurs matrices et les pouvoirs qui y sont associés. À ce sujet, un Nœud agit de manière similaire qu'avec les compétences magiques d'un sorcier, en appliquant des augmentations spécifiques à la difficulté du test de Pouvoir selon les avantages choisis.

TABEAU 20 : AMÉLIORATION PSYCHIQUE

Bénéfice	Modificateur à la difficulté
Talent psychique +10	NA
Talent psychique +20	+1
Talent psychique +30	+2
Talent psychique +40	+3
Talent psychique +50	+4
Projection psychique +10	+1
Projection psychique +25	+2
Projection psychique +50	+3
Pouvoir de niveau 1	+1
Pouvoir de niveau 2	+2
Pouvoir de niveau 3	+3

Talent psychique +X : Ce bonus s'ajoute à au Talent psychique du personnage pour l'utilisation de tout type de pouvoir. Il n'est pas possible de choisir ce type d'avantage deux fois.

Projection psychique +X : Le sorcier obtient un bonus à sa Projection psychique. Il n'est pas possible de choisir ce type d'avantage deux fois.

Pouvoir de niveau X : Le personnage peut utiliser un pouvoir psychique du niveau spécifié auquel il n'aurait normalement pas accès, même s'il n'a aucune relation avec la discipline à laquelle il appartient.

TABLEAU 21 : ECHEC EN POUVOIR PSYCHIQUE

Échec au test de Pouvoir	Résultat
1 à 4	Choc psychique
5 à 8	Consommation spirituelle
9+	Incréation

Choc psychique : Le psy subit automatiquement une perte de 10 points de Fatigue et un malus de -60 à toutes ses actions. Le malus se récupère à un rythme de 10 points par jour, quels que soient les moyens surnaturels employés. De plus, il devra réussir un test de présence contre une difficulté de 140 ou perdre un point de Volonté tous les 10 points de marge d'échec.

Consommation spirituelle : L'esprit du psy reste partiellement détruit par le pouvoir du Nœud, le laissant inconscient durant un laps de temps indéterminé (qui peut aller de quelques heures à des années entières), et diminuant de moitié ses caractéristiques d'Intelligence et de Volonté.

Incréation : L'existence du mentaliste est totalement consumée par le pouvoir du Nœud, qui l'annihile complètement sans aucun espoir de salut.

Le Ki dans les Nœuds

Les Nœuds affectent à un moindre degré ceux qui tentent d'utiliser leurs compétences de Ki, car il est plus difficile de se synchroniser avec ces derniers qu'en utilisant des pouvoirs magiques. Malgré tout, un personnage peut essayer d'obtenir divers avantages tout comme le ferait un sorcier.

TABLEAU 22 : AMÉLIORATION DU KI

Bénéfice	Modificateur à la difficulté
Accumulations +1	+1
Accumulations +2	+2
Accumulations +3	+4
Dépense de la moitié du Ki	+2
Aucune dépense de Ki	+4

Accumulations +X : Le personnage augmente toutes ses accumulations de Ki de la quantité indiquée à la place du X. Il n'est pas possible de choisir ce type d'avantage deux fois.

Dépense de moitié du Ki : Le personnage dépense moitié moins de Ki en utilisant ses Techniques ou autres pouvoirs du Ki.

Aucune dépense de Ki : Le personnage ne dépense pas son Ki en utilisant les Techniques ou autres pouvoirs du Ki.

TABLEAU 23 : ECHEC EN KI

Échec au test de Pouvoir	Résultat
1 à 4	Choc physique
5 à 8	Consommation spirituelle
9+	Incréation

Choc physique : Le personnage subit automatiquement un malus de -60 à toutes ses actions et perd la moitié de ses points de vie actuels. Il récupère ces deux pertes à un rythme de 10 points par jour, quel que soit son niveau de régénération ou les moyens surnaturels employés. De plus, il devra réussir un test de présence contre une difficulté de 140 ou perdre un point de Volonté tous les 10 points de marge d'échec.

Consommation spirituelle : Les énergies physiques du personnage sont partiellement détruites par le pouvoir du Nœud, le laissant inconscient durant un laps de temps indéterminé (qui peut aller de quelques heures à des années entières), et diminuant de moitié ses accumulations et ses valeurs de réserve maximum de Ki de façon permanente.

Incréation : L'existence du personnage est totalement consumée par le pouvoir du Nœud, qui l'annihile complètement sans aucun espoir de salut.

Autres modificateurs

En plus des avantages mentionnés, il existe certains modificateurs spéciaux au test de Pouvoir d'un nœud, qui sont décrits dans le **Tableau 24**.

TABLEAU 24 : AUTRES MODIFICATEURS

Modificateurs	Modificateur à la difficulté
Nœud chaotique ou corrompu	+1 à +5
Nœud contrôlé	-1 à -3
Premier lien	+1

Nœud chaotique ou corrompu : Certains nœuds ont des énergies particulièrement dangereuses car ils sont corrompus ou altérés. Dans ces cas, le test de Pouvoir augmente sa difficulté d'une valeur comprise entre +1 et +5.

Nœud contrôlé : Essayer de créer un système de contrôle pour un nœud est extrêmement compliqué, mais tout au long de l'histoire, des civilisations ont réussi à mettre au point des méthodes complexes pour manipuler leur force à moindre risque. Les nœuds contrôlés sont en général à l'intérieur d'immenses bâtiments, parfois grands comme des villes entières. Tout ce qui pénètre dans le noyau d'un nœud contrôlé réduit d'une valeur comprise entre -1 et -3 le test de difficulté, selon le degré de sophistication du système.

Premier lien : La première fois qu'un personnage tente de se lier à un nœud, il augmente de +1 la difficulté du test du fait de son manque d'expérience.

SANCTUM SANCTORUM

Un Sanctum Sanctorum ou Sanctuaire est un lieu surnaturel qu'un sorcier crée pour s'accorder avec ses compétences magiques. C'est son centre de pouvoir, un endroit unique dans lequel ses compétences surpassent son potentiel. Généralement, tous les grands sorciers et les archimages les plus puissants érigent toujours un Sanctum Sanctorum comme centre pour leurs opérations, un lieu où ils peuvent réaliser des merveilles dépassant l'imagination. Malheureusement, en créer un est extrêmement complexe, car il faut remplir une multitude de conditions spéciales et y investir beaucoup de temps, de moyens et de pouvoir. Pour commencer, un sorcier a besoin de trouver un site riche en magie et qui entre correctement en résonance avec ses propres énergies. Il doit y ériger une construction qu'il synchronise à la fois avec le pouvoir ambiant et celui de son âme. De plus, il doit réaliser un rituel mystique complexe qui lie son âme au Sanctuaire, finalisant ainsi le processus.

Créer un Sanctum Sanctorum

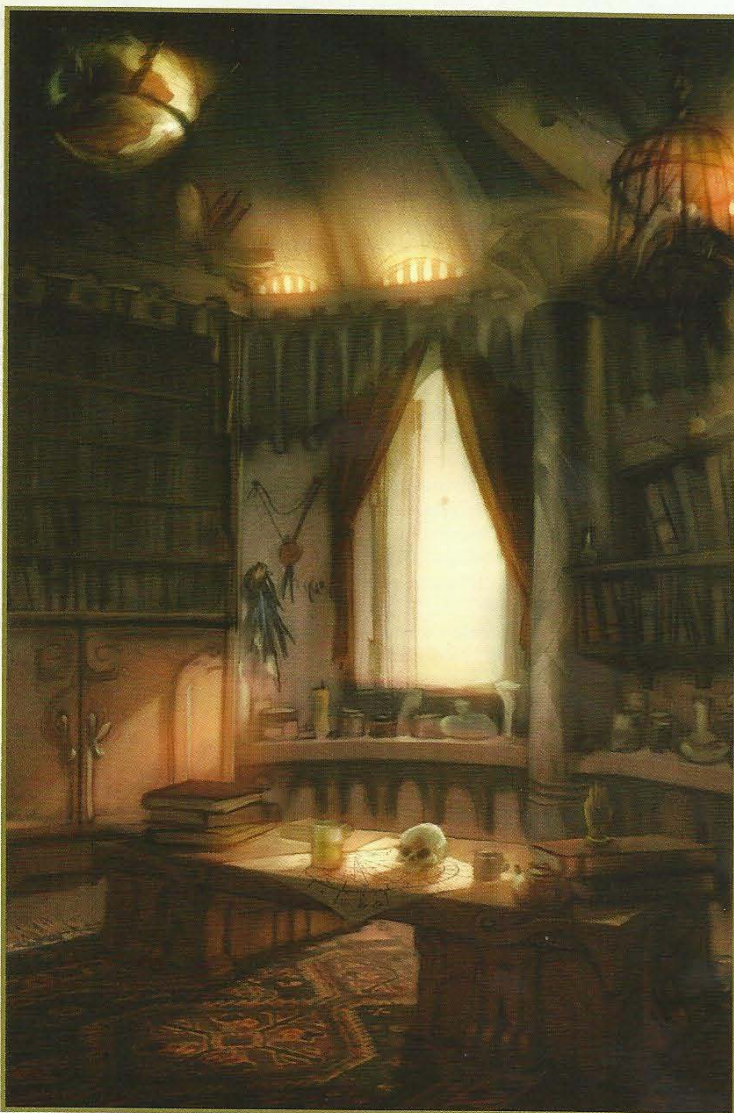
Dans le jeu, un mage peut décider de créer un Sanctum Sanctorum à tout moment en y investissant le temps et les moyens nécessaires. Une fois qu'il a trouvé le lieu qu'il considère comme approprié, il doit décider du niveau de pouvoir de son Sanctuaire, qui sera compris entre un et cinq. Naturellement, plus il est puissant et plus grandes seront les compétences qu'il accorde à son créateur lorsqu'il est à l'intérieur, mais ses conditions de créations et les sacrifices demandés sont d'autant plus grands.

Le niveau du Sanctum Sanctorum indique le nombre maximum d'effets mineurs et majeurs que peut sélectionner le mage. Chaque effet mineur choisi a un coût de 50 points de Zéon maximums ou, ce qui revient au même, le sorcier doit enlever 50 points du maximum de sa réserve totale de Zéon. Les effets majeurs ont quant à eux un prix bien plus élevé, car le personnage doit dépenser un point de sa caractéristique Pouvoir à chaque fois qu'il en choisit un. Donc, un mage qui créerait un Sanctuaire de niveau deux et choisirait cinq effets mineurs et un majeur devrait sacrifier 250 points de son maximum de Zéon et un point de Pouvoir.

Naturellement, rien n'oblige un personnage à choisir le maximum d'effets disponibles. Il est tout à fait possible qu'une personne qui crée un Sanctum Sanctorum de niveau trois choisisse simplement l'accès à huit effets mineurs et à aucun effet majeur.

Une fois qu'il a choisi les effets qu'il souhaite obtenir et qu'il a rempli toutes les conditions préalables, il doit pour terminer la création réaliser un rituel qui unit son âme à celle du lieu. Pour ce faire, il doit réussir un test d'Occultisme dont la difficulté est fixée par le niveau du Sanctuaire, comme indiqué dans le **Tableau 25**.

S'il échoue, la synchronisation avec le Sanctum Sanctorum avorte et le lieu est définitivement interdit au sorcier. Si celui-ci souhaite refaire une tentative, il devra soit tout reconstruire pour le créer à un niveau différent ou bien choisir un endroit différent. Malheureusement, si le rituel échoue de plus de deux niveaux de difficulté (c'est-à-dire s'il n'arrive même pas au niveau Très difficile pour un rituel qui requiert un résultat Absurde), le sacrifice se fait quand même et le sorcier n'a aucun moyen de récupérer le Zéon maximum ou les points de Pouvoir investis.



Conditions

Tous les mages, quelle que soit leur habileté, ne sont pas capables de créer un Sanctuaire de niveau élevé, car leurs âmes ne sont pas suffisamment puissantes pour se synchroniser avec de telles forces. De ce fait, chaque niveau de Sanctuaire requiert une certaine quantité de présence que le mage doit avoir atteint au minimum, tel qu'indiqué dans le **Tableau 25**.

De plus, selon le niveau du Sanctuaire, un sorcier doit investir une plus grande quantité de moyens pour le créer. Ci-après se trouve une liste décrivant les conditions les plus courantes qu'un Meneur de Jeu doit demander dans de telles circonstances.

Niveau 1 : Ce type de Sanctuaire demande peu de conditions, ni de composants uniques ou trop compliqués à obtenir. Il suffit simplement de faire des gravures sur le sol, des marques complexes avec du sang ou une préparation similaire. En fait, quelqu'un avec les compétences suffisantes pourra le faire sur une période allant de trois heures à un jour. Il pourra se situer dans une clairière, dans un grenier... Par beaucoup d'aspects, c'est le Sanctum Sanctorum d'un sorcier peu puissant ou celui improvisé par un archimage.

Niveau 2 : Ce type de Sanctuaire nécessite habituellement des bâtiments d'importance moyenne avec des gravures détaillées et un prix équivalent à celui d'une petite demeure. Toutefois, nul n'est besoin de composants surnaturels uniques. En moyenne, un mage doit investir entre une semaine et trois mois à élaborer les détails et à préparer le rituel d'union. Un Sanctum Sanctorum de ce style pourra être un grand sous-sol aménagé à cette fin, une pièce d'une bâtisse construite entièrement pour donner de la puissance à cette salle, ou à une accumulation de colonnes couvertes de runes au milieu d'un bois.

Niveau 3 : Comme pour le niveau précédent, mais en plus d'investir autant de temps et d'efforts, il faut deux à trois composants surnaturels uniques pour achever le Sanctum Sanctorum. Le centre du bâtiment pourra être fait d'os de dragon ou comporter un pentacle avec cinq artefacts mystiques incrustés à l'intérieur de colonnes.

Niveau 4 : Ces Sanctuaires puissants nécessitent une plus grande préparation, qui peut atteindre plusieurs années. Ce sont des constructions qui sont soit bien plus grandes, soit extrêmement complexes et faites de matériaux inhabituels. Par exemple, une tour entière pourra être construite afin que son dernier étage serve de Sanctuaire, alors que sa base sera forgée de métaux arcaniques et lustrée du sang d'animaux mythologiques.

Niveau 5 : Aussi appelés Magna Sacra Sanctum Sanctorums, cette classe de Sanctuaire regroupe les nœuds de pouvoir des archimages les plus puissants. Ce sont des lieux uniques dans lesquels leurs maîtres deviennent pratiquement des demi-dieux. Un mage peut investir plus d'une décennie pour préparer un Sanctuaire de ce niveau, car il nécessite des constructions valant le prix d'une petite ville, de même que de nombreux composants uniques, d'artefacts avec un pouvoir élevé, ou le sacrifice d'individus spéciaux.

Effets Automatiques

Indépendamment des effets que le personnage choisit, un Sanctuaire possède de façon inhérente une série de qualités surnaturelles uniques. Tout d'abord, il est considéré comme un lieu mystique, et par conséquent ses parois et son sol sont chargés d'énergie.

De ce fait, à moins que le sorcier ne souhaite le contraire lors de sa création, ils sont considérés comme faits d'un matériau surnaturel, ne peuvent être pénétrés par des êtres immatériels et l'on ne peut pas s'y téléporter.

TABLEAU 25 : Créer un Sanctum Sanctorum

Niveau du Sanctuaire	Présence Requise	Effets Mineurs Max	Effets Majeurs Max	Rituel
Niveau 1	40+	3	0	Très Difficile
Niveau 2	50+	6	1	Absurde
Niveau 3	60+	9	2	Quasiment Impossible
Niveau 4	70+	12	3	Impossible
Niveau 5	85	15	4	Surhumaine

De plus, un Sanctum Sanctorum est un lieu magique, et donc quelqu'un qui essaie de faire une Évaluation magique à l'intérieur le reconnaîtra comme un nœud de pouvoir mystique. Enfin, un Sanctuaire est naturellement protégé contre les esprits mineurs et autres créatures surnaturelles de faible pouvoir. À moins que le sorcier ne le permette expressément, les créatures surnaturelles dont la présence est inférieure à la moitié de celle du sorcier seront incapables d'y entrer.

Effets Mineurs

Ci-dessous se trouve une liste des différents pouvoirs mineurs que peut obtenir le sorcier quand il est à l'intérieur de son Sanctum Sanctorum, et qu'il aura choisis au moment de sa création. Chaque effet choisi dans cette liste a un coût de 50 points de Zéon maximums ou, ce qui revient au même, le sorcier doit déduire 50 points du maximum de sa réserve totale de Zéon.

Augmentation de pouvoir : À l'intérieur du Sanctum Sanctorum, le mage obtient un bonus de +2 à sa caractéristique de Pouvoir. Cette compétence peut être choisie une seconde fois pour augmenter jusqu'à +3 le bonus à la caractéristique.

Résistance exceptionnelle : Le personnage obtient un bonus continu de +30 à toutes ses Résistances. Cette compétence peut être choisie une seconde fois pour augmenter jusqu'à un bonus de +50 ses Résistances.

Accumulation supérieure : Le mage reçoit un bonus de +10 à son AMR.

Sorts supérieurs : Tous les sorts du sorcier sont lancés avec un coût en Zéon réduit de 10 points ou, ce qui revient au même, un effet supplémentaire.

Augmentation de l'intellect : Le mage obtient un bonus de +2 à son Intelligence lorsqu'il doit calculer la valeur maximum de ses sorts.

Maintien entrelacé : Le coût de maintien requis pour un round des sorts du sorcier est désormais suffisant pour 5 rounds.

Augmentation de la régénération de Zéon : Le sorcier double sa régénération de Zéon quand il est dans le Sanctuaire.

Augmentation de l'espace : Le Sanctum Sanctorum d'un mage peut avoir des dimensions supérieures à la normale. Au lieu d'être limité à une seule pièce, le Sanctuaire peut occuper tout un édifice de petite dimension ou une installation similaire.

Occultation de la magie : Selon la volonté du mage, toute chose à l'intérieur du Sanctum Sanctorum peut obtenir un bonus de +150 à ses Résistances contre les détections surnaturelles. De plus, l'ambiance à l'intérieur du Sanctuaire n'est plus perçue comme un lieu surnaturel, sauf pour ceux que le sorcier a désignés.

Présence : Le mage peut connecter ses sens au Sanctum Sanctorum depuis n'importe où, créant à volonté une silhouette fantomatique de lui-même. Ce faisant, il n'est plus conscient du tout de ce qui l'entoure dans le monde réel, mais il voit et il ressent comme s'il était à l'intérieur de son sanctuaire. Le mage peut lancer des sorts par sa silhouette fantomatique comme s'il était présent, mais il réduit de moitié son AMR et ne bénéficie pas des bonus propres au Sanctuaire (car, tous comptes faits, son corps n'est pas vraiment là). S'il subit des dégâts basés sur l'énergie, la silhouette fantomatique se dissipe et le sorcier ne peut plus faire usage de celle-ci avant un jour entier.

Lien surnaturel : Le mage peut contrôler tous les objets surnaturels à l'intérieur du Sanctuaire et qui sont synchronisés à son essence sans avoir besoin de les toucher. Pour ce faire, il doit avoir utilisé cet artefact au moins une fois avant et l'avoir rituellement marqué. Par exemple, il pourra absorber du Zéon d'un réceptacle magique qui lui appartient sans avoir à le toucher, mais il ne pourra pas contrôler un objet surnaturel qui est la propriété d'une autre personne.

Sceau : Il augmente l'effet automatique et permet au sorcier d'interdire l'accès du Sanctuaire aux créatures dont la présence est inférieure de moitié à celle du sorcier, quel que soit son type, sa nature ou sa condition.

Infatigable : Le mage n'a pas besoin de dormir ni de se reposer tant qu'il est dans le Sanctuaire, et il récupère ses points de Fatigue à raison d'un par minute.

Effets Majeurs

Les Sanctum Sanctorums des archimages les plus puissants ont normalement des pouvoirs majeurs. Dans cette partie sont regroupées quelques-unes de ces compétences, choisies par le sorcier au moment de sa création. Il faut avoir en tête que chacun de ces effets nécessite le sacrifice d'un point de la caractéristique de Pouvoir du sorcier.

Immortel : Tant qu'il est à l'intérieur de son Sanctum Sanctorum, le corps de l'archimage n'a plus de points vulnérables (c'est-à-dire qu'il est immunisé aux effets des coups critiques qui n'entraînent pas d'amputation) et il multiplie par dix les points de vie négatifs qu'il peut supporter. Si vous utilisez les règles optionnelles d'Entre la Vie et la Mort, il obtient un bonus de +100 à sa RPhy quand il passe en points de vie négatifs et réduit d'un quart les malus qu'il subit dans cet état.

Contrôle du pouvoir surnaturel : L'archimage a une maîtrise quasiment absolue sur tout le pouvoir mystique canalisé à l'intérieur de son Sanctum Sanctorum, ce qui lui permet d'ajouter 20 points à son AMR. Pour les mêmes raisons, les sorciers qui essaient de lancer des sorts à l'intérieur de cette zone sans son autorisation expresse réduisent automatiquement de 30 points la valeur de leur AMR, et tous leurs sorts actifs diminuent de 30 points leur valeur en Zéon, et finissent par disparaître si leur valeur passe en-dessous de leur base. Les êtres avec une Gnose supérieure d'au moins 10 points à celle du sorcier ne sont pas soumis à cette limitation.

Nœud de récupération : Dans son Sanctum Sanctorum, l'archimage a une régénération de 8 ou double celle qu'il avait déjà si le résultat est supérieur à 8 (jusqu'à 14 au maximum), et il quintuple sa valeur de Régénération de Zéon.

Contrôle de l'espace : L'archimage contrôle l'espace dans son Sanctuaire de telle façon qu'il peut se déplacer ou déplacer un objet d'un endroit à l'autre de celui-ci. Cette compétence lui permet aussi de transporter d'autres êtres vivants contre leur volonté, mais dans ce cas ils peuvent résister en réussissant une RMy contre 80. Activer ce pouvoir ne nécessite pas d'accumuler de la magie, mais chaque fois qu'il est utilisé son coût en Zéon est équivalent à la présence de la chose ou de la personne transportée, et il est automatiquement retiré de la réserve de l'archimage.

Haut Archimage : L'archimage est capable de lancer des sorts à l'intérieur de son Sanctuaire comme s'il avait la compétence métamagique de Haute Magie.

Surface majeure : Le Sanctum Sanctorum de l'archimage peut avoir des dimensions inhabituelles, et atteindre la taille d'une petite ville ou d'un grand village.

Perfection physique : L'archimage obtient +2 en Dextérité, Force, Agilité, Constitution et Perception pendant qu'il est dans le Sanctuaire.

Destruction d'un Sanctum Sanctorum

De la même manière qu'ils sont créés, il existe une possibilité qu'un Sanctuaire soit détruit. Pour ce faire, il suffit d'endommager de façon irréversible la structure de base de celui-ci, ou de détruire tous les objets surnaturels uniques qui lui donnent son pouvoir. Dans ce cas, le mage perd de façon irréversible tout ce qu'il a sacrifié pour le créer, et qui meurt avec le Sanctum Sanctorum.

Toutefois, un sorcier peut tenter de détruire volontairement son Sanctuaire, en défaisant délicatement les liens qui l'attachaient au lieu. Dans ce but, il doit réaliser un rituel qui nécessite un test d'Occultisme d'une difficulté équivalente à celle utilisée pour créer le Sanctum Sanctorum à l'origine. En cas de succès, il récupère le Zéon et le Pouvoir qu'il y avait investi.

INDEX

A

Abel 16, 111, 112, 116
 Aeon 11, 58, **59**, 60, **61**, 63, 64, 65, 66, 67, 71, 72, 73, 75
 Aerial ul del Sylvanus 85
 Affinité spirituelle 16
 Aityr 116
 Akasha **113**, 114
 Albéria 16, 116
 Ambre 85
 Ambrose Magus 81
 Aramien 111
 AMR 7, 11, 13, 16, 17, 24, 25, 27, 28, 29, 89, 90, 91, 92, 96, 97, 120, 122, 126
 Anassilish 79
 Ancre Oxydée **83**, 84
 Antim Sanskar 111
 Appeler les esprits 16
 Apprentissage magique graduel **7**, 11
 Arcana Shephirah 9, 11, **20**, **22**
 Archana **83**, 84
 Arracher le Don 112
 Arturia 78
 Asakura 75
 Ashurian 81
 Assurance défensive 21, 22, **26**
 Avantages Métamagiques 7, 9, 11, 20, **22**, 23, 28
 Avatar 21, **25**, 26
 Azathoth 81

B

Bâton des Rois 80
 Behemoth **66**, 67, 116
 Belasarius 116
 Bellum Domini Archanum 22
 Bénédiction de la Récolte 111
 Blutige Rose 74
 Boucle existentielle 21, **26**
 Boucliers renforcés 21, **22**
 Briser les résistances 21, **28**
 Byakko **70**, 71, 115

C

Causalité **103**, 104
 Chaos **31**, 32
 Chamanisme 12, **15**
 Charon 63, 115
 Chinomi 75
 Claudius **74**, 75
 Cognos Archanum **22**, **28**
 Compassion 101, **102**
 Concentration mystique 21, **28**
 Connaissance 46
 Contrôle de l'énergie 21, 22, **27**
 Contrôle de l'espace 21, **27**, 126
 Convocation 5, **10**
 Convocation en masse **10**, 11
 Convoquer 10, 11, **58**
 Couardise 100, **102**
 Courage 102
 Créer un Lien 113

D

D'anjayni 14, 61, 79, 112
 Daimah 115
 Daldevar 79
 Déchirer l'Essence 112
 Deimos 115
 Delacroix 117
 Détection 114
 Deva 4, 10, 60, 61, 65, 113, 114
 Dhanyata 114
 Distance augmentée 21, **28**
 Dominer 10, 89, 123
 Don Incomplet 11
 Double sort 21, **29**
 Double sort inné 21, **27**
 Druaga **65**, 66
 Duk'Zarist 85, 111, 115
 Dus Vodoun 114

E

Effets persistants 21, **24**
 Eiko 75
 Eir **62**, 115, 116
 Électromagnétisme **104**, 109
 Élévation 21, **25**
 Éliminer les protections 21, **23**
 Eilium lacrimae 116
 Empereur Doré 85, 115
 Empereur Éternel 115
 Enamon **59**, 114
 Enchanter 111
 Endurance aux dégâts surnaturels 21, 22, **27**
 Entrelacement de sorts 21, 24, **28**
 Ephesus 113
 Epiridaltis 115
 Ère du Chaos 74
 Erialkathes **111**, 116
 Érudition défensive 20, 21, **23**
 Érudition offensive 20, **23**, 24
 Esoteris Archanum **22**, **26**
 Essence Sheele 11
 Et Versiculum Mortem 117
 Etheldrea 115
 Ethelthryth **61**, 62
 Étude sur la Mutabilité de la Magie dans l'Âme Humaine 116
 Évaluation magique 7, 26 81, 114, 115, 116, **118**, 126
 Exploitation de l'énergie physique 21, **25**
 Extraits de Lhenas 116
 Extraversion 101

F

Faciliter le Passage **111**, 114
 Familier 11, 89, 90
 Filtre d'Amour 111, 114
 Flux des Âmes 6, 10, 14, 16, 63, 67, 72, 111
 Folie 101
 Forme de l'Âme 89, **90**, 91, 99
 Forseti **63**, **64**, 116
 Funkei 75

G

Galgaliel 60
 Garuda **60**, **115**

Genbu **68**, 69, 71, 115
 Ghestalt Noah Orbatos 85
 Gnose 10, 26, 27, 29, 31, 32, 40, 51, 52, 53, 55, 57, 65, 66, 67, 68, 72, 82, 90, 91, 111, 118, 120, 122, 126
 Grande Bête 59, 60, 62, 63, 64, **66**, 73, 77
 Grande créature 11, **58**, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 73, 77, 82
 Grimoire **114**, 115, 116, 117
 Gardien 113
 Guerre 33
 Guerre de Dieu 116
 Guerre de l'Obscurité 62, 85, 117
 Gygjur **77**, 116

H

Hadès 80
 Hatherell 82
 Héritage de Sang 73, 77
 Hermital 116
 Hermod **59**, 116
 Holst **86**, 87, 113, 116
 Huginn **60**, 116
 Hypersensibilité 109

I

Idea **60**, 114
 Idun **61**, 115, 116
 Illean **111**, 116
 Illusioniste 5, 18
 In Mortis Vox 113
 Incantation 5
 Incarnation 72
 Incrément destructif 21, **22**
 Infection Animique 119, **120**
 Infection environnementale 16, **120**
 Infection surnaturelle 119, **120**, 122
 Inquisition 116
 Interférence Mystique 119, 120
 Introversion 101
 Invocation 4, 10, 11, **58**, 72, 88, 123
 Irth 112
 Itzi 76, 112, 114

J

Jashu 115
 Josiah Giovanni 81

K

Kagutsuchi **64**, 69
 Kalandra Ilmora 116
 Kalidus 79
 Kami 12, 13, 64, 67, 68, 69, 70, 75, 85, 112
 Kannawa 114
 Karasu no Yoru **13**, 115
 Keith Sith 116
 Kha-nefer 78
 Kirin 71
 Kristoff Bartholomew Alexander Samuel **82**, 83

L

La Trinité des Bêtes **66**, 67
 Lannet 13, 115
 Latin 114, 115, 116, 117
 Le Don mystique 4, **6**, 7, 10, 11, 17, 26, 47, 62, 73, 81, 90, 110, 112, 115, 120, 123

Le Vendeur 71
 Les Bêtes Cardinales 67
 Léviathan **66**, 67
 Lien physique 14, 15
 Lier **10**, 11, 88, 89
 Lignes du Dragon 16, 122
 Lileth 116
 Lillium 16, 82, 111, 116
 Lim Sidhe 74, 77, 82, 116
 Linx Kazte Hex 73
 Literae 35
 Livre des Morts 117
 Livres de Magie 5
 Lix Tetrax 60
 Loly Ann 84
 Lugnadh Fraed 111, 115, 116
 Lumen 116
 Lumière 108
 Lumina Magna 112
 Luminus Lacrimae 116

M

Macahuitl **76**, 77
 Mage 5
 Magicien 5
 Magie Combinée 21, **24**
 Magie Naturelle 12, **17**, 18
 Magie occulte 21, **26**
 Magie vitale 4, 21, 22, **26**
 Mahotai 115
 Maintien 13, 21, 27, 29, 30, 89, 103, 126
 Malédiction de Quezail 112, 115
 Marionette Dash 84
 Marionette Motobu 84
 Marionette Ren 84
 Mémoires d'Etheldrea 115
 Mentaliste 5
 Metamagister: Doubles dégâts 21, **23**
 Metamagister: Haute Magie 21, **29**
 Metamagister: Maintien amélioré 21, **27**
 Metamagister: Zéon illimité 16, 21, **26**
 Mikheth 78
 Mjolnir 82
 Mort 37
 Mournehäven 86, 87
 Muninn 60, 116
 Musique 39
 Mystique 4
 Mythes et légendes Lillium des Éditions Labra 116

N

Naaga **59**, 114
 Nathaniel 111, 116
 Natura 31, 32, 52, 53, 68, 72, 112
 Nécromant 5
 Nécropole 78
 Nepranus 115
 Nerval **74**, 116
 Nestor **74**, 75
 Niveau de Magie 7, 8, 9, 11, 20, 22, 98, 114
 Noblesse 40
 Noeud **122**, 123, 124
 Non mort 10, 38, 79, 117
 Notes de Deimos 115
 Nothung 77
 Nouveau Continent 14
 Nuruel Nux 114
 Nyu Dai 115

O

Occultiste 5
 Oeil de l'Ouragan 82
 Ofuda 13
 Oni **75**, 115
 Onmyodo 12, 13, 115
 Onmyodo No Tenshi 115
 Onmyoji 12, 13
 Optimisation de sorts 21, **28**
 Ordre de Magus 4, 81
 Ordre de Yehudah 5, 114
 Ordre Ultime 113
 Orochi 64, 75

P

Paix 42
 Pandora **63**, 64, 114
 Parler avec les Morts 113
 Patrons mentaux 100, 101, 102
 Péché 44
 Permanence 112
 Pertho Foilant 116
 Pierre de Lien 114
 Pister la Magie 114
 Possesseur du Don 5
 Potestas Archantum 22, **24**
 Pouvoirs mentaux 100, 103
 Précision mystique 21, **22**
 Présent d'Uruz **86**, 87
 Projection magique 14, 16, 17, 20, 21, 23, 24, 28, 34, 43, 49, 56, 68, 70, 78, 79, 80, 81, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 122
 Projection magique prédéterminée 21, **24**
 Protection contre le Mal 112
 Protection dans les Rêves 111
 Psychique 5
 Psychopathie 101

Q

Quezcacatl 76

R

Rah 4, 72, 116
 Raksasha **61**, 114
 Récupération de Zéon 7, 24
 Régénération Zéonique améliorée 21, **25**
 Révoquer **10**, 11
 Rite d'Ephesus **113**, 116
 Rite d'Erebus **111**, 114
 Rite de Némésis 113
 Rituel 12, 13, 14, 15, 88, **110**, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 124, 125, 126
 Rompre les Liens 112
 Ruatha Synn 82, 116

S

Sactus Miraculum 116
 Sainte Lucia de Valvona 116
 Samael **114**, 115
 Samsara **12**, 13
 Sanctum Sanctorum 118, **124**, 125, 126
 Sang 14, **48**, 49
 Saniwa no Kagami 112
 Sapta Vedas 114
 Schweinerei 74
 Seiryuu **68**, 71, 115
 Sennos Pesanta Somnis 114
 Sentir la Magie 21, **26**
 Seuil 54
 Seuil d'invulnérabilité 40, 66, 67, 80, 82, 85, 95, 112

Sheele **11**, **88**
 Shinigami 115
 Shivat 13, 115
 Silfur 85
 Soleil Noir 117
 Songes 50
 Sorcier 5
 Sorcier naturel 11
 Sort 5
 Sort inné supérieur 21, **29**
 Sort spécialisé 21, **28**
 Sortilège 5
 Sphère métamagique 9, **20**, **22**
 Srebro 85
 Stygia 78
 Suzaku **69**, 70, 71, 115
 Sylvain 60, 85, 112, 116

T

Tawil At-U'mr 71
 Technique de Ki 27, 73
 Téléportation 106
 Temps 51
 Terras Ex Gaia 116
 Thanatos 63
 Thaumaturge 5
 Thirguzil 114
 Tol Rauko 114, 115
 Transmission de Magie 21, 22, 27
 Tsukiyomi 67, 114

U

Uber Spiegel 115
 Ull Ni Perdura 116
 Ultwe'alarie 86
 Umbra Sigma 115

V

Valkyrie 62
 Varja 12, 13, 64, 71, 112, 115
 Veles 62
 Vélacité forcée 21, **27**
 Veras **112**, 114
 Verhexen **73**, 74
 Versatilité métamagique 11
 Vide 56
 Vieux Continent 16, 115, 116, 117
 Vodoun 12, **14**, 15, 112
 Voie secondaire 30
 Voir les Esprits 112

W

Wang Shou Bo **85**, 86
 Wonne Stieg 74

Y

Yagarema 67, 85
 Yamato 115
 Yvah 115

Z

Zelber 85
 Zéon 4, **6**, 7, 8, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 58, 86, 88, 89, 110, 111, 118, 120, 122, 123, 124, 125, 126
 Zhorne Giovanni 78
 Ziz 66, 67
 Zone accordée 120
 Zone enchantée 118
 Zone spirituelle 16
 Zone étanche 52, 112, **120**
 Zone renforcée 21, **23**

ACCUMULATION MAGIQUE

Base :

Multipli. :

Spécial :

AMR :

Spécial :

AMR :

ZÉON	
Base :	
Pouvoir :	
Classe :	
Spécial :	
TOTAL :	

Spécial :

TOTAL :

ACTUEL

PROJECTION MAGIQUE

Base :

Dextérité :

Spécial :

Total :

Total :

DÉFENSIF

MAGIE INNÉE	
Base :	
Spécial :	
TOTAL :	

TOTAL :

Diagramme du Niveau de Voie (Way Level) :

- ESSENCE** (au sommet)
- EAU** (à gauche)
- TERRE** (à droite)
- CRÉATION** (au centre supérieur)
- OBSCURITÉ** (à gauche du centre)
- NÉCROMANCIE** (au centre, entouré d'un cercle pointillé)
- LUMIÈRE** (à droite du centre)
- DESTRUCTION** (au centre inférieur)
- AIR** (à gauche du bas)
- FEU** (à droite du bas)
- ILLUSION** (au bas)

Le diagramme est une structure géométrique complexe où les concepts sont reliés par des lignes, formant un réseau de relations. Les concepts sont disposés en cercles, certains à l'extérieur et certains à l'intérieur d'une structure principale.

NIVEAU TOTAL

UTILISÉ

DE SORT

INTELLIGENCE

x10

x20

x30

x40

x50

RÉSISTANCES	BASE	CARRÉ	MOD	SPE.	TOTAL
PRÉSENCE					
PHYSIQUE		CON			
MALADIES		CON			
POISONS		CON			
MYSTIQUE		POU			
PSYCHIQUE		VOL			

PSYCHIQUE

Pou

100

POINTS DE CRÉATION

DÉSAVANTAGES	

[illegible][illegible]

Cost

CONVOCAION		CAR	BASE	MOD	CLASSE	SPÉ	TOTAL
[]	Convoquer	POU	_____ + _____	_____ + _____	_____ + _____	=	
[]	Dominer	VOL	_____ + _____	_____ + _____	_____ + _____	=	
[]	Lier	POU	_____ + _____	_____ + _____	_____ + _____	=	
[]	Révoquer	POU	_____ + _____	_____ + _____	_____ + _____	=	

SE SF

TOTAL

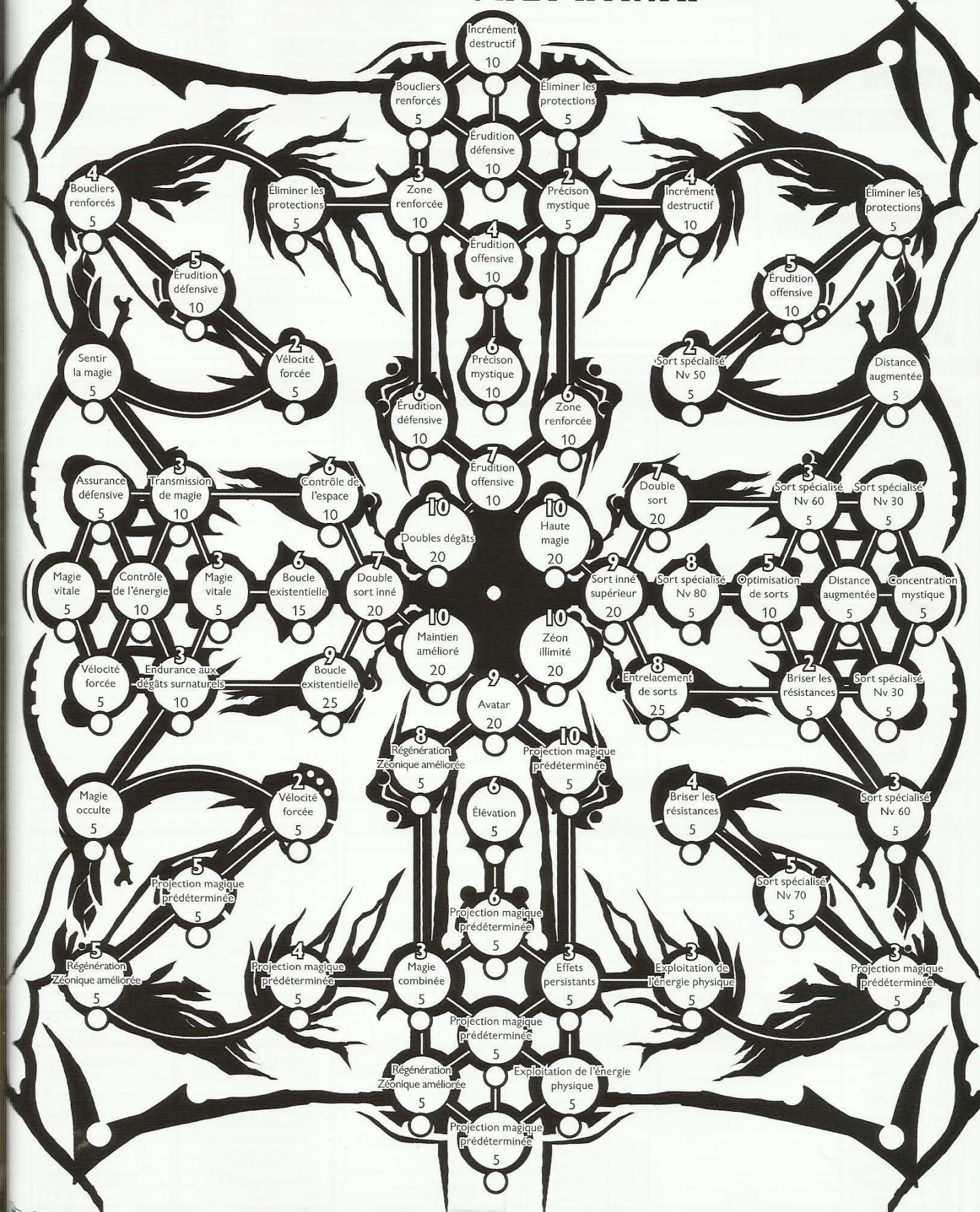
$$\begin{array}{r} + \\ \hline \end{array}$$
$$\begin{array}{r} + \\ \hline \end{array}$$
$$\begin{array}{c} + \\ - \end{array}$$

SPÉCIALISATION _____

[illegible][illegible][illegible][illegible]

RÉGÉNÉRATION ZÉONIQUE

RESTANTE



Volonté :	
Bonus PPP :	
Spécial :	
TOTAL :	

Base:

PPP libres :

Base :	
Dextérité :	
Spécial :	
TOTAL :	

1.		3.	
2.		4.	

[illegible]

EFFECT

DIEF

AVANTAGES

ADVANTAGES	

DÉSAVANTAGES

POUVOIRS PSYCHIQUES

N° D'ATTACHES

POUVOIR	NIVEAU
---------	--------

20	Routinière	
40	Facile	
80	Moyenne	
120	Difficile	
140	Très Difficile	
180	Absurde	
240	Quasi Impossible	
280	Impossible	
320	Surhumaine	
440	Zen	

ACTION
MAINTIEN
BONUS

POUVOIR NOUVEAU

20	<i>Routinière</i>	
40	<i>Facile</i>	
80	<i>Moyenne</i>	
120	<i>Difficile</i>	
140	<i>Très Difficile</i>	
180	<i>Absurde</i>	
240	<i>Quasi Impossible</i>	
280	<i>Impossible</i>	
320	<i>Surhumaine</i>	
440	<i>Zen</i>	

PATRONS MENTAUX COUT

THIRD MONTH		0001
MODIFICATEURS		

MODIFICATEURS

Pouvoir	Niveau
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

20	Routinière	
40	Facile	
80	Moyenne	
120	Difficile	
140	Très Difficile	
180	Absurde	
240	Quasi Impossible	
280	Impossible	
320	Surhumaine	
440	Zen	

ACTION
MAINTIEN
BONUS

POTYON		NUVEAU	
--------	--	--------	--

20	Routinière	
40	Facile	
80	Moyenne	
120	Difficile	
140	Très Difficile	
180	Absurde	
240	Quasi Impossible	
280	Impossible	
320	Surhumaine	
440	Zen	

Pouvoir		Notaire
---------	--	---------

20	Routinière	
40	Facile	
80	Moyenne	
120	Difficile	
140	Très Difficile	
180	Absurde	
240	Quasi Impossible	
280	Impossible	
320	Surhumaine	
440	Zen	

POUVOIR	NIVEAU
---------	--------

20	Routinière	
40	Facile	
80	Moyenne	
120	Difficile	
140	Très Difficile	
180	Absurde	
240	Quasi Impossible	
280	Impossible	
320	Surhumaine	
440	Zen	

ACTION
MAINTIEN
BONUS

Pouvoir	Niveau
---------	--------

20	Routinière	
40	Facile	
80	Moyenne	
120	Difficile	
140	Très Difficile	
180	Absurde	
240	Quasi impossible	
280	Impossible	
320	Surhumaine	
440	Zen	

Donnerstag Freitag Samstag Sonntag

20	Routinière	
40	Facile	
80	Moyenne	
120	Difficile	
140	Très Difficile	
180	Absurde	
240	Quasi Impossible	
280	Impossible	
320	Surhumaine	
440	Zen	

POUVOIR **NOUVEAU**

20	Routinière	
40	Facile	
80	Moyenne	
120	Difficile	
140	Très Difficile	
180	Absurde	
240	Quasi Impossible	
280	Impossible	
320	Surhumaine	
440	Zen	

ACTION

MAINTIEN

BONUS

Pouvoir		Niveau	
---------	--	--------	--

		NIVEAU
20	Routinière	
40	Facile	
80	Moyenne	
120	Difficile	
140	Très Difficile	
180	Absurde	
240	Quasi Impossible	
280	Impossible	
320	Surhumaine	
440	Zen	

Pouvoir Nom

20	Routinière	
40	Facile	
80	Moyenne	
120	Difficile	
140	Très Difficile	
180	Absurde	
240	Quasi Impossible	
280	Impossible	
320	Surhumaine	
440	Zen	

LOCALISATION

[illegible][illegible][illegible][illegible]

LOCALISATION

[illegible][illegible][illegible]

ILLUSTRATION DE PERSONNAGE

QUANTITÉ

11/1/2010

QUANTITÉ



QUANTITÉ

1000000

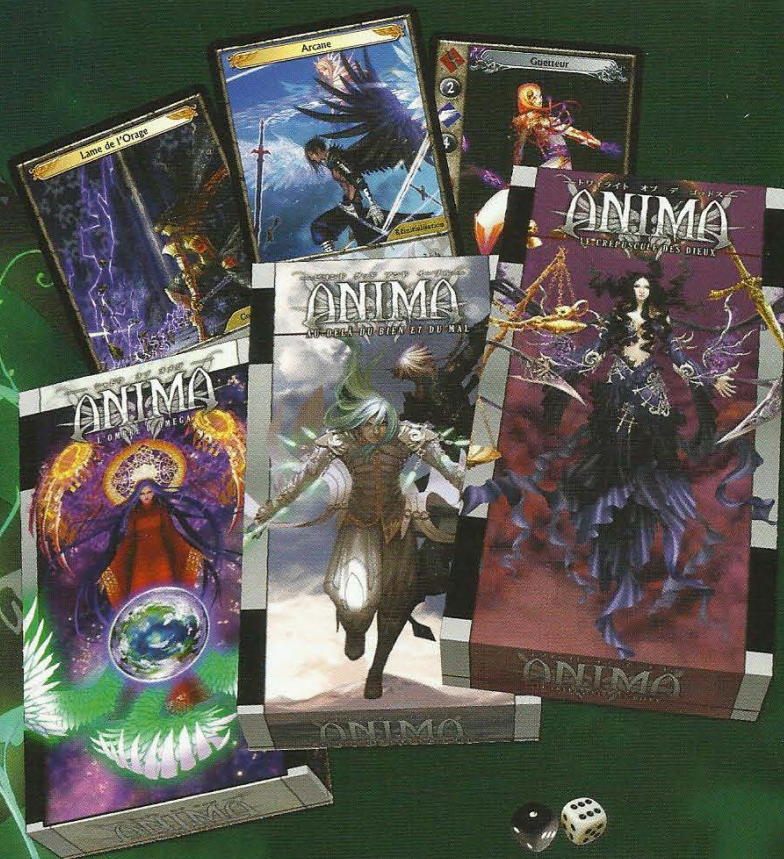
--	--

NOURRITURE

BOISSON

1000000

© 2000 Blackwell Science Ltd



L'univers extraordinaire d'Anima dans un jeu de cartes non collectionnable.

Vivez de grandes histoires et sauvez Gaïa des périls qui la menacent.

Avec deux jeux totalement indépendants mais compatibles; l'Ombre d'Omega et Au-delà du Bien et du Mal vous pourrez vivre des aventures innombrables et des campagnes épiques. Goûtez au monde d'Anima en jouant avec un seul chapitre ou en combinant les deux pour multiplier le frisson de l'aventure.

Dans Anima, le jeu de carte non collectionnable vous formerez et dirigerez un groupe de héros. Avec eux, vous explorerez des endroits merveilleux et dangereux et vous accomplirez des missions extraordinaires. Vous devrez affronter non seulement les périls du monde d'Anima, mais aussi vos amis qui essaieront de vous devancer en terminant la Mission Finale. Mais pour vous aider, vous aurez à votre disposition de nombreuses cartes puissantes, pouvoirs stupéfiants et sombres complots qui vous permettront de vous sortir de toutes les situations, si vous faites preuve d'imagination et d'audace.

シャドウ オフ ギャガ
ANIMA
 CARD GAME

フィアト・ルクス

ANIMA

BEYOND FANTASY

*Je ne suis pas un dieu...
Ni un démon...
Je suis au-dessus de ces concepts.
Je suis plus ancien que le temps.
Créé par la volonté du Monde
Je suis... La Magie.
Même les cieux se mettront à trembler.*

Arcana Exxet: Les Secrets du Surnaturel est un livre dédié au monde de la magie et aux plus incroyables des pouvoirs surnaturels. Dans ses pages, vous trouverez une infinité de nouvelles compétences mystiques, capacités psychiques, sorts, invocations et règles optionnelles avec lesquels vous pourrez diversifier le pouvoir de vos personnages à des niveaux dont vous n'auriez même pas pu rêver. Préparez vous pour la fin. Un monde comme vous ne l'auriez jamais imaginé est enfin à votre portée.

Vous trouverez dans ce livre :

DE NOUVEAUX SORTS ET POUVOIRS PSYCHIQUES : plus d'une centaine de sorts d'Accès Libre formant de nouvelles sous-voies pour la spécialisation de la magie comme l'Ordre et le Chaos, ainsi que de nouvelles disciplines mentales comme Lumière et Téléportation.

LES SPHÈRES MÉTAMAGIQUES : Un système complexe et innovant pour les pouvoirs mystiques qui permettra à vos personnages de personnaliser complètement les capacités surnaturelles liées à leurs sorts.

LES THÉORÈMES MAGIQUES : Un nouveau système de magie qui permettra à vos personnages de recréer la réalité en utilisant leur pouvoir différemment.

LES RITUELS ARCANIQUES : Les règles pour réaliser des rituels occultes qui vous permettront de faire de la magie sans en avoir le Don.

LES SHEELES : Créatures uniques nées de l'âme même de la magie qui s'unissent aux personnages pour leur octroyer des avantages et pouvoirs sans égaux.

CONVOCATION : De nouvelles invocations, Aeons et Grandes Bêtes. Des règles pour les Incarnations, le pouvoir de personnifier un être de légende tandis qu'il réside dans l'âme du convocateur, lui accordant des capacités uniques.

ET BEAUCOUP PLUS : De nouveaux Avantages Surnaturels et Patrons Psychiques, des Règles Optionnelles pour le fonctionnement de la magie dans des ambiances différentes, les Noeuds de Pouvoir Existentiel ou comment créer un Sanctum Sanctorum.

edge

WWW.EDGEENT.COM

ARCANA EXXET UBIAN11
29,95€ ISBN: 978-84-96802-43-8

EAN 13

9 788496 802438

