

Arcanes



Règles de Magie

Compétence de Voie

Contrairement aux autres compétences, les compétences de Voies n'ont pas de Caractéristique associée. Elles sont donc égales à leur Degré d'Apprentissage et s'échelonnent

entre 1 et 10. La compétence dans une Voie détermine la Colère au-delà de laquelle la divinité rejettera de sa Voie son Prêtre.

Jeu de Carte

La magie dans Pavillon Noir utilise deux jeux de cinquante deux cartes et un joker. Lorsque le prêtre est sorti de sa transe, il bat les cartes. Si plusieurs joueurs ou même le Maître de jeu, utilisent la magie en même temps, ils tirent les cartes du même paquet.

Les valeurs indiquées sur les cartes n'ont aucune importance. Seul comptent les couleurs : rouge ou noir et le joker. Les cartes rouges sont appelées des Soleils, les cartes noires des Eclairs, et le joker la Lune.

Jet de Transe

Jet de Transe Simple

Lorsqu'il doit effectuer un Jet de Transe simple, le joueur tire la carte se trouvant au sommet du paquet et la retourne immédiatement. A moins que ce ne soit une carte spéciale à défausser et à remplacer par une autre, cette carte peut être de trois sortes différentes : un Soleil, un Eclair, ou une Lune. Voyez le paragraphe précédent pour plus de détails.



Soleil : Le prêtre a alors réussi l'action magique qu'il avait entreprise, il défausse la carte.



Eclair : L'action magique du prêtre a échoué. Il pourra la recommencer au tour suivant. La carte est conservée devant le prêtre et le nombre total des Eclairs devant le prêtre représente la Colère de sa divinité. Le prêtre peut, s'il le veut, dépenser une Faveur pour défausser cette carte.



Lune : Le prêtre est illuminé par la sagesse de sa divinité. Il conserve cette carte et en retire immédiatement une autre. Il pourra utiliser ultérieurement la Lune pour faire automatiquement Ascension vers un Pouvoir inconnu. La Lune sera alors défaussée.

Double Jet de Transe et Triple

Un Double Jet de Transe se décompose en deux Jets de Transe simples. L'action magique réussit si le prêtre obtient deux Soleils, sinon, elle a échoué et pourra être recommencée au Tour suivant. De la même façon, pour réussir un Triple Jet de Transe, il faut obtenir trois Soleils sur trois Jets de Transe simple.

Un Jet de Transe multiple correspond à une action et prend donc un seul Tour. Les cartes Eclair et Lune tirées lors de ces Jets de Transe sont conservés de la même façon que pour les Jets de Transe simples. Toutes les cartes du jet multiple doivent être tirées, même si le prêtre sait que le jet de transe a échoué, car les Eclairs doivent s'ajouter à la colère de la divinité.

Faveurs

Le prêtre a, en entrant en Transe, un nombre de Faveurs égal à sa Caractéristique Pouvoir. Ces faveurs peuvent être utilisées lors du Jet de Transe pour défausser un Eclair juste

tiré, mais ne peuvent en aucun cas être dépensées pour défausser un Eclair tiré dans un Tour précédent.

Création de Personnage : Domaines de Magie

Les domaines de magie sont innombrables. Un domaine de magie est propre à une croyance, donc à une religion. Il regroupe plusieurs Voies d'Illumination auxquelles peut accéder le fidèle d'entre les fidèles. A la création du personnage, le prêtre ne peut choisir que trois Voies d'Illumination au maximum, les autres Voies de son domaine de magie devront lui être enseignées ultérieurement. Le choix de ces Voies ne se fait qu'à partir de la description vague que lui en fait le maître de jeu car le joueur devra découvrir les pouvoirs de la Voie au fil du temps.

Magie Animiste

Un peu de Mythologie

Les Voies d'Illumination

La magie Animiste comprend les Voies d'illumination suivantes : Voie du Rêve, Voie de la Métamorphose Animale, Voie de l'Esprit, Voie de l'Infaillible Guerrier, Voie de la Régénération. De plus les Hommes-Médecine, qui sont les prêtres qui accèdent aux esprits détenteurs de pouvoir, sont capables d'utiliser des fétiches. Toute la magie animiste tourne autour de la compréhension de la nature et de ses habitants spirituels et charnels.

Magie Caraïbe

Un peu de Mythologie

Les Voies d'Illumination

La Magie Caraïbe ne comprend que deux Voies. En effet, la religion des Caraïbes est régie par deux divinités : « Chemin » et « Mabouya ». Chemin est une entité bonne, même s'il lui arrive souvent de battre ses fidèles ou de les punir s'ils agissent mal. La Voie qui permet de Faire Ascension vers Chemin est la Voie du Soleil-Terre. La Voie de Mabouya est beaucoup moins empruntée et est identique à la Voie de Michtlantecutli. Il arrive que Mabouya habite un homme, qui agit comme un possédé jusqu'à ce que ses congénères le tue, par pitié, d'un coup sur la nuque. Pour cette raison, les prêtres de Mabouya ont le bon goût de ne pas Faire Ascension dans cette Voie en présence d'autres Caraïbes.

Magie des Cinq Soleils

Un peu de Mythologie

Les Voies d'Illumination

Les Voies d'Illumination de la Magie Olmèque sont au nombre de sept : Voie du Soleil-Feu, du Soleil-Terre, du Soleil-Eau, du Soleil-Air, de Huitzilapochtli – ou cinquième

Soleil, de Quetzalcoatl, le serpent à plume, et de Mictlantecutli, dieu des morts.

Armure du Soleil

Ceux qui veulent devenir les prêtres des cinq Soleils Olmèques devront partir en quête de l'armure du Soleil, qu'ils ne trouveront que fragment par fragment, afin de pouvoir attirer l'attention de ces Soleils.

En effet, les prêtres mayas et aztèques, pour Faire Ascension vers l'un des Cinq Soleils, doivent porter sur eux, et si possible en plein soleil, la partie de l'Armure du Soleil correspondant au Soleil qu'ils veulent approcher. Tant qu'ils ne les portent pas, le Soleil associé à la portion d'armure manquante ne peut les percevoir, car les quatre soleils olmèques sont morts et le cinquième soleil dépérit faute de sacrifices humains. Les jambières de l'armure du soleil permettent d'accéder au Soleil-Terre, le pectoral au Soleil-Feu, la ceinture au Soleil-Eau, le Masque au Soleil-Air et les bracelets au Cinquième Soleil. Un prêtre débute une campagne avec les portions d'armure correspondant aux Voies qu'il a choisi. Quetzalcoatl et Mictlantecutli, adversaires du Cinquième Soleil, bien que chacun pour des raisons différentes, acceptent leurs prêtres dans leurs voies sans que ces derniers aient besoin d'un focus. Elles ne peuvent être apprises que par enseignement, comme les compétences de Voies des autres domaines magiques.

L'armure du Soleil est faite d'or sans être lourde pour autant et ne protège pas des coups, même si ceux-ci ne peuvent l'endommager. Elle attire la convoitise de bien des gens, qui la transformeraient volontiers en pièces sonnantes et trébuchantes. Lorsqu'un Prêtre du Soleil acquiert une nouvelle portion de l'armure, le degré d'apprentissage dans la Voie d'Illumination associée passe de zéro à un.

Magie Druidique

Un peu de Mythologie

Druide et Sorcières

Les Druides, qui ne peuvent être que du sexe masculin, sont des personnes qui dédient

leur attention à la nature. La nature s'étant éloignée des préoccupations des hommes depuis quelques siècles, les druides ne quittent plus leurs forêts enchantées et vivent parmi les faées.

Les Sorcières, quoique proches des êtres faés et de la nature comme les druides, restent près des hommes pour perpétuer les traditions et les rites. Elles ne sont que de sexe féminin. Leur travail consiste à aider les êtres humains dans leur quête d'eux-mêmes. Pour ce faire, elles leur prodiguent soins et conseil. Les sorcières furent il y a quelques siècles les victimes de l'intolérance de la religion chrétienne : beaucoup périrent sur le bûcher et meurent encore pendues.

Les Voies d'Illumination

Les Voies d'Illumination de la magie Druidique varient légèrement pour les druides et les sorcières du fait de leurs différents centres d'intérêt.

Druides

Les druides peuvent explorer les Voies du Rêve, de la Métamorphose Animale, de l'Esprit, de la Faërie, de la Régénération et de la Mère Nature. La voie de la Mère Nature est identique à la Voie du Soleil-Terre.

Sorcières

La Sorcière peut explorer les Voies des Chaînes, de l'Esprit, de la Faërie, de la Malédiction, de la Régénération et de la Dame Rouge. Elles peuvent concocter des philtres puissants.

Magie Vaudou

Un peu de Mythologie

Les Voies d'Illumination

La Magie Vaudou comprend les Voies du Rêve, de la Métamorphose Animale, de l'Esprit, de la Malédiction, de la Régénération et de la Mort. La Voie de la Mort est identique à la Voie de Mictlantecutli.

Voie d'Illumination

Les Voies d'Illumination sont des chemins qu'empruntent les fidèles pour tenter de s'approcher de leur divinité. Celle-ci prodigue aux plus fidèles d'entre eux des pouvoirs de plus en plus nombreux et puissants à mesure qu'ils avancent dans la Voie. Une Voie est donc constituée de Pouvoirs, dont la Puissance varie de un à dix. On ne possède pas une Voie, mais on la parcourt, en état de « Transe » magique, pour utiliser ses pouvoirs divins. Une Voie comporte plusieurs Pouvoirs de même Puissance. Ainsi on peut la parcourir de maintes façons différentes.

Compétence

A chaque Voie d'Illumination correspond une compétence de même nom, qui peut progresser par l'expérience comme les autres compétences de Pavillon Noir. Toutefois, pour acquérir un trait dans la voie, le prêtre doit l'avoir exploré à des fins utiles au scénario et non pas seulement pour découvrir de nouveaux pouvoirs ou pour gagner un trait. Contrairement à tout autre type de compétence, les Compétences des Voies d'Illumination sont égales à leurs Degré d'Apprentissage. La caractéristique Pouvoir détermine quant à elle le nombre de faveurs dont dispose le prêtre.

Pouvoirs

Don ou Intervention

Les pouvoirs sont de deux sortes : les Dons et les Interventions. Un don est offert par la divinité à son fidèle dès qu'il l'acquiert. Il ne nécessite pas d'effort particulier de la part du prêtre, qui peut l'utiliser à volonté. Les Interventions, plus puissantes que les dons, nécessitent par contre une intervention de la divinité. Acquérir le pouvoir donne juste le droit de solliciter l'Intervention. Il faut solliciter cette intervention au moyen d'un Jet de Transe simple. Un Soleil signifie que l'intervention a été accordée et un Eclair que la divinité la refuse au prêtre pour ce Tour. Il pourra solliciter de sa divinité à nouveau une intervention au Tour suivant. Par contre, tout éclair obtenu lors d'une demande d'intervention s'ajoute à la colère de la divinité.

Portée

Un Don, ou une Intervention, est caractérisé par sa portée, qui est la distance maximale jusqu'où il peut prendre effet. Cette portée est souvent exprimée en termes qualitatifs. Ainsi la portée « Vue » signifie qu'il suffit de voir sa cible pour être en mesure de l'affecter par le pouvoir. Une portée « Personnelle » signifie que le pouvoir ne peut affecter que le prêtre lui-même.

Pouvoir Connu et Pouvoir Inconnu

Tant qu'un prêtre n'est pas encore entré en possession d'un pouvoir, celui-ci **lui est Inconnu, et il aura du mal à Faire Ascension vers lui**. Dès lors que le pouvoir est connu, il sera beaucoup plus accessible à l'avenir au prêtre. Pour plus de détail, voyez le chapitre « Transe ».

Transe

En entrant en Transe, le prêtre cherche à Faire Ascension vers sa divinité. Il s'approche d'elle ou s'en détache en parcourant sa Voie d'Illumination. Ce parcours s'appelle un Chemin d'Illumination. **Ce Chemin d'Illumination est un ensemble de plusieurs pouvoirs, de puissances croissantes et consécutives à partir de la puissance 1**. Un chemin d'Illumination ne comporte jamais deux pouvoirs de même puissance.

Entrée en Transe

Lorsqu'un prêtre n'est pas en Transe, il ne possède pas de pouvoir dans son Chemin d'Illumination. Il doit donc Faire Ascension pour la première fois de sa Transe. **Un Eclair obtenu lors de l'entrée en Transe ne peut être défaussé par la dépense d'une Faveur**.

Le prêtre possède *a priori* autant de Faveurs pour la Transe que sa Caractéristique Pouvoir. Mais ce nombre de faveurs est modifié par la réticence, qui dépend du Cycle de Transe qu'il choisit.

Cycle de Transe

Le Cycle de Transe représente la durée maximale au bout de laquelle le prêtre doit Faire Ascension ou Se Détacher. Le cycle peut

être d'un Tour - 10s -, de deux minutes, d'une demi-heure, de quatre heures ou de vingt-quatre heures. Choisir un cycle long est très avantageux, car cela permet de profiter de ses pouvoirs plus longtemps, mais est accompagné d'un effet secondaire gênant. Les divinités et les Esprits sont réticents à accorder des cycles longs. Le prêtre subit donc un modificateur à ses Faveurs appelé Réticence, qui dépend du Cycle choisi. **De plus, pour un cycle de 10s ou de 2 min, le prêtre ne peut Faire Ascension vers des Pouvoirs Inconnus, car il n'a pas le temps de les découvrir pleinement.**

Faveurs = Caractéristique Pouvoir + Réticence
--

CYCLE DE TRANSE		
CYCLE DE TRANSE	RETICENCE (MODIFIE LES FAVEURS)	EXPLORATION DE POUVOIRS INCONNUS
10 s	+2	Non
2 min	+1	Non
30 min	+0	Oui
4 h	-2	Oui
24 h	-5	Oui

Exemple :

N'Serengi décide d'entrer en Transe dans la Voie d'Animalisme et tente de Faire Ascension vers le pouvoir « Lueurs Animales ». Ce pouvoir lui permet de voir les animaux et les êtres humains comme des lueurs, même au travers d'un mur. Il choisit un cycle de 2 minutes, qui lui offre un bonus de +1 Faveur, mais ne lui permet pas de découvrir de nouveaux pouvoirs. Il entame son rituel d'ascension, qui prend un Tour pour être mené à son terme. Kewin effectue un Jet de Transe pour N'Serengi et obtient un Eclair, qu'il ne peut défausser en utilisant une Faveur, car il s'agit de l'entrée en Transe. Il garde donc la Carte devant lui, et recommence son Jet de Transe au Tour suivant, pour lequel il obtient un Soleil. Il ajoute donc « Lueurs Animales » à son Chemin d'Illumination auparavant vide.

Faire Ascension

Le prêtre Fait Ascension pour acquérir un nouveau Pouvoir. Il peut choisir alors un Pouvoir connu ou inconnu de Puissance juste supérieure au pouvoir le plus puissant de son Chemin d'Illumination. **Il effectue alors un Jet de Transe, qui est simple s'il Connaît le nouveau pouvoir et triple si ce pouvoir est Inconnu.** Si le Jet de Transe est réussi, le

nouveau pouvoir s'ajoute à son Chemin d'Illumination et s'il était auparavant inconnu devient maintenant connu. Le prêtre peut en indiquer les effets sur sa fiche d'arcanes. Sinon, il pourra essayer de Faire à nouveau Ascension au Tour prochain.

Le rituel d'Ascension prend un Tour complet pendant lequel le prêtre ne peut rien faire d'autre. S'il perd sa concentration, en recevant des blessures par exemple, l'ascension est un échec, quelque soit le résultat du Jet de Transe. Il ne reste plus au prêtre qu'à recommencer au Tour prochain.

Exemple :

N'Serengi tente de faire ascension vers un pouvoir inconnu de puissance 7 de sa Voie d'Animalisme. Il ne dispose pas de Lune et doit donc réussir un Triple Jet de Transe. N'Serengi entonne sa prière pour faire Ascension et, à la fin du Tour d'incantation effectuée son triple Jet de Transe, il obtient comme première carte un Soleil, seconde carte un Eclair et comme troisième carte un autre Eclair. Comme il lui reste trois Faveurs, il en dépense deux pour défausser les Eclairs. Il pourrait recommencer au Tour suivant, mais estime que c'est trop risqué. Une autre fois, peut être.

Se Détacher

Rester trop longtemps en transe présente des risques graves. Pour éviter de subir le courroux de sa divinité, le prêtre devra sortir de Transe en Se Détachant autant de fois qu'il possède de pouvoir dans son Chemin d'Illumination. Pour Se Détacher, le prêtre doit réussir un Jet de Transe simple. **S'il se Détache avec succès, le prêtre enlève de son Chemin d'Illumination son pouvoir le plus puissant.** Lorsqu'il ne possède qu'un pouvoir de Puissance 1 dans son Chemin d'Illumination et qu'il se détache, le prêtre sort de Transe.

Un Détachement est instantané, un prêtre peut donc faire ce que bon lui semble alors qu'il se détache et se détacher autant de fois qu'il le désire en un tour.

Exemple :

Arrivé à la fin de son cycle, N'Serengi, qui possède dans son chemin d'illumination les pouvoirs de « Lueurs Animales » et de « Chants Animaux », préfère Se Détacher. Il obtient un Soleil sur son Jet de Transe et arrive donc à Se Détacher. Il laisse le pouvoir de « Chants Animaux » derrière lui en s'éloignant des esprits animaliers. Ce détachement a été instantané et a eu lieu alors

même que N'Serengi discutait avec Frédéric Bichon, Gabier émérite, de l'art de ferler les cacatois pendant un coup de vent.

Cycle

Lorsque qu'un cycle est écoulé, le prêtre doit immédiatement Faire Ascension ou Se Détacher.

Colère

Colère Divine

Les divinités ne supportent pas que l'on abuse de leur patience. Plus le prêtre se déplace et sollicite d'interventions de sa divinité, et plus le courroux de celle-ci croît. La Colère est représentée par le nombre d'Eclairs accumulés au cours de la transe. Elle ne peut pas décroître, même si on peut limiter son ascension en dépensant des Faveurs lors des Jets de Transe.

Rejet

Lorsque la Colère dépasse la compétence du prêtre dans la Voie qu'il explore, le prêtre est violemment rejeté de sa Transe par la divinité. Son Chemin d'Illumination ne comprend alors plus aucun Pouvoir. En outre, le courroux de la divinité se matérialise sous la forme de Séquelles durables et très handicapantes.

Plus la Puissance du meilleur Pouvoir obtenu par le prêtre au cours de sa transe est élevée et plus les séquelles sont importantes. Les séquelles représentent un effet secondaire ou un effet opposé à ceux du pouvoir le plus puissant.

La durée pendant laquelle le prêtre subira ces séquelles est égale, en nombre de mois, au nombre de Pouvoirs contenus dans le Chemin d'Illumination au moment du rejet.

IMPORTANCE DES SEQUELLES	
PUISSANCE DU MEILLEUR POUVOIR	IMPORTANCE DES SEQUELLES
1	Petit détail gênant.
2	Evénement désagréable et fréquent.
3	Handicap Léger.
4	Handicap Sérieux.
5	Handicap Grave.
6	Handicap représentant un danger important.
7	Handicap Enorme.
8	Coma.
9	Handicap Ultime pouvant provoquer la mort.
10	Mort.

Apaisement de la Colère

La colère des divinités s'apaise peu à peu lorsque le prêtre est hors de Transe. Pour chaque heure passée hors de Transe, le prêtre peut défausser une carte Eclair. Si le prêtre rentre en Transe quelle qu'en soit la voie alors que sa Colère n'est pas nulle, la nouvelle Colère vient s'ajouter à l'ancienne.

Exemple :

Il ne reste plus à Moczetloc aucune Faveur et sa Colère est de neuf Eclairs pour une Compétence de Voie de Mitlancutli de neuf. Il ne lui reste plus qu'un seul Pouvoir de la voie de Michtlancutli dans son Chemin d'Illumination, mais il a réussi au cours de sa transe à accéder au pouvoir de Puissance 9. S'il ne réussit pas ce Jet de Transe, il risque fort d'y laisser sa peau. Il tente de Se Détacher, mais obtient un Eclair. Il souffre alors d'un handicap ultime pouvant provoquer la mort. Le Maître de Jeu décide que désormais, puisqu'il a choisi la Voie Ténébreuse du seigneur de Mictlan, la lumière du Soleil le brûlera et sera capable de le tuer. La chance a tourné pour Moczetloc, car il fait jour et il ne se trouve pas protégé par les arbres. Il court à toute allure alors que sa peau commence à carboniser. Dans sa précipitation, il ne voit pas une racine dans laquelle son pied se prend. Le temps de se relever et il ne reste de Moczetloc que des cendres.

Utiliser un Pouvoir

Le prêtre peut à tout moment utiliser un Pouvoir contenu dans son Chemin d'Illumination, à condition que la cible du pouvoir soit à portée.

Les Dons restent à chaque instant actifs, tant qu'ils appartiennent au Chemin d'Illumination. Les interventions doivent être

sollicitées par le prêtre, qui effectue un Jet de Transe. Si le Jet de Transe est une Réussite, l'Intervention reste activée tant qu'elle appartient au Chemin d'Illumination.

Lors d'un Tour de Combat, les **Pouvoirs prennent effet au tout début du Tour**, avant même le combat à distance. L'action de déclencher un pouvoir, même s'il s'agit d'une Intervention, est instantanée et le prêtre peut agir à sa guise durant le Tour comme s'il n'était pas en Transe.

Exemple :

N'Serengi fait un Jet de Transe pour solliciter une Intervention des Esprits de Régénération, afin de soigner une Blessure Grave d'Ange à la jambe droite, à l'aide du pouvoir « Soin de la Chair ». Il tire une Carte, et obtient un Soleil. Il a donc réussi à soigner la jambe d'Ange.

OPTIONNEL



Magie et Incrédulité

Les divinités sont très sensibles à la foi que les hommes leur portent. Si personne ne croit en elles, elles se meurent et disparaissent, jusqu'à ce que la croyance renaisse. Les hommes ont donc le pouvoir de croire ou de ne pas croire ce qu'il voient.

Incrédulité

Les différents domaines magiques sont la magie Druidique, la magie Vaudou, la magie Animiste Indienne, la magie Caraïbe et la magie Aztèque. Un être humain est incrédule face à une divinité, s'il n'a pas été élevé dans la culture à laquelle cette divinité se rattache. Il est alors en mesure, dès qu'il ressent que quelque chose de magique est en train de se produire, de manifester son incrédule par un Jet d'Incrédulité. Ce Jet d'Incrédulité accroîtra la Colère de la divinité et mettra donc en danger le prêtre en transe.

Pénalité

Quand un incrédule donne à un prêtre une pénalité de N cartes, celui-ci doit effectuer N Jets de Transe, et ne prendre en compte que les Eclairs, qui s'ajoutent à sa Colère.

Une personne incrédule inflige des

pénalités dans trois cas. Ces pénalités sont doublées lorsque la personne incrédule est un simple prêtre ou un prophète de la religion juive, chrétienne ou musulmane. Ce prêtre ou ce prophète-là reste incrédule quoi qu'il arrive à toute autre forme de magie que la voie du Seigneur.

L'incrédule voit un prêtre procéder au rituel d'Ascension.

Le prêtre peut Faire Ascension mais subit une pénalité de 6 cartes. Quel que soit le résultat du Jet de Résistance, l'Incrédule reste Incrédule.

L'incrédule sent que quelque chose de magique, qu'elle ne peut expliquer autrement, se produit sans en connaître la source.

Le prêtre subit une pénalité de deux cartes. L'incrédule reste de toute façon incrédule.

L'incrédule prend un prêtre en flagrant délit d'utilisation d'un Pouvoir.

Le prêtre subit une pénalité de 4 cartes. Si l'incrédule échoue un jet sous 3*Pouvoir, il devient Crédule envers ce type de magie.

Incrédulité de Groupe

Les groupes d'incrédulés se soutiennent entre eux et au delà de cinq, ils restent incrédulés qui qu'il arrive. Tout pouvoir ou ascension a de plus un pourcentage de chance d'échouer égal au nombre d'incrédulés présents.

OPTIONNEL



Autres Cas de Jets de Transe

Le prêtre peut aussi effectuer un jet de Transe pour modifier les effets d'un pouvoir. Il peut ainsi :

- ♦ **Jet de Transe Simple** : Doubler les Effets ou la Portée d'un Pouvoir. Une portée personnelle devient toucher, toucher devient vue, vue devient 5 milles de rayon. Au MJ de décider de la façon dont des effets peuvent être doublés. La décision d'effectuer ce jet est prise une fois le pouvoir activé avec succès. Un échec de ce jet ne gêne pas les effets du pouvoir activé.

- ♦ Jet de Transe Double : Donner un don ou une intervention à une autre personne. Non seulement le prêtre n'en contrôle plus les effets, mais il subit tous les contrecoups de l'utilisation de ce pouvoir, incrédulité comme éclairs. On ne peut donner un pouvoir à un incrédule.

Enseignements Magiques

Suivre les Préceptes de Deux Religions à la Fois

Comme les divinités s'estiment bafouées par l'adoration d'une autre forme de religion que la leur, un prêtre suivant deux religions à la fois perd définitivement un point de Pouvoir. Seuls les effets du Pouvoir « Enfant des Faées » déroge à cette règle

Enseigner

Une Voie d'Illumination

Les arcanes s'enseignent comme les autres compétences mais uniquement à une personne pratiquant déjà le même type de Magie. Si l'élève ne connaît pas la Voie enseignée, il ne peut l'apprendre que de la bouche d'un Prêtre expert dans cette Voie, c'est-à-dire ayant au moins une Compétence de Voie de 8. Un Jet d'Enseignement est fait pour un mois d'études assidues et ininterrompues. L'élève devra jeûner durant tout ce mois pour ne pas être distrait. Si le professeur obtient une Réussite pour son Jet d'Enseignement supérieure ou égale à deux fois la compétence de son élève dans la Voie enseignée, l'élève bénéficie d'un trait. Si la Réussite obtenue est supérieure à 4 fois la compétence de l'élève, l'élève gagne une croix.

Un Pouvoir

Si le professeur réussit un Jet d'Enseignement avec une Réussite supérieure ou égale à deux fois la Puissance du pouvoir enseigné, il peut décrire à son élève un Pouvoir. L'élève pourra alors accéder à ce Pouvoir comme s'il lui était Connus. Un tel Enseignement prend à l'élève et à son professeur une journée d'études assidues. L'élève devra jeûner durant cette période.

Lire des Ouvrages Occultes

Les ouvrages occultes permettent à celui qui prend le temps de s'y plonger pendant assez longtemps de progresser dans la connaissance des Voies Magiques. Ces ouvrages sont cependant d'autant plus rares que les arcanes se transmettent oralement, par tradition. Il existe deux types d'ouvrages : ceux qui permettent de comprendre une Voie en elle-même, ou d'autres décrivant des Chemins d'Illumination.

Compréhension d'une Voie

Les livres permettant de comprendre une voie sont les plus rares. Ils permettent d'accéder à une voie de n'importe quelle religion. Dès le moment où un prêtre suit en même temps deux religions différentes, il perd définitivement un point de Pouvoir. Les ouvrages qui permettent de comprendre une Voie font passer la compétence dans la voie de 0 à 1 pour les néophytes, et donnent un trait ou une croix dans la compétence de Voie pour les initiés, selon la qualité de l'ouvrage. Il faut des mois, voire des années, pour arriver à comprendre un tel ouvrage.

Description de Chemins d'Illumination

Certains rares prêtres couchent par écrit leurs errances magiques. Ces ouvrages ne sont utiles qu'aux prêtres versés dans les arcanes de la même religion. Celui qui les lit découvrira alors certains pouvoirs de Voies qu'il parcourt lui-même. Il pourra alors accéder à ces pouvoirs comme s'il étaient Connus. Comme les Transes sont extrêmement difficiles à décrire, un tel ouvrage ne contient la description que de deux ou trois pouvoirs.

Création de Pouvoir

Conception par le Joueur

S'il le désire, un joueur peut créer des pouvoirs. Pour ce faire, il doit rester en accord avec la voie dans laquelle il s'insère. Il détermine la divinité ou le groupe d'esprit à l'origine de ce pouvoir, ainsi que sa portée. Il en décrit ensuite les effets, en précisant, ce qui est capital, si les effets du pouvoir disparaissent quand il n'est plus sur le Chemin d'Illumination du prêtre.

Utilisation par le Maître de Jeu

Une fois la conception terminée, le joueur peut soumettre ce pouvoir à l'approbation du Maître de Jeu. A lui d'évaluer la Puissance du Pouvoir proposé. Il doit prendre en compte la spécificité du pouvoir : un pouvoir spécifique ayant moins d'utilisations possibles qu'un pouvoir général, il peut être considéré comme moins puissant. La portée intervient à une moindre échelle. Le caractère permanent, par contre, est extrêmement déterminant, car le seul défaut de la magie, surpuissante dans Pavillon Noir, est d'être éphémère. Enfin bien sûr, vient l'intitulé du pouvoir. A partir de ces éléments, le Maître de Jeu choisit la Voie auquel le pouvoir sera associé et sa puissance, sans annoncer cette dernière au joueur créateur du pouvoir. De façon préventive, il vaut mieux, pour l'équilibre du jeu, surestimer la Puissance d'un Pouvoir que de la sous-estimer.

Un pouvoir n'est acceptable que s'il représente quelque chose de mystique et a des applications intéressantes au-delà de l'infliction de dommages. Les pouvoirs qui jouent avec les règles et ne représentent rien peuvent être rejetés sans état d'âme par le Maître de Jeu. Avant d'inclure un pouvoir dans une voie, une vérification s'impose afin d'être sûr qu'un pouvoir similaire n'existe pas.

Pour le personnage du joueur qui a créé un pouvoir, ce pouvoir est Inconnu, et le découvrir doit prendre du temps et des efforts.

Etudes Magiques

Lors des longues traversées, un prêtre trouve le temps de se consacrer à ses études magiques. Celles-ci concernent bien sûr la découverte de nouveaux pouvoirs d'une voie dans laquelle il est versé. Pour chaque semaine de traversée, le prêtre choisit un pouvoir inconnu dans cette Voie. Plus exactement, il choisit une Voie et une Puissance, cette dernière devant être au plus juste supérieure au pouvoir le plus puissant qu'il connaît dans cette voie. Il tire ensuite autant de cartes que la puissance choisie.

- ♦ S'il n'obtient aucun éclair, il découvre dans la Voie d'Illumination un pouvoir de la Puissance choisie.

Philtres et Fétiches

Les prêtres ne peuvent plus utiliser de pouvoirs lorsqu'ils ne sont plus en transe, à moins de posséder un fétiche ou de savoir réaliser des philtres.

Philtres

PHILTRE			
Interventions		Cycle	
Pouvoirs	1 :		
	2 :		
	3 :		
	4 :		
	5 :		
	6 :		
	7 :		
	8 :		
	9 :		
	10 :		

Construction du Chemin d'Illumination

Pour réaliser un philtre, une sorcière doit tout d'abord sélectionner une Voie. Elle choisit avant de rentrer dans en transe dans cette voie un chemin d'illumination inscrit dans cette voie qui ne comprend que des pouvoirs qu'elle connaît. Elle détermine aussi le nombre d'interventions sollicitées dont elle dotera le philtre, ainsi que son cycle de transe. Inscrivez toutes ces informations sur une feuille qui décrira les effets du philtre.

Concoction du Philtre

Une fois tout ceci choisi, elle doit réussir un Jet de Préparation de Drogue pour savoir si elle possède les ingrédients nécessaires. La réussite de ce jet de Préparation de Drogues doit être supérieure à deux fois la Puissance du pouvoir le plus puissant du Chemin d'Illumination construit. Chaque pouvoir et chaque intervention correspond à une dose d'un ingrédient précis, qui change en fonction du philtre choisi. Elle mélange les ingrédients en respectant leurs propriétés d'incorporation et de cuisson, puis se prépare à donner au philtre la touche finale.

Si le jet de préparation est un échec, il lui faudra trouver les herbes qui lui manquent avant de pouvoir concocter le philtre.

Touche Finale

Voici maintenant la partie la plus importante et dangereuse de la réalisation du philtre. La Sorcière entre en transe et suit exactement le chemin d'illumination qu'elle s'est fixée. Elle ne peut ressortir de la voie tant qu'elle n'a pas fini de finaliser le philtre. Pour ce faire, elle doit

- ♦ Accéder à tous les pouvoirs du chemin d'illumination prévu
- ♦ Une fois arrivée au pouvoir le plus puissant du Chemin d'Illumination construit elle doit effectuer autant de Jets de Transe que d'interventions choisies avant d'entrer en transe, ce qui risque de causer sa perte.
- ♦ Elle peut, juste après ces jets de trances pour les interventions du philtre, effectuer autant de jets de transe qu'elle le désire. Le nombre de Soleils obtenus sur ces Jets de Transe donne le nombre de doses de philtre obtenues.

Une fois toutes les conditions ci-dessus réunies, la sorcière peut se détacher pour sortir de transe.

Rejet

Si la Sorcière se fait rejetée de la Voie, elle souffre des séquelles habituelles pour un rejet. La puissance et la nature des séquelles correspond au Pouvoir le plus puissant du Chemin d'Illumination construit.

Utilisation d'un Philtre

Pour commencer, il est très difficile de connaître les effets d'un philtre avant d'y avoir goûté, à moins bien sûr de l'avoir soi-même concocté. Pour découvrir les pouvoirs d'un philtre, il est nécessaire de réussir un Jet de Préparation de Drogue, afin de retrouver de quels ingrédients le philtre est composé. Chaque tranche de deux points de Réussite permet de trouver un pouvoir du philtre, et ce en commençant par le Pouvoir le moins puissant.

En buvant une dose d'un philtre, n'importe quelle personne, qu'elle soit sorcière ou non, rentre dans un état proche de la transe. Dans cette sorte de transe, le buveur parcourt sans faire de Jet de Transe la Voie associée au philtre le long du Chemin d'Illumination construit. A partir du moment où la dose a été bue, le buveur possède tous les pouvoirs du

chemin d'illumination. Il a droit à autant d'interventions automatiquement accordées que le nombre d'interventions du philtre. Il ne peut pas faire ascension et se détache d'un niveau de transe à chaque fin de cycle. Les effets des pouvoirs les moins puissants peuvent donc durer plusieurs cycles : autant que la puissance du plus puissant pouvoir du philtre.

Les pouvoirs accédés par l'intermédiaire d'un philtre ne deviennent pas connus pour autant. Par contre, il est possible de profiter des effets d'un philtre tout en explorant une autre Voie, et ce sans malus.

Fétiches

Les fétiches sont bien trop puissants pour être réalisables par un personnage joueur, qui peut cependant les utiliser s'il est Homme-Médecine. Les fétiches contiennent chacun un esprit qui en est l'esclave pour toujours, à moins que l'objet ne soit détruit. Tout Homme-Médecine qui se respecte possède au moins un petit fétiche, qu'il garde comme le plus précieux des trésors.

Caractéristiques d'un Fétiche

Un fétiche contient un unique pouvoir, avec son cycle associé et une durée de réactivation. La durée de réactivation varie entre : un an, ce qui rend le fétiche peu utilisable, et un jour. Après une utilisation, le fétiche met un certain temps avant d'être réactivé à nouveau : la **durée de réactivation**. Il n'est pas rare que le pouvoir contenu dans le fétiche appartienne à une Voie auquel l'Homme-Médecine n'a pas accès. En général, plus le pouvoir est puissant, plus le cycle est court et la durée de réactivation longue.

Utilisation du Pouvoir d'un Fétiche

Pour utiliser le pouvoir d'un fétiche, son possesseur doit effectuer un Jet de Fétiche. S'il réussit ce jet, il bénéficie des effets du pouvoir du fétiche pour une durée égale au cycle de celui-ci. Une fois le cycle écoulé, les effets du pouvoir s'estompent et le fétiche ne se réactivera qu'au bout de la durée de réactivation. Sur un échec, l'esprit contenu dans la fétiche refuse de faire profiter de son pouvoir à son porteur. De plus, le fétiche se désactive. Si l'Homme-Médecine obtient une Réussite supérieure à 10, non seulement il

profite du pouvoir, mais le fétiche de se désactive pas après utilisation.

Exemple d'Utilisation de la Magie

Avant un abordage, N'Serengi, le personnage de Kewin, s'isole sur la galerie de poupe pour entrer en transe sans être dérangé, avec l'accord du capitaine De Vercourt. Il voudrait accéder au Pouvoir de Régénération, afin de mieux résister à l'assaut. N'Serengi connaît les Pouvoirs : « Guérison Accélérée » (Puissance 1), « Soin de la Chair » (Puissance 2), « Régénération » (Puissance 3), et « Carapace » (Puissance 4). Il sait aussi, car un esclave noir rencontré deux mois plus tôt le lui avait dit, que l'Intervention « Soin de la Chair » n'est pas suffisante pour soigner les plus graves blessures, mais qu'une Intervention capable de le faire existait dans la voie.

N'Serengi, qui a six en Pouvoir et sept dans la voie de la Régénération, entre en transe, en choisissant comme cycle 4h, car le combat promet d'être long. Il subit donc une Réticence de -2, ce qui fait passer ses faveurs de six à quatre. Avec sa compétence en régénération de 7, il a donc droit à cinq Eclairs avant se retrouve rejeté par les Esprits Guérisseur. N'Serengi choisit de Faire Ascension vers le Don « Guérison Accélérée », grâce auquel toutes ses blessures guériront naturellement et dix fois plus vite que la normale. Il effectue un Jet de Transe et obtient un Eclair, qu'il doit conserver car on ne peut pas défausser avec une faveur un éclair obtenu lors d'un jet d'entrée en transe. Le Tour suivant, toujours à l'abri des regards et des oreilles indiscretes, il supplie les esprits de Protection de lui montrer la Voie. Kewin effectue un second Jet de Transe et obtient une Lune. Cette Lune lui permettra peut être d'explorer un pouvoir inconnu, s'il en a le besoin ou l'occasion. Il met la Lune de côté et retire une autre Carte. Le soleil qu'il obtient lui permet de commencer son Chemin d'Illumination avec « Guérison Accélérée ». Ne voulant pas en rester là, N'Serengi Fait encore Ascension, cette fois-ci vers l'Intervention Soin de la Chair. Il obtient un Soleil et rajoute ce Pouvoir à son Chemin d'Illumination. Ne perdant pas de temps, il tente à nouveau de Faire Ascension vers le Don surpuissant « Régénération ». Il obtient, par chance, encore un Soleil et ajoute le pouvoir « Régénération » à son Chemin d'Illumination. Il peut donc solliciter quand il le désire une Intervention pour « Soin de la Chair », afin de soigner quelqu'un, et, grâce au Don « Régénération », guérit un Niveau de Blessure Grave, Sérieuse, ou Légère par Tour, en plus de la « Guérison Accélérée ». La Colère des esprits de

guérison à son encounter est égale à 1 et il possède encore ses six Faveurs.

Notre géant noir traverse la salle du conseil et arrive sur le pont. Il monte sur le bastingage en se tenant aux haubans de grand mât pour évaluer l'ennemi. Flûte, équipée de vingt canons de douze, la prise aurait fait peur à un autre, d'autant plus que les canons sortent au sabord, mais pas à N'Serengi. N'Serengi crie : « Attention Mit'aille, tout le monde à plat vent' su' l' tillac ». Il reste là, imperturbable, alors qu'une pluie de mitraille s'abat sur le Pellican. Les esprits sont avec lui et il sait qu'il ne risque pas grand chose. Il grimace quand même, car un des biscayens a fait éclaté le bastingage à ses pieds et un morceau de bois gros comme un poing vient de se planter dans sa cuisse, mais déjà les esprits s'affairent et la blessure se referme. Cette confiance en soi impressionne une fois de plus l'équipage, qui le voit intact et serein alors que la mitraille aurait dû le couper en deux. Avant de sauter à l'abordage, il jette un regard sur sa dunette et n'aperçoit personne : pas de capitaine. En moins de temps qu'il faut pour le dire, N'Serengi saute sur la dunette et se penche sur le corps de De Vercourt, touché à la tête et au bras droit. La blessure au bras est suffisamment bénigne pour être soignée par Soin de la Chair.

N'Serengi sollicite une intervention des esprits de guérison, alors que Kewin effectue un Jet de Transe. Il échoue trois Tours de suite et défausse les trois Eclairs en dépensant trois Faveurs. Le quatrième Jet de Transe est un Soleil et la plaie au bras se referme. Pour la blessure à la tête, qui a fait sombré De Vercourt dans l'inconscience, N'Serengi ne pourra utiliser ce Pouvoir. Il vérifie que personne ne le regarde et entame le rituel pour Faire de nouveau Ascension. Kewin décide d'explorer un pouvoir inconnu, de puissance 4, car son meilleur pouvoir pour l'instant est de puissance 3. Avec un peu de chance il tombera sur le pouvoir qu'il cherche. Kewin utilise pour cela la Lune, qui le fait accéder à un pouvoir de puissance quatre qu'il ne connaît pas. Le Maître de jeu annonce que ce pouvoir est Soin Complet. Kewin sourit, mais N'Serengi ne s'était pas rendu compte qu'un des ses matelots le regardait, ébahi. Le gabier inflige sans le vouloir à son ami N'Serengi une pénalité de six cartes. Il obtient quatre Eclairs, et dépense ses dernières Faveurs pour en défausser 3 : il en garde donc une de plus en face de lui. N'Serengi entend les Esprits gronder, ce qui le fait frémir bien plus

que la mitraille. De Vercourt doit être sauvé, et N'Serengi oublie la Colère des esprits de guérison pour leur solliciter une Intervention, pour le pouvoir « Soin Complet » et sur la tête de De Vercourt. N'Serengi obtient un Eclair, puis encore un Eclair, puis enfin un Soleil, ce qui fait passer sa colère à quatre cartes. Il n'a plus droit qu'à trois échecs. Pendant ce temps, les esprits de Guérison ont déjà fait leur travail et rien ne reste plus de la blessure à la tête du capitaine.

De Vercourt se réveille : « Corne du diable, je me serais pas fait fauché par la mitraille ? ». « Non, Cap'taine, reçut bôme sur tête ». De Vercourt se relève d'un saut rapide et commence déjà à hurler pour remettre de l'ordre dans son équipage, qui, après la chute de son capitaine commençait à perdre confiance. N'Serengi profite des quatre heures qui lui reste avant la fin de son cycle pour sauter sur la pont ennemi, coupant des têtes. Ses maintes blessures se referment très vite, grâce à Régénération. Quatre heures plus tard, le combat est presque terminé, et N'Serengi doit, puisque son cycle de Transe de quatre heures est écoulé, Faire Ascension ou Se Détacher. Il choisit de se détacher, ce qui est plus sage, et obtient deux éclairs puis un Soleil. Il perd donc le pouvoir « Soin Complet », qui quitte son Chemin d'Illumination, et conserve « Guérison Rapide », « Soin de la Chair » et « Régénération ». Pendant ce temps, il continue à se battre, toujours protégé par le Don de « Régénération ». Le combat fini, N'Serengi décide de sortir de sa Voie, et tente de Se Détacher. Il obtient malheureusement un Eclair, ce qui ne lui laisse plus droit à l'erreur, car il a une colère de 7

pour 7 en Régénération. Kewin effectue un autre Jet de Transe et obtient un Soleil. Il soupire de soulagement alors que « Régénération » quitte le Chemin d'Illumination de N'Serengi. Malheureusement, le résultat du prochain Jet de Transe est un Eclair, et N'Serengi est rejeté violemment de sa Voie, hurlant de douleur et de surprise. Le pouvoir le plus puissant auquel il a accédé au cours de sa Transe est de Puissance 4. Le Maître de jeu recherche une séquelle correspondant à un handicap sérieux se rattachant à Soin Complet. L'ayant trouvé, il annonce à Kewin qu'une plaie se forme sur le visage de N'Serengi, comme une tranchée, qui commence au front, traverse l'arcade sourcilière qu'elle fait éclater au passage, crève l'œil et se poursuit jusqu'à la mâchoire. Comme le Chemin d'Illumination de N'Serengi comprenait deux pouvoirs au moment du rejet, cette balafre et l'œil crevé marqueront le visage de N'Serengi pendant deux mois avant de se résorber, la vue revenant par le même coup. D'autre part, les six cartes de colère de N'Serengi partiront au rythme d'une carte par heure.

N'Serengi s'était recroquevillé de douleur, lorsque Ange, la seule femme du bord, le retourne d'un coup de pied. « Te cache pas, grand trouillard, le combat est terminé ». Et en voyant la plaie hideuse, elle émit un long sifflement. « La peste m'emporte, on ne t'a pas raté. Fais pas cette tête là, N'Serengi, ça te va pas si mal ». « Tu veux la même ? » lui lança le géant avec un regard menaçant.



Voies

Voie des Chaînes

1 Lecture de Chaînes

Don d'Esprits de Liens
Portée : Vue.

Ce don des Esprits de Liens permet au Geôlier de percevoir les relations qu'entretiennent les personnes, les animaux, les objets et les lieux entre eux. Ces liens sont visibles sous forme de rubans évanescents et colorés. Une couleur tendant vers le rouge indique une tension, vers le bleu une affection, vers le noir une relation occulte, comme un complot ou un secret. Le vert indique une relation dominatrice, alors que le doré représente une relation mystique et le gris une habitude. Ces couleurs, qui sont caractéristiques d'une catégorie d'esprit de lien peuvent bien sûr se mêler pour former des rubans multicolore qui symbolisent des relations complexes.

Systeme

Lorsque le Geôlier regarde une personne, un animal, un lieu ou un objet, il perçoit ses rubans colorés. A lui d'interpréter ces couleurs, qu'il arrivera à reconnaître avec l'habitude.

2 Sincérité

Don d'Esprits de Liens
Portée : 20m

Le mensonge est rarement une vertu dans quelque civilisation que ce soit car il la met en péril. Il y est pourtant extrêmement fréquent, mais tous ceux qui en usent ont la sensation à la fois douloureuse et excitante qu'il transgressent un interdit. Le Geôlier, par l'intermédiaire de l'esprit qui lie un être à sa culture, est en mesure de rendre le mensonge extrêmement douloureux. Même une simple intention de mensonge fait un mal atroce à la tête, ce qui, dans un premier temps, rend le mensonge visible, car son instigateur se tord de douleur, et dans un second temps pousse les gens à la sincérité, ce qui n'est pas non plus sans risque. Sincérité ne permet cependant pas

d'empêcher les mensonges par omission ni ceux qui ne rendent pas une parole mensongère de façon univoque.

Systeme

Ce don fait ressentir une douleur atroce à toute personne dont les paroles sont porteuses de mensonge, et ce dans un rayon de 20 mètres.

2 Secret

Intervention d'un Esprit de Lien
Portée : Illimitée.

La trahison d'un secret est une offense sans pareille dans le monde des esprits. Ceux-ci sont volages et capricieux, mais une parole donnée doit être tenue. Celui qui trahit sa parole donnée à un esprit peut être poursuivi par celui-ci jusqu'à sa mort. Le Geôlier peut utiliser cette connaissance des esprits à bon escient. Il peut rendre un esprit responsable du non-dévoilement d'un secret par une personne du monde tangible ou intangible. Jusqu'à l'expiration de son contrat, l'esprit responsable du secret suivra la victime qui doit garder le secret et l'empêchera de le révéler à tout prix, en détournant les conversations ou en rendant ses pensées confuses avant que le mal ne soit fait.

Systeme

Le Geôlier devra choisir un secret et la personne qui ne devra pas le dévoiler avant de solliciter l'intervention d'un Esprit de Liens. Un Jet de Transe réussi signifie que le secret est inviolable pour cette personne tant que le Geôlier n'a pas perdu ce pouvoir, quelle que soit la distance qui le sépare de sa victime.

3 Loyauté

Intervention d'un Esprit de Lien
Portée : Vue ou pacte.

Tout comme pour la sincérité, le Geôlier peut faire subir d'atroces souffrances à un

personne qui essaie d'en trahir une autre. Ce pouvoir ne permet pas de créer des liens de loyauté mais seulement d'assurer leur solidité. La seule intention de trahir fait ressentir à la victime une douleur suffisante pour la faire sombrer dans l'inconscience. Pour s'assurer de la loyauté d'une personne, le geôlier peut aussi, si la personne est consentante, rédiger un pacte avec le sang mêlé des deux contractants. Les deux associés devront chacun conserver une moitié du contrat. Celui-ci ne sera résilié que si les deux parties sont détruites et si le contrat est annulé d'un commun accord entre le Geôlier et les deux personnes ayant signé le contrat. La loyauté sera alors bilatérale et restera indéfectible, pour une durée illimitée.

Système

Le geôlier doit choisir deux personnes avant de solliciter une intervention. Un Jet de Transe réussi signifie que les deux personnes choisies, dont l'une peut être le Geôlier lui-même.

- ♦ Si le Geôlier ne désire pas faire signer un pacte, l'intervention peut être sollicitée alors que le Geôlier se contente de voir un des deux associés et l'effet dure jusqu'à ce que le Geôlier perde ce pouvoir. Les deux personnes liées n'ont pas besoin de connaître l'existence du Geôlier ni son rôle.
- ♦ Si le Geôlier fait signer un pacte aux deux contractants, il doit révéler sa présence et son intention et rédiger lui-même le pacte avec le sang mêlé de ces deux personnes. A partir du moment où ces deux personnes ont signé le pacte de leur sang elles se doivent d'honorer au mieux les termes du contrat, pour une durée illimitée si elle n'est pas stipulée.

Trahir les termes du contrat fait ressentir une douleur atroce, causant l'inconscience sur le moment pendant une journée, puis restant suffisamment forte pour infliger une pénalité de -10C à tous les Jets de Compétences jusqu'à ce que le traître se soit complètement racheté.

3 Obsession

Intervention d'un Esprit de Lien
Portée : 20m

Les esprits aiment hanter les personnes et les submerger avec des visions ou des pensées attrayant à une chose précise mais

normalement sans importance. Un esprit facétieux peut ainsi forcer quelqu'un à se gratter le dos, où bien à aller soulager ses intestins toutes les cinq minutes. La pauvre victime ne se sentira soulagée que lorsqu'elle accomplira une action particulière. Une obsession peut aussi être beaucoup plus subtile, car l'esprit de Lien invoqué peut implanter des suggestions répétées modifiant subtilement le comportement de la victime. Il peut par exemple pousser quelqu'un à faire des commérages et ainsi révéler des informations qui auraient du rester secrètes, ou encore rendre l'appât du gain, l'appétit sexuel incontrôlables. Une personne peut aussi devenir insupportable à la victime, qui fera tout pour s'en éloigner ou s'en défaire, même définitivement.

Système

Le Geôlier choisit avant de solliciter une intervention une personne et l'objet de l'obsession. Tant qu'elle ne cédera pas à la tentation de satisfaire son obsession, la victime se sentira oppressée, deviendra fébrile, jusqu'à devenir frénétique, tout en sachant pertinemment comment se soulager. Pour résister, elle doit réussir, toutes les minutes, un Jet sous 2 * Pouvoir. Un échec signifie qu'elle cède, mais qu'elle pourra en une autre occasion tenter de résister.

4 Enchaînement à un objet

Intervention d'un Esprit de Lien
Portée : 20m

Certains esprits sont chargés de la cohésion des objets physiques, rompre l'objet revient à scinder l'esprit en deux, ce qui n'est pas en général pour lui plaire. Les esprits de lien physique sont plus ou moins forts, ce qui donne à un objet sa cohésion. Le geôlier peut solliciter l'intervention d'un tel esprit pour lier de façon indestructible plusieurs objets, ou personnes ensembles. Ces objets ne pourront se détacher les uns des autres, même s'ils sont eux-mêmes détruits. Un homme dont le pied est lié à une dalle en marbre devra la descendre pour pouvoir avancer, cinq rondins collés ensembles feront un bon radeau. Pour qu'ils deviennent solidaires, ils doivent se toucher au moment de l'intervention. De mander à un esprit de lier deux objets qui ne se touchent pas l'Offensera automatiquement.

Systeme

Le geôlier doit désigner jusqu'à dix objets identiques en structure ou deux objets de structure différente. Si son Jet d'Intervention est réussi et si les objets se touchent, un lien indestructible les relie jusqu'à la perte de ce pouvoir par le Geôlier. La seule façon de défaire un ensemble d'objets liés et de les détruire jusqu'à ce qu'il ne reste d'eux que le lien.

4 Localisation

Don d'Esprits de Liens
Portée : Illimité

Les esprits de liens relient tous les êtres entre eux, le geôlier est capable grâce à ce don de reconnaître le nom d'un des liens qui le relie à un objet particulier. Le don ne fonctionne que sur les objets, personnes ou lieux familiers au geôlier, et il permet de connaître la direction dans laquelle ils se trouvent ainsi que la distance qui les sépare du geôlier.

Systeme

Le geôlier peut connaître à tout instant la distance qui le sépare d'un objet, d'une personne ou d'un lieu qu'il a déjà vu une fois, ainsi que la direction à suivre pour s'en rapprocher.

5 Amour

Don d'Esprits de Liens
Portée : Vue / Baiser

La renommée du geôlier parmi les esprits de lien est maintenant telle que ceux-ci créent à son insu des liens forts et subtils entre lui et toutes les personnes qui le voient ou qu'il voit. Ce lien n'est autre que de l'amour, comme un coup de foudre la première fois, qui s'entretient lors d'un long regard. Ce Pouvoir n'altère pas les sentiments du Geôlier, qui y est immunisé. Il crée chez les personnes de même sexe un sentiment d'amitié profond et chez les personnes du sexe opposé un amour fort, qui n'est cependant pas forcément lié à une attirance sexuelle. Dès que le contact visuel se rompt, les personnes retrouvent leurs sentiments naturels, mais redeviennent amis ou amants dès que le contact visuel se renoue. Ils auront, après avoir vécu cette sensation

forte et déstabilisante, naturellement tendance à regarder celui qui les a ému. Un baiser rend l'effet de ce pouvoir constant même si le contact visuel est perdu et durable jusqu'à perte de ce pouvoir.

Systeme

Toutes les personnes vues ou voyant le Geôlier ressentent amitié ou amour selon leur sexe tant que le contact visuel reste établi. Un baiser du Geôlier rend ce pouvoir constant même si aucun des deux personnes se voient, et ce jusqu'à perte du pouvoir.

5 Fardeau Spirituel

Intervention d'Esprits de Hantise
Portée : Vue

Les esprits peuvent se révéler non seulement d'une ténacité harassante dans leur harcèlement, mais même dangereux, lorsqu'ils surprennent leur victime d'un frisson de terreur, d'un sombre pressentiment, d'une sensation d'échec ou encore du cri intérieur terrifiant de la banshee. La pauvre victime choisie par le Geôlier sera dérangée d'une façon surprenante et fort dérangeante au moment voulu par le geôlier, donc au moment le plus critique. Il est fort probable que l'action entreprise par la victime au moment de l'intervention de l'esprit échoue de façon retentissante.

Systeme

Le geôlier doit choisir une cible avant de solliciter l'intervention d'un esprit de hantise. La réussite du Jet de Transe attache à cette cible un esprit agressif. Le geôlier peut demander Pouvoir fois une agression de la part de l'esprit sur la victime. Pour toutes les actions du Tour pendant lequel l'esprit l'agresse mentalement, la victime subit un malus de -10C, et tout Jet de Compétence de 19 ou 20 est un échec critique.

6 Gardien

Intervention d'Esprits de Liens
Portée : Vue

Un bon geôlier peut se mettre à l'abri des coups en assignant plusieurs personnes, amis ou ennemis, à sa garde. Les esprits de lien créent chez la victime un instinct de protection

envers geôlier, tout comme la nature pousse les femelles à défendre leurs petits au péril de leurs vies. Bien que le gardien : la victime, se mettra probablement en danger de mort pour sauver le Geôlier, il reste parfaitement conscient et maître de ses actes quand la survie physique immédiate du geôlier n'est pas en cause. Il peut donc parfaitement payer des assassins pour tuer son protégé, tout en espérant que le geôlier aura perdu ce pouvoir au moment de l'attaque.

Système

Le geôlier doit choisir une cible avant de solliciter l'intervention d'un esprit de Lien. Un jet de Transe réussi transformera sa cible en un gardien qui fera tout pour le protéger de toute agression physique immédiate. La motivation du gardien est claire : toute Blessure et Critique infligée au Geôlier jusqu'à ce que celui-ci ait perdu le pouvoir de *Gardien*, est immédiatement infligée à tous ses gardiens. Les gardiens sont tous et à chaque instant conscients de ce fait dangereux.

6 Gardien Spirituel

Don d'Esprits de Protection
Portée : Personnelle.

Le geôlier attire un esprit de protection qui le suit dans ses pérégrinations, l'aide de ses conseils et le prévient de dangers invisibles ou cachés. Pour ce faire, il reste à proximité du Geôlier et interroge les esprits de liens, du vent et de la terre alentours afin d'apporter au geôlier tous les renseignements qui peuvent lui être utiles. Le Gardien Spirituel n'est bien entendu pas omniscient, mais possède un statut respectable parmi les esprits et peut obtenir par exemple des informations sur ce qu'il se dit alentour, si le Geôlier est observé ou en danger d'embuscade, sur la direction à suivre pour trouver une personne ou tout renseignement de ce genre.

Système

L'esprit de Protection disponible le plus proche se met à suivre le Geôlier. Celui-ci peut demander au geôlier deux choses : un renseignement précis que le Gardien Spirituel fera de son mieux pour lui ramener dans des délais raisonnables, ou bien de le prévenir lorsque des événements particuliers auront lieu. Lorsque le Gardien est en quête d'un

renseignement, il ne peut bien évidemment pas prévenir le Geôlier pendant la période de son absence.

Par exemple, un Geôlier se promenant en ville peut demander à son Gardien Spirituel de le prévenir quand on parle de lui ou de son équipage, ainsi que quand on l'observe et quand un voleur à la tire tente de lui subtiliser sa bourse fraîchement remplie. Si on parle de lui, le gardien lui rapportera les paroles dites ainsi que les personnes en cause. Le Geôlier pourra alors demander au Gardien Spirituel de lui rapporter le plus de renseignements possibles sur le passé, les connaissances et le métier de celui qui médite dans son dos.

7 Dévoré par la Terre

Intervention d'Esprits de la Terre
Portée : Vue

La terre peut à tout moment rappeler à elle ceux dont la mort tarde trop à son goût, ce qui s'applique à tout être vivant. Le geôlier se contente de lui rappeler ses appétits concernant des personnes particulières qu'il ne porte pas dans son cœur. La terre commence par entourer les pieds de la malheureuse victime qui devra hors de portée du sol, sur un arbre ou tout objet sur lequel il pourra éviter d'avoir les pieds ou les jambes en contact avec le sol. Le sol dévorant la victime peut être de tout type de matériaux, de la pierre à l'eau.

Système

Si l'intervention est accordée, la cible choisie au préalable par le geôlier est dévorée par le sol à partir du moment où ses jambes sont en contact avec le sol. Au premier Tour de contact, la victime doit effectuer un Jet de Caractéristique sous 4*Force. S'il réussit, il arrive à dégager ses jambes pour ce Tour, mais la terre recommencera à le dévorer au Tour suivant s'il ne se met pas tout de suite à l'abri. Si ce Jet est un échec, ses jambes sont prises, il doit réussir alors un Jet sous 3*Force pour se dégager. S'il réussit il est totalement dégagé, s'il échoue il est maintenant saisi au niveau du tronc. Il doit alors pour se dégager réussir un jet sous 2*Force, sinon son cou sera pris dans la Terre et il lui restera un dernier jet qu'il devra réussir sous peine de mourir sous 1*Force.

L'action de se dégager du sol est considérée comme une action courte et ne gêne pas pour

combattre, sauf si, bien sûr une partie du corps est déjà bloquée. Dans ce cas, consultez le tableau suivant.

DEVORATION PAR LA TERRE		
PARTIE DU CORPS PRISE	MODIFICATEUR POUR LA VICTIME	MODIFICATEUR POUR SON ASSAILLANT
Jambes	-2C	+2C
Tronc	-10C	+10C
Cou	-15C	+15C
Tête	Mort	-

7 Souvenirs Ephémères

Intervention d'Esprits de Liens

Portée : Souffle, soit environ 10m

L'accès à la mémoire est un des mécanismes les plus mystérieux du corps humain, qui continuera d'intriguer savants et philosophes des siècles plus tard. Le Geôlier peut influencer les esprits de liens qui se chargent de la tâche de fournir à la pensée les souvenirs dont elle a besoin. Il peut définitivement faire oublier à sa cible une sorte de souvenir, ou encore les altérer. Il est bien entendu essentiel de bien expliciter à l'esprit de lien le souvenir précis à effacer et s'il y a lieu, la période de l'oubli. En effet, les esprits ont tendance à tourner les mots comme cela les arrange. Ce pouvoir est extrêmement puissant car permanent.

Système

Avant de solliciter l'intervention de l'esprit de lien attaché à la mémoire d'une personne, le Geôlier doit choisir les souvenirs à effacer ou à altérer chez cette personne. Il souffle alors sur le visage de sa victime et doit réussir un Jet de Transe. L'effet de l'intervention est alors immédiat et définitif.

8 Lien Spirituel

Intervention d'Esprits de Liens

Portée : La Terre entière

Le gardien devient maintenant maître d'Esprits de lien à la puissance redoutable,

puisqu'il peut Solliciter d'eux un contact spirituel avec une personne située n'importe où sur terre. Les informations passant par ce lien arrivent instantanément chez leur cible et peuvent être de n'importe quelle sorte, quoique intangibles.

Système

Le Geôlier peut contracter un lien avec la personne de son choix, quelle que soit la région où il se trouve. Il doit pour cela réussir un Jet de Transe. Le geôlier et cette personne peuvent alors se faire passer des sensations, des émotions, des pensées, des images ou des sons. Le lien est très fort et très naturel et ne gêne aucunement les deux interlocuteurs.

9 Torpeur

Don d'Esprits de Liens

Portée : Toucher

Rien qu'en touchant un animal ou un être humain, le Geôlier peut en extraire l'esprit et l'empêcher de reprendre possession de son corps, au moins tant que ce pouvoir n'a pas été perdu. Le corps de la malheureuse victime est donc plongé dans une profonde torpeur dont ne peut le tirer que la perte de ce pouvoir par le geôlier ou le désir de ce dernier.

Système

Le geôlier peut, s'il touche un être humain ou animal, le plonger dans un profonde torpeur d'où il est le seul à pouvoir le tirer. La torpeur s'arrête automatiquement lorsque le geôlier perd ce pouvoir.

10 Permanence

Système

Les effets des pouvoirs de puissance inférieure ou égale à sept permanents.

Voie de la Dame Rouge, de la Succube

1 Œil de la Dame Rouge

Don de la Dame Rouge
Portée: Vue.

La perception de la Succube est altérée pour ressembler à celle d'une Dame Rouge. Elle perçoit les émotions et les désirs sous forme d'auras colorées. Les êtres de peu d'émotions ne sont pas jugés intéressants par la dame rouge, qui ne les perçoit presque pas. Ce pouvoir peut donc avoir aussi des influences négatives sur la vigilance de la Succube, car elle percevra beaucoup plus certains êtres que d'autres. Les objets inanimés deviennent sans attrait pour la Succube, qui n'arrive pas à s'intéresser à eux.

Système

La perception et l'interprétation des auras est automatique et ne peut être désactivée tant que la Succube possède ce pouvoir. La compétence Empathie reçoit un bonus de +1OC/+1OR et peut permettre de lire les pensées superficielles sur une Réussite de 20 ou plus sur un jet d'Empathie. Pour ne serait ce que repérer un être ou un objet inintéressant, il faut réussir un Jet de Vigilance. Si l'être ou l'objet en question est caché, le Jet s'effectue avec un malus de -5C.

1 Immunité aux Maladies Vénériennes

Don de la Dame Rouge
Portée: Personnelle.

La Succube fait tant commerce de son corps qu'elle risque d'attraper des maladies vénériennes. Une fois ces maladies contractées, la Succube souffre de ses effets et devient un vecteur parfait de maladie.

Système

La Succube devient immunisée aux maladies vénériennes et soigne par l'acte sexuel son partenaire de ces maladies. Ce pouvoir ne peut soigner la Succube d'une maladie vénérienne contractée auparavant.

2 Excitation

Intervention de la Dame Rouge
Portée: Vue.

L'homme est un être de passions, que les lois de la société ainsi que beaucoup de religions répriment en faveur de l'ordre et la vertu qu'elles défendent. La Dame Rouge est elle aussi un être de passions et de désirs, qui peuvent même la pousser à tuer. Elle peut communiquer cette passion à un simple mortel pour quelques heures, excitant une émotion ou un désir jusqu'aux limites de l'insoutenable. Cette expérience est troublante, plongeant dans le bonheur celui qui l'accepte et dans l'enfer celui qui tente de lui résister.

Système

L'émotion ou le désir choisie par la Succube est décuplée chez sa victime. On ne peut exciter une émotion qui n'existe pas.

2 Stérilité

Intervention de la Dame Rouge
Portée : Toucher.

Le plaisir sexuel est souvent accompagné d'un enfantement. La Dame Rouge n'aime pas s'encombrer d'un enfant, car il risquerait d'émousser son éternel désir et de l'emprisonner dans un amour maternel. Pour le simple plaisir, mais toujours renouvelé plaisir de détruire, la Dame Rouge est aussi en mesure de tuer dans l'œuf un être conçu et de rendre une femme ou un homme inapte à concevoir.

Système

La Succube, en touchant le ventre d'une femme, qui peut être elle-même, peut la faire avorter si l'Intervention de la Dame Rouge lui est accordée. Elle peut aussi, toujours en touchant le ventre d'une femme ou d'un homme, les rendre stériles à vie. Cet effet est donc permanent. Elle ne peut se rendre stérile elle-même, mais peut se faire avorter de temps en temps.

3 Embrassement

Intervention de la Dame Rouge.
Portée: Vue.

Les êtres vides d'émotion n'intéressent pas la Dame Rouge, ou plutôt ils lui répugnent et elle se fait un plaisir de leur donner ce qui leur manque. L'embrassement crée une émotion chez la victime, mais lentement et de façon subtile. La victime se cherche des raisons pour haïr, pour désirer, ou pour aimer.

Système

La Succube peut créer chez quelqu'un l'émotion de son choix.

3 Apathie

Intervention de la Dame Rouge.
Portée: Vue

Bien que détruire quelque chose d'aussi fort qu'une émotion répugne à la Dame Rouge, elle accepte d'intervenir ainsi en faveur d'une de ses Succubes. Les effets d'une telle intervention ne durent pas suffisamment pour que les sentiments disparaissent définitivement. En effet, la Dame Rouge n'offre à sa Succube qu'un répit, car elle ne veut pas détruire ce qu'elle considère comme la plus belle richesse.

Système

Une intervention réussie permet à la Succube de supprimer, tant qu'elle possède ce pouvoir, chez une unique personne, toutes les émotions et les liens affectifs qu'elle désire.

4 Repas

Don de la Dame Rouge
Portée: Personnelle

Les sens de la Dame Rouge ne sont comblés qu'au moment de l'acte sexuel. Elle recherche ces moments avec une insistance obsessionnelle, même si elle sait patienter avant de consommer une proie. L'explosion de ses sensations se traduit chez elle par un état extatique qui ne la rend que plus désirable et plus gracieuse. Pour profiter parfaitement de son orgasme, celui-ci doit être accompagné de la mort de sa victime. Une telle mort à son charme, même pour la victime, mais la Succube est libre de ne pas tuer.

Système

La Succube peut tuer sa victime au moment de son orgasme, si elle le désire. Chaque acte sexuel lui donne un bonus de +1 en Charisme et de +1 en Dextérité. Si elle sacrifie sa victime à son plaisir personnel, elle gagne en plus +1 en Endurance. Si elle fait partie des membres du commandement de son navire, ses hommes sont prêts à se sacrifier pour ses beaux yeux, alors que ses adversaires doutent de leur intérêts à la combattre et hésitent. Par couple de coït réalisé, la Succube offre un bonus de +1 à chaque Compétence de Groupe du groupe qu'elle dirige, jusqu'à un maximum de +3.

4 Plénitude des Amoureux

Don de la Dame Rouge
Portée: Croisement de Regard

Lorsque l'amour s'empare d'un être, ses motivations changent. Il oublie peu à peu de ses activités actuelles pour se consacrer à son nouvel état. Il se rend dans des endroits pleins de calme et de beauté pour se ressourcer et délaisse pour cela tout ses travaux.

Système

Il suffit à la Succube de croiser le regard d'un être animal, qu'il soit humain ou non, pour que celui-ci connaisse la plénitude des amoureux. La victime se sent parfaitement bien, mais à la seconde où son regard rencontre les yeux de braise de la Succube, il ne manifeste plus de motivation pour rien, mis à part la contemplation et le repos. Pendant une semaine à un mois, il ne manifestera d'affection pour rien ni personne et cherchera à se rappeler l'objet de son désir et de son bonheur. Lorsqu'il l'aura trouvé, il redeviendra lentement lui-même. Cette expérience n'est pas du tout désagréable, même si elle peut avoir de fâcheuses conséquences sur la vie de la victime et de ses proches.

5 Soupirants

Don de la Dame Rouge
Portée: Croisement de Regard/Baiser

Les Dames Rouges sont en permanence escortées par des dizaines de soupirants, qui deviennent bien souvent les victimes de leurs

«Repas». Ces soupirants ne peuvent se défaire d'un amour exclusif et dévorant qui ne se finira qu'avec leur mort ou celle de la Dame Rouge. Amoureux ne signifie pas esclave, et la Dame Rouge ne peut pas pour autant donner des ordres à ses soupirants, mais elle peut compter sur leur affection pour lui procurer sécurité et affection, même si elle doit supporter leur atroce jalousie.

Système

Il suffit à la Succube d'adresser un regard langoureux à une personne pour que celle-ci s'éprenne d'elle. Si le regard est accompagné d'un baiser, l'amour de la victime devient permanent. Cette affection est possessive, jalouse et peut être violente, mais la succube n'a pas besoin de prodiguer d'affection pour l'entretenir. Par contre, l'acte sexuel, fut-il un « Repas », brise le lien qui les unit et libère la victime du joug de la Succube.

6 Esclave de ses Désirs

Intervention de la Dame Rouge
Portée: Vue

Le désir poussé à son stade ultime est comme une drogue dont la soif d'assouvissement est insatiable et immédiate. Une fois le désir assouvi, il recommence déjà à ronger la pauvre victime qui donnerait sa vie et celle de ses amis pour une autre faveur. Il n'existe aucun espoir de liberté pour l'esclave de ses désirs, car il est l'origine et l'adorateur de sa propre chaîne.

Système

Dès que l'Intervention est accordée, la victime regarde naturellement en direction de la Succube. A partir de ce moment et jusqu'à ce que ce pouvoir quitte le Chemin d'Illumination de la Succube, la victime est l'esclave de son désir dévorant pour la Succube. Tout d'abord, il ne l'importunera que si elle est seule ou qu'elle le demande. La Succube, en échange de la promesse de s'offrir à lui, peut virtuellement tout demander à son esclave, fut-ce avilissant ou dangereux. Par contre, si elle ne satisfait pas le désir pour lequel la victime a payé son dû, celle-ci recherche par tous les moyens à lui arracher ce qu'elle désire, quelles qu'en soient les circonstances. De plus, la victime devenue bourreau cherchera à la tuer au cours de cette vengeance.

7 Orgie

Don de la Dame Rouge
Portée: 100 m de rayon.

La Dame Rouge peut non seulement susciter un désir tel que tout ceux qui en sont victimes cherchent à l'assouvir sur le champ, mais aussi reporter le désir qu'elle suscite sur quelqu'un d'autre. Alors qu'elle se dénude, une telle vague érotique enflamme le voisinage de la Succube, qu'une orgie sexuelle se déclenche.

Système

Il suffit à la Succube de se dénuder pour déclencher une orgie sexuelle qui épuise tous ceux qui en sont les victimes. Chaque victime de l'orgie se tourne vers la personne du sexe opposé la plus proche d'elle, ou à défaut une personne de son sexe.

8 Permanence des Désirs

Don de la Dame Rouge
Portée : Toute la Terre.

Le passage d'une Dame Rouge sème un court chaos autour d'elle, dont les personnes vertueuses se remettent difficilement, car elles sont restées à chaque instant conscientes de leurs actes. Le don «Permanence des Désirs» rend les marques de son passage indélébiles.

Système

Les effets des pouvoirs «Excitation», «Embrassement», «Apathie», «Plénitude des Amoureux», «Soupirants» et «Esclave de ses Désirs» ne se terminent qu'avec la mort de la Succube ou de la victime.

8 Enfantement

Don de la Dame Rouge
Portée : Personnelle.

La Succube ne bénéficie des Pouvoirs de la Dame Rouge que temporairement, mais pendant sa Transe, elle est une Dame Rouge. En tant que telle, si elle est suffisamment illuminée, elle peut concevoir une de ses semblables. Pour ce faire, elle doit concevoir avec un mâle fécond et suffisamment beau

pour que son enfant puisse profiter de sa condition.

Système

Suite à un acte sexuel, la Dame Rouge porte en son sein une fille ou bien une Dame Rouge. La Succube a en effet le choix entre faire naître sa fille humaine ou faée.

Si la fille est un être féerique, elle subie la dure loi de l'incrédulité. L'enfant mettra cinq mois à naître, et quatre mois avant d'arriver à l'âge adulte. Elle restera fidèle sa mère qu'elle ne quittera pas. Elle a directement accès aux pouvoir mineur et majeur de la Succube (Voyez la Voie de la Faérie) mais devra pour aider sa mère être matérialisée. Sa mère est en mesure de le faire une fois par semaine pendant une journée entière. La fille, qui a toutes les caractéristiques d'une Dame Rouge (Voyez la Voie de la Faérie) prendra peu à peu son indépendance.

Si la fille est humaine, la grossesse durera neuf mois, mais l'enfant naîtra à l'âge de cinq ans. Elle pourra acquérir de façon permanente un Pouvoir par an. Pour acquérir un pouvoir d'un certaine puissance, elle devra auparavant avoir acquis un pouvoir de puissance juste inférieure, en commençant par la puissance 1. Pour chaque pouvoir de type Intervention possédée par la fille, celle-ci aura droit à utiliser une intervention par semaine. Il est probable que la fille restera fidèle à sa mère, mais ce n'est pas sûr.

9 Dame Rouge

Don de la Dame Rouge
Portée: Personnelle.

La Succube peut prendre la forme de la Dame Rouge, telle qu'elle est perçue par la religion chrétienne. Une Dame Rouge est un être féroce qui se soucie bien plus de son propre plaisir que du bien-être de ses victimes. Elle n'hésite pas à tuer et se trouve être quasi indestructible. Munie d'ailes rouges et membraneuses dans le dos, des ongles qui ressemble à des griffes et des yeux brûlant de désir, de mépris et de haine, elle reste pour tous ceux qui la voient un être incarnant l'objet

suprême de désir, quel que soit le sexe de la victime.

Système:

La Succube s'incarne en Dame Rouge. En tant que telle, elle gagne:

- ♦ +5 en Charisme.
- ♦ +5 en Dextérité.
- ♦ +2 en Perception.
- ♦ +2 en Endurance.

Elle est munie d'ongles qui déchirent la chair et l'acier, procurant un plaisir mêlé de douleur à leurs victimes. Le bonus aux dégâts de cette armes sont de Force+2. La Dame Rouge est aussi munie d'ailes rouges et membraneuses qui lui permettent de voler.

10 Vol de l'Âme

Intervention de la Dame Rouge.
Portée: Personnelle.

Fricoter avec une Dame Rouge risque de coûter bien plus que la vie à une pauvre victime. La Dame Rouge peut voler l'âme de son partenaire au moment où elle le tue de la puissance de son orgasme. Cette âme est un riche présent qu'elle conserve jalousement comme un amant secret.

Système:

Au moment de son orgasme, la Succube effectue un Jet de Transe. Si celui-ci est réussi, la Succube vole l'âme de sa victime et la conserve pour elle. Les âmes ainsi volées peuvent être conservées et permettent soit d'enfermer l'âme dans un fétiche, soit d'augmenter sa caractéristique Pouvoir.

- ♦ Augmentation de la Caractéristique Pouvoir: Il faut pour monter d'un point dans cette caractéristique utiliser autant d'âmes que la caractéristique Pouvoir actuelle de la Succube.
- ♦ Enfermer l'âme dans un fétiche: Pour N âmes enfermées dans un objet, cet objet contient un Pouvoir de Puissance N que la Succube pourra utiliser une fois par semaine. La Succube choisit le nombre d'âme à stocker dans le fétiche et le maître de Jeu le pouvoir gagné. Ce pouvoir peut appartenir à n'importe quelle Voie.

Voie de l'Esprit

1 Coup de Pouce

Don d'Esprits de Destin
Portée : Personnelle

Le destin n'est pas équitable envers tous les hommes, qui peuvent l'avoir offensé ou attiré ses faveurs sans le savoir. Les enfants d'une personne maudite par le destin souffriront pendant des générations des actes commis souvent de façon inconsciente par leur aïeul. D'autres êtres bénis par le destin, les prêtres en particuliers, peuvent faire pencher le destin en leur faveur. Le Médium peut attendre encore plus des esprits du destin, car, par ce don, il peut modifier le cours de choses.

Système

Le Médium a droit à un nombre de coups de pouce du destin égal à sa caractéristique de Pouvoir. Un coup de pouce lui permet de relancer les dés, mais uniquement si le précédent est un échec non critique. Les coups de pouce ne peuvent pas être utilisés pour des Jets de Transe, ni pour les Jets de Caractéristiques. Le Médium doit décider immédiatement après avoir obtenu l'échec s'il désire relancer les dés. Il ne peut profiter de ce pouvoir qu'une fois par jour, même s'il sort de transe et entre à nouveau.

2 Vision Spirituelle

Don d'Esprits de Lien
Portée : Personnelle

Il est difficile de voir les esprits tels qu'ils sont, car ils ne sont pas représentables, ne possédant ni forme, ni couleur, à l'exception des esprits des morts. Le médium doit donc effectuer un exercice pour transformer la sensation étrange, floue et purement mentale qu'il en a en une forme et une couleur.

Système

Avec ce don, le Médium perçoit les esprits qui l'entourent comme des fantômes d'êtres humains ou animaux révélant leur nature véritable. Les esprits reliant ensemble les choses de la création sont représentés comme des rubans évanescents.

2 Transe Spirituelle

Intervention d'Esprits de Destin
Portée : Personnelle

Nombre d'esprits des morts souffrent de leur manque d'interaction avec le monde physique et sont heureux de trouver un moyen de s'y exprimer. Le médium peut laisser intervenir un esprit d'un mort par sa bouche. Curieusement, parler est un exercice difficile pour un esprit de mort et ses réponses aux questions que peuvent lui poser les personnes entourant le médium sont au mieux énigmatiques. La transe dont est pris le médium est impressionnante car ses yeux commencent par se révolter, puis il se met à parler d'une voix effrayante d'outre-tombe. Pendant cette transe, l'esprit du médium est inconscient et ne peut se libérer que lorsque l'esprit du mort a fini de répondre à toutes les questions ou à la fin du cycle qu'il a choisi.

Système

Le Médium peut choisir un type d'esprit de défunt s'il le désire mais doit rester vague, de peur de ne trouver personne dans les environs. S'il réussit son Jet de Transe, l'esprit du mort le plus proche, au maximum 50m viens l'habiter. Le Médium perd le contrôle et le mort se met à parler par sa bouche. Il ne peut que répondre de son mieux à Pouvoir du Médium questions qui lui seront posées par les spectateurs de la transe. Lorsqu'il aura répondu à toutes ces questions, éventuellement par « Je ne sais pas. », l'esprit quittera le corps du médium, qui retrouvera son propriétaire.

3 Guide Spirituel

Intervention d'Esprits des Morts
Portée : Personnelle

Les morts ont dans l'ensemble longtemps vécu et portent en eux un savoir gigantesque mais perdu aux yeux des vivants. Le Médium pourra profiter de ce savoir en prenant contact avec l'esprit d'un mort qu'il choisit pour sa qualité en tant que savant. Le savoir du mort peut bien sûr avoir perdu de sa fraîcheur et être de peu d'utilité pour un être vivant quelques siècles après lui, mais toute information est bonne à avoir.

Système

Si l'Intervention est accordée, le médium a réussi à contacter un esprit susceptible de l'aider de ses conseils, même si ceux-ci ne sont pas fiables à cent pour cent.

3 Communication avec les Morts

Don d'Esprits des Morts
Portée : Toucher

L'esprit d'un mort tourne toujours autour de son corps, au moins tant que celui-ci est d'une seule pièce. Le Médium peut alors entrer en contact privilégié avec l'esprit d'un mort s'il se trouve près de sa dépouille.

Système

Ce don permet au médium, en touchant un cadavre d'une seule pièce – il peut pour cela rassembler les parties arrachées du corps –, connaître le déroulement de sa vie. Comme la mémoire des morts est à la fois éternelle et éphémère, l'exposé de cette vie peut avoir des zones d'ombre, et ne peut en aucun cas faire état de ce que le mort a pensé ou ressenti au cours de cette vie : uniquement les faits.

4 Tâche Intangible

Intervention d'Esprits
Portée : Personnelle

Tout esprit à des entreprises à terminer sur terre. De même, le Médium peut avoir besoin de recourir à l'aide d'un esprit pour un tâche dont il ne pourrait s'acquitter lui-même. En faisant croire à l'esprit qu'il l'aidera dans le monde tangible dans un futur proche, il contraint celui-ci à effectuer une tâche pour lui. S'il ne remplit pas sa part du marché, et ce de façon répétée au cours de sa vie, le médium finira probablement par être hanté par un esprit rancunier et agressif.

Système

Une Intervention accordée permet de donner une tâche à accomplir à un esprit, en échange d'un menu service en contrepartie, comme enterrer son cadavre si l'esprit conjuré est celui d'un mort.

Ne pas s'acquitter de la tâche donne une chance sur six de subir le sortilège *Voie des Chaînes V : Fardeau Spirituel* pour un cycle égal au cycle choisi par le médium en entrant dans la Voie de l'Esprit.

5 Contrôle Spirituel

Intervention d'Esprits de Destin
Portée : 100m

Même les esprits des êtres humains ou d'animaux ne sont pas à l'abri du médium, car il peut les contraindre à exécuter un ordre, aussi complexe fut-il, tant que sa durée n'excède pas le temps pendant lequel le Médium est en possession de ce pouvoir. Ce pouvoir permet aussi, bien entendu, de donner un ordre à un esprit sans réceptacle, mais cela, la Tâche Intangible peut le faire aussi bien.

Système

Une Intervention accordée permet de donner un ordre à un être humain, à un animal, ou à un esprit sans réceptacle, qu'il devra accomplir bon gré mal gré.

6 Voyage Astral

Don d'Esprits de Possession
Portée : Personnelle

Le médium est maintenant capable d'arracher son esprit à son propre corps de manière réversible. Il peut donc entrer et sortir de son corps comme bon lui semble. Il est par contre sensible à tous les sortilèges de cette voie et peut être invoqué pour entrer dans un fétiche ou un philtre, ce qui peut fort mettre un terme à sa vie. Pendant le voyage astral, le corps du médium est en profonde torpeur et parfaitement sans défense.

Système

Ce don permet de se détacher de son corps. Sous sa forme spirituelle, le médium peut voler. Il est invisible aux yeux des humains non versés dans la magie et est intangible, donc ne peut être blessé que par un esprit et peut traverser les murs. Il peut en plus de cela utiliser tous les pouvoirs de la Voie de l'Esprit dont il est en possession, faire ascension et solliciter des interventions.

7 Communion Spirituelle

Don d'Esprits de Liens utilisable une fois par transe seulement.

Portée : 10m

Tout échange d'expériences et de pensées permet à deux êtres de s'enrichir, mais la communion opérée est souvent imparfaite due aux difficultés du langage et à l'échange lent qui en résulte. Le Médium peut transcender toutes les problèmes inhérents au langage entre deux êtres de son choix en faisant communier directement leurs deux esprits ensemble. Les deux esprits ainsi réunis peuvent choisir de faire partager à l'autre les histoires de leurs vies, leurs personnalités ou encore leurs expériences. L'échange est alors total et rien ne peut être dissimulé.

Système

Les deux personnes que le médium désire voir communier doivent être consentantes, se toucher et être situées à moins de 10m du Médium. Lorsque ces conditions sont réunies et que le médium le désire, elles doivent choisir ce qu'elles veulent communier ensemble : leurs histoires, leurs personnalités ou leur expérience.

- ♦ Histoires : Après la communion, chacune des deux cibles connaissent tout de l'histoire de la vie de l'autre communiant.
- ♦ Personnalités : Elles se connaissent parfaitement l'une l'autre et pour le reste de leur vie, tout Jet d'Empathie pour comprendre l'autre communiant donne automatiquement une réussite de 40.
- ♦ Expérience : Pour toutes les compétences non magiques de chacun des communiant, si le Degré d'Apprentissage de l'un est inférieur de plus de deux points à celui de l'autre dans cette même compétence, celui qui a le plus petit Degré d'Apprentissage reçoit instantanément un trait dans cette compétence. L'effet est instantané et s'applique à toutes les compétences au moment de la communion..

7 Domination Spirituelle

Intervention d'Esprits de Liens

Portée : 100m

Donner des ordres à quelqu'un est pouvoir déjà important, qui est pourtant ridicule en comparaison du résultat de la Domination

Spirituelle. Celle-ci permet au Médium de prendre totalement possession de l'esprit d'une victime de son choix. Il la contrôle complètement, tout en contrôlant son propre corps en même temps. Il utilise les compétences et caractéristiques de sa victime lorsqu'il la fait agir, à l'exception des compétences et des caractéristiques mentales ainsi que des connaissances.

Système

Une intervention accordée permet de prendre possession du corps et de l'esprit d'une personne située à moins de 100m.

8 Attaque Spirituelle

Intervention d'Esprits Agressifs

Portée : Terre entière

Le Médium contrôle des esprits extrêmement virulents à des distances gigantesques et peut les lancer à l'assaut d'une personne de son choix, s'il sait approximativement où elle se trouve - à quelques milles nautiques près et dont il connaît le nom actuel. L'esprit agressif s'acharne sur sa proie jusqu'à la destruction d'un des deux belligérants.

Système

La compétence d'attaque de l'esprit agressif est égale à trois fois la caractéristique Pouvoir du Médium. La compétence d'attaque spirituelle de la proie est égale à 2*Pouvoir. Le combat oblige la proie à une totale concentration et se déroule dans le monde des esprits à raison d'une attaque par tour. Une attaque se fait par un Jet avec Opposition dont le vainqueur inflige à son adversaire une perte temporaire d'un point dans une Caractéristique Mentale choisie par la victime. L'esprit agresseur possède une seule caractéristique mentale : perception égale à 6. Le premier arrivé à 0 dans une caractéristique mentale est détruit. L'Attaque Spirituelle cesse automatiquement.

8 Scission d'Ame

Intervention d'Esprits de Possession

Portée : Personnelle

Tout comme l'esprit habitant un objet se scinde lorsque l'objet est brisé, l'esprit du

Médium peut se scinder en deux, à ceci près que le corps du médium ne doit pas être au préalable brisé. Le corps du Médium ne peut pas servir de réceptacle à deux esprits à la fois. L'un des deux esprits se détache donc automatiquement du corps et part en voyage astral. Les deux esprits créés sont identiques et indépendants, bien que possédant un Lien Spirituel leur permettant de se faire passer toutes les informations qu'ils veulent et ce quelle que soit la distance qui les sépare. La destruction d'un des deux esprits causerait un dommage considérable et définitif à sa moitié, privé d'une partie de ses facultés. La moitié qui entreprend le Voyage Astral peut trouver un autre réceptacle en le corps d'un autre prêtre parti en Voyage Astral ou encore en un cadavre que la vie vient juste de quitter et qu'un nouveau souffle de vie peut animer. Ceci signifie que la cause de la mort ne peut pas être trop définitive, comme une décapitation ou une incinération. Dans le corps de quelqu'un mort d'une maladie chronique, comme un cancer, la lèpre ou le scorbut, la moitié d'esprit voyageuse ne peut rester plus d'un nombre d'heure égale à son Pouvoir. Lorsqu'une nouvelle mort survient pour ce réceptacle temporaire, la moitié d'esprit du Médium est instantanément éjectée.

Système

Une Intervention accordée permet à l'Esprit du Médium de se scinder en deux avec une des deux moitié en Voyage Astral et un Lien Spirituel les rattachant l'une à l'autre. Plusieurs scissions peuvent bien entendu être opérées successivement sur l'âme restée dans le corps du Médium. Il est aussi évident que le joueur du Médium contrôle les deux moitiés à la fois. La perte d'un morceau de l'âme scindée cause aux autres morceaux une perte dans une caractéristique mentale ou la caractéristique pouvoir, au hasard.

Limitation

Seul l'esprit resté dans le corps du médium peut faire ascension ou se détacher, mais tous les morceaux d'esprits en Voyage Astral bénéficie de tous ses pouvoirs à tous les instants grâce au Lien Spirituel et ont des

Niveaux de Transe à chaque instant égaux entre eux.

9 Echange d'Âme

Intervention d'Esprits de Possession

Portée : Personnelle

Non satisfait de pouvoir arracher son âme à sa propre enveloppe, le Médium peut opérer la même chose chez une victime et échanger les deux âmes. Les âmes des deux êtres ont alors changé de corps. Ce pouvoir est quasi identique au pouvoir Voie du Rêve : Echange Spirituel à quelques détails près.

Système

Voir pouvoir Voie du Rêve : Echange Spirituel. La seule différence entre ces deux pouvoirs est que les points de dommage physique infligés sur un des deux corps occasionnent des blessures sur l'autre corps, du fait d'un lien effectué au moment de l'échange. Les esprits sont instantanément échangés si une mort survient. Contrairement à Echange Spirituel, c'est l'âme qui a reçu les blessures qui meurt et non le corps.

10 Corps Semi-Spirituel

Don du Royaume des Esprits

Portée : Personnelle

Le Médium est maintenant temporairement accepté dans le royaume des esprits ainsi que sont corps. Il peut donc devenir intangible à volonté et même rendre intangible certaines parties de son corps. Pour redevenir tangible, une partie du corps du Médium doit être plongé dans un fluide : eau ou air et non dans un solide.

Système

Ce don permet au Médium de devenir partiellement ou totalement tangible à volonté. Dans sa forme complètement intangible, le Médium peut devenir invisible, voler et utiliser ses pouvoirs comme s'il était tangible.

Voie de la Faërie

1 Vision Faérique

Don des Faées

Portée : Personnelle.

Notre monde, lorsque personne n'était incrédule, il y a de cela quelques centaines d'années, était peuplé de Faées. Tout le monde pouvait les voir et elles ne s'isolaient que pour se retrouver entre elles. Rejetées par le regard incrédule de l'église et de la science, elles se retirent désormais dans des endroits reculés, à l'abri des regards indiscrets. La plupart d'entre elles se sont toutefois adaptées à cette nouvelle situation et sont invisibles au regard destructeur et incrédule de l'homme. Celui qui a le pouvoir de voir de l'autre côté du voile découvre un monde parallèle, qui n'est pas pour autant dissocié du monde réel. Certaines faées se plaisent à s'investir dans la vie des hommes, hantant des endroits de leur présence enchanteresse, tantôt dangereuse, tantôt délicieuse.

Système

Le don de Vision faérique permet de voir de l'autre côté du voile tissé par une religion et une science qui ne les acceptent pas. La vision faérique permet aussi, bien sûr, de communiquer avec les faées et de connaître la nature faérique des personnes qu'on voit, c'est-à-dire le rôle faérique qui est le leur et qu'elles ont rejeté.

2 Appel des Faées

Intervention des Faées

Portée : 10 km

Lorsque une faée est mise en danger par des humains, elle appelle au secours des hordes de ses semblables, quelles que soient les relations qu'elle entretient avec elles. Il est du devoir de toute faée de protéger les siens contre l'incrédulité humaine, quitte à la dévorer après l'avoir sauvée si elle est appétissante.

Un Enchanteur est une faée. En tant que tel il fait partie de la communauté faérique et peut attendre une aide en cas de coup dur, tout comme il est tenu d'aider les faées contre les humains qui les inquiètent.

Système

Chaque intervention, qui n'est autre qu'un chant, appelle au secours les faées qui se trouvent dans un rayon de 10 km. Seules les faées présentes dans ce type de région répondront à l'appel : les sirènes et les otarins au milieu de l'océan, elfes ou ogres dans les bois. Voyez pour cela les régions fréquentées par les faées.

3 Rôle Faérique

Intervention des Faées

Portée : Vue.

On dit que chaque homme est un être faérique qui a oublié sa nature merveilleuse. Nombre d'humains, pour mieux se cacher à eux-mêmes cette facette de leur personnalité, ravagent les rangs des faées de leur regard destructeur, presque inconsciemment. Il suffit de leur rappeler leur héritage pour que celui-ci reprenne le dessus. Pendant quelques heures, l'être qui reprend son rôle faérique oublie tout de sa vie de mortel et agit comme s'il était une faée.

Système

Avant de solliciter cette intervention, il serait plus prudent pour l'enchanteur de vérifier quel est le rôle faérique de sa cible avec le don de Vision Faérique. Une fois l'intervention accordée, la cible de ce sortilège agira tout comme si elle était et avait toujours été la faée qui se cache en elle. Un être prenant le rôle d'une nymphe se retirera dans les bois où il tentera de séduire ceux qu'ils croisent. À l'inverse, un Ogre tentera de dévorer tous ceux qu'il voit. Il est évident que de telles personnes seront considérées comme folles. Elles ne se rappellent pas de ce qu'elles étaient avant d'assumer leur rôle faérique et oublieront tout ce qu'elles ont fait sous l'effet de cette intervention, une fois revenues à leur rôle humain. Notez aussi qu'une personne assumant son rôle faérique ne bénéficie pas des pouvoirs associés à ce rôle, bien qu'elle le croit.

3 Enfant des Faées

Intervention des Faées
Portée : Toucher.

Un homme peut prendre conscience de son héritage faérique sans pour autant l'assumer complètement. Un enfant des faées découvre l'existence des faées et de la magie, à un tel point que la magie lui est alors accessible. Il ne peut concevoir sa nature faérique que comme une bénédiction, puisqu'elle ne le gêne absolument pas.

Système

La cible de cet intervention prend conscience de sa nature faérique et merveilleuse. Sans que cela la dérange d'aucune façon, elle devient crédule à tous les types de magie, et ce pour toujours. Elle peut accéder à la magie de la faerie et gagne immédiatement 1 dans cette voie. Tous ces effets sont permanents, et un prêtre suivant une autre religion que la magie druidique ou la sorcellerie ne perd pas son point de pouvoir définitif. En effet, cette initiation ne met pas en péril les autres religions non chrétiennes, qui acceptent toutes plus ou moins les faées.

Les prophètes du tout-puissant sont immunisés aux effets de ce pouvoir.

4 Matérialisation

Don des Faées
Portée : 5 km

Les Faées sont invisibles à l'œil humain et ne peuvent interagir avec notre monde que si aucun humain incrédule ne les regarde. Il peut arriver qu'elles se montrent à un humain seul, mais uniquement lorsque celui-ci est prêt à accepter leur présence. Alors, les faées en question se matérialisent. Un Enchanteur a le pouvoir de matérialiser toutes les faées autour de lui, ce qui les rend visibles pour les humains et leur permet d'interagir comme bon leur semble. Par contre, les yeux incrédules les blessent et peuvent même les tuer, s'ils sont trop nombreux. La possibilité de reprendre leur place temporairement dans le monde les grise et les contente malgré ce risque.

Système

Toutes les faées dans un rayon de 5 km se matérialisent, sont visibles et peuvent interagir comme bon leur semble avec le monde. Par contre, pour chaque personne incrédule au delà de 10 qui les regardent, les faées subissent un niveau de dommage, si bien qu'au delà de 15 personnes incrédules, elles meurent. Il est peu probable que les faées agressent l'Enchanteur, qui est la source de leur matérialisation et donc de leur joie, même si cette matérialisation présente des dangers graves.

4 Chimère

Intervention des Faées
Portée : Toucher.

Les chimères sont des êtres rêvés d'une telle force par l'enchanteur qu'ils deviennent réalité. Une chimère est un objet disparu depuis des lustres, ou n'ayant jamais existé, et qui excite l'admiration et l'imagination de nations entières. Armes ou simples objets, il sont devenus mythique par les chansons de geste et les légendes qui racontent leurs exploits. Qui n'a pas rêvé de Durandal, Excalibur, d'une lampe contenant un génie ou d'une célèbre coupe de charpentier. L'enchanteur est capable d'incarner ces rêves légendaires en un objet anodin. L'aspect de cet objet s'altère alors que le rêve l'habite.

Système

Un objet, de taille humaine, au maximum de la taille d'un cheval, devient le lieu d'incarnation de la chimère. Il garde la même utilisation, mais, du fait de sa nouvelle nature, bénéficie d'un bonus à l'utilisation de +5C / +5R. S'il n'a pas d'utilisation dans le cadre d'une compétence, au maître de jeu de lui trouver un pouvoir approprié et intéressant. La chimère souffre de l'incrédulité comme tout autre faée, si bien que l'enchanteur devrait éviter de l'utiliser devant trop de monde

5 Pouvoir Mineur

Don des Faées
Portée : Personnelle.

Les êtres faériques ont des pouvoirs qui n'ont de limite que l'imagination des hommes qui leur ont donné corps. Toutes les faées,

même les plus humbles, possèdent des pouvoirs mineurs, qui leur permettent de se jouer des hommes. Même les plus extraordinaires des créatures possèdent des petits pouvoirs magiques simples et utiles.

Système

L'enchanteur reçoit, comme don d'une faée un de ses pouvoirs mineurs. Il ne peut donc acquérir de cette façon qu'un pouvoir d'une faée existant dans la région où il se trouve. Il choisit le pouvoir au moment où il accède à ce pouvoir et ne peut en changer de toute la Transe. S'il sort de la région où vit la faée qui lui a offert ce pouvoir, il le perd jusqu'à ce qu'il y pénètre à nouveau.

5 Préservation du Regard Incrédule

Don des Faées

Portée : Personnelle.

Pour se protéger de l'incrédulité destructrice de l'homme moderne, les faées ont acquis le pouvoir de se rendre invisibles aux yeux humains. Les enfants, à qui leurs parents n'ont pas encore enseigné les dogmes scientifiques ou religieux qui ne laissent pas de place aux faées, peuvent tout de même les voir. Les animaux non humains ne sont pas non plus affectés par ces dogmes. En tant que faée, l'Enchanteur peut donc s'isoler des hommes derrière le voile qu'ils ont eux-mêmes créé et devenir invisibles à leurs yeux.

Système

L'enchanteur peut devenir, lorsqu'il le désire, invisible aux humains incrédules. Les êtres crédules peuvent, eux, le voir. Toutefois, si un humain voit les manifestations des actions de l'enchanteur, comme le déplacement d'un objet, ou une attaque, l'enchanteur redevient visible. Il subit de plus la Colère de l'homme qui le prend en flagrant délit.

6 Incarnation Mineure

Don des Faées

Portée : Personnelle.

L'Enchanteur est une faée qui ignore sa nature exacte. Il ne sait pas s'il est Lutin, Elfe ou Sirène. Il a donc le choix de sa peau faérique, qui change avec chaque exploration

de la Voie de la Faérie. En devenant une faée, il choisit son corps, tout en conservant son esprit, même s'il n'est pas libre d'agir à l'encontre de sa nouvelle nature faérique.

Système

L'Enchanteur peut devenir une unique faée mineure à volonté. Lorsqu'il assume cette forme, il en acquiert tous les pouvoirs, mais aussi toutes les caractéristiques. Il garde par contre son identité propre, même si celle-ci se mêle au caractère peu humain de la faée qu'il incarne. La personnalité de la Faée se manifeste par des pulsions, des tics de comportement, mais aussi des motivations profondes. L'enchanteur choisit son incarnation mineure au moment où il accède à ce pouvoir et ne peut en changer de toute sa Transe.

6 Immunité à l'Incrédulité

Destructrice

Don des Faées

Portée : 5 km

Les Faées, lorsqu'elles sont matérialisées, sont blessées par l'incrédulité destructrice du regard humain. Si l'Enchanteur n'est pas affecté par cette faiblesse lorsqu'il est sous sa forme humaine, il n'en est pas de même lorsqu'il est sous une forme faérique. *L'Immunité à l'Incrédulité Destructrice* ne se limite pas à sa personne propre, mais profite aussi aux faées matérialisées et présentes dans les environs.

Système

Toutes les faées dans un rayon de 5 km sont immunisés à l'incrédulité des hommes, y compris l'Enchanteur lui-même sous forme faérique.

7 Pouvoir Majeur

Don des Faées

Portée : Personnelle.

Ce pouvoir est identique à Pouvoir Mineur, mais permet de profiter d'un pouvoir majeur d'une faée existant dans les environs.

7 Conjoint Faérique

Don des Faées
Portée : Personnelle.

Les faées et les hommes ne font plus bon ménage. Il y a quelques siècles – et encore maintenant – certaines faées se liaient d’amour avec des êtres humains. Ils peuvent vivre ensemble le reste de leur vie, mais bien souvent, les mœurs différentes de leur deux sociétés rendent cette union impossible. Ce problème n’empêche pas un enfant de naître de leur union. Un Enchanteur est un être favorisé, car il peut se mêler aux faées sans difficulté.

Système

Ce don n’en est pas un proprement dit. Une fois que l’Enchanteur est en possession de ce don, il est prêt à rencontrer la créature de ses rêves. Celle-ci, qui le suivait depuis bien longtemps, se révèle à lui. L’enchanteur est libre de repousser cette offrande. La Faée qui l’avait choisi le quitte alors et l’Enchanteur devra rentrer à nouveau en possession de ce pouvoir, dans une lune au moins, pour trouver un nouveau conjoint.

Une fois le conjoint accepté, la Faée ne le quitte plus, jusqu’à ce que l’enchanteur le trompe avec une autre personne, acte qui peut mener à la rupture faérique. Déçue, la Faée, mâle ou femelle, s’enfuit donc pour cacher son chagrin. Pour percevoir son conjoint, l’Enchanteur doit être en possession de la *Vision Faérique*. Pour que ce conjoint puisse ouvertement l’aider, l’Enchanteur doit utiliser le don de Matérialisation, mais doit savoir que ce don met en danger toute faée qu’il affecte. Rentrer de nouveau en possession du Don de Conjoint Faérique permet à l’Enchanteur de procréer, ou de prendre un nouveau conjoint faérique, au risque de perdre l’ancien.

Il est peu probable qu’un être humain, enchanteur ou non, puisse un jour prendre une hydre ou dragon pour conjoint, encore qu’un dragon puisse prendre forme humaine pour lui plaire. De façon générale, le conjoint faérique ne peut être qu’anthropomorphe, au moins de temps en temps.

8 Incarnation Majeure

Don des Faées
Portée : Personnelle.

Ce pouvoir est identique à Incarnation Mineure, mais permet d’incarner une Faée Majeure.

8 Mort de la Raison

Intervention des Faées
Portée : Voix.

La signification même du mot raison est inconnu aux faées, qui vivent sous les effets de leurs pulsions. Les faées ne se privent jamais, sauf si c’est pour s’adonner à une activité plus importante encore pour elles. Le mensonge, ou plutôt le mensonge conscient, est donc inconnu des faées, à part bien sûr s’il ne sert qu’à embellir la vérité. Même si c’est un rien restrictif, un Ogre pense avant tout à dévorer de la chair fraîche et une nymphe à séduire les hommes. D’autres, plus proches de l’homme, ont des personnalités plus complexes, comme les elfes ou les dragons. Seuls les faées qui sont attirés par un être humain se mettront, avec la plus grande sincérité du monde, à singer les manières humaines. Elles sont assez patientes pour le faire toute une vie durant.

Système

La personne à laquelle l’Enchanteur susurre des mots dans la langue chantante de elfes perd tout bon sens et toute raison. Elle se met à réagir comme une faée : plus avec ses sens et son affect qu’avec son intellect. Les effets de ce pouvoir extrêmement puissant sont permanents. Ils dureront jusqu’à qu’un être humain ait réussi à le ramener dans la morne voie de la raison.

9 Incarnation Extraordinaire

Don des Faées
Portée : Personnelle.

Ce pouvoir est identique à Incarnation Mineure, mais permet d’incarner une Faée Extraordinaire.

10 Univers Faérique

Don des Faées
Portée : 10 km

Nostalgique de l'époque durant laquelle faées et humains vivaient ensembles, un Enchanteur mégalomane peut recréer autour de lui un Univers Faérique, où chacun reprendrait son rôle faérique. Bien plus encore, cet enchanteur incarne chaque homme dans une faée. Les êtres humains transformés en faées se mettent à mêler dans leur comportement leur caractère humain et leur caractère faérique. Deux amis transformés en Ogre et en Lutin ne le resteront probablement pas longtemps, pour une simple raison de motivations faériques incompatibles.

Système

Tous les êtres humains dans un rayon de 10 km deviennent les incarnations des Faées choisies une par une par l'Enchanteur. Leurs personnalités deviennent intermédiaires entre le moi humain et le moi faérique. L'Enchanteur peut lui-même s'incarner en n'importe quelle faée, mais ne peut incarner les autres qu'en des faées majeures ou mineures. Une fois ce pouvoir perdu, tous les êtres humains le redeviennent et rationalisent ce qui vient de se produire de la façon la plus simple du monde.

PAVILLON NOIR

CONTRÉES FRÉQUENTÉES PAR LES FAÉES			
CONTRÉE	RANG DE LA FAÉE	FAÉE	D20
Désert	Majeure	Chimère Méduse Ogre	1-7 8-9 10-19
	Extraordinaire	Dragon	20
Forêt	Mineure	Elfe	1-2
		Lutin	3-4
		Pégase	5
		Pillywinggy	6
		Pooka	7
	Majeure	Banshee	8
		Basilic	9
		Chimère	10
		Dame Blanche	11
		Dame Cygne	12
		Dame Noire	13
		Dame Rouge	14
		Homme Arbre	15
		Licorne	16
		Loup Garou	17
		Nymphe	18
		Ogre	19
	Extraordinaire	Dragon	20
Mer	Aucune	-	1-8
	Mineure	Otarin	9-14
	Majeure	Sirène	15-17
	Extraordinaire	Hydre Léviathan	19 20
Ville Zone Rurale	Mineure	Gremlin Pooka	1-4 5-7
	Majeure	Banshee Chimère Dame Blanche Dame Noire Dame Rouge	8 9-12 13-16 17-18 19-20

Faées

Banshee

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	4	Ada	6	Cha	3
End	4	Int	4	Man	1
For	4	Per	7	Pou	6

Faée Majeure des Forêts et Villes

Pouvoirs

Mineur : Angoisse

La Banshee peut lancer un son guttural qui fait naître une angoisse irréprensible et atroce chez ceux qui l'entendent. Les pauvres victimes se terrent dans un coin en attendant que le son disparaisse. Cela ne les empêche pas de défendre leur vie, mais leur angoisse les pousse à se cacher.

Majeur : Cri de Mort

Le cri atroce de la banshee, qui se décompose en trois parties distinctes, peut être entendu au loin, à l'horizon. Il glace alors le sang de tous ceux qui l'écoutent. Ceux qui réussiront un Jet sous 4*Pouvoir resteront pétrifiés pendant plusieurs minutes, tandis que le cœur des autres cessera de battre. Se boucher les oreilles ne sert à rien contre ce cri, qui glace l'âme et non le corps. Le cri de mort arrache les cordes vocales de la Banshee, qui ne peut donc en pousser qu'un par jour.

Basilic

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	3	Ada	3	Cha	2
End	7	Int	2	Man	1
For	6	Per	3	Pou	3

Faée Majeure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Caméléon

Le basilic se mêle aux couleurs de la forêt, si bien qu'il y est très difficile à déceler. En forêt, ses Jets de Discrétion se font avec un bonus de +10C / +10R lorsqu'il se déplace. Lorsqu'il est à l'arrêt, personne ne peut le déceler à plus de 5 mètres.

Majeur : Regard Pétrifiant

Ceux que le basilic regarde se changeront en pierre. Ils pourront chaque Tour essayer de redevenir humains, en réussissant un Jet sous 1*Pouvoir. S'ils n'ont pas réussi au bout de six Tours, de pierre ils resteront. La portée du regard pétrifiant est de 5 m.

Chimère

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	7	Ada	6	Cha	2
End	4	Int	3	Man	2
For	4	Per	4	Pou	4

Faée Majeure des Forêts, des Villes et des Déserts

Pouvoirs

Mineur : Rêves

La chimère a le pouvoir d'influencer les rêves et de communiquer avec les rêveurs. Elle peut choisir de changer à sa guise les rêves d'une personne se trouvant à moins de 5 milles nautiques.

Majeur : Illusions

La chimère est la maîtresse des illusions. Elle peut créer à son gré une illusion trompant les cinq sens, mais en aucun cas une illusion ne pourra blesser directement une personne ou un animal. Par contre, il est tout à fait possible que la personne en question se jette du haut d'une falaise pour se soustraire au regard implorant d'une personne qu'il aurait tué, par exemple. La chimère peut utiliser les connaissances de sa cible contre elle-même, ce qui rend les illusions beaucoup plus crédibles et vivantes.

Dame Blanche

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	4	Ada	5	Cha	6
End	2	Int	4	Man	5
For	1	Per	7	Pou	3

Faée Majeure des Forêts et des Villes

Pouvoirs

Mineur : Tristesse

Les Dames Blanches revivent chaque jour les circonstances tragiques de leur mort. Elles sont si tristes qu'elles peuvent communiquer leur malheur à ceux qu'elles voient, comme pour s'en décharger. La victime sera pris d'une infinie tristesse, sans objet, à laquelle elle cherchera et trouvera une raison personnelle.

Majeur : Intangible

Une Dame Blanche n'est plus qu'un esprit et apparaît dans toute sa beauté, légèrement translucide et parfaitement intangible. Un corps passant à travers une dame blanche est parcouru de frissons pas vraiment désagréables, mais inquiétant.

Dame Cygne

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	5	Ada	4	Cha	5
End	3	Int	7	Man	6
For	2	Per	4	Pou	6

Faée Majeure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Métamorphose

La Dame Cygne peut se transformer lorsqu'elle le désire en l'une de ses deux formes habituelles : Cygne et Femme. La métamorphose prend un Tour complet.

Majeur : Sorcière

Les pouvoirs de la Dame Cygne sont immenses, puisqu'elle peut utiliser tous les Pouvoirs des Voies : Métamorphose Animale, Esprit, Adaptation, Régénération et Chaînes jusqu'au Niveau 4.

Dame Noire

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	5	Ada	3	Cha	1
End	4	Int	5	Man	7
For	6	Per	3	Pou	4

Faée Majeure des Forêts et des Villes

Pouvoirs

Mineur : Griffes Noires

Les Griffes de la Dame Noire, de dix centimètres de long, suppurent d'un jus noir qui excite la douleur des blessures qu'elles infligent. Ces blessures causent une douleur – et donne donc des modificateurs de compétence – correspondant à deux Niveaux de Dommages de plus que la blessure réellement infligée. Un être recevant une blessure grave des mains de la Dame Noire s'évanouit donc de douleur.

Majeur : Noirceur

La Dame Noire peut répandre la noirceur dans le cœur des hommes. Elle ne crée pas de sentiments mauvais, mais ouvre les barrières qui empêchait les pulsions inavouables de faire surface. La Noirceur touche toutes les personnes autres que la Dame Noire à 1 km à la ronde.

Dame Rouge

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	6	Ada	5	Cha	7
End	5	Int	3	Man	5
For	1	Per	5	Pou	5

Faée Majeure des Forêts et des Villes

Pouvoirs

Mineur : Désir

Les Dames Rouges, auxquelles la religion chrétienne donne le nom de succubes, suscitent un désir sexuel irréprensible. Comme la succube sent l'attitude qui émeut le plus sa victime, le désir peut prendre de nombreuses formes. Tour à tour femme enfant, dominatrice, lubrique ou sainte nitouche, la Dame Rouge ne laisse aucune chance à l'objet de son désir.

Majeur : Repas Sexuel

Une fois l'acte consommé, la Dame Rouge se repaît du plaisir de sa victime et gagne temporairement un Point en Charisme et un Point en Endurance.

Elfe

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	5	Ada	5	Cha	6
End	3	Int	4	Man	5
For	2	Per	5	Pou	4

Faée Mineure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Paix

La seule présence d'un Elfe, douce et légère, efface les rancœurs, la violence et la haine. Ne subsistent en écoutant les accents mélodiques de sa voix que calme, paix et douceur.

Dragon

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	6	Ada	3	Cha	6
End	7	Int	7	Man	5
For	7	Per	6	Pou	8

Faée Extraordinaire des Déserts et des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Carapace Magique

Les écailles magiques du dragon ne le rendent vulnérables qu'aux armes naturelles des autres faées et aux armes chimériques. Les armes humaines n'ont aucun effet sur lui. Comme toutes les faées, il souffre de l'incrédulité, contre laquelle son armure d'écaille ne le protège pas.

Majeur : Souffle Draconique

Le souffle du dragon, mélange de flammes, de venin et d'acide, brûle et décompose les matières vivantes et non vivantes qu'il croise. Pour toucher une cible, le dragon doit réussir un Jet de Perception opposé à la compétence d'Esquive de sa cible. Le souffle draconique inflige 1d20 dans deux localisations.

Extraordinaire : Pouvoirs Draconiques

Le Dragon est immunisé à tous les Pouvoirs magiques. Il a accès aux pouvoirs des cinq Soleils jusqu'au Niveau 7 et aux Pouvoirs d'Adaptabilité jusqu'au Niveau 8. Tout ceci lui confère entre autres choses, le pouvoir de voyager par le feu, le soleil et l'eau, mais aussi celui de copier un être humain pour se mêler aux hommes.

Gremlin

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	4	Ada	4	Cha	1
End	3	Int	2	Man	3
For	2	Per	4	Pou	2

Faée Mineure des Villes

Pouvoirs

Mineur : Dérèglement

En touchant un objet au fonctionnement mécanique élaboré, un gremlin le dérègle, lui donnant un comportement aléatoire et dangereux. Par exemple, un fusil changera de cible au hasard et un navire deviendra subitement incontrôlable.

Homme Arbre

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	3	Ada	3	Cha	2
End	7	Int	2	Man	1
For	6	Per	3	Pou	3

Faée Majeure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Forêt Hantée

L'homme arbre est un arbre, mais un arbre doué de mouvement. Il peut, pour surprendre ses proies, qu'il se contente juste d'effrayer, prendre l'apparence d'un arbre tout à fait anodin. Il peut aussi faire apparaître sur son tronc ou sur ses branches des sortes d'yeux phosphorescents, des bouches dentées, bien qu'inoffensives et des bras décharnés. Ces organes végétaux ne peuvent bien sûr effrayer quelqu'un qu'à partir de la tombée de la nuit jusqu'à l'aube.

Majeur : Multiples Bras

Toutes les branches de l'homme-arbre lui servent de bras, qui ne sont pas préhensiles, mais peuvent faire des croche-pieds, fouetter l'air, et retenir des bras ou des jambes, au plus grand déplaisir du voyageur pris dans ses rets. Il peut infliger cinq BL sur cinq localisations par tour aux créatures qui sont à portée de ses branches.

Hydre

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	5	Ada	7	Cha	4
End	3	Int	3	Man	1
For	7	Per	3	Pou	4

Une hydre attaque de ses neufs têtes à la fois. Tous les coups reçus par une hydre sont localisés dans une de ses neuf têtes.

Faée Extraordinaire des Marais et des Mers

Pouvoirs

Mineur : Venin

Les dents des neufs têtes reptiliennes de l'hydre contiennent un venin virulent qui paralyse ceux qu'elles ont mordu. Un être mordu doit réussir un Jet sous 3*Endurance ou rester paralysé. La paralysie du torse empêche l'être de respirer : il meurt asphyxié.

Majeur : Régénération des Membres

Les têtes de l'hydre mettent trois Tours à se régénérer, même si elles sont tranchées. Le seul moyen de tuer une hydre est de lui couper ses neufs têtes à la fois. Une fois les neufs têtes coupées, elles cessent de se régénérer et l'hydre meurt. Si un homme utilise ce pouvoir, ses bras, sa tête et ses jambes repoussent lorsqu'ils sont tranchés et se régénèrent d'un Niveau de Blessure par Tour quelque soit l'état du membre

Extraordinaire : Fusion

Lorsque neufs têtes d'un hydre ont été tranchées, à moins que quelqu'un ne les maintienne séparées, elles fusionnent pour donner, au bout de 5 Tours, une nouvelle hydre. Celle-ci viendra au secours de la première ou la remplacera, identique en tout point.

Léviathan

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	1	Ada	1	Cha	3
End	*	Int	4	Man	1
For	*	Per	5	Pou	7

Faée Extraordinaire des Mers

Pouvoirs

Mineur : Soleil-Air

Le Léviathan possède tous les pouvoirs du Soleil-Air de puissance inférieure à cinq.

Majeur : Engouffrer

Le Léviathan peut engouffrer n'importe quoi, d'un navire à un château et le digère lentement au fond des eaux pendant des centaines d'années. L'estomac du Léviathan contient des villes et des flottes entières, au sec, qui sont habitées par des humains qui ne voient que grâce à la mousse phosphorescente qui en garnit les parois.

Extraordinaire : Soleil-Eau

Le Léviathan possède tous les pouvoirs du Soleil-Eau jusqu'au niveau neuf. Il ne peut engendrer un raz de marée qu'une fois par siècle.

Licorne

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	4	Ada	4	Cha	5
End	5	Int	5	Man	2
For	4	Per	4	Pou	5

Faée Majeure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Soins

La licorne peut de sa corne soigner n'importe quelle blessure, mais pas ressusciter un mort ou éliminer une séquelle de blessure critique.

Majeur : Aveuglement

Tous ceux qui s'approchent à moins de 10m de la Licorne avec des intentions mauvaises envers elle sont aveuglés par sa bonté. Ils le restent tant qu'il ne s'éloignent pas au delà de ces dix mètres.

Loup Garou

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	5	Ada	5	Cha	1
End	6	Int	3	Man	1
For	6	Per	6	Pou	5

Faée Majeure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Métamorphose

Le Loup Garou peut se métamorphoser la nuit en toutes les formes intermédiaires entre le loup et l'homme. Les caractéristiques données ici pour le loup-garou correspondent à la forme mi-homme, mi-loup. A l'aube, le Loup Garou se transforme soit en être humain, soit en loup.

Majeur : Esprits

Le Loup Garou est un être maudit des hommes mais béni des esprits, il a accès à tous les Pouvoirs de la Voie des Esprits jusqu'au niveau 6.

Lutin

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	5	Ada	6	Cha	4
End	2	Int	3	Man	4
For	1	Per	4	Pou	3

Faée Mineure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Dissimulation

Un lutin peut se dissimuler même aux yeux des autres faées. Il est parfaitement invisible quelles que soient ses actions. Cet avantage lui permet de chiper des petits objets chers à ces faées pour les ajouter à sa collection.

Méduse

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	4	Ada	3	Cha	1
End	4	Int	3	Man	5
For	5	Per	3	Pou	6

Faée Majeure des Déserts

Pouvoirs

Mineur : Cheveux de Vermine

Les cheveux de Méduse sont des serpents venimeux grouillant. Ils attaquent toute personne se trouvant à moins d'un mètre. La victime doit effectuer un jet d'Esquive par Tour ou être mordu par la chevelure de la méduse. Chaque morsure inflige 16 Points de Dégâts, ni plus, ni moins.

Majeur : Pétrification

Toute personne qui regarde directement la méduse est changé en pierre. Voyez le pouvoir de pétrification du Basilic pour plus de détails.

Nymphe

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	5	Ada	5	Cha	7
End	2	Int	3	Man	2
For	1	Per	5	Pou	4

Faée Majeure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Charme

Les nymphes sont des créatures aux formes parfaites et d'autant plus engageantes qu'elles vivent en tenue d'Eve. Aucun humain mâle ne peut les voir sans tomber sous le charme. Un homme voyant une nymphe oublie tout de sa vie présente et court la rejoindre. Il peut passer toute une nuit, voir toute une année à tout faire pour lui plaire, s'il n'est pas mort avant.

Majeur : Amour Extatique

Tout homme qui tombe amoureux d'une nymphe doit effectuer un Jet sous 4*Pouvoir. S'il réussit ce jet, il peut vivre sans problème son idylle. S'il échoue, par contre, il meurt de bonheur – hé oui. Les nymphes apprécient que l'on meurt pour leurs beaux yeux. Pour chaque personne qui meurt pour elle, une nymphe

gagne un point en Charisme ou en Pouvoir pendant un an complet. Une nymphe qui a un franc succès sèmera, sans pouvoir le contrôler d'ailleurs, la mort sur son passage de plus en plus sûrement. Un Enchanteur qui reçoit ce pouvoir majeur alors qu'il n'est pas incarné en une nymphe ne bénéficie de ce bonus que tant que le pouvoir est dans son Chemin d'Illumination.

Ogre

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	2	Ada	3	Cha	2
End	6	Int	2	Man	2
For	6	Per	2	Pou	4

Faée Majeure des Forêts et des Déserts

Pouvoirs

Mineur : Coup de Force

La colère des Ogres est si violente qu'elle décuple leurs forces. Si un Ogre est sous le coup de la colère, il réussit n'importe quel tour de force automatiquement. Cette action peut être : lancer un rocher plus gros que lui, arracher un arbre ou déchirer un homme en deux.

Majeur : Chair Fraîche

Les Ogres ne mange pas de viande cuite, car elle perd sa saveur et son puissant pouvoir. Chaque homme mangé crû – ou boucané à la façon des Indiens Caraïbes – accroît les Forces de l'Ogre et lui apporte un Point en Force et un autre en Endurance durant une lune. Par contre, pour se procurer de la chair d'homme fraîche, un ogre perd tout le peu de bon sens qu'il a. Un Enchanteur en possession de ce pouvoir dispose de ce bonus à la force et à l'endurance durant une lune aussi.

Otarin

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	3	Ada	4	Cha	4
End	3	Int	3	Man	3
For	3	Per	5	Pou	4

Faée Mineure des Mers

Pouvoirs

Mineur : Métamorphose

Un Otarin peut se métamorphoser instantanément d'humain en phoque et vice versa.

Pégase

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	5	Ada	4	Cha	5
End	5	Int	5	Man	3
For	5	Per	4	Pou	4

Faée Mineure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Amitié

Même l'être le plus avili ne peut chercher volontairement à blesser cet être majestueux et docile. Si le Pégase est monté par un cavalier hargneux, les adversaires de ce cavalier essaieront dans la mesure du possible d'épargner la monture. Les autres faées ne sont pas touché par ce pouvoir des chevaux-aîlés.

Pillywinggy

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	7	Ada	4	Cha	6
End	1	Int	3	Man	3
For	1	Per	4	Pou	2

Faée Mineure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Adorable

Hommes, animaux et faées peuvent passer des journées entières à regarder des pillywinggies butiner et se faire la court sans penser à un seul moment à les déranger pour autre chose que leur déposer un baiser. Les pillywinggies ne se dérangent d'ailleurs pas le moins du monde pour tous ces spectateurs.

Blessé un pillywinggy est un acte qui vaut une funeste malédiction à tous ceux qui le commettent.

Pooka

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	4	Ada	5	Cha	4
End	3	Int	3	Man	5
For	3	Per	4	Pou	3

Faée Mineure des Forêts et des Villes

Pouvoirs

Mineur : Métamorphose

Le pooka, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, peut se métamorphoser en humain ou en n'importe quel animal inoffensif, du lapin à la vache.

Sirène

PHYSIQUE		MENTAL		SOCIAL	
Dex	4	Ada	4	Cha	6
End	4	Int	4	Man	6
For	2	Per	6	Pou	6

Faée Majeure des Mers

Pouvoirs

Mineur : Écume

Les sirènes peuvent se fondre dans l'écume, mais n'en meurent pas. Elles reparaissent

ailleurs, à moins de 50 milles nautiques du point où elles ont disparu, sortant de l'écume. On trouve donc plus de sirènes près des rochers à fleur d'eau et près des côtes.

Majeur : Chant des Sirènes

Le chant des sirènes est d'une beauté inégalée. Tout homme qui l'entend, à moins d'être attaché solidement, plonge dans l'eau pour aller les rejoindre. Les sirènes l'emmènent tout au fond de l'océan où personne n'entend plus parler de lui. Un homme séduit par une sirène accomplira tous ses désirs tant elle chante. En dehors de ces périodes, il lui restera fortement et sentimentalement attaché jusqu'à la fin de ses jours, même s'il reste maître de son destin. Dans le cas où un Enchanteur utilise ce Pouvoir Majeur sans être sous forme de sirène, tout effet cesse quand il ne chante plus. Si un Enchanteur s'incarne en sirène, les effets du chant reviendront lorsqu'il sera sous forme de sirène et disparaîtront lorsqu'il prendra une autre forme.

Voie de Huitzilapochtlui : Cinquième Soleil

1 Luciole

Intervention de Huitzilapochtlui
Portée : 10m de Rayon

Le cinquième Soleil fait don à son Fils d'une partie de lui-même, afin de l'éclairer dans son périple. Dans la main du Fils du Soleil apparaît un petit Soleil, qui éclaire comme une torche, mais que le Fils du Soleil peut diriger à sa guise pour lui permettre de voir dans la nuit, pour éviter les embuscades ou encore pour aveugler un ennemi agressif.

Systeme

Pour chaque intervention, une petite boule de lumière éclairant comme en plein jour une zone de 10m de rayon apparaît dans la main du Fils du Soleil et peut être déplacée à la vitesse d'un homme qui court. Si elle est placée devant les yeux d'un adversaire, celui-ci a un malus de -2C pour se battre au corps à corps et un malus de -5C pour viser.

1 Trou Noir

Intervention de Huitzilapochtlui
Portée : 50m de Rayon

Huitzilapochtlui transforme son fils en un aimant à lumière, qui l'attire à un tel point qu'aucune lumière autour de lui ne peut s'en éloigner. Dans ce trou Noir, seul le Fils de Soleil peut y voir, car les rayons reviennent à lui, même si sa vision est déformée par l'attraction qu'il exerce. Ceux qui rentrent dans le trou noir ont l'impression d'être devenus aveugles, alors que ceux qui le voit de loin ne voient ni le trou noir ni ceux qui sont à l'intérieur.

Systeme

Chaque fois que le fils du Soleil sollicite une intervention de Huitzilapochtlui, il est entouré par une zone opaque de 50m de rayon dans laquelle il est le seul à voir et qui semble disparaître à la vue de ceux qui se trouve à l'extérieur, comme un mirage.

2 Soleil de Plomb

Don de Huitzilapochtlui
Portée : Une personne ou un lieu vu par le Fils du Soleil

Les rayons du cinquième Soleil peuvent brûler à certains endroits plus qu'à d'autre, attaquant la peau et rendant les personnes sur qui il fond lasses et mal à l'aise. Chaque activité leur pèse et les fait suer sang et eau, il décident alors, s'il ne peuvent trouver de zones d'ombres, de paresser sous le soleil si celui ci ne frappent pas trop. La soif les dévore rapidement et les force à engloutir des litres d'eau, ce qui peut être problématique sur un navire où les rations d'eau sont comptées.

Systeme

Le Fils du Soleil peut choisir un lieu de moins de 500m de rayon ou une personne qu'il voit, et les faire chauffer par les rayons du Soleil. Les rayons du soleil frappent soit doucement s'il fait froid pour réchauffer l'atmosphère, soit plus fort pour inciter des personnes à la paresse et les pousser à boire beaucoup d'eau. Leurs lèvres et leur gorges se dessèchent alors rapidement, les obligeant à boire un litre d'eau par heure ou à souffrir le martyr.

Il est nécessaire pour utiliser ce don que le soleil soit visible.

2 Illumination

Intervention de Huitzilapochtlui
Portée : Personnelle

Même si le cinquième Soleil est un dieu plus sanguinaire que sage, il peut aider son Fils à trouver l'illumination pendant un court instant, pour trouver la réponse à une question qui le tracasse. La réponse à cette question est toutefois soumise à une condition, car il faut que le cinquième Soleil ait vu ou puisse apercevoir la réponse. Il faut donc que cette question concerne une zone, une personne ou un événement touché par les rayons directs du soleil. Il lui est donc tout à fait possible de savoir si le navire que l'on aperçoit à l'horizon et sous le soleil est un navire marchand ou s'il a subi des attaques par des pirates récemment. Par contre, s'il a fait mauvais lorsque ce navire

a fait le plein de marchandise, il est impossible que le soleil puisse donner le contenu de ladite marchandise.

Système

Pour chaque intervention, le Fils du Soleil peut poser une question à Huitzilapochtli. Si celui-ci ne peut pas répondre à la question posée, il dira qu'il n'a pu le voir.

3 Véritable Vision

Don de Huitzilapochtli
Portée : 5 milles nautiques

Du fait de sa condition de terrien, la vue de l'homme est très limitée, notamment par les irrégularités du terrain. Le Cinquième Soleil ne souffre pas de cette imperfection, même si sa vision à lui est limitée par les nuages, les arbres et les constructions humaines. Par contre, la Véritable Vision, c'est-à-dire celle de Huitzilapochtli, est très précise, à un tel point qu'il peut voir malgré son éloignement les insectes ramper sur le sol.

Système

Le Fils du Soleil peut voir par les yeux du cinquième Soleil, donc avec une grande précision, mais uniquement les zones que le Soleil éclaire, sur un rayon de cinq milles nautiques, soit neuf kilomètres.

3 Fils du Soleil

Don de Huitzilapochtli
Portée : Personnelle

Tout ce qui vient du Soleil est empreint de sa beauté et illumine les cœurs, les esprits et les choses. Le Fils du Soleil est habité par cette lumière et il rayonne d'une beauté et d'une puissance peut commune. Le Cinquième Soleil lui donne aussi sa verve pour illuminer ses paroles. Chacun de ses mots touche au cœur, et chacun de ses arguments est étonnant de clarté. Sans pour autant que l'on s'explique comment, son corps semble baigné d'une lumière chaude et engageante et ses gestes sont simples et élégants.

Système

Le Charisme et la Manipulation du Fils du Soleil sont augmentés de deux points si le

Soleil ne le touche pas, et de quatre points s'il est baigné par les rayons de Huitzilapochtli. Les actions du groupe du fils du soleil réclament de la part de celui-ci l'usage de la compétence « Commandement » bénéficient de +2 lorsque le fils du soleil est sous le Soleil et de +1 sinon.

4 Corps Miroir

Don de Huitzilapochtli
Portée : Toucher

La main du Fils du Soleil semble polir la surface d'un objet ou d'une personne en la caressant. La surface ainsi transformée renvoie la lumière comme du métal poli, éblouissant ceux qui reçoivent les rayons réfléchis dans les yeux. Les animaux ou êtres humains ainsi polis semblent être fait de métal ou couvert d'une armure resplendissante, et dissuade les esprits superstitieux de leur chercher noises.

Système

La surface touchée devient lisse comme un miroir et réfléchit la lumière. Un corps humain complètement transformé et exposé aux rayons du soleil est certes visible de loin, mais éblouit tous ceux qui le regarde. Ceux qui attaquent une telle personne subissent un malus de -5C pour la toucher et de -10C pour la viser. Les effets de ce pouvoir ne sont pas cumulatifs avec ceux de Lucioles, par contre, deux lucioles éclairant, même la nuit, un corps miroir, le rendent éblouissant comme en plein jour sur un rayon de 20m.

4 Rayon Tranchant

Intervention de Huitzilapochtli
Portée : 1m / 10m / 100m

La chaleur des rayons lumineux peut comme le feu être utilisée pour modeler de la matière. Un rayon tranchant est parfaitement invisible et brûle les matières mortes très localement, ce qui permet de les trancher sans y mettre le feu. Le rayon tranchant est par contre, du fait d'une limitation imposée par le Serpent à Plume et son frère à leur rival Huitzilapochtli, parfaitement inutile pour découper de la matière vivante non végétale. Cette arme redoutable est donc devenu un outil de travail efficace, qui correspond plus à la philosophie de Quetzalcoatl qu'à celle du

cinquième Soleil. Plus le rayon est long, et plus il perd de sa puissance.

Système

Un rayon lumineux jaillit de l'index du Fils du Soleil pendant une seconde entière et tranche toute matière sauf la chair. Un simple mouvement circulaire permet de d'effectuer une longue coupe. Il tranche du métal à moins d'un mètre sur une épaisseur d'un mètre, du bois à 10mètres sur une épaisseur d'un mètre et à cent mètres de la toile ou des cordages. Ce rayon est tellement fin qu'il est parfaitement invisible, sauf s'il traverse de la fumée ou des bijoux.

5 Couleurs du Caméléon

Don de Huitzilapochtlui
Portée : Personnelle

Le dieu Soleil peut jouer avec la lumière et la couleur, dont il est le seul maître. Il offre donc à son Fils la capacité de modifier la couleur de son épiderme afin de le camoufler. Les nuances dans la couleur peuvent être subtiles, d'autant plus lorsque la lumière qui traverse le Fils du Soleil vient directement de Huitzilapochtlui. Les couleurs du Caméléons ne s'appliquent pas seulement à l'épiderme du Fils du Soleil et peuvent modifier la couleur des rayons du Soleil afin d'obtenir des effets lumineux magnifiques. Ainsi la lumière dans une taverne peut passer au rouge lorsque le Fils du Soleil y entre, afin d'annoncer son arrivée.

Système

Le Fils du Soleil peut modifier la couleur des rayons lumineux qui l'entourent, ce qui lui permet entre autres choses de modifier la couleur de sa peau afin de l'adapter à son environnement. La Peau du Caméléon offre alors un bonus de +10C / 10R aux Jets de Discrétion du Fils du Soleil.

5 Transparence

Don de Huitzilapochtlui
Portée : Toucher

Les effets de Transparence ressemblent à ceux de corps miroir, à ceci près que les objets deviennent transparent lorsqu'il sont touchés,

ce qui permet de voir à travers les murs ou de se rendre quasi invisible.

Système

Les corps touchés par le Fils du Soleil deviennent d'autant plus transparents qu'ils sont exposés à la lumière. Sur un être humain, la transparence donne un bonus de +15C/+15R en plein Soleil, +5C/+5R par temps couvert et +0C/+0R lorsqu'il fait sombre. Le navire d'un équipage sous l'effet de ce don semblera désert à un adversaire, offrant un excellent effet de surprise au combat.

6 Rayon du Cinquième Soleil

Intervention de Huitzilapochtlui
Portée : 100m

Huitzilapochtlui est un dieu extrêmement violent qui aime déchaîner sa puissance. Ses doigts perforent sous l'effet de sa colère tous les corps qu'il rencontre, enflammant les tissus et traversant métal comme chair. Le rayon du cinquième Soleil jaillit de l'index du Fils du Soleil, qui indique la direction dans laquelle s'appliquera le doigt de Huitzilapochtlui. Ce rayon est tout aussi fin et invisible, quoique plus douloureux, que le rayon tranchant, ce qui ne l'empêche pas de laisser une traînée de mort derrière lui.

Système

Le rayon du cinquième Soleil traverse tout ce qu'il rencontre, à partir de l'index du Fils du Soleil sur une longueur de 100m. L'effet est instantané, si bien qu'on ne peut s'en servir pour trancher de la matière. Tout ce que le rayon traverse reçoit 1d20 points de dégâts. De plus, si ces matières sont inflammables elles ont une chance sur trois de prendre feu. Non seulement ce pouvoir ne nécessite pas de viser, car il touche exactement dans la cible choisie. Il est possible de faire jaillir deux rayons simultanément : un par index, si le prêtre du Soleil porte les deux bracelets de l'armure du soleil. Il faut solliciter une autre Intervention pour projeter ce rayon supplémentaire.

6 Êtres Illusoires

Intervention de Huitzilapochtlui
Portée : 1 mille nautique

Le cinquième Soleil, bien qu'il manque totalement d'humour, aime tromper les hommes pour prouver sa supériorité. Il a inventé les mirages pour perdre ceux qui se sont aventurés dans son domaine, mais il réserve des surprises plus désagréables encore aux ennemis de ses fils. Il peut créer pour le Fils du Soleil des Êtres illusoires, dotés d'intelligence, qui le serviront fidèlement. Ces êtres illusoires sont uniquement des effets de lumière et ne peuvent pas directement faire de mal. Toutefois, bien des gens préfèrent se jeter par dessus bord plutôt que de finir dans la gueule d'un monstre qui, bien qu'il ne puisse pas exister, à l'air bien tangible. Le Fils du Soleil ne doit pas sous-estimer les capacités des êtres illusoires qui le servent, car ils peuvent lui servir d'éclaireurs, d'espions, de vigies, voire d'armes psychologiques.

Système

Huitzilapochtli crée à chacune des interventions de son prêtre un être de lumière et de son, pas plus gros qu'un éléphant. Cet être meurt s'il est séparé du Fils du Soleil de plus d'un mille nautique. Les êtres illusoires ne supportent pas l'incrédulité de ceux qui les voient, car celle-ci peut les tuer. Dès que quelqu'un est sûr de la non-existence d'un être, celui-ci meurt et disparaît.

Le Fils du Soleil choisit l'apparence de l'être illusoire lors de sa création. Cette apparence détermine les domaines de compétence de l'être. Deux compétences de cet être illusoire auront un niveau égal à la Compétence de Voie du Fils du Soleil + 10. Un tigre aura donc les compétences de Discrétion et d'Intimidation, alors qu'un Diplomate les compétences Politique et Persuasion. Ces compétences ne peuvent être que sociales ou physiques ne nécessitant pas de contact.

7 Invisibilité

Don de Huitzilapochtli
Portée : Toucher

Les rayons lumineux traversent le corps du Fils du Soleil ou d'un objet qu'il a touché comme s'il était fait d'air. Personne ne peut alors voir le Fils du Soleil, pas même Huitzilapochtli qui lui a donné ce pouvoir. Bien que les yeux ne puissent plus le percevoir, les autres sens peuvent retrouver sa trace, ce

qui dérouta un être humain sain d'esprit, mais pas un animal habitué à se fier à son odorat.

Système

Le Fils du Soleil ou toute personne ou objet qu'il a touché est totalement invisible. Cette invisibilité offre un bonus de discrétion de +15C/+15R. Si quelqu'un arrive toutefois à le repérer les chances de le viser correctement subissent un malus de -15C. Au combat au corps à corps, ce malus tombe à -10C. Enfin, un être invisible à un bonus d'attaque de +5C.

7 Soif Insatiable

Don de Huitzilapochtli
Portée : 50m

Rien ne saurait tarir la soif de sang du cinquième Soleil, et il a choisi le Fils du Soleil pour l'aider à l'assouvir. Le dieu sanguinaire dessèche tous ceux qui se trouvent à proximité de son fils, et lui communique une grande partie de sa puissance. Les hommes tombent alors comme des mouches tandis que leur peau se craquelle et tombe en plaques. La faiblesse les prend et Huitzilapochtli les emportent dans son paradis solaire pour s'être sacrifié pour lui.

Système

Le Fils du Soleil choisit trois cibles qui subiront un niveau de dégât par Tour non localisés, qui ne peuvent être soignées que par le temps ou par une perfusion. Le sang extrait des victimes est stocké dans le pendentif ornant la poitrine du Fils du Soleil ou dans tout autre réceptacle de son choix. Si le fils du soleil porte le pendentif de l'armure, chaque humain mort ainsi octroie au Fils du Soleil trois Faveurs qu'il pourra utiliser quand bon lui semblera.

8 Ennemi du Soleil

Intervention de Huitzilapochtli
Portée : Zone Ensoleillée

Il ne fait pas bon être l'ennemi du Soleil, car il faut s'enfoncer sous la terre sans jamais en ressortir pour se garantir de ses attaques. Lorsque le Fils du Soleil nomme son ennemi à son dieu, le courroux de ce dernier devient sans pareil. De cette haine il forge un mirage translucide, qui frappera son ennemi d'un seul

coup. Celui ci ne mourra que s'il était réellement coupable, en tout cas au sens de Huitzilapochtlui.

Système

Le Fils du Soleil doit nommer son ennemi, qui devient alors l'ennemi du Soleil. Huitzilapochtlui attendra alors que l'ennemi soit touché par ne serait ce qu'un de ses rayons. Alors, un être fantomatique qui n'est autre que le dieu lui-même viendra le frapper une seule fois, avec une compétence égale à la Compétence de Voie du Fils du Soleil + 10, en opposition avec l'esquive de sa victime. Si le dieu réussit son attaque, sa cible est morte, sinon, elle s'en sort indemne. Ceux qui ne daignent pas esquiver l'attaque d'un être fantomatique grossissent les rangs des victimes de ce pouvoir.

8 Rayon des Cinq Soleils.

Intervention des Cinq Soleils
Portée : Vue

Des Cinq Soleils, un seul, Huitzilapochtlui, est encore vivant, et il peut exhorter ses quatre ancêtres à se joindre à son courroux. De chacun des doigts de la main droite du Fils du Soleil jaillissent un des cinq rayons destructeurs. Celui du Soleil-Terre est un trait d'acier qui coupera et transpercera tout ce qui sera sur son chemin, celui du Soleil-Feu une traînée incandescente qui mettra le feu à tout ce qu'elle croquera, et ce quelle que soit la nature inflammable du matériau qu'elle rencontrera. Le rayon du Soleil Eau est un trait de glace transformant sur son passage les gaz en liquides, les liquides en solides et fera éclater les solides. Le rayon du Soleil-Air, comme une minuscule mais très puissante bourrasque, emportera tout ce qui croquera son passage, et s'il ne peut tout emporter, il déchirera et arrachera. Enfin, le rayon du Cinquième Soleil désintégrera toute matière qu'il rencontrera. Tous ces rayons sont infiniment fins et invisibles, mais jailliront pendant une seconde entière, permettant à la main du Fils du Soleil d'effectuer un arc de cercle de destruction.

Système

Chacun de ces rayons peut toucher cinq cibles de taille humaine. Les dégâts de chaque rayon sont égaux à 1d20, outre leurs capacités

spéciales. Une personne peut être touchée au maximum une fois par rayon.

Le rayon du Soleil-Terre laisse des blessures déchiquetées qui mettront deux fois plus de temps à guérir et ne pourront être guéries magiquement.

Le rayon du Soleil-Feu fait flamber tous les objets et personnes qu'il touchera, leur infligeant 2d6 points de dégâts dus au feu par tour jusqu'à complète consommation ou encore jusqu'à ce qu'ils soient plongés dans de l'eau.

Le Rayon du Soleil-Eau gèle tout sur son passage et le rayon du Soleil-Air emporte et démembre des constructions volumineuses comme des fortifications, des chariots ou des navires.

Quand au Rayon du Cinquième Soleil, il tue instantanément les personnes qu'il touche.

9 Etre Solaire

Don/Intervention de Huitzilapochtlui
Portée : Personnelle

Le Cinquième Soleil accorde à son Fils son essence, sa matière même. Le Fils du Soleil n'est alors qu'une boule de lumière, qui n'a d'autre existence physique que les rayons lumineux qu'elle projette. Il n'est plus réellement soumis à la pesanteur et peut se déplacer à la vitesse de la lumière dans la direction qu'il désire. Ceux qui le regardent ne le peuvent pas longtemps, puisqu'ils sont aveuglés comme s'ils regardaient le Soleil. Poser son regard pendant plus d'une seconde sur le Fils du Soleil peut ainsi laisser des dommages permanents sur la rétine.

Système

Le Fils du Soleil se transforme en une boule de lumière, en possède toutes les propriétés, notamment une intangibilité, une capacité à se déplacer extraordinaire et la possibilité d'aveugler ses cibles.

Pour une intervention accordée, il peut transpercer une cible en se déplaçant et la faire périr brûlée.

10 *Désert*

Intervention de Huitzilapochtlui

Portée : Zone de 1 milles nautiques de rayon centré en un point situé à moins de cinq milles du Fils du Soleil

Le Soleil, essentiel à la survie et au développement de la nature et de la vie animale, peut aussi la dessécher de ses rayons, transformant une vaste zone en un désert désolé ou rien ne peut survivre. Les plantes meurent en quelques minutes et les animaux qui n'arrivent pas à sortir de cet enfer cuisent sur place en quelques dizaines de minutes.

Système

Sur une zone d'un mille de rayon, toute la vie dépérit en quelques minutes. Les animaux et êtres humains subissent 6 points de dommages toutes les minutes sur toutes les zones non protégées du le Soleil et 6 points de dommages par dizaine de minutes sur les zones couverte d'une protection opaque.

La zone de désert le restera probablement définitivement, à moins que la nature arrive à reprendre le dessus. Le Fils du Soleil est immunisé à cet effet desséchant.

Voie de l'Infaillible Guerrier

1 Sens du Danger

Don d'Esprits de Possession
Portée : Personnelle / 20m

Les herbivores restent toujours en alerte pour détecter leurs prédateurs. Avec le temps, ils pressentent l'approche d'un prédateur avant de le voir. Les frissons dans leur échine leur indiquent qu'il est temps de fuir.

Système

Dès que le danger menace, l'Infaillible guerrier ressent des frissons le long de sa colonne vertébrale. Il pressent aussi la direction d'où vient le danger, mais il ne peut pressentir un danger qu'un Tour avant qu'il ne se concrétise.

1 Sérénité

Don d'Esprits de Possession
Portée : Personnelle / 20m

La très grande sérénité de l'Infaillible guerrier lui accorde une résistance accrue à la magie. De plus, rien ne peut le déstabiliser. Son regard ferme et serein influence positivement ses alliés dans le combat.

Système

Ce don fait bénéficier l'Infaillible Guerrier d'une résistance à la magie de Pouvoir*2 contre tous les effets qui lui nuisent personnellement. Dans un rayon de 20m, durant un combat, les troupes du Guerrier ne peuvent subir de baisse de moral, tant que le Guerrier reste debout. Ils ne se rendront donc pas, ce qui rend les Indios Bravos terribles.

2 Infatigable Chasseur

Don d'Esprits de Possession
Portée : Personnelle

L'Infatigable Chasseur peut courir pendant des journées entières sans se fatiguer le moins du monde. Il court à la vitesse du cheval et peut effectuer des bons énormes sans difficulté.

Système

Le Guerrier court à trois fois sa vitesse normale sans fatigue et peut sauter 10m en longueur ou 3m en hauteur.

2 Moquerie

Intervention d'Esprits de Liens
Portée : Personnelle

Les esprits de Liens rattachant le Guerrier à son adversaire multiplie les effets des gestes moqueurs effectués par le Guerrier. Ces gestes, d'une ironie agressive, miment celui qu'ils ridiculisent et lui font perdre contenance et confiance en lui. Le pauvre adversaire se sent diminué et manque la plupart des actions qu'il entreprend.

Système

Une Intervention accordée donne un modificateur de -5C à toutes les actions que l'adversaire du guerrier entreprend pour ce Tour. Les gestes moqueurs sont effectués avant la phase de combat à distance et ne gênent pas le Guerrier.

3 Prévision

Don d'Esprits de Liens
Portée : Combat au Corps à Corps

L'Infaillible Guerrier est informé par l'esprit de Lien qui le rattache à son adversaire des actions de ce dernier une attaque à l'avance. Le Guerrier peut donc anticiper et se révéler dangereusement efficace.

Système

La Prévision offre au Guerrier un bonus de +5R à toutes ses attaques. Il bénéficie de ce don tous les tours durant lesquels il n'a pas obtenu d'intervention pour le pouvoir VI : Infaillible Guerrier. Si le guerrier possède ces deux pouvoirs dans son chemin d'illumination, il bénéficie donc soit d'un de ces pouvoirs, soit de l'autre.

3 Soumission

Intervention d'Esprits de Liens.
Portée : Regard.

En croisant le regard du loup dominant, un autre loup se plie à sa volonté. Il lui offre sa gorge en signe de soumission. Le mâle dominant abuse rarement de son pouvoir, car il trahirait la confiance de son subordonné.

Système

Si l'Infaillible Guerrier croise le regard d'un de ses adversaires et obtient une intervention, celui-là se met en position de soumission. Si celui-ci est armé, il dépose les armes. S'il s'agit d'un animal, il baisse le regard et se met sur le dos. S'il s'agit d'un interlocuteur agressif, il s'excuse et se range à l'opinion du Guerrier.

4 Pied Sûr

Don/Intervention d'Esprits de Légèreté
Portée : Personnelle

L'Infaillible Guerrier se laisse hanter par un esprit de légèreté qui assure chacun de ses pas. Ses gestes deviennent sûrs, précis et rapides. Toutefois, l'esprit ne peut que l'aider et non pallier à un mauvais équilibre.

Système

Ce pouvoir peut être utilisé comme un don ou une intervention, le choix entre les deux se fait juste avant d'effectuer un jet d'Acrobatie.

- ♦ Lorsque ce pouvoir est utilisé sous forme de Don, l'esprit peut aider le guerrier à effectuer les bons gestes et lui donner un bonus de +5C en Acrobatie.
- ♦ Lorsqu'il est utilisé sous forme d'une Intervention, le guerrier peut, avant d'effectuer un jet d'Acrobatie, solliciter une intervention des esprits d'ombre. Si l'intervention est accordée la Réussite de ce jet est égale à la compétence de Discrétion du guerrier, sans qu'il soit besoin d'effectuer un jet d'acrobatie. Si l'Intervention est refusée, le Guerrier doit effectuer normalement son jet d'Acrobatie.

4 Pas de Loup

Don/Intervention d'Esprits d'Ombre
Portée : Personnelle

Comme pour le don précédent, un esprit d'ombre assure les gestes du Guerrier, qui deviennent parfaitement fluide et silencieux. L'esprit peut aussi déplacer des menus objets comme des feuilles mortes qui risqueraient de faire du bruit si le guerrier marche dessus.

Système

Ce pouvoir peut être utilisé comme un don ou une intervention, le choix entre les deux se fait juste avant d'effectuer un jet de Discrétion.

- ♦ Lorsque ce pouvoir est utilisé sous forme de Don, l'esprit peut aider le guerrier à éviter les objets qu'il risque de toucher bruyamment et lui donner un bonus de +5C en Discrétion.
- ♦ Lorsqu'il est utilisé sous forme d'une Intervention, le guerrier peut, avant d'effectuer un jet de Discrétion, solliciter une Intervention des esprits de légèreté. Si elle est accordée, la Réussite de ce jet est égale à la compétence d'Acrobatie du guerrier, sans qu'il ait besoin de faire un jet. Si l'Intervention est refusée, le Guerrier doit effectuer normalement son jet de discrétion.

5 Infaillible Projectile

Intervention d'Esprits des Vents
Portée : Toucher

L'Infaillible Guerrier peut attacher à chacun de ses projectiles un esprit des Vents. Cet esprit des vents, lorsque le projectile partira, modifiera sa trajectoire pour lui permettre de toucher un point vital de sa cible. L'esprit des vents est libéré du projectile au moment de l'impact.

Système

Une Intervention accordée permet au Guerrier d'attacher à trois de ses projectiles trois esprits de Vents. Au moment du tir, le jet de compétence est effectué normalement, mais s'il est réussi, la Réussite devient égale à la compétence de tir du Guerrier. Les esprits des Vents resteront attachés même lorsque ce pouvoir sera perdu par le Guerrier. Si un autre tireur que le Guerrier utilise ces projectiles, ils n'auront aucun effet et libéreront l'esprit des vents qui y est attaché. Ce pouvoir fonctionne seulement une fois sur deux sur les projectiles d'armes à feu, du fait de leur trop grande vitesse.

5 Mâle Dominant

Don d'Esprits de Possession
Portée : Un groupe uni.

L'Infaillible Guerrier s'affirme comme le leader du groupe auquel il appartient. Personne ne viendra mettre en doute son autorité, si le réel chef du groupe lui cherche querelle, le Guerrier utilise en général le pouvoir de soumission. A la suite de leur chef, le groupe peut voler comme un seul homme de victoire en victoire.

Système

Ce pouvoir ne peut s'appliquer à un groupe étranger ou hostile au Guerrier. Si le Guerrier n'est pas le leader habituel du groupe, celui-ci fait taire ses dissensions et le suit comme un seul homme. Seul le chef naturel du groupe peut se rebeller contre cette autorité.

Par contre, si le Guerrier est le leader naturel du groupe, certaines compétences de groupe sont susceptibles d'augmenter de façon temporaire.

- ◆ Capitaine : +1 à toutes les compétences de groupe.
- ◆ Second : +1 à toutes les compétences de groupe, sauf Recharge de Pièce.
- ◆ Canonnier : +1 à toutes les compétences de groupe, sauf Manœuvres.
- ◆ Quartier Maître : +1 Manœuvres, +1 Discrétion.
- ◆ Maître d'Equipage : +2 Manœuvres.
- ◆ Maître Canonnier : +1 Pointage de Pièces, +1 Recharge de Pièce.

5 Force de l'Ours

Intervention d'Esprits Animaliers
Portée : Combat au Corps à Corps

Le Guerrier, grâce à ce don, peut se laisser hanter par l'esprit d'un animal mort et de grande taille, pour profiter de sa grande force au sein du combat. Les effets de ce pouvoir sont dévastateurs, mais l'intervention de l'esprit porte sur un seul coup. La Force de l'ours peut aussi être utilisée pour accomplir des tâches herculéennes de courtes durées, comme retourner un chariot, projeter un lourd rocher ou encore pulvériser une porte

Système

Dans un combat, le Jet de Transe doit être effectué avant le Jet d'Attaque. Si l'intervention est refusée, l'attaque a quand même lieu, mais le Guerrier ne bénéficie pas de la Force de l'Ours. Une Intervention accordée au Guerrier double les dégâts infligés par cette attaque au corps à corps.

Pour accomplir une tâche nécessitant un effort violent, la force du guerrier est multipliée par 10 pour cet exploit.

6 Proie

Intervention d'Esprits de Liens
Portée : La terre.

Le prédateur apprend à connaître sa proie, ses pensées, son mode de vie, ses peurs et désirs. Il ne fait qu'un avec elle lorsqu'il la chasse, jusqu'à ce qu'il la dévore et l'incorpore dans sa chair.

Système

Une intervention est nécessaire pour choisir une proie, qui est un adversaire ou une victime – mais pas un ami – que le Guerrier devra au moins avoir côtoyé une fois. Il ne peut observer qu'une proie à la fois. Il peut voir par ses yeux, ressentir ce qu'il ressent et capter quelques pensées superficielles, et ce quelle que soit la distance qui les sépare.

6 Infaillible Guerrier

Intervention d'Esprits de Possession
Portée : Personnelle

Le Guerrier est hanté par l'esprit d'un héros légendaire, qui lui fait profiter de sa valeur au combat. Un Infaillible Guerrier excellent dans une compétence d'arme de vient grâce à ce don quasi invincible. Les effets de cette compétence ne s'étendent pas aux compétences de Manœuvres Spéciales d'Escrime.

Système

Lorsqu'il est utilisé sous forme d'une Intervention, le guerrier peut, au début du tour de combat, solliciter une Intervention des esprits de possession. Si elle est accordée, la Réussite obtenue, pour tous les jets d'attaque

du tour, est égale à la compétence du guerrier, sans qu'il soit besoin d'effectuer un jet d'attaque.

6 Concentration

Intervention d'Esprits de Possession
Portée : Personnelle

Bien que la Voie de l'Infaillible Guerrier permette au Guerrier d'exceller au combat, son efficacité ne se limite pas à ce domaine. Avec l'aide d'un esprit de Possession, le Guerrier peut obtenir, pour n'importe quelle action, une telle concentration qu'il atteigne toujours le maximum de son potentiel dans ce domaine. L'étendue de l'intervention, qui coûte beaucoup à l'esprit de possession, ne dépasse pas une unique tentative. Toutefois, la Concentration peut être utilisée pour tout type d'action, qu'elle soit physique, sociale, mentale, ou encore magique.

Système

Le Guerrier peut user de la concentration pour toute action impliquant une compétence autre que les compétences de combat, les compétences de Discrétion et d'Acrobatie. Il doit solliciter une Intervention pour chaque jet de compétence. Si l'intervention est accordée, sa Réussite est égale à sa compétence.

7 Aiguillon de la Douleur

Don d'Esprits de Possession
Portée : Personnelle

Les blessures reçues dans un combat créent chez le combattant une douleur insupportable qui le paralyse et le met en garde. Ce processus biologique de survie, paradoxalement, peut nuire à celui qui le subit. Bien qu'une grande peur ou un grand énervement puisse gommer la douleur pour quelques temps, elle reste toujours présente. Les Guerriers font toujours passer le combat avant leur propre survie et ce don offert par les esprits de possession leur permet de tirer parti de leur propre douleur en en inversant les effets.

Système

Les malus aux compétences données par les Blessures se transforment en bonus. Ainsi une Blessure Grave subie par le Guerrier lui donne un bonus de +5C à toutes ses actions.

7 Attaques Eclairs

Intervention d'Esprits de Possession
Portée : Personnelle

La possession par un esprit d'une personne rend celle-ci, si elle n'est pas versée dans l'art de la magie, complètement frénétique. Les possessions dans le cadre d'une entreprise magique sont toujours parfaitement contrôlées. L'Infaillible Guerrier peut se laisser envahir par la frénésie de la possession, tout en gardant le contrôle, bénéficiant ainsi de l'extrême tension qui l'habite alors. Cette tension est mère d'une grande rapidité, qui décuple son efficacité au combat.

Système

L'intervention doit être sollicitée au début d'un Tour de Combat. Pendant ce Tour de Combat, si l'intervention est accordée, le nombre d'attaques du Guerrier est quadruplé.

8 Dédoubllement de Soi

Intervention d'Esprits d'Illusion
Portée : Personnelle

Une tactique de combat vieille comme l'humanité et toujours efficace est la tactique du nombre. Soit en submergeant les ennemis sous les coups et les combattants, soit en le trompant sur le nombre de ces adversaires afin de le déstabiliser. Le Dédoubllement de Soi est une combinaison de ces deux techniques et est rendu possible par l'intervention d'un esprit d'illusion. Celui-ci donne l'illusion d'un dédoubllement par création d'un être identique au prêtre. Celui-ci peut blesser l'ennemi, mais s'il est blessé, l'illusion est percée à jour.

Système

Une intervention crée un clone du Guerrier, pouvant agir indépendamment de lui. Le clone peut blesser quelqu'un, mais s'il est blessé il disparaît, laissant son adversaire lacérer l'air comme un dément.

8 Résistance

Don d'Esprits des Vents
Portée : Personnelle

Les Esprits des Vents, bien que des interventions même de courtes durées leur soient extrêmement douloureuses, entourent le Guerrier et le protègent. Ils sont capables, parfois au prix de leur existence, de provoquer un vent d'une telle force autour du Guerrier pour dévier n'importe quel projectile, de la balle de mousquet au boulet de canon. Même les coups portés par des armes blanches sont grandement freinées et ne laissent sur la peau du guerrier que de faibles égratignures. Les esprits des vents usent pour trouver la force de dévier les coups la substance même du Guerrier.

Système

La Protection, sur chaque partie du corps du Guerrier, est doublée au moment de chaque impact, donc de la détermination des blessures. De plus, le Guerrier est invulnérable aux projectiles, quels qu'ils soient. L'unique problème dont souffre le Guerrier est le drain de vie opéré par les Esprits du Vents pour leur action. A chaque fois qu'un impact a lieu, le Guerrier doit réussir un Jet 4*Endurance, sous peine de souffrir temporairement d'une perte d'un point d'Endurance. Les points d'Endurance ainsi perdus sont récupérés au rythme de un point par heure de repos ou un bon repas.

9 Chasseur Majestueux

Don d'Esprits Totems
Portée : Personnelle

L'homme n'est pas, aux yeux d'un Guerrier compétent sans être imbu de lui-même, le plus grand des prédateurs, car il lui manque le panache et l'efficacité de ses concurrents. Dans sa recherche du Guerrier Ultime, le Guerrier peut se métamorphoser, avec l'aide de son Esprit Totem, c'est-à-dire de l'animal dont il se sent le plus proche en un chasseur majestueux. Le chasseur majestueux peut être un loup, un aigle - pour un indien d'Amérique du Nord en tout cas - ou encore l'animal totem du Guerrier. Le chasseur majestueux n'est pas un animal ordinaire, mais tel que le Guerrier se le représente.

Système

Le Guerrier peut se métamorphoser à volonté entre trois types d'animaux : son animal totem et deux autres animaux qui

représentent pour lui les prédateurs parfaits. Il n'en récupère que quelques caractéristiques, les autres restant identiques aux siennes propres. Le Guerrier a droit, par Tour à une attaque par la gueule ou bec, avec pour dégâts Force +4, ou deux attaques avec une autre partie du corps : dégâts For-2. Les attaques sont effectuées avec la compétence Bagarre, et toutes les compétences, y compris celle-ci, sont recalculées.

- ♦ Amérique du Nord : Loup : Force 6, Dextérité 6, Endurance 8, Perception 8 et Aigle : Force 4, Dextérité 8, Endurance 6, Perception 10.
- ♦ Amazonie : Jaguar : Force 8, Dextérité 7, Endurance 6, Adaptabilité 7 et Anaconda : Force 10, Dextérité 7, Endurance 6, Charisme 5. L'anaconda n'a droit qu'à une seule attaque avec la queue, mais si elle réussit peut étouffer sa victime par constriction infligeant des dommages automatiquement égaux à sa Force. La victime peut à tous les tours essayer de se libérer en réussissant un Jet de 2*Force en Opposition avec l'Anaconda.
- ♦ Mosquito : Orque : Force 10, Dextérité 5, Endurance 8, Perception 5 l'attaque de l'orque par la queue inflige 15 Points de dégâts à une coque mais n'a droit qu'à une seule de ces attaque par Tour. Condor : Force 8, Dextérité 6, Endurance 8 et Perception 6, en réussissant un Jet sous 2*Force le condor peut soulever quelqu'un dans les airs.

10 Ame du Chef

Don d'Esprits de Liens
Portée : Alliés

Un guerrier part rarement seul au combat et ses alliés seraient heureux de pouvoir profiter de sa puissance. Lorsqu'il se laisse pénétré par l'Ame du Chef, tous les dons du Guerrier profitent à ses alliés, la transformant en une armée quasi invincible. Tous sont capables soit de se glisser avec une discrétion infinie près de l'ennemi pour le surprendre, soit de fondre des arbres ou des vergues d'un navire sur lui. De plus, le Guerrier, qui doit pour utiliser ce pouvoir commander son armée, peut communiquer ses ordres et pensées sans prononcer une parole, directement dans l'esprit de ses troupes.

Système

Les troupes que le Guerrier commande au combat bénéficient de tous ses dons. Dans le cas d'un combat utilisant les règles du combat de groupe, les pertes infligées par l'armée du Guerrier sont doublées alors que les pertes qu'elle subie sont divisées par deux. De plus,

l'équipage bénéficie d'un bonus de +3 à son Valeur en Manœuvres si le Guerrier possède le don Pied Sûr, +3 à sa Valeur en Discrétion s'il possède le don Pas de Loup, et +3 en Recharge de Pièces s'il possède le don d'Infatigable Chasseur.

Voie de la Malédiction

La Voie de la Malédiction permet de maudire une victime pour un court intervalle de temps, mais aussi de réaliser une poupée vaudou lui ressemblant.

Malédiction Verbale

La voie de la Malédiction peut être abordée même sans créer de poupée vaudou, aucun ingrédient n'est alors nécessaire. De plus, l'Ensorceleur peut affecter, au cours d'un même transe, plusieurs victimes différentes. Comme contrepartie de tout ces avantages, la Voie de la Malédiction sans poupée est comme toutes les autres voies, éphémère. Les effets de chaque pouvoir disparaissent alors lorsque le pouvoir quitte le chemin d'illumination de l'ensorceleur.

Exemple : N'Serengi, d'une humeur exécrable à cause de séquelles obtenues en parcourant la voie de la Régénération, entre en transe dans la voie de la Malédiction verbale alors que la vigie annonce l'arrivée d'un navire de guerre. Durant son exploration, il entre en possession des pouvoirs Phobie, Mauvais Œil, Douleur et Bannissement. Alors que le Pélican passe juste à la poupe du navire de guerre, il sollicite des interventions : une « phobie » du sang sur le second adverse, deux « mauvais œil » sur le capitaine et une « douleur » sur la vigie. Le pélican tire une bordée à mitraille, qui ne manque pas d'emporter la tête du capitaine devenu malchanceux. Le second s'enfuit en hurlant devant tout le sang répandu par la canonnade. La vigie frappée de douleur à la tête recule et tombe de sa hune, alors qu'elle s'apprêtait à tirer au mousquet sur De Vercourt. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, le navire de guerre tombe entre les mains des pirates. Dès que N'Serengi abandonne derrière lui le pouvoir de « phobie », le second retrouve son goût du sang coutumier.

Poupée Vaudou

Lorsque l'Ensorceleur désire réaliser une poupée vaudou, à chaque Ascension, un objet appartenant à la victime, une de ses humeurs ou encore des petits bouts de son corps sont nécessaires et incorporés dans la poupée. **Sans l'ingrédient approprié, l'Ensorceleur ne peut même pas faire ascension.** Les effets de la poupée, contrairement aux pouvoirs des autres

voies durent jusqu'à ce que la poupée soit détruite.

Lorsqu'il parcourt la voie de la malédiction pour préparer la poupée, l'Ensorceleur peut solliciter les interventions qu'il veut comme dans toute autre voie, mais celles-ci ne seront pas effectives tout de suite. A n'importe quel moment, il peut activer chacun de ces pouvoirs de cette voie en transperçant la poupée d'une aiguille, en un endroit précis, et ce autant de fois qu'il a obtenu d'interventions pour ce pouvoir.

Bien évidemment, comme une poupée ressemble à une personne en particulier, elle ne peut maudire que cette personne. Pour changer de victime il faut sortir de la transe et entrer dans une autre avec les bons ingrédients. La victime n'a que trois moyens de se défendre contre la poupée. Tout d'abord, il faut que l'Ensorceleur arrive à se procurer les différents ingrédients nécessaires à l'Ascension. Ensuite la victime, si elle arrive à trouver et à détruire la poupée, est libérée de tous les pouvoirs de malédiction qui pèsent sur elle. Afin de l'aider dans sa recherche de l'objet de son malheur, elle ressent la présence de la poupée comme un malaise qui grandit à mesure qu'elle s'en rapproche. Enfin, la mort de l'Ensorceleur met un terme à toutes les malédictions dont il est l'instigateur.

Exemple : De Vercourt ne manifeste qu'une confiance limitée en Teach et préférerait s'assurer que par la suite il ne se mettra pas sur son chemin. Il se confie à Fet Nat qui lui propose de réaliser une poupée vaudou de Barbe-Noire. Durant l'orgie qui fête la séparation de leurs deux équipages, N'Serengi récupère un cil de Teach, le crachat d'un homme de De Vercourt que le tonitruant pirate a profondément vexé, ainsi qu'un verre que Teach n'a pas fini de boire. Il est donc à même d'insuffler dans la poupée les pouvoirs de « phobie », de « mauvais œil » et d'« impuissance ». Il explore sa voie et lorsqu'il possède ces pouvoirs, obtient deux interventions pour « phobie », pour lesquelles il choisit phobie des arbres et phobie des arachnides, quatre interventions pour le « mauvais œil » qui pourraient plus tard faire passer le pouvoir de Teach de 3 à -1 et une intervention pour « impuissance ». Il ressort de sa voie et la poupée est terminée, mais aucune de ces malédictions n'est active. Si Teach se révèle plus tard être un fâcheux, deux aiguilles plantées par N'Serengi dans un œil

de la poupée rendraient pour Teach toute expédition dans une forêt impossible. S'il est toujours gênant, N'Serengi peut activer de une à quatre fois le mauvais œil dont les effets cumulés collerait à Teach une poisse effroyable. Pour humilier ce grand fornicateur devant l'Eternel, une simple aiguille plantée dans les parties de la poupée le rendrait impuissant. Une fois les aiguilles plantées, tous ces pouvoirs dureront jusqu'à ce que la poupée soit détruite ou que N'Serengi meure.

Transcender dans la Voie de la Malédiction en Créant une Poupée

Il est impossible de faire ascension dans la Voie de la Malédiction si l'on ne possède pas les ingrédients nécessaires. Par contre, se détacher ne demande aucun ingrédient particulier et les pouvoirs perdus ne perdent pas leur effet, il ne sera tout simplement plus possible de Solliciter de nouvelles interventions.

Le Rejet en Créant une Poupée

Lorsqu'un Ensorceleur est rejeté de sa Voie il subit de façon permanente tous les effets qu'il a infligé à sa victime pendant la transe. L'Ensorceleur n'a pas sut se détacher de sa création et en est devenu la victime. La victime, elle, ne souffre plus d'aucun de ces effets : la poupée est détruite. Seule une quête difficile, qui viserait à accomplir lui-même une malédiction portée par un autre, permettrait à l'Ensorceleur de se débarrasser de sa propre malédiction.

1 Phobie

Intervention d'Esprits d'Obsession

Portée : Voix / Terre (Poupée).

Ingrédient Nécessaire : Souvenir d'un regard terrorisé de la victime, ou un de ses cils.

En piquant une aiguille dans un œil de la poupée, l'Ensorceleur attache à sa victime un esprit d'Obsession qui la rendra folle de terreur à la vue d'une chose précise. La phobie subie par la victime doit faire partie des phobies usuelles, mais peut être un peu spéciale, dans la mesure où la victime a vécu une expérience qui puisse l'expliquer. L'objet de la phobie ne peut en aucun cas être une personne ou un objet inanimé.

Système

Une intervention crée une phobie chez la victime. Devant l'objet de sa phobie, la victime se trouve incapable de bouger, sauf pour prendre la fuite.

2 Mauvais Œil

Intervention d'Esprits de Malédiction

Portée : Voix / Terre (Poupée).

Ingrédient Nécessaire : Crachat d'un ennemi mortel, qui ne peut être le prêtre.

Le mauvais Œil est la malédiction la plus couramment utilisée, en tout cas la mieux acceptée par la victime. Pour lui faire croire au caractère inéluctable de la malédiction, l'Ensorceleur fait souvent parvenir à sa victime une patte de coq, ou encore une main momifiée, encore que ce ne soit absolument pas nécessaire au Mauvais Œil. Le mauvais œil est aussi appelé la guigne, qui poursuit la victime comme le remords torture le bon chrétien. Tout semble aller de travers pour la victime, qui se fait systématiquement toucher par des éclats de boulets, trahir par ses amis, tromper par sa femme. S'il donne rendez-vous à quelqu'un, un événement imprévu l'empêchera d'arriver à l'heure et il arrivera trop tard. Voici tout ce dont est capable un esprit de malédiction, se vengeant sur un innocent de la dureté du destin envers lui-même.

Système

Chaque intervention fait chuter le Pouvoir de la victime de 1, jusqu'à un minimum de -1. Un score de -1 en Pouvoir rend toute tentative d'utilisation d'une compétence dont Pouvoir est une des caractéristique principale vouée à l'échec. Quand le pouvoir de la victime arrive aussi bas que 0, il ne cesse de lui arriver des ennuis indépendants de sa volonté qui risquent de lui rendre la vie dure.

2 Stérilité

Don d'Esprits de Malédiction

Portée : Voix / Terre (Poupée).

Ingrédient Nécessaire : Goutte d'humeur sexuelle.

La stérilité est probablement la pire des malédictions qui puisse peser sur un être vivant, car elle l'exclut du cycle de la vie.

Pourtant cette malédiction est des plus communes et des plus redoutées. La famille à notre époque encore et des millénaires avant nous, est une institution puissante qui concerne toutefois peu les marins et aventuriers.

Système

La victime devient stérile. Ce don est de peu d'utilité pour la malédiction verbale car cette malédiction n'est gênante qu'à longue échéance

3 Douleur

Intervention d'Esprits de Malédiction
Portée : Voix / Terre (Poupée).
Ingrédient Nécessaire : Sueur.

L'Ensorcelleur peut infliger des douleurs atroces à sa victime. Ces douleurs, selon l'endroit piqué, vont du serrement d'estomac à la sensation que le corps se déchire en deux, en passant par des maux de têtes insupportables. La douleur bloque complètement la victime qui ne peut penser à rien d'autre. Toutefois, ces douleurs sont passagères et disparaissent lorsque l'aiguille est retirée.

Système

Si l'Ensorcelleur obtient une intervention, la victime est pliée de douleur pendant deux Tours complets. Le troisième tour elle subit la douleur équivalente à une blessure Critique, le Quatrième une blessure Grave etc., jusqu'à disparition complète.

3 Impuissance

Intervention d'Esprits de Malédiction
Portée : Voix / Terre (Poupée).
Ingrédient Nécessaire : Une œuvre non terminée de la victime.

L'homme qui ne peut plus enfanter est un infirme subissant la risée de tous, mais l'incapacité sexuelle est le comble du déshonneur, et les femmes (ou les hommes) qui en seront les témoins se feront un plaisir de répandre cette amusante nouvelle. Cette malédiction vaudra sans doute à notre infortuné un nouveau surnom et une ombre à sa réputation. Un capitaine qui se respecte ne saurait être un peine à jouir, car après tout ce sont les couilles qui font la virilité.

Système

La pauvre victime est incapable d'atteindre l'orgasme, en tout cas par les voies normales. Il ou elle devra, pour trouver son plaisir, user d'artifices comme des aphrodisiaques ou des relations de domination sexuelle, qui ne sont pas aux goûts de tous les partenaires.

4 Amnésie

Intervention d'Esprits de Malédiction
Portée : Voix / Terre (Poupée).
Ingrédient Nécessaire : Cheveux

La malédiction peut aller jusqu'à dérober des souvenirs récents. La victime est alors incapable de se souvenir de ce qui lui est arrivé pendant une certaine période de temps précédant la piqûre d'aiguille. Cette sensation est frustrante mais son importance s'atténue avec le temps à mesure que la période oubliée recule dans le temps. Ce pouvoir est en général utilisé par un ensorcelleur dans un but stratégique, puisque la victime ne pourra, si la poupée n'est pas détruite, jamais recouvrir la mémoire de sa vie recouvrant cette période.

Système

Le nombre d'Interventions consécutives accordées donne la durée de la période de temps précédent la première intervention qui demeurera oubliée de la victime. Cette durée est égale à : Nombre de Soleils × Cycle de Transe. Rien ne peut rappeler ces souvenirs, sinon la perte de ce pouvoir pour la malédiction verbale et la destruction de la poupée. Par contre, il est possible d'informer la victime de ses actes ou de ses expériences pendant cette période. Dans un souci de simplicité, l'effet de ce pouvoir n'a pas d'effet sur les compétences.

4 Bannissement

Intervention d'Esprits de Malédiction
Portée : Variable.
Ingrédient Nécessaire : Bout d'ongle.

Des objets spécifiques peuvent, dit-on, repousser des créatures surnaturelles comme les vampires. L'objet qui a la capacité de repousser la victime n'est autre que la poupée. S'en rapprocher est extrêmement douloureux pour la pauvre victime qui ne pense qu'à fuir

loin de l'objet de sa douleur. Elle est d'ailleurs parfaitement consciente du moyen qu'elle a de s'y soustraire. S'en rapprocher à moins de quelques mètres lui est physiquement impossible.

Système

La taille de la région de laquelle la victime est bannie dépend du nombre d'interventions obtenues par l'Ensorcelleur. Une première réussite empêche la victime de s'approcher à moins d'un mètre. Chaque réussite supplémentaire multiplie par dix le nombre de mètres que la victime doit laisser entre elle et sa poupée. Si elle n'a pas de moyen de s'éloigner suffisamment de la poupée, elle sombre dans une profonde dépression jusqu'à ce que la possibilité de s'enfuir se présente.

5 Blessure

Intervention d'Esprits de Malédiction
Portée : Voix / Terre (Poupée).
Ingrédient Nécessaire : Goutte de sang.

Par le pouvoir de blessure, l'ensorcelleur lie physiquement la poupée et la cible, à un tel point que toute blessure infligée par l'aiguille rituelle à la poupée est instantanément transmise à la victime. La peau de celle-ci s'ouvre et saigne comme si une rapière ou une lance l'avait transpercée.

Système

Si une intervention est obtenue, la poupée inflige à sa victime 1d20 de dégâts dans la localisation transpercée par l'Ensorcelleur. Les blessures infligées à la poupée apparaissent instantanément sur la victime et sur la même localisation que sur la poupée. Il est impossible, à moins de perdre puis d'acquérir de nouveau ce pouvoir, de blesser la poupée deux fois dans la même localisation.

5 Maladie

Intervention d'Esprits de Malédiction
Portée : Voix / Terre (Poupée).
Ingrédient Nécessaire : Salive.

Un ensorcelleur particulièrement sadique peut faire souffrir sa victime d'une maladie grave, qui risque même de l'emporter. Etre touché sans raison apparente par la lèpre, le scorbut, la peste ou la syphilis est une

expérience traumatisante, qui laissera des marques tant sur l'esprit que le corps de la malheureuse victime.

Système

La gravité de la maladie endurée dépend du nombre d'interventions obtenues par l'ensorcelleur :

- ♦ I : Rhume, allergie.
- ♦ II : Goutte.
- ♦ III : Scorbut.
- ♦ IV : Lèpre, Malaria, Fièvre Jaune, Myopathie.
- ♦ V : Peste, Choléra, Dysenterie.

6 Handicap Physique

Intervention d'Esprits de Malédiction
Portée : Voix / Terre (Poupée).
Ingrédient Nécessaire : Poil de pubis.

Vous verrez parfois une pauvre personne, pourtant jeune, aux doigts crispés par l'arthrite, ployant comme sous un lourd fardeau. Il y a probablement une poupée là-dessous et il est probable que la victime n'a pas encore renoncé à trouver l'objet de sa peine. Le handicap physique est une des malédictions les plus lourdes à porter, car tous les matins, elle vous réveille diminué comme la veille.

Système

L'ensorcelleur doit choisir une caractéristique physique qu'il désire faire chuter chez sa victime. S'il obtient une intervention, la Caractéristique désirée de la victime diminue de 1, jusqu'à un minimum de -1. Une compétence dont une caractéristique directrice est descend jusqu'à -1 voit toute tentative d'utilisation réduite à l'échec.

6 Handicap Psychologique ou Social

Intervention d'Esprits de Malédiction
Portée : Voix / Terre (Poupée).
Ingrédient Nécessaire : Lambeau de Vêtement.

Pire encore peut être que les infirmités physiques, les diminutions des capacités mentales, ainsi que la sensation d'être toujours mal perçu engendrent des frustrations pouvant pousser un être à se replier sur lui-même. Se retirer du monde ne fait qu'empirer les choses et, chez les hommes et femmes habituées aux

interactions sociales, peut conduire à la folie. Pour un habitué des tavernes et des timbales de rhum, voir chacune de ses apparitions accompagnée d'une malsaine bagarre gâchera probablement son plaisir ainsi que le plaisir de sa compagnie.

Système

Une intervention obtenue diminue d'un point une des Caractéristiques Sociales ou Mentales de la victime au choix de l'ensorceleur.

7 Destinée Funeste

Don / Intervention d'Esprits de Malédiction

Portée : Voix / Terre (Poupée).

Ingrédient Nécessaire : Une larme.

« Je te maudit, assassin de mon propre sang, et je prédis ta mort prochaine. Dans un an, jour pour jour, que je sois vivant ou mort, la mort te trouvera, et tu trembleras devant ton destin ». « J'veis te faire avaler ta morgue, la peste m'emporte si tu peux encore dégoiser ». Quand il se sent trahi, ou qu'il sent sa fin proche, l'homme, surtout s'il est noble, jette sa malédiction sur celui qui l'abomine. Cette malédiction prédit une mort prochaine, ou tout autre événement fâcheux, à sa victime, qui doit cependant en être informée pour que la prédiction ait une valeur. Ce genre de malédiction est prise très au sérieux par la victime, qui prépare elle-même sa peine inconsciemment.

Système

La particularité de ce pouvoir tient à ce qu'il est accessible par l'ensorceleur de deux façons. Tout d'abord, il acquérir la Destinée Funeste comme les autres pouvoirs de cette Voie. Pour ce faire il faut voler un objet chéri par la victime et le cacher avec la poupée. Le nombre d'interventions accordées détermine le laps de temps au bout duquel la victime doit mourir, d'un mort quelconque : maladie, mort violente.

- ◆ I : Dans 20 ans.
- ◆ II : Dans 10 ans.
- ◆ III : Dans 1 an.
- ◆ IV : Dans un mois.
- ◆ V Dans une semaine.

La victime doit toutefois être tout de suite informée de sa mort prochaine par une lettre

signée du sang de l'ensorceleur, ou bien oralement, ou encore en lui donnant une patte de coq.

La deuxième méthode est le dernier recours de l'ensorceleur, car il peut, s'il a possédé ce pouvoir, l'utiliser sans même pénétrer dans cette voie. Il doit lancer sa malédiction avant de mourir à son meurtrier. Celle-ci ne prendra effet que s'il meurt et s'accomplira au bout d'un an. Ce pouvoir est donc une arme efficace contre les esprits superstitieux, qui préféreront laisser partir l'ensorceleur plutôt que de subir une hypothétique malédiction.

7 M. Hyde

Don d'Esprits de Malédiction

Portée : Voix / Terre (Poupée).

Ingrédient Nécessaire : Façonner pour la poupée un masque de bois reflétant parfaitement la victime.

Certains déclencheurs peuvent libérer chez l'homme ses pulsions les plus refoulées et le transformer en un être considéré par les bonnes gens comme pervers, cruel, mauvais. Mais peut être, tout simplement, que la « victime » a découvert qui elle était réellement. En tout cas, la face « sombre » se met à détester la face « claire » de la victime et recherche à lui nuire à tout prix. La malédiction de M. Hyde rend attrayantes les pulsions que les gens comme il faut qualifieront de malsaines.

Système

La victime se transforme de temps en temps en un sombre reflet de lui-même. La transformation a lieu chaque fois qu'un stimulus important se présente. Ce stimulus peut être d'ordre sexuel, sadique, masochiste, mégalomane, ou une grande agressivité. La transformation inverse s'opère automatiquement à chaque aube et chaque crépuscule.

8 Handicap Ultime

Don d'Esprits de Malédiction

Portée : Voix / Terre (Poupée).

Ingrédient Nécessaire : Un objet chéri par la victime ou la mort de l'ensorceleur.

Les vampires, dit-on, meurent lorsqu'un rayon de soleil les touchent. Cela fait partie

avec leur soif inextinguible de sang de la malédiction qui accompagne leur existence nocturne. Ce genre de malédiction est très commune chez les créatures surnaturelles, pour peu qu'elles existent bien sûr. Elles peuvent aussi toucher le plus simple des mortels, lorsqu'un maléfique ensorceleur s'éprend de son malheur. La victime à une connaissance intuitive de ce handicap ultime, qui doit cependant lui laisser une chance de survie. Le handicap ultime peut être de brûler sous les rayons du soleil ou de la lune, ou encore de sombrer dans une longue torpeur si la victime est émue par une femme. Plus elle est romantique ou plonge ses racines dans l'inconscient collectif est plus elle peut être puissante. Si une victime subit plusieurs handicaps ultimes, la somme de tous ces effets doivent lui laisser la survie possible.

Système

La victime subit un handicap ultime choisi par l'ensorceleur. Ce handicap ne peut prendre effet que s'il porte en lui-même une intensité poétique ou mythologique.

9 Torpeur

Don d'Esprits de Malédiction

Portée : Voix / Terre (Poupée).

Ingrédient Nécessaire : Avoir capté le reflet de la victime sur de l'eau à l'intérieur d'une boîte en argent.

La belle au bois dormant ne peut reprendre vie que si elle est animée d'un baiser. Il faut pouvoir faire rêver le commun des mortel, car

il n'en est pas ainsi pour les victimes de la torpeur, qui dormiront probablement jusqu'à la fin de leur vie, car elles ne pourront même pas partir à la recherche de la poupée qui les lie au sommeil. Elles sont de plus les seules qui puisse en ressentir la proche présence. Seule la chance, ou des amis entreprenants, pourront les tirer de ce mauvais pas.

Système

Jusqu'à la destruction de la poupée, la victime restera plongée dans une profonde torpeur, une sorte de sommeil pendant lequel elle ne ressentira plus la faim ni la soif. Par contre, elle pourra entendre, sentir, penser, ressentir le malaise associé à la présence de la poupée, et voir si on lui a maintenu les yeux ouverts. Elle aura même la possibilité, si elle est versée dans les arcanes, d'entrer en transe.

10 Mort

Don / Intervention d'Esprits de Malédiction

Portée : Voix / Terre (Poupée).

Ingrédient : Planter une aiguille dans le cœur de la poupée.

Système

Planter une aiguille dans le cœur de la poupée fait définitivement cesser les battements de cœur de la maintenant défunte victime. Ce pouvoir est un don pour la création d'une poupée et une intervention pour la malédiction verbale

Voie de la Métamorphose Animale

1 Lueurs Animales

Don d'Esprits de Vision
Portée : Vue

Le Métamorphe voit toutes les créatures vivantes non végétales comme des tâches lumineuses et colorées. Même les êtres occultés par un objet ou un mur reste visibles au Métamorphe. Celui-ci reste toutefois incapable, par ce don de discerner l'identité ou l'espèce de cet être. Ce Don ne remplace pas la vue mais s'additionne à elle comme un sixième sens.

Système

Tout être à portée de vue du prêtre est discerné comme une tache claire et ce sur un rayon de 360°.

1 Sens du Prédateur

Don d'Esprits Animaliers
Portée : Vue

Les sens du prédateur sont extrêmement aiguisés et lui permettent de repérer ses proies avant d'être découvert. Ils lui offre aussi des réflexes fulgurants, comme s'il sentait les gestes de sa proie avant qu'elle de les exécute.

Système

Le Métamorphe bénéficie de +2 en Perception et de +2 en Adaptabilité - uniquement pour déterminer l'initiative. Par contre, ses manières se rapprochent de celles d'un prédateur, et sa façon de renifler le vent ou les gens peut déplaire.

2 Chants Animaux

Don d'Esprits Animaliers
Portée : Voix.

Le prêtre peut parler le langage de n'importe quelle espèce animale, mais pas les différents dialectes humains. Il s'adresse aux animaux dans leur langage et les comprend. Ceci ne veut pas du tout dire que les animaux avec qui il parle lui feront des faveurs particulières, mais juste que le dialogue peut s'établir. Un animal ne refusera jamais de

parler au Métamorphe. Chaque animal répond à ses questions selon sa vision du monde : un lapin à qui on demande s'il n'a pas vu passer des gens répondrait qu'il se trouvait dans son terrier quand la terre s'est mise à trembler et son plafond s'effritait.

Système

Le Métamorphe peut parler et comprendre tous les langages animaux. Pour obtenir un service d'un animal, il faudra obtenir une réussite sur un Jet de Persuasion et non de Dressage.

2 Pêche / Chasse Miraculeuse

Don d'Esprits Animalier
Portée : Personnelle.

En appelant les animaux des alentours et en excitant leur besoin en nourriture, le Métamorphe les rend beaucoup plus vulnérables aux chasseurs. Les esprits animaliers n'accepteront cependant pas de laisser ravager la faune d'une île pour nourrir un équipage de trois-ponts.

Système

Le Métamorphe devient un chasseur redoutable, capable de nourrir en une heure de chasse ou de pêche un groupe de 20 personnes pendant une journée. Il ne peut chasser deux heures dans la même contrée et doit donc se déplacer d'au moins 2 milles avant de recommencer à chasser pendant une heure.

3 Appel de la Bête

Intervention d'Esprits Animaliers
Portée : Voix, maximum 50m.

Chaque homme possède une bête sauvage au fond de lui, qui surgit dans les moments de grand stress ou de colère. Le Métamorphe est capable de réveiller ce monstre chez toute personne en poussant un hurlement glaçant le sang de tous ceux qui l'entendent, provoquant une Frénésie générale, sauvage et aveugle. La violence d'un être frénétique ne peut cesser qu'avec la mort ou l'assouvissement de ses instincts meurtriers, en d'autres termes, la mort d'un autre être. Le Métamorphe est

immunisé à cet Appel de la Bête. Un être frénétique ne reconnaît plus d'ennemis ni d'amis et agresse le premier qui croise son chemin, ou une personne qui semble l'agresser.

Système

Un hurlement suivi d'une intervention accordée provoque la frénésie chez toutes les personnes qui l'entendent, sauf le Métamorphe. La frénésie chez un être s'arrête dès qu'il a tué quelqu'un.

3 Seigneur des Animaux

Intervention d'Esprits Animaliers
Portée : Voix.

Par un cri majestueux le Métamorphe convie tous les animaux d'une espèce donnée des environs de le rejoindre dans l'instant. Tous les animaux ayant entendu le cri et capable de se rendre jusqu'au Métamorphe le feront dans les plus brefs délais. Les animaux conviés ne pourront en aucun cas être agressifs envers le Métamorphe si celui-ci ne l'est pas.

Système

Un Jet de Transe réussi fait venir tous les animaux de la région de l'espèce choisi par le Métamorphe.

4 Canalisation de la Bête

Intervention d'Esprits Animaliers
Portée : Personnelle.

Le Métamorphe peut entrer dans une frénésie sauvage mais partiellement canalisée, qui décuple sa puissance au combat. Il ne peut toutefois plus discerner amis d'ennemis tant qu'il n'a pas tué lui-même une créature de la taille d'un homme et ne s'est repu de son sang. Pendant sa frénésie, il voit tous ceux qui l'entourent comme des agresseurs et donne des coups à chacun jusqu'à ce qu'il s'écroule ou triomphe.

Système

Un Jet de Transe réussi fait entrer instantanément le Métamorphe en frénésie. Le Métamorphe a, tant qu'il est en frénésie, son nombre d'attaques multiplié par son nombre d'adversaires. La frénésie s'arrête

automatiquement lorsqu'il ingère le cœur d'une de ses victimes ou reçoit une blessure le faisant sombrer dans l'inconscience. Avec l'arrêt de la frénésie, tous les avantages cessent et le Métamorphe redevient normal.

4 Métamorphose Terrestre

Don d'Esprits Animaliers
Portée : Personnelle.

Le Métamorphe peut à volonté se transformer en tout animal évoluant sur la terre et existant dans la région. Il pourra donc se transformer en reptile, mammifère terrestre, autruche ou insecte non pourvu d'ailes. Il ne peut en aucun cas se transformer en un animal sachant voler ou doté de nageoires ni de branchies.

Système

Le Métamorphe peut se transformer en un animal terrestre dont il endosse les caractéristiques physiques et spéciales, comme le venin ou l'odorat développé. La transformation prend un Tour complet de Combat pour être effectuée.

Limitation

Le Métamorphe ne peut endosser que la forme d'un animal existant dans la région où il se trouve.

5 Taille Monstrueuse

Don d'Esprits Animaliers
Portée : Personnelle.

Les formes animales revêtues par le Métamorphe peuvent être de taille anormalement grande ou petite. Il apparaîtra alors comme monstrueux aux yeux des animaux comme des hommes et suscitera peur et rejet de leur part. Les caractéristiques des créatures varient naturellement avec leur taille, une créature gigantesque étant sans aucun doute plus forte et résistante, mais moins rapide qu'une même créature mais de petite taille.

Système

Le Métamorphe peut, au moment de la transformation, choisir un facteur de taille de

1/5 à 5. Les proportions sont conservées mais les caractéristiques changent.

Pour une taille gigantesque : un facteur de taille de 5 la Force et la Constitution sont multipliées par deux et la Dextérité et l'Adaptabilité divisées par deux. Pour une taille minuscule : un facteur de 1/5, la Force et la Constitution sont divisées par deux et la Dextérité et l'Adaptabilité multipliées par deux.

5 Empathie Animale

Don d'Esprits Animaliers
Portée : Personnelle.

Le Métamorphe est suffisamment proche des animaux pour percevoir leurs émotions. Ils perçoit celles-ci comme si elles étaient siennes et peut ainsi savoir comment prendre ces animaux dans le sens du poil. Ce pouvoir qu'il acquiert sur eux les fascine et les attire, si bien qu'ils sont doux et serviables comme s'ils étaient apprivoisés.

Système

Le Métamorphe sait à tout moment ce que ressentent les animaux autour de lui et exerce sur eux une telle fascination qu'il peut leur demander n'importe quel service qui ne mette pas en danger leur vie, leur territoire ou leur famille.

6 Don Sauvage

Intervention d'Esprits de Vision
Portée : Vue

La perception merveilleuse du monde par les animaux est un don exquis que peu d'hommes pourtant voudraient expérimenter. La simplicité de mode de vie des animaux, pour qui la recherche de nourriture, la reproduction et la défense d'un territoire sont essentielles, n'attire que le mépris des hommes. Pourtant, ceux qui ont goûté à ce don sauvage n'aspirent qu'à le retrouver.

Système

Le Don Sauvage est un pouvoir d'une puissance énorme, car il est permanent et changera entièrement la vie de celui à qui il est accordé. Le Métamorphe doit mordre sa victime pour lui insuffler le don sauvage. La

victime deviendra, en une lune exactement, un animal, tant sur le plan psychologique que physique. Même si les victimes de ce pouvoir ont la sensation de tomber sous le coup d'une malédiction, il apprécieront ce don à sa juste valeur lorsqu'ils se seront résignés. La personne victime du Don Sauvage a, même si ce n'est qu'inconsciemment, le choix de l'animal qu'elle incarnera.

Le Don Sauvage peut de la même façon transformer un animal en un homme, même si cette transformation peut, elle, être considérée comme une malédiction. L'animal, s'il est sous cette forme depuis au moins 6 mois, transformé en homme souffre de -1 en Manipulation, mais bénéficie de +1 en Adaptabilité et dans une caractéristique spécifique de l'animal.

6 Métamorphose Aquatique

Don d'Esprits Animaliers
Portée : Personnelle.

Le Métamorphe est maintenant capable de devenir un animal aquatique : poisson, cétacé, crustacé, céphalopode à volonté. Il bénéficie de leur vitesse de locomotion dans l'eau et de leur appareil respiratoire. Il ne peut en aucun cas se transformer en poisson volant ou en oiseau marin.

Système

Le Métamorphe peut se transformer en un animal aquatique dont il endosse les caractéristiques physiques et spéciales, comme les branchies ou les attaques par électricité. La transformation prend un Tour complet de Combat pour être effectuée.

Limitation

Le Métamorphe ne peut se métamorphoser qu'en un animal existant dans la région où il se trouve.

7 Bras de l'Insecte

Don d'Esprits Animalier
Portée : Personnelle.

Les insectes et araignées, du fait de leurs nombreuses pattes parfaitement coordonnées, se déplacent à une vitesse effarante pour leur taille. Ces pattes peuvent aussi leur servir

d'armes multiples pour se défendre. Le Métamorphe, dans sa recherche de l'essence animale, rajoute deux bras supplémentaires à son corps.

Système

Le Métamorphe peut utiliser ses deux bras supplémentaires pour se déplacer à la vitesse d'un cheval au galop, ou encore pour effectuer des tâches diverses et variées, comme se battre. La compétence Main Gauche est nécessaire à toute action effectuée avec l'un de ces deux nouveaux bras.

7 Métamorphose Aérienne

Don d'Esprits Animaliers
Portée : Personnelle.

Le Métamorphe est enfin capable de se transformer en un animal capable de voler, en planant ou en battant des ailes. Les premières expériences dans les airs risquent d'être mouvementées, le vol n'étant pas une habitude humaine. L'aviateur débutant ne pourra probablement pas exploiter complètement les avantages de sa nouvelle forme, mais les rudiments du vol viendront vite. Quelques heures de vol suffiront au Métamorphe pour accomplir ses premières prouesses.

Système

Le Métamorphe peut se transformer en un animal capable de voler dont il endosse les caractéristiques physiques et spéciales, comme la vue perçante de l'aigle. La transformation prend un Tour complet de Combat pour être effectuée.

Limitation

Le Métamorphe ne peut se métamorphoser qu'en un animal existant dans la région où il se trouve.

8 Malédiction Animale

Don d'Esprits Animaliers
Portée : Voix.

Certains animaux sont porteurs d'une image péjorative, d'ailleurs à tort. Il n'est pas rare qu'une personne soit comparée à un porc, à un ours, à un lapin, à une biche, à un loup ou à un putois. Pour un Métamorphe digne de ce

nom, ce type de comparaison n'est pas anodin, et il ne traite pas quelqu'un de porc sans lui vouer une haine mortelle.

Système

Au cours d'une phrase, le Métamorphe compare un groupe de personne à un animal particulier. Il effectue alors son Jet de Transe. Si une Intervention lui est accordée par les esprits animaliers, toutes les personnes qui entendent cette comparaison et sont visées par cette critique se métamorphosent en quelques minutes en cet animal. La transformation est douloureuse et humiliante si le Métamorphe déprécie le groupe, et agréable sinon. Les personnes métamorphosées le resteront jusqu'à ce que ce pouvoir quitte le Chemin d'Illumination du Métamorphe. Tant qu'elles sont sous forme animales, les victimes oublient tout de leur vie d'êtres humains et se tournent vers des motivations propres à leur forme.

8 Objets Vivants

Don d'Esprits Animaliers
Portée : Personnelle.

Le pouvoir au sein des esprits animaliers accumulé par le Métamorphe est tel qu'il est capable d'obtenir de leur part une intervention pour transformer un objet en animal. Cet objet devra néanmoins avoir la forme approximative de l'animal qui deviendra, un bâton ou une épée se transformera en serpent alors qu'une cruche se transformera en poule ou en canard. Les objets les plus aisés à transformer sont bien évidemment les statues d'animaux ou d'êtres humains, dont la forme future est toute tracée. Le Métamorphe gardera un certain contrôle sur l'objet devenu animal après la transformation, jusqu'à la perte du pouvoir, moment où l'esprit animalier quittera l'objet, qui retournera à sa forme initiale.

Système

Avant d'activer ce pouvoir, le Métamorphe doit choisir un objet et l'animal en lequel il veut le transformer. Un Jet de Transe réussi transforme l'objet en l'animal choisi, auquel le Métamorphe pourra donner des ordres qui seront exécutés s'il ne nuisent pas directement à la survie de l'animal.

Limitation

Pour une statue d'un être humain ou d'un animal, le Métamorphe ne choisit pas l'animal qu'il deviendra, mais en contrepartie l'animal représenté pourra ne pas exister dans la région. Pour un objet n'ayant qu'une forme approximativement animale, le Métamorphe a le choix de l'espèce de l'animal, dans la limite des animaux existant dans la région.

9 Armée Animale

Intervention d'Esprits Animaliers
Portée : 5 milles de rayon.

Chaque espèce animale a comme une conscience commune, matérialisée par un type unique d'esprit animalier. Tous les animaux d'une espèce sont comme liés par ce que les humains appellent une âme et qui est plutôt un sentiment d'identité. Même si deux animaux de même espèce se haïssent, il ne peuvent nier qu'une destinée, une mémoire et des instincts communs les unissent.

Système

A chaque intervention accordée, le Métamorphe commande à tous les animaux d'une espèce donnée sur une zone de 5 milles de rayon autour de lui. Il les dirige sans pour autant à avoir besoin de se concentrer. Il est tout simplement en symbiose avec eux. Des animaux prédateurs et de proies peuvent être ainsi commandés en même temps et font passer leurs instincts après les ordres du Métamorphe.

9 Métamorphose Semi-Animale

Don d'Esprits Animaliers
Portée : Personnelle.

Sirènes, harpies, sphinx, najas, dames cygnes, loups-garous, les créatures de rêves ou de cauchemars qui fleurissent dans les mythologies du monde entier sont souvent partiellement humaines. Ces créatures sont souvent dotés de pouvoirs magiques et bénéficient des avantages de la forme humaine et de l'animal auquel ils empruntent le reste de leur corps, mais souffrent d'une ou plusieurs faiblesses fâcheuses issues d'une ancienne malédiction. Pour ne prendre qu'un exemple, les loups-garous, qui sont dotés d'une force prodigieuse peuvent prendre toutes les formes

intermédiaires entre homme et loup, dont ils héritent une vitesse et une endurance phénoménale, ainsi que des sens extrêmement affûtés. Leurs pouvoirs magiques sont multiples et ils possèdent notamment les Dons de Régénération, Regard Hypnotique. Par contre, l'argent leur inflige des blessures qu'ils ne peuvent régénérer et ils sont sujets à des frénésies sauvages et incontrôlables.

Système

Le Don de Métamorphose Semi-Animale permet au Métamorphe de se changer partiellement en un animal et de retirer de cette forme et de sa forme humaine tous les avantages. Si cette forme semi-humaine fait partie des créatures surnaturelles d'une quelconque mythologie, le Métamorphe en retire tous les pouvoirs magiques et les faiblesses.

Il lui est possible de changer de forme et d'animal lorsque cela lui chante. Un changement dans la transformation prend un tour complet pendant lequel il ne peut agir, du fait de la douleur qu'elle inflige.

Limitation

Le Métamorphe doit choisir l'animal dont il revêtira partiellement la forme parmi les animaux existant dans la région du monde qu'il explore.

10 Métamorphose Multi-Animale

Don d'Esprits Animaliers
Portée : Personnelle.

Dépassant toutes les limites des espèces animales de la planète, le Métamorphe peut maintenant prendre une forme intermédiaire entre plusieurs animaux qu'il choisit à son gré. Il ne retire que les avantages des différentes formes qu'il endosse simultanément. Si la forme qu'il obtient est celle d'une créature surnaturelle, il bénéficie de tous ses pouvoirs magiques, mais ne souffre d'aucune de ses faiblesses. Il pourra ainsi se transformer en Pégase, en Gorgone la méduse, en griffon ou toute autre abomination animale.

Système

Le Métamorphe peut choisir jusqu'à cinq espèces animales du monde entier en plus de sa forme d'homme qu'il peut ne pas conserver du tout. Il peut choisir n'importe quand de changer de forme. La transformation est

instantanée et ne le gêne aucunement. Il pourra donc pendant un tour pétrifier sous forme de méduse ses adversaires, puis les faire éclater de son souffle draconien le tour suivant.

Voie de Michtlantecutli

1 Immunité aux maladies

Don de Michtlantecutli
Portée : Personnelle

Répandre la mort est une action récompensée par le seigneur de Michtlan, qui ne veut pas pourtant perdre ses agents dans ce monde. Il les protège donc des maladies qu'ils peuvent répandre pour que sa volonté soit faite.

Système

La Faucheuse est immunisée aux maladies épidémiques ou transmissibles, comme la peste, le choléra, la grippe, la fièvre des marais ou la syphilis. Par contre, ce pouvoir n'est d'aucune utilité contre les maladies non transmissibles, comme le cancer ou le scorbut et ne guérit pas les maladies, il se contente d'empêcher la faucheuse de les contracter.

1 Marques de la Mort

Don de Michtlantecutli
Portée : Personnelle

Avant d'emporter ses victimes, le seigneur du royaume de Michtlan marque ses victimes. Il laisse des traces de décrépitude ou des taches de sang. Seul l'œil béni par le dieu des morts peut les voir et les analyser afin d'apprendre quelle mort menace la personne marquée. La Faucheuse peut, grâce à ce don, voir ces marques laissées par la mort, afin de la prévoir, voire de la prévenir. Empêcher la mort prévue par Michtlantecutli le fait rentrer dans une rage folle, et il vaut mieux accomplir cette hérésie sans être en transe, de peur de se voir rejeter et de subir les lourdes séquelles du courroux du dieu des morts. Les marques sont déposées lorsqu'on contracte la maladie ou une heure avant dans le cas d'une mort violente.

Système

La Faucheuse peut voir les marques de la mort laissées d'une personne et déterminer si cette mort sera due à une maladie, à une faiblesse chronique ou à une mort violente. Cette dernière est d'ailleurs difficile à percevoir, mais assez facile à prévenir. Pour

analyser les marques et apprendre précisément de quelle maladie, mort violente ou faiblesse, il est nécessaire de réussir un jet de Pathologie pour les maladies, de Chirurgie pour les morts violentes et de Premiers Soins pour les faiblesses, qui peuvent être les conséquences d'un membre gangrené, d'une morsure de serpent ou autre.

2 Attrait du Danger

Intervention de Michtlantecutli
Portée : 100m

L'instinct de conservation poussent les animaux et les hommes à s'écarter du danger. Il est rare qu'un homme marche sur le bord d'un ravin ou fasse du funambulisme à trente mètres au dessus du pont d'un bateau, à moins que cet attrait pour le danger ne soit l'œuvre de Michtlantecutli. Lorsque la Faucheuse sollicite de la part de Michtlantecutli ce genre d'intervention, cela ne peut que le remplir de joie. La pauvre victime est attirée malgré elle vers tout ce qui pourrait causer sa mort. Elle se rapprochera dangereusement d'un ravin ou marchera sur le bastingage d'un bateau, se battra en équilibre au-dessus du vide, ou encore foncera tête baissée sur des ennemis trop nombreux pour lui.

Système

Pour solliciter une Intervention, la Faucheuse doit avant tout choisir une victime. Celle-ci ressentira un attrait irrésistible pour tout ce qui pourrait mettre un terme à son existence. Si le choix de la victime se porte sur un équilibre au dessus du vide. Il suffira de réussir un jet d'attaque en opposition pour la faire tomber. Dans une situation de stress ou d'action de la victime sous l'effet de ce pouvoir et au bord du vide, elle devra réussir un jet d'acrobatie ou tomber.

2 Terreur de l'Au-delà

Intervention de Michtlantecutli
Portée : Regard

Dans une société croyant à une vie après la mort, l'au-delà exerce sur les gens une fascination mêlée de terreur. La terreur d'être éternellement damnés hante les gens qui

tendent en général de se soustraire à ces pensées malsaines. Les membres du clergé ou les différents prêtres utilisent éventuellement cette terreur pour les guider, comme le bâton pour faire avancer l'âne. Le regard de la Faucheuse grâce à ce don révèle à ceux qui le croisent l'éternité de douleur et de malheur qui les attend. Ce don joue bien plus sur les convictions de la victime que sur la réelle possibilité d'une damnation, ce qui plaît à Michtlantecutli car cela permet d'entretenir ces mythes qui accroissent sa puissance.

Système

La Faucheuse choisit sa victime et sollicite une Intervention. Si celle-ci est accordée, la victime croise le regard du prêtre. S'il a la sensation qu'il a commis des péchés et qu'il se soucie un tant soit peu son avenir post mortem, il fuit, terrorisé devant la vision de l'éternité de douleur qui l'attend.

3 Appel de la Vermine

Don/Intervention de Mictlantecutli
Portée : Personnelle

La mort ne vient pas seule, car elle est toujours accompagnée de son cortège de vermine : mouches, vers, insectes, qui viennent réclamer leur dû en arrachant des lambeaux de chair et aidant à la putréfaction du corps dont l'âme a rejoint le royaume de Michtlan. La Faucheuse, lorsqu'elle reçoit ce don du seigneur de Michtlan, est entourée de vermine qui lui rentre et lui sort par la bouche, couvre son corps d'un amas horrible et grouillant. Outre l'horreur que la Faucheuse inspire alors, cette vermine lui apporte sa protection. Lorsqu'un ennemi attaque la Faucheuse au corps à corps, il se couvre de vermine qui commence à le dévorer à une vitesse effarante. Il se sent écorché, étouffé par les vers et les insectes qui lui rentrent par la bouche et le nez pour lui grouiller dans les poumons et l'estomac, par les insectes qui s'insinuent sous sa peau.

Système

Outre l'horreur que la Faucheuse inspire, la vermine qui la recouvre saute sur toute personne qui l'agresse, si la Faucheuse obtient une Intervention. Faucheuse ne peut déclencher une attaque sur quelqu'un que si elle est agressée physiquement par cette

personne. La vermine inflige à la victime 1d6 points de dommage sur chaque localisation, jusqu'à ce que la victime réussisse un Jet sous une fois son Endurance, ou qu'elle consacre trois tours entiers à se débarrasser de la vermine en se frottant la peau, toussant et vomissant.

Si la Faucheuse le désire, elle peut cacher à l'intérieur d'elle-même toute cette vermine, dans ses poumons, son estomac. Toutefois, avant que la vermine puisse être utilisée pour une attaque il lui faudra un Tour pour se déployer.

3 Communication avec les morts

Intervention de Michtlan
Portée : Toucher

Il est possible, bien que difficile, de communiquer avec les habitants du monde de Michtlan. Celui-ci étant vaste, il est nécessaire pour Michtlan de savoir quel est le corps de la personne décédée. En touchant le corps et en sollicitant de Michtlan une entrevue avec l'esprit du mort, la Faucheuse voit la bouche du mort, ou du moins ce qu'il en reste, ainsi que ses yeux s'ouvrir pour communiquer. Dans le royaume Michtlan, une personne décédée acquiert une autre forme de logique, si bien que les réponses obtenues lors de cette entrevue sont nébuleuses. La personne décédée est tenue par son seigneur de répondre au mieux aux questions qui lui sont posées, dans la mesure de ses capacités et selon la nouvelle logique qui lui est propre.

Système

Alors qu'il touche un cadavre, la Faucheuse peut solliciter une intervention de Mictlantecutli et avoir une entrevue avec le mort. Le mort communique en parlant, ou par geste s'il n'a plus de tête. Pour parler avec un mort il n'est pas nécessaire de toucher son corps entier, une partie, même petite, suffit, tant qu'elle peut bouger pour s'exprimer. Une main écrira, une tête parlera, un corps sans tête et sans mains mimera. La communication durera le temps de poser un nombre de questions égal au Pouvoir de la Faucheuse.

3 Faire Reculer la Pourriture

Don de Mictlantecutli
Portée : Toucher

Le seigneur du royaume de Michtlan n'offre pas à ses serviteurs que des moyens d'apporter la mort, mais aussi des armes pour la faire reculer. La Faucheuse peut en touchant une matière organique faire reculer la pourriture, c'est-à-dire l'assainir. La viande avariée deviendra alors bonne et les membres gangrenés redeviendront sains sans qu'il soit besoin de les amputer. Ce Pouvoir miraculeux a aussi l'avantage d'être discret et d'éviter les ennuis de la part des incrédules.

Système

En touchant de la viande ou un végétal pourrissant, la Faucheuse peut la rendre de nouveau saine. Elle arrive aussi à soigner un membre gangrené.

4 Griffes de la Mort

Don de Michtlantecutli
Portée : Personnelle

Michtlantecutli est un dieu sanguinaire qui réclame des morts pour être apaisé et la Faucheuse peut se faire un vecteur de son désir de destruction. Tuer ne se contente pas de satisfaire son maître, mais lui donne aussi des pouvoirs gigantesques. Lorsque la Faucheuse rentre en possession de ce pouvoir, des griffes acérés lui prolongent les doigts et des crocs tranchants lui poussent à la place des canines. Ces armes lui servent à accomplir la volonté de son dieu: si la Faucheuse arrive à sauter au coup d'une victime, elle peut en quelques secondes la vider de son sang dans une transe extatique. Après cet acte saint, qui libère l'âme de la victime et la remet entre les mains du seigneur de Michtlan, la Faucheuse absorbe l'essence vitale de sa victime et peut l'utiliser de nombreuses façons.

Système

Les crocs et les griffes de la mort infligent lors d'une attaque réussie Force+1 points de dommage. Pour agripper la victime, qui doit être humaine et la vider de son sang il faut réussir à l'approcher par un Jet de Bagarre en Opposition avec la compétence d'arme de la cible. La Faucheuse peut aussi foncer sur sa victime au risque de s'empaler sur son arme, auquel cas elle arrive à l'agripper, mais sa victime effectue son Jet d'Attaque sans opposition. Il est enfin possible, et c'est sans

doute le plus facile, de surprendre la victime et de lui sauter dessus par derrière. La victime arrive à se débarrasser de la faucheuse si elle réussit un Jet de Bagarre en Opposition, sinon elle est vidée de son sang en un tour.

Vider quelqu'un de son sang apporte les avantages suivants :

- ❖ +1 en Charisme.
- ❖ +1 en Force ou +1 en Endurance.
- ❖ Possibilité de soigner instantanément jusqu'à quatre niveaux de blessure.
- ❖ Si la victime est une femme adulte, dont porteuse de vie potentielle, la Faucheuse pourra rester gratuitement un cycle de plus au niveau de transe qu'elle occupe actuellement.
- ❖ Si la victime est un enfant, la Colère diminue d'un éclair.

Toutefois, ce pouvoir comporte un inconvénient. Cette soif de sang devient irrésistible au bout de deux heures sans victime et la Faucheuse doit se ruer sur la première source de sang qu'elle trouve, avec en priorité les enfants, puis les femmes.

4 Engourdissement

Intervention de Michtlantecutli
Portée : Toucher

Lorsque la mort prend le dessus sur la vie, un engourdissement envahit la personne agonisante, qui quitte ainsi lentement le monde des vivants. Cette intervention effrayante de Michtlantecutli déclenche ce processus alors que la victime est encore en vie. Si elle cesse de bouger ou cède à la fatigue, son esprit et son corps s'engourdissent et elle meurt lentement sans vraiment s'en rendre compte. Ses amis devront la frotter vigoureusement et ne cesser de la faire parler pour stopper et faire reculer le processus de mort.

Système

La victime touchée par la Faucheuse, alors que celle-ci sollicite une intervention de son dieu, sent son corps et son esprit pris d'un engourdissement agréable et apaisant. Si elle ne se force pas à rester extrêmement actif physiquement et intellectuellement, elle chemine lentement vers la mort. Une inactivité pendant un Tour, la fait progresser d'un niveau de langueur. Les niveaux de langueur

sont les suivants, donné avec les modificateurs de compétence qui les accompagnent :

Actif : +0C

Etourdi : -1C Jet sous 4*Pouvoir et activité pour redevenir actif

Faible : -2C Jet sous 3*Pouvoir et activité pour redevenir étourdi

Languissant : -5C Jet sous 2*Pouvoir et activité pour redevenir Faible

Agonisant : -10C Jet sous 1*Pouvoir et activité pour redevenir Languissant

Mort.

5 Immunité à la Douleur

Don de Michtlantecutli

Portée : Personnelle

La souffrance qui résulte des blessures prévient les du danger. Cette sauvegarde nuit à la puissance de Michtlantecutli et il se fait un plaisir d'en annuler les effets pour ses fidèles, leur donnant l'impression qu'il les aide, alors qu'il les poussent simplement à vivre dangereusement.

Système

La Faucheuse ne ressent plus la douleur, elle ne souffre donc plus du malus donné par les blessures. Elle n'est par contre pas consciente de son état. Pour simuler ce fait, l'Amiral ne lui donnera plus l'étendue des dommages qu'elle reçoit et comptabilisera lui même ses blessures. Il ne lui dira que vaguement si, visuellement, la blessure paraît impressionnante ou non. Par contre, la Faucheuse reçoit réellement les dommages même si elle ne les ressent pas, et peut ainsi mourir des effets des critiques et rejoindre le royaume de Michtlan. Une blessure « Inconscience » fait cependant sombrer la Faucheuse dans l'inconscience.

5 Toucher Flétrissant

Intervention de Michtlantecutli

Portée: Toucher

Les plus effrayants pouvoirs de magie sont irréversibles, car permanents, et le toucher flétrissant fait partie de ceux là. La main de Michtlantecutli flétrit tout ce qu'elle touche : les animaux vieillissent, les plantes se racornissent, la viande pourrit, l'eau croupit. L'effet de l'intervention de Michtlantecutli par la main de son serviteur n'est pas immédiate et

prend une journée entière pour arriver à son terme, mais il n'existe aucun moyen de s'en défaire et de revenir en arrière.

Système

La personne touchée par la faucheuse et subissant l'intervention du seigneur de Michtlan vieillit définitivement de dix ans.

6 Habitant des Ténèbres

Don de Michtlantecutli

Portée : 100m

La mort se complait dans les ténèbres, où elle garde sa puissance et son mystère. Les serviteurs de Michtlan sont ses messagers secrets qui l'aident à accomplir sa mission. Le secret est leur meilleure arme pour surprendre leurs victimes et Michtlan leur offre pour cela sa maîtrise des ténèbres. La Faucheuse peut plonger dans une ombre son regard, un bras ou son corps tout entier et le faire ressortir par une autre, saisissant ses victimes et les vidant de leur sang sans que personne ne puisse s'en apercevoir.

Système

L'Habitant des Ténèbres peut regarder dans une ombre pour voir par une autre de son choix, ou encore y plonger un bras pour saisir quelqu'un ou encore s'éclipser. Passer par une ombre pour ressortir par une autre est une opération qui, si elle est effectuée dans une zone d'ombre donne un bonus de +10C/+10R en Discrétion.

7 Stase Corporelle

Don de Michtlantecutli

Portée : Personnelle

La mort n'est pour l'âme qu'une stase éternelle, où elle reste comme figée dans le dernier instant de la vie. Le corps mort, lui, se décompose et sert de nourriture à la vie future. Ce don de Michtlantecutli offre à la Faucheuse une sorte d'engourdissement du corps sans pour autant en diminuer l'efficacité. Chaque coup atteint le corps comme s'il était le premier, comme si le corps était dans le même état qu'avant la stase. Lorsque la stase s'arrête, seul le plus puissant des coups reçus laisse un effet sur le corps de la faucheuse.

Système

Lorsque la Faucheuse reçoit un coup sur une localisation, la blessure résultante ne s'ajoute pas à la blessure antérieure, mais la remplace si elle lui est supérieure. Si la Faucheuse a une blessure Moyenne au bras, une blessure Légère ou Moyenne sur cette même localisation n'a aucun effet, par contre, une blessure Grave remplacera la blessure Moyenne actuelle.

8 Armée de Michtlantecutli

Don de Michtlantecutli
Portée : Toucher

Le seigneur du royaume de Michtlan peut permettre aux âmes des morts de revenir animer leurs corps pendant un court instant si cela peut servir les intérêts d'un de ses serviteurs, donc les siens. En touchant simplement un corps ou un squelette, la Faucheuse lui attache son âme, qui, au prix d'un effort énorme, peut l'animer, certes gauchement, mais avec une force peu commune. La créature garde toute son intelligence, mais réagit lentement, car elle n'est plus habituée à la vie trépidante des vivants. Si elle ne répond pas aux attentes de la Faucheuse, elle sera probablement punie par Michtlantecutli, aussi suivra elle scrupuleusement ses ordres à moins qu'une haine ou une amitié plus tenace que la mort ne la pousse à désobéir.

Système

En touchant un cadavre, la Faucheuse peut l'animer et lui donner des ordres, sachant qu'elle s'exprime à une personne sensée, quoique ayant un peu perdu la logique humaine. Il est par exemple tout à fait possible de lui demander de ne pas bouger jusqu'à un signal, afin de surprendre, voire de terrifier l'ennemi. Les corps animés bénéficient de +2 en Force et en Endurance, mais subissent -2 en dextérité, avec un minimum de 1. Ils possèdent tous les dons Terreur de l'Au-delà, Griffes de la Mort – uniquement pour les griffes, pas pour les effets du sang – et Immunité à la douleur, ce qui en fait une armée redoutable.

Effet des Blessures par les Griffes : Les localisations blessées par les griffes des zombies virent au noir. La personne touchée doit réussir un jet sous 4*Endurance. Si elle

échoue son jet, la localisation touchée risque de pourrir. Elle doit faire un jet de contraction de maladie dépendant de la localisation.

- ♦ Bras & Jambes : Gangrène.
- ♦ Torse : Peste.
- ♦ Tête : Fièvre Typhoïde.

9 Épidémie

Don de Michtlantecutli
Portée : Toucher

Alors que l'ascension de la Faucheuse atteint son terme, elle devient le bras de Michtlantecutli et moissonne les âmes pour lui. Par son simple toucher, elle inocule chez sa victime les germes d'une maladie hautement transmissible. Cette maladie peut être mortelle et décimer des villages entiers, ou se contenter de donner la chaude pisse à tous les visiteurs d'un bordel. L'épidémie se propage par les voies habituelles et peut être combattue par la quarantaine, en tout cas si la Faucheuse ne s'en mêle pas.

Système

En touchant sa victime, la Faucheuse l'affecte d'une maladie épidémique de son choix : peste, choléra, lèpre, dysenterie, ou encore syphilis, herpès.

10 Ultime Prédateur

Don de Michtlantecutli
Portée : Personnelle

L'ultime prédateur, celui qui hantent les nuits, se nourrit sur celui qui se croit au sommet de la création : l'homme. Ce prédateur qui a fait frémir les hommes dans le monde entier, en buvant le sang des vivants, n'est autre que le Vampire. Créature qui hait la lumière du jour et le feu, être de glace déchaînant les passions, hypnotique, imbattable et pourtant si vulnérable, le Vampire est la créature chère au cœur du seigneur des morts, celle à qui il confie tout son pouvoir.

Système

Toutes les caractéristiques du Vampire sont augmentées de deux points et il a accès à tous les pouvoirs de cette voie. De plus il peut se métamorphoser en Chasseur Majestueux : Voie de l'Infaillible Guerrier. Le sang qu'il boit

grâce aux Griffes de la Mort peut être stocké pour être utilisé plus tard, jusqu'à un maximum de cinq suctions. Les augmentations de caractéristiques cessent tous les matins. L'exposition au feu et au cinquième soleil lui infligent deux niveaux de blessure par zone exposées par Tour et un pieu à l'effigie de Quetzalcoatl planté dans son cœur met fin à son existence. Il doit dormir pendant le jour

tout en restant à l'abri des rayons de Huitzilapochtli et rien ne peut le réveiller de ce sommeil hormis le coucher du jour. Le Vampire est à l'abri du temps, ne peut vieillir et son cycle de transe devient infini, toutefois, il doit réussir chaque mois un Jet sous 3*Pouvoir ou devenir fou à lier. Le joueur doit alors rendre sa fiche au MJ.

Voie de Quetzalcoatl

1 Infravision

Don de Quetzalcoatl
Portée : Vue

Le serpent à plume permet à ses servants de percevoir les corps chauds même dans la nuit. Ceux ci apparaissent alors plus nettement que les corps froids. Ce type de vision, qui s'approche du sens supplémentaire dont bénéficient les infants de Quetzalcoatl, permet de repérer les êtres vivants même dans la nuit noire, mais est moins efficace pour repérer les corps froids comme des murs.

Systeme

Le don d'infravision permet a Celui qu'On Attendait de voir dans l'obscurité. Les corps chauds peuvent même être perçus dans la nuit noire.

1 Souplesse du Serpent

Don de Quetzalcoatl
Portée : Personnelle

Celui qu'on attendait peut profiter de la souplesse des serviteurs du dieu Serpent pour se contorsionner déboîter et même déformer ses os. Il peut passer par un trou de la taille de sa tête ou par une fissure longue mais large seulement de la moitié. Les liens ne peuvent plus le tenir et personne ne peut plus le maîtriser s'il ne le désire pas.

Systeme

Le prêtre gagne la souplesse du serpent et le pouvoir de se contorsionner.

2 Apaisement

Don de Quetzalcoatl
Portée : Toucher

Quetzalcoatl est un dieu bon et serein, qui s'est toujours opposé aux sacrifices sanglants réclamés par Huitzilapochtlui. Sa nature le pousse plutôt à rechercher le bien être de ses sujets et l'apaisement de leur douleur. Par une simple imposition des mains, Celui qu'On Attendait apaise la douleur due à une blessure et lui permet de se refermer plus vite.

Apaisement est un pouvoir discret, ce qui évite au prêtre des représailles de la part d'Européens manquant d'ouverture d'esprit en matière de religion.

Systeme

Une simple imposition des mains sur une localisation diminue le niveau de blessure sur cette localisation d'un niveau, et ce quelle que soit la gravité de la blessure. Ce pouvoir ne peut être utilisé deux fois sur une même blessure. Si une localisation vient d'être soignée par ce pouvoir, il faudra attendre une autre blessure avant de l'y réutiliser. Par contre, ce pouvoir peut être utilisé conjointement à de la chirurgie ou aux premiers soins. Une blessure critique peut donc, soit passer à grave par un apaisement, puis être soignée par les premiers soins, soit être soignée par de la chirurgie, puis être Apaisée. Toutefois, Apaisement ne peut faire disparaître les séquelles d'un critique.

2 Charme Reptilien

Don de Quetzalcoatl
Portée : Personnelle

Les serpents, par leur regard pénétrant et leurs mouvements gracieux, exercent un pouvoir hypnotique sur les êtres humains. Quetzalcoatl est par essence un être mystérieux et fascinant qui a dirigé par trois fois le peuple toltèque avant de disparaître. Il peut faire bénéficier Celui qu'On Attendait de son charme hypnotique et irrésistiblement mystérieux, le transformant en un être magique qui n'a rien à envier aux Fils du Soleil

Systeme

Celui qu'On Attendait bénéficie d'un bonus de +2 en Charisme. De plus, il attire les regards des hommes comme des femmes, suscitant désir ou fascination.

2 Sang Froid

Don de Quetzalcoatl
Portée : 20m

Le serpent à plume est réputé pour son calme et sa patience qui apaisent ceux qui l'entoure.

Peut être cette qualité lui vient elle de sa nature semi-reptilienne, mais toujours est-il qu'il peut offrir à Celui qu'On Attendait cette force tranquille. La sérénité de Celui qu'On Attendait imprègne doucement ceux qui l'entoure et sa voix apaisante calme les esprits les plus échauffés. Les raisons de l'énervement ne disparaissent pas pour autant, mais quelqu'un de calme est plus facile à raisonner qu'un pirate en pleine rage lors d'un combat.

Système

Tous les esprits échauffés ou terrifiés autour de Celui qu'On Attendait et à moins de 20m se calment instantanément. Il doivent, pour reprendre leur état antérieur quitter la proximité de Celui qu'On Attendait et être de nouveau soumis au même stimulus.

3 Serviteur du Dieu Serpent

Don de Quetzalcoatl
Portée : Personnelle

Les serpents sont tous les serviteurs de Quetzalcoatl et doivent être respectés comme tels. Avoir le privilège de devenir même temporairement un serviteur du Dieu Serpent, est un honneur que doit rechercher Celui qu'On Attendait. Grâce à ce don, le prêtre peut se rapprocher de son dieu en revêtant une forme proche de la sienne, comme le dieu Quetzalcoatl s'est fait homme pour guider les siens pendant trois générations.

Système

Celui qu'On Attendait peut revêtir la forme de n'importe quel serpent tant qu'il se trouve dans une région où ce serpent existe. Il en acquiert toutes les Caractéristiques physiques, ainsi que la taille et éventuellement le venin. Il conserve par contre toutes ses compétences, dans la mesure bien sûr ou il peut les utiliser sous sa nouvelle forme.

3 Sagesse de Quetzalcoatl

Don de Quetzalcoatl
Portée : Personnelle

La sagesse de Quetzalcoatl est infinie et tout homme sensé ne peut que rêver de lui ressembler. Dans un monde violent et injuste, le sage n'est en général pas le bienvenu, et c'est pourquoi Quetzalcoatl, dégoûté par les siens,

est parti à jamais. Toutefois, même ceux qui n'aspirent pas au savoir et à la paix ne pourront s'empêcher d'écouter la voix du sage. S'ils l'écoutent une fois sur dix, alors le sage aura fait son travail. La Sagesse de Quetzalcoatl apprend avant tout la patience.

Système

Celui qu'On Attendait bénéficie d'un bonus de +2 en Intelligence et +2 en Manipulation. Quand il adresse la parole à un homme ou à un groupe, ils ne peuvent pas ne pas l'écouter, même s'ils choisissent plus tard d'agir à l'encontre de ses préceptes. L'illusion d'être écoutée est souvent déçue, comme l'a été Quetzalcoatl, car l'homme agit plus par pulsion et égoïsme que par raison.

4 Regard Hypnotique

Intervention de Quetzalcoatl
Portée : Regard

Quetzalcoatl exerce une telle fascination que celui qui croise son regard s'en trouve pétrifié. Pendant cette pétrification, il ne peut s'empêcher de se remémorer ses actions passées et prend le temps d'y réfléchir. Il prend pour la première fois peut être conscience de ses actes après s'être caché leur importance. Il se rendra par exemple compte qu'il a trahi un être qui lui était cher et que pour se donner bonne conscience, il l'a haï et rejeté. Après avoir croisé le regard hypnotique de Quetzalcoatl, son esprit sera, pour quelques jours au moins, conscient de ce qu'il désire réellement, de ce qui compte pour lui. Peut-être est-ce en se regardant dans une glace que Quetzalcoatl s'est rendu compte qu'il ne pouvait trouver sa place parmi les hommes. S'il est blessé, le pétrifié sort de son état hypnotique avec une haine sans pareil contre Celui qu'On Attendait, car il l'a trahi. Si le prêtre se sert trop souvent de ce pouvoir pour nuire, non seulement ce pouvoir devient inefficace pendant quelques temps, mais la cible réagit de façon extrêmement violente.

Système

Si Celui qu'On Attendait obtient une intervention au moment où il croise le regard de quelqu'un, celui ou celle-ci perçoit à travers lui le regard hypnotique de Quetzalcoatl. Il se trouve totalement incapable de bouger tant que Celui qu'On Attendait le fixe dans les

yeux. Pendant ce temps il prend pleinement conscience de ses désirs, ses actions passées, ce qui peut changer radicalement le cours de sa vie. Si ce pouvoir a déjà été N fois utilisé pour nuire dans le précédent mois, le prêtre jette un dé à six faces, dont le résultat doit être supérieur à N pour qu'il soit de nouveau efficace.

4 Réflexes

Don de Quetzalcoatl
Portée : Personnelle

Les serviteurs de Quetzalcoatl, lorsqu'ils se trouvent agressés, réagissent avec une rapidité fulgurante, qui n'est égale que par leur plus grand prédateur: la mangouste. Le corps du serpent se déploie dans un claquement avec une parfaite précision, pour donner le coup mortel. La cible est souvent tellement surprise qu'elle ne trouve pas le temps de réagir et reste pantoise.

Système

La Dextérité et l'Adaptabilité sont chacune augmentées de deux points. De plus, si le tour précédant une attaque Celui qu'On Attendait est parfaitement calme et inactif, cette attaque est effectuée sans opposition.

5 Celui qu'On Attendait

Don de Quetzalcoatl
Portée : Vue

Depuis sa disparition, le dieu Quetzalcoatl était attendu par son peuple. Mais lorsque les Espagnol sanguinaires rencontrèrent le peuple du Soleil, leurs cheveux blonds les firent passer pour le dieu disparu et ils profitèrent de l'attente qu'ils comblaient pour exterminer le peuple ingrat de Quetzalcoatl. Dans ce monde, on attend toujours quelqu'un, et l'arrivée de Celui qu'On Attendait était attendue depuis longtemps par ceux qu'il choisit.

Système

Celui qu'On Attendait doit choisir une cible avant de Solliciter une Intervention de Quetzalcoatl. S'il l'obtient, sa cible se rend compte qu'elle l'attendait depuis longtemps. Celui qu'On Attendait ne peut savoir pourquoi il était attendu mais est assuré que ce n'est pas

pour lui nuire.

5 Constriction

Intervention de Quetzalcoatl
Portée : 10m

Les bras de Celui qu'on attendait semblent s'allonger pour saisir leur proie, qu'ils enserrant irrésistiblement pour l'étouffer et lui broyer les os. La constriction est lente mais irrésistible, et la cible ne peut se défendre si Celui qu'On Attendait utilise son Regard Hypnotique. Même si elle peut se débattre, ses chances de survies sont faibles.

Système

Si Celui qu'On Attendait obtient une intervention, il enserre, avec l'aide de Quetzalcoatl sa victime. Tant qu'il la tient, il lui cause 2d6 de dégâts par Tour de Combat. La victime doit pour se libérer réussir un Jet sous 1*Force, qu'elle peut tenter tous les Tours après le premier. Par contre, Celui qu'On Attendait est très vulnérable pendant la constriction car elle remplace toutes ses attaques.

6 Baiser du Serpent

Intervention de Quetzalcoatl
Portée : Un baiser sur le front

Après la rage du Combat, lorsque les morts jonchent le pont du navire, heureux sont ceux qui recevront le Baiser de Quetzalcoatl. Alors que Celui qu'On Attendait leur baise le front, toutes leurs blessures se referment en quelques minutes, dans la mesure où elles sont encore guérissables. Les membres tranchés ne peuvent repousser sous l'influence du baiser, mais les moignons se cautérisent comme sous la main experte d'un chirurgien. Alors qu'il approche sa bouche du front du blessé, les pupilles de Celui qu'On Attendait rétrécissent comme des yeux de chats et luisent d'une lueur peu commune alors que le Dieu Disparu habite son serviteur. Les prêtres ou les chrétiens pratiquants auront tôt fait de prendre ce baiser comme l'œuvre du démon, et les blessés peuvent être effrayés par le regard divin.

Système

Celui qu'On Attendait doit baiser le front du blessé et obtenir une intervention pour que toutes les blessures de la personne bénie par Quetzalcoatl se referment en quelques minutes. Le blessé est hors de danger et ne nécessite pas d'autres soins, mais il faut pour cela qu'il accepte la bénédiction. De plus les séquelles de la blessure ne disparaissent pas sous l'effet du baiser.

6 Venin

Don de Quetzalcoatl
Portée : Personnelle / 10m

Le baiser d'un enfant du Dieu Disparu ne porte pas toujours chance à celui qui le reçoit et peut entraîner la mort. Ce baiser mortel, qui constitue la défense des petits serpents, peut être utilisé par Celui qu'On Attendait, qui se transforme alors en agent de mort. Bien que Quetzalcoatl n'aime pas offrir des âmes à son ennemi Michtlantecutli, il peut surmonter sa répugnance pour assurer la survie de ses serviteurs. Grâce à ce don, Celui qu'On Attendait se sent pousser des crocs rétractiles et des poches de venin pour les alimenter. Il devient bien sûr insensible à son propre venin, qu'il peut inoculer soit par morsure, soit en le crachant sur sa cible.

Système

Pour mordre sa victime, Celui qu'On Attendait doit réussir un Jet de Bagarre avec opposition. S'il réussit à mordre sa victime, celui-ci doit réussir un Jet sous deux fois son Endurance ou mourir. Si elle le réussit, elle ne s'en sort pas indemne, car elle est totalement paralysée, et récupère le contrôle d'une localisation toutes les heures, en finissant par la localisation mordue.

Pour toucher sa victime de son crachat, Celui qu'On Attend doit développer une compétence propre à ce pouvoir: Crachat (Perception + Pouvoir), pour laquelle il possède un Degré d'Apprentissage de 2, mais qu'il pourra développer avec le temps. Le crachat compte comme une attaque à distance de portée 5m, en opposition avec l'esquive de la cible, qui paralyse la localisation touchée pendant 10 - l'Endurance de la cible Tours de Combat.

7 Ecailles du Serpent à Plumes

Don de Quetzalcoatl
Portée : Personnelle

Dans son ascension vers l'essence divine de Quetzalcoatl, Celui qu'On Attendait peut par ce don acquérir la peau du Serpent à Plumes. Sa peau se recouvre alors d'écailles et de plumes douces, bien que résistantes et glissantes, qui le protégeront des mauvais coups. Cette peau écailleuse peut même dévier les balles de leur trajectoire. L'aspect de Celui qui attend est alors d'une laideur fascinante, mais le contact doux de cette peau ferait pâmer de plaisir la femme la plus frigide.

Système

La protection de chaque localisation de Celui qu'On Attendait est augmentée de quatre points, son charisme est lui, diminué de deux points. Si une femme touche la peau de Celui qu'On Attendait elle est inondée d'une vague de douceur et de plaisir.

8 Appendices Reptiliens

Intervention de Quetzalcoatl
Portée : 50m

Celui qui attend est capable de transformer un endroit rempli d'objets allongés en une véritable scène de cauchemar. Tous les objets de forme allongée, bâtons, colonnes, cordages, lances et épées se transforment en serpents venimeux qui agissent comme leur maître le désire. La morsure est, si Celui qui attend possède le pouvoir de Venin, presque à tout coup mortelle. Un bretteur voyant sa rapière devenir aspic et sentant le contact visqueux de la peau du reptile alors que celui-ci se détend pour le mordre préférera peut être se jeter par dessus bord plutôt que d'affronter sa propre arme.

Système

S'il se voit accordé une Intervention de Quetzalcoatl, Celui qu'On Attendait peut transformer à volonté n'importe quel objet de forme allongé en un serpent dont il contrôle les actions. S'il possède lui même le pouvoir Venin, ces serpents sont venimeux et leur morsure a les mêmes effets que le pouvoir venin, sauf que les serpents ne peuvent inoculer le Venin qu'en mordant. Dès que le

pouvoir est perdu, les objets reprennent leur forme originelle, mais pas forcément leur ancienne position.

Caractéristiques des serpents

Aspic(Pour les objets courts et fins: dagues, manches de haches) : Force 1, Dextérité 5, Endurance 2, Perception 4, Adaptabilité 6, Compétence d'attaque 13, dégâts -2.

Cobra(Pour les objets longs et fins: Cordages, rapières et sabres, bâtons) : Force 2, Dextérité 6, Endurance 3, Perception 4, Adaptabilité 5, Compétence d'attaque 15, dégâts -1.

Anaconda(Pour les objets très longs et gros: Troncs, Câbles d'ancre) : Force 6, Dextérité 4, Endurance 5, Perception 4, Adaptabilité 3, Compétence d'attaque 15, dégâts +2. Ce serpent ne peut être venimeux mais possède une attaque par constriction, voyez le pouvoir « Constriction » pour plus de détails.

9 Multiples Visages de Quetzalcoatl

Don de Quetzalcoatl

Portée : Personnelle

Le dieu disparu peut prendre de multiples visages et apparaît ainsi aux hommes sans exhiber sa forme gigantesque. C'est pour cette raison que les espagnols furent pris pour lui. Quetzalcoatl offre de don de polymorphisme à ses adeptes approchant l'ascension ultime. Ce polymorphisme est une transformation très profonde qui peut même faire oublier à celui qui l'utilise sa véritable identité. En effet, Celui qu'On Attendait peut alors prendre la forme qu'il désire. Si cette forme correspond à une personne existante, il en acquiert la personnalité ainsi que les souvenirs.

Système

Celui qu'On Attendait doit avant de se métamorphoser choisir qui il veut incarner. S'il veut créer un personnage, il en acquiert uniquement l'apparence et les caractéristiques, qu'il choisit en accord avec la création de personnage. Dans ce cas il vaut mieux que le joueur crée avant la partie un jeu de personnages qu'il pourra choisir.

Si Celui qu'On Attendait veut prendre la peau de quelqu'un d'existant et qu'il est en train de voir, il remplace sa personnalité, ses caractéristiques et ses compétences, même magiques, à l'exception de la voie de

Quetzalcoatl, par celles de sa cible. Il garde ses propres liens affectif et son identité, bien que celle-ci soit mise à rude épreuve par sa nouvelle personnalité.

En tout cas, il sort instantanément de transe avec une Colère de Quetzalcoatl nulle. Pour recouvrer sa propre forme, Celui qu'On Attendait doit de nouveau entrer en possession de ce pouvoir, bien qu'il puisse choisir d'en prendre une autre.

10 Forêt de Serpents

Don de Quetzalcoatl

Portée : Une forêt.

Qui ne sait pas que les forêts sont des nids de serpents que Quetzalcoatl a pétrifiés pour permettre aux hommes de vivre en harmonie avec le monde. Le serpent à plume peut bien sûr rendre à certains serpents leur forme originelle.

Système

En touchant un arbre d'une forêt, mais aussi la coque ou le mât d'un bateau, celui qu'on attendait peut les transformer en serpents, dont la taille dépend de la taille des branches ou des cordages. Ces serpents ont les mêmes caractéristiques que ceux du pouvoir d'appendices reptiliens. Ils attaquent toute personne qui montre de la peur ou de l'agressivité. On peut être effrayé ou agressif sans se faire attaquer, si l'on ne le montre pas par ses gestes. Pour ce qui est des groupes, si le commandement sait ce qu'il faut faire, il doit réussir un jet de Commandement d'autant plus difficile que l'esprit de ses hommes est échauffé. Chaque groupe qui ne fait pas preuve de sang-froid est tué en un rien de temps.

10 Retour du Dieu Disparu

Don de Quetzalcoatl

Portée : Personnelle

Celui qu'On Attendait vient de terminer son ascension vers la divinité et ne peut plus maintenant se distinguer de Quetzalcoatl, dont il a peut être toujours été une incarnation. Il peut maintenant revêtir sa véritable forme, celle de Celui qu'On Attendait, le Dieu Disparu : Le Serpent à Plume Quetzalcoatl. Il est en mesure et de se métamorphoser en un

gigantesque serpent à plume, dragon d'une centaine de mètres de long. Il est toutefois imprégné de la nature profondément altruiste de Quetzalcoatl et ne peut nuire qu'à ceux qui méritent le courroux du Dieu au sang froid. Ce groupe de gens comprend ceux qui tuent ou font souffrir par plaisir, ainsi que les assassins de son peuple : les Espagnols.

utiliser à volonté tous les pouvoirs de cette voie, mais il peut se métamorphoser en serpent à plume, qui est un dragon dont il serait ridicule de donner les caractéristiques et qui peut cracher sa froide colère sous la forme d'un nuage venimeux dont les victimes meurent d'atroces douleurs.

Système

Non seulement Celui qu'On Attendait peut

Voie de la Régénération

1 Guérison Accélérée

Don d'Esprits de Protection
Portée : Personnelle.

Les blessures subies au combat mettent parfois des mois avant de se refermer, ce qui restreint grandement les activités d'un pirate. Les esprits de protection, ceux-là même qui aident les blessures à se refermer ou les malades à guérir peuvent accélérer grandement le processus de guérison. Celui-ci se poursuit normalement, mais plus rapidement, sans par contre protéger le blessé de la gangrène.

Système

Les blessures saines reçues par l'Homme Médecine alors qu'il possède ce pouvoir ou bien avant guérissent dix fois plus vite que la normale jusqu'à guérison complète. Par contre, les blessures infectées ne guérissent pas.

1 Masque de Blessure

Don d'Esprits de Rêve
Portée : Toucher.

Lorsqu'un œil non aguerri regarde une blessure, il est incapable d'en évaluer la gravité. Souvent, il a la sensation que la blessure est d'autant plus grave qu'elle semble incommoder le blessé.

Système

L'Homme-Médecine peut dessiner sur la peau de sa cible des blessures qui n'existent que dans l'imagination de ceux qui les regardent. Il peut donc soit la faire passer pour un blessé, voire un mort même si son cœur bat encore, soit tracer devant des yeux effrayés des signes de mutilation. La cible est consciente qu'elle ne souffre pas et doit donc être consentante.

2 Ressourcement

Intervention d'Esprits de Sérénité
Portée : Personnelle.

L'Homme-Médecine, dans sa connaissance des relations entre le corps et l'esprit, est

capable de plonger en lui-même pour y trouver sérénité et concentration. Son efficacité intellectuelle s'en trouve décuplée, et lui permet d'être extrêmement réceptif dans ses interactions sociales. De plus, ce ressourcement permet d'effacer tout sentiment ou pressentiment d'échec, tout en restant prudent, ce qui l'aide grandement dans ses actions physiques.

Système

Chaque intervention accordée augmente de vingt points les ressources intellectuelles de l'homme médecine. Il peut, juste avant d'effectuer une action, utiliser ces points pour augmenter ses chances de succès. Chaque point de ressource ainsi dépensé pour une compétence mentale ou sociale lui donne un bonus de +1C pour un seul Jet de Compétence. Pour une compétence Physique, chaque couple de points dépensé lui offre un bonus de +1C. Il peut dépenser autant de points qu'il désire pour une action, tant que sa Compétence modifiée ne dépasse pas 20.

2 Soins de la Chair

Intervention d'Esprits de Protection
Portée : Toucher.

Un prêtre d'une société primitive doit avant tout pouvoir offrir à ses congénères soins et protection. Ce pouvoir lui permet de tenir ce rôle, tout au moins tant que la blessure n'est pas trop grave. Le rite qu'il entame paraît tout naturel à ses semblables, mais peut paraître satanique à un bon chrétien, qui préférera mourir plutôt que d'être touché par le démon. Ce pouvoir est d'ailleurs inefficace s'il est appliqué à un blessé rejetant violemment les superstitions non chrétiennes.

Système

Une intervention obtenue permet de guérir totalement une localisation choisie par l'Homme-Médecine. Ce pouvoir ne permet cependant pas de soigner les blessures Critiques ou ayant provoqué l'inconscience, ce qui relève du pouvoir Soins Majeurs.

3 Régénération

Don d'Esprits de Protection
Portée : Personnelle.

Ce pouvoir extraordinaire, qui a donné le nom à la voie à laquelle il appartient, rend l'Homme Médecine quasi-invulnérable. En effet ses blessures se referment d'elles-mêmes à une vitesse peu naturelle. Cet effet fulgurant peut toutefois desservir son possesseur auprès de gens incrédules à son art, qui risquent fort de le pendre pour sorcellerie.

Système

Avec ce don, l'homme médecine peut guérir automatiquement, sur lui-même uniquement, mais chaque Tour, un Niveau de Blessure. Toutefois, les Blessures Critiques ou ayant provoqué l'inconscience ne peuvent guérir par Régénération.

3 Santé d'Acier

Intervention d'Esprits de Protection
Portée : Toucher.

Si guérir une maladie est malaisé, il est bien plus facile de la prévenir. Pour ce faire, l'Homme-Médecine attache un esprit de protection à la garde d'une personne pour prévenir son corps d'une agression bactériologique. La personne profitant ainsi de la santé d'acier est immunisé aux maladies et à bien d'autres choses encore.

Système

Si l'Homme-Médecine obtient une intervention au moment où il touche une personne consentante, celle-ci devient immunisée aux maladies, poisons, infections de toutes sortes, ainsi qu'à la fatigue. Cet effet dure bien sûr tant que l'Homme Médecine détient ce pouvoir. Le bénéficiaire de ce pouvoir ne peut souffrir de gangrène pour les blessures qu'il a reçu quand cet effet était actif.

4 Carapace

Intervention d'Esprits de Protection
Portée : Toucher.

La peau est d'une fragilité qui pousse l'homme, avant de pénétrer sur le champ de bataille, à se couvrir de pied en cap d'armures

lourdes et inconfortables. Les marins et les pirates en particulier misent plus sur leur hardiesse au combat que sur ces appendices encombrants. L'Homme-Médecine est en mesure, avec ce pouvoir, de remplacer cette peau trop fine par une carapace, certes fort peu esthétique, mais efficace contre les coups. L'apparence de cette carapace est en effet hideuse, car présentant une surface chaotique d'une couleur allant du marron au verdâtre. L'armure effraiera sûrement amis comme ennemis, mais disparaît heureusement avec la fin de ce pouvoir.

Système

Sur une intervention accordée, la personne touchée par l'Homme Médecine se couvre d'une carapace augmentant, sur la localisation choisie la Protection de +4. Si cette localisation n'est pas couverte par un vêtement, la personne subit un malus de -5C à toutes ces compétences sociales à l'exception d'Empathie. Si cette localisation est la tête, la malus s'élève à -10C. Les marques horribles laissées par la carapace après sa disparition se résorbent en une journée.

4 Soins Majeurs

Intervention d'Esprits de Protection
Portée : Toucher.

Ce pouvoir ressemble grandement au pouvoir Soin de la Chair.

Système

Une intervention accordée permet de guérir toutes les blessures sur une localisation. Ce pouvoir permet de guérir toutes les blessures, même les plus graves. Par contre, il ne permet pas de faire disparaître les séquelles des blessures critiques.

5 Modelage

Intervention d'Esprits de Protection
Portée : Toucher.

Par une simple application des mains, comme le potier donne forme à la terre, l'Homme-Médecine donne forme à un corps, il peut lui appliquer des modifications majeures ou mineures. Une modification mineure est un changement de traits du visage, pour changer d'apparence, faire pousser ses ongles, palmer

les mains, rallonger ses doigts, ou toute chose qui fait changer l'apparence seule et ne permet pas de ressembler à quelqu'un de spécifique. Une modification majeure transforme un bras en une tentacule ou une épée, la peau en écailles résistantes, le visage en celui de quelqu'un d'autre, deux jambes en une grande nageoire de chair membraneuse, bref, tout ce qu'on peut imaginer d'intéressant, y compris soigner toutes les blessures sur une localisation. Le modelage ne permet cependant pas de faire des modifications internes majeures, comme pour respirer de l'eau, se fabriquer des ailes de plumes.

Système

Il n'est pas nécessaire d'effectuer un Jet de Transe pour opérer une transformation mineure. Par contre une transformation majeure, concernant une localisation entière, nécessite une intervention. Une autre intervention est nécessaire pour opérer la transformation inverse. Le Modelage ne peut être effectué que sur une personne consentante ou endormie. Il ne peut infliger de dommages ou rendre un membre inutilisable, mais par contre peut être utilisé pour soigner toutes les blessures sur une localisation ou recoller un membre fraîchement tranché.

5 Soins de Maladies

Intervention d'Esprits de Protection

Portée: Toucher.

Les colons sont très sensibles aux maladies du nouveau monde, auxquelles ils ne sont pas préparés. Ces maladies peuvent être épidémiques, chroniques, ou bien passagères. Les esprits de protection peuvent à la fois préparer le corps à résister à une maladie, soit guérir ces maladies. Les esprits doivent parfois se sacrifier pour vaincre la maladie, c'est pourquoi l'Homme Médecine doit user de ce pouvoir avec modération.

Système:

Plusieurs interventions peuvent être nécessaires pour soigner une maladie, en fonction de sa virulence. Les maladies les plus difficiles à soigner sont les maladies épidémiques à évolution rapide, comme la peste ou le choléra, qui nécessitent trois interventions successives. Ensuite viennent les maladies chroniques, qui nécessitent deux

interventions successives, puis les simples fièvres, pour lesquelles une intervention suffit. Lorsque plusieurs interventions sont nécessaires, il ne s'agit pas d'un Jet de Transe Multiple, mais bien de trois Jets de Transe simple. Chacune de ces interventions fait régresser la maladie de façon notable, jusqu'à un parfait rétablissement. Les infections et nécroses comme la gangrène ne sont pas des maladies et ne peuvent être soignées avec ce pouvoir. Les champignons ne sont pas non plus des maladies.

6 Insensibilité à la Douleur

Don d'Esprits de Protection

Portée : Personnelle.

La douleur est une information essentielle pour la survie d'un individu, car elle le prévient d'un danger. Toutefois, la douleur handicape tellement un homme souffrant qu'il ne peut penser à autre chose. L'esprit obscurci et le corps douloureux, il vaut mieux pour un blessé s'allonger par terre et attendre. L'Homme Médecine n'en est plus réduit à cette extrémité. Il ressent la douleur comme une information et non plus comme un handicap.

Système:

L'Homme Médecine est immunisé à la douleur et ne subit plus de malus de blessure. Toutefois, il sombre dans l'inconscience comme n'importe qui lorsque une des ses localisations est à l'état Inconscient. Par contre, ce n'est pas le cas quand des blessures moins graves en différents endroits portent son Etat Général à Inconscient.

6 Morcellement

Don d'Esprits de Protection

Portée : Personnelle.

Lorsque un membre est séparé du corps, il devient parfaitement inerte et peut être considéré comme mort à partir du moment où il n'est plus relié à la tête. Cette perte de sensation et de motricité vient des esprits de liens qui ne communiquent plus entre le membre et le reste du corps. Le morcellement consiste simplement, à chaque fois qu'une partie est séparée du reste du corps, à demander à un esprit de lien d'aider à la communication entre les deux morceaux.

Système

L'Homme Médecine peut à tout moment, volontairement ou non, séparer son corps en deux parties. Il lui suffit de le vouloir - ou de recevoir un coup de sabre - et le morceau choisi se détache du corps de lui-même. Il peut ensuite être fixé sur n'importe quel objet ou l'Homme Médecine lui-même. Pendant tout le temps où il est séparé du corps, l'organe vit tant que l'Homme Médecine est en possession de ce pouvoir et communique parfaitement comme s'il était à sa place. Tout organe ou membre séparé du corps est régénéré sur la partie du corps reliée à la tête en deux minutes. Même régénéré, l'organe ou membre morcelé continue de vivre hors du corps et peut être contrôlé à distance. Ainsi il est possible de laisser un œil dans un couloir, d'attacher sur les murs des bras armés pour en bloquer le passage ou remplacer par une jambe la roue brisée d'un chariot. Une fois le pouvoir perdu par l'Homme Médecine, toutes les parties détachées du corps se mettent à pourrir. Si ces parties n'ont pas eu le temps de se régénérer, l'Homme médecine en est dépourvu jusqu'à ce qu'il accède à nouveau à ce pouvoir.

Un membre tranché par un ennemi lors d'une blessure critique est simplement «détaché». Si l'Homme Médecine est décapité, il ne peut se régénérer et meurt. Il lui faut pour se régénérer avoir une connexion directe entre le cœur et la tête.

7 Disparitions des Séquelles

Intervention d'Esprits de Protection
Portée : Toucher.

Ceux qui vivent d'aventure et de combat gardent des souvenirs de leurs expéditions sous la forme de jambes de bois, de crochets, de bandeaux sur l'œil et de cicatrices diverses. Tout cela ne les empêche pas de continuer leur vie d'aventure, mais s'ils veulent se passer de ces souvenirs un peu trop pesants, ils peuvent faire appel à un Homme-Médecine. Celui-ci, s'il s'y prend assez tôt, peut faire disparaître n'importe quelle séquelle en régénérant des organes et même des membres, recréant des êtres neufs à partir de blessés atrocement mutilés.

Système

La Disparition des Séquelles ne peut être tentée que sur une séquelle datant de moins d'une journée. La régénération d'un organe ou d'un membre est plus ou moins difficile selon la quantité de matière à recréer. Un organe ou une main nécessite une intervention, tandis qu'un membre entier en nécessite deux. Une fois les interventions réussies, il faudra un jour de repos complet du patient pour qu'il puisse réutiliser son membre normalement. S'il ne se repose pas pendant au moins une journée. Non seulement le membre ne sera pas régénéré, mais ne pourra plus l'être.

8 Résistance à la Mort

Intervention d'Esprits de Protection
Portée : Personnelle.

Nul ne sait réellement lorsque la mort survient, fruit d'une maladie ou d'une grave blessure. La résurrection d'un être est une tâche que seul les dieux ou leurs plus proches serviteurs peuvent mener à bien. Par contre, éviter la mort est bien plus facile. Comme tous les esprits, les esprits de protection font passer leur devoir avant leur vie même. Pour éviter la mort d'un être gravement malade ou touché, un esprit de protection doit se tuer à la tâche pour restaurer toutes les fonctions vitales de cet être.

Système

Un Homme Médecine en possession de ce pouvoir supplie un Esprit de protection de le protéger de la mort. Au moment où la mort survient, l'Homme Médecine effectue un unique Jet de Transe. S'il obtient un Eclair, il meurt. Sinon, en un seul Tour de Combat, l'esprit de protection se sacrifie pour lui restaurer entièrement toutes ses fonctions vitales, lui permettant non seulement de ne pas mourir, mais lui soignant aussi toutes les blessures de la localisation touchée.

9 Renaissance

Don d'Esprits de Protection
Portée : Personnelle.

Les esprits de protection peuvent accorder à quelqu'un l'immortalité, même sans le protéger des coups reçus. Un Homme-Médecine bénéficiant d'un tel don ne peut

mourir, même s'il est brûlé et que ses cendres sont éparpillées au quatre coins du monde. Toute blessure, toute maladie, toute brûlure le blesseront, le tueront même, mais les esprits de protections le recréeront à partir des morceaux restant.

Système

Quelle que soit la blessure subie, même si elle a tué l'Homme-Médecine possédant le don de Renaissance, il reviendra à la vie en parfaite santé. Cette transformation peut prendre longtemps, mais elle ira jusqu'à son terme. Pendant une régénération, quelle qu'elle soit, le cycle de transe est bloqué. La transe est suspendue, l'Homme Médecine ne pourra donc pas utiliser de pouvoirs de son chemin d'illumination. Par contre, il n'aura pas à Se Détacher ou Faire Ascension. La transe reprend son cours au moment où il est totalement remis. La transe peut ainsi durer plusieurs mois.

La renaissance prend 10 secondes pour un simple trou, une heure pour un membre tranché, une journée pour un corps démembré et un mois pour renaître de ses cendres. Peu importe pour le temps de la renaissance que l'Homme-Médecine soit mort ou non. Si son corps est régulièrement détruit, l'homme médecine prendra plus de temps à renaître, mais renaîtra tout de même.

10 Invulnérabilité

Don d'Esprits de Protection
Portée : Personnelle.

L'homme médecine est à présent tellement entouré d'esprits de protection qu'aucune forme de menace ne peut le blesser ou le handicaper. Les blessures qu'il reçoit ne le font pas souffrir et sont instantanément guéries.

Système

L'Homme Médecine est invulnérable.

10 Résurrection

Intervention d'Esprits de Protection
Portée: Toucher.

Arrivé à l'Illumination, l'Homme Médecine se voit accordé la possibilité de rendre la vie à qui l'a perdu, s'il intervient avant que l'esprit du mort ne soit parti pour les terrains de chasse.

Système

L'homme Médecine ne peut ressusciter qu'une personne qui est morte depuis moins d'une journée. Alors qu'il touche le corps ou une partie du corps d'une personne morte, s'il réussit son Jet de Transe, cette personne revient à la vie comme pour une renaissance. Cette Intervention fonctionne même s'il ne reste de la personne à ressusciter que des cendres.

Voie du Rêve.

Autre appellation : Voie de Lug, Voie de l'Adaptation.

1 Us et Coutumes

Don des esprits des morts
Portée : Personnelle

Les mêmes faits et gestes ne sont pas interprétés de la même façon par différentes cultures. Ce qui semble naturel à l'un peut choquer l'autre. De tels désaccords ne facilitent pas les mélanges de culture, mais la voie du rêve peut y remédier.

Système

Si le prêtre est immergé dans un groupe de personnes ou d'animaux dont il ne connaît pas les coutumes, celles-ci lui sont dictées par un esprit. Celui-ci, mort depuis peu ou longtemps, fait partie de la culture au sein de laquelle le prêtre essaie de s'intégrer. Le prêtre agit et parle comme bon lui semble. Ses actes et paroles seront interprétés comme il voulait qu'ils le soient. Ainsi, il lui est impossible de froisser quelqu'un sans le vouloir.

1 Pressentiment

Intervention des esprits de destin
Portée : Personnelle

Le prêtre entre dans un rêve étrange, qu'il ne vit que par impressions, sans voir, entendre, ni penser dans ce rêve. Il rêve de lui-même, de ce qu'il sera, de ce qu'il vivra. Il ne peut changer directement son devenir, mais peut le percevoir. S'il réussit à interpréter sa vie future, peut être pourra-t-il la modifier sans pour autant offenser les esprits du destin.

Système

Le prêtre peut solliciter une intervention d'un esprit de destin. Celui-ci lui fera ressentir une ou des sensations qu'il vivra s'il côtoie une personne, un lieu, ou un événement.

2 Outil Adapté

Intervention des esprits de liens
Portée : Toucher.

Les hommes transforment la matière première qui les entoure en outils adaptés à leurs besoins. La fabrication d'outil peut être très longue, à moins que le prêtre délègue à un esprit la charge de le fabriquer.

Système

Il suffit pour le prêtre de toucher un objet ou d'en assembler plusieurs pour obtenir l'outil qu'il désire, même s'il ne sait pas le fabriquer lui-même. Plusieurs interventions peuvent être nécessaires pour fabriquer des instruments complexes. Une seule est nécessaire pour transformer un bâton et une simple corde en un arc de qualité ou des branchages pour construire une maison, le tout en un seul tour. Il faut simplement, à chaque fois, posséder toute la matière première pour construire l'objet. Une seule intervention est nécessaire pour transformer quelques kilos de minerai en métal pur.

2 Rêve de l'Écho

Dons des esprits d'écho
Portée : Personnelle

Les paroles d'un être humain, que le prêtre ne devrait pas comprendre, font écho en lui, comme s'il les avait déjà entendues. Il est en fait en train de rêver qu'un esprit lui parle, cet esprit parlant le même langage que lui, mais exprimant les pensées de son interlocuteur humain. Cette compréhension de langage est donc lente et soumise aux facéties de l'esprit rêvé. Lorsque le prêtre veut parler, ses lèvres servent à articuler les mots que l'esprit rêvé lui insuffle. Une fois encore, l'esprit rêvé se fera un plaisir de donner une version pleine de piment. L'ironie vient du fait que le rêveur ne comprend même pas les mots exacts de l'esprit qu'il rêve.

Système

Le prêtre doit choisir de s'adresser à une ou des personnes possédant toutes le même langage. Il lui faut deux fois plus de temps pour comprendre une phrase qu'il en a fallu pour la dire, car le prêtre ne comprend que l'écho. Les mots exprimés par le prêtre sortiront par contre à la vitesse normale mais étrangement modulés par l'esprit d'écho.

3 Rêves des Mains d'Antan

Interventions d'Esprits des Morts
Portée : Personnelle

L'esprit de la lavandière, penchée sur son linge toujours sale, continue de tremper, de battre et de rincer son linge spirituel. Elle ne se reposera que lorsque son ouvrage sera terminé, mais le tissu spirituel restera toujours sale. Si elle pouvait une dernière fois accomplir un ouvrage de ses mains de chair et le terminer, alors elle cesserait de hanter les lavoirs et se dissiperait dans un néant apaisant. Les esprits des morts, répétant sans relâche le spectacle de leur vie, ne demande qu'à revenir un moment dans la peau d'un être vivant pour donner leur ultime représentation.

Système

Le prêtre doit commencer par spécifier la compétence qu'il veut rêver avant le Jet de Transe.

Succès

Le degré d'apprentissage du prêtre dans cette compétence est alors remplacé par son degré d'apprentissage en Voie du Rêve.

Echec

Si le prêtre a offensé les esprits des morts pour une compétence donnée, il ne pourra plus les solliciter, pendant cette transe, pour cette compétence.

3 Invasion des Profanateurs

Dons d'Esprits de Visions
Portée : Toucher

En touchant un visage, le rêveur se l'approprie tant qu'il peut le revêtir, tant dans ses traits que dans ses expressions. La corpulence du rêveur restera la même, rendant difficile pour un mousse malingre de passer pour le gigantesque Teach, mais ce pouvoir reste suffisant pour incarner correctement un homme de même stature. La voix aussi est reproduite dans ses modulations bien qu'il importe au prêtre de s'exprimer et de se comporter comme sa victime.

Système

Le prêtre doit juste toucher le visage de la personne à répliquer et l'appliquer sur le sien, ce qui ne modifie pas l'apparence de la victime. Le visage, la voix, les cheveux sont reproduits physiquement à la perfection, ainsi que toutes leurs expressions. Pour ce qui est des mots utilisés et les actions entreprises, il revient au prêtre de les choisir convenablement.

Un jet de Comédie peut être nécessaire pour masquer une corpulence ou des activités trop différentes de sa victime.

Le prêtre ne peut s'approprier qu'un visage à la fois et doit abandonner totalement un visage pour endosser un nouveau. Le retour à son visage original peut être obtenu n'importe quand et est automatique dès la perte de ce pouvoir.

4 Fonte dans la Masse

Dons d'Esprits de Liens
Portée : Personnelle.

Il faut des années de méditation et d'étude pour arriver à ne faire qu'un avec un environnement. La *fonte dans la masse* ne s'attache qu'à la façon de disparaître dans un environnement, mais le fait à la perfection.

Système

S'il reste immobile dans une forêt, une plaine, un désert ou une rue, ou encore le pont d'un navire, le prêtre devient invisible au bout d'un tour complet. Personne ne peut savoir où il se trouve par des moyens non magiques autrement qu'en le heurtant. Dès qu'il bouge, ne serait ce qu'un cil ou les yeux, le prêtre redevient visible.

4 Reconnaissance

Dons d'Esprits de Souvenirs
Portée : Personnelle.

Les créatures et les paysages qui hantent nos âmes assoupies reviennent nous visiter dans des corps tangibles pendant les rêves éveillés et nous laissent une impression de déjà-vu. Le rêve de reconnaissance est très fréquent chez les adeptes de la voies de Lug. Nul lieu, personne, mode de communication

ou objet n'est alors totalement inconnu au rêveur. Sa reconnaissance sera bien sûr évanescence et floue, mais présente et les souvenirs lui viendront peu à peu par bribes.

Système

Le prêtre reconnaît automatiquement bien que lentement, tout lieu, toute personne, tout mode de communication et tout lieu qu'il rencontre. Un souvenir précis lui revient par Tour en présence de l'entité reconnue.

4 Vent de Paix

Dons d'Esprits d'Apaisement.
Portée : Personnelle.

Ne vous est-il jamais arriver d'avoir la sensation de respirer sous l'eau et que le fond vous appelle. Les rêveurs font confiance à cette sensation traîtresse et leur poumons acceptent de respirer où qu'ils soient. Peu importe s'ils sont plongés dans de la terre, de l'eau, de l'air ou si on les étrangle, leur respiration paisible ne pourra s'arrêter. Comme revers de la médaille, ils sont tentés d'inspirer l'élément dans lequel ils sont plongés même lorsqu'ils ne sont pas en transe.

Système

Le prêtre entrant dans ce rêve apaisant peut respirer quel que soit l'élément dans lequel il est plongé. Même si ses voies respiratoires sont obturées, il peut respirer paisiblement, du moins jusqu'à la perte de ce pouvoir.

Les poisons bloquant les muscles et par conséquent la respiration sont inefficaces contre un rêveur respirant le Vent de Paix.

5 Rêve d'Omniscience

Dons d'Esprits de Souvenir
Portée : Personnelle.

Habité par des centaines d'esprits qu'il questionne sans cesse, le Rêveur d'Omniscience à l'impression de tout savoir ou presque, ou plutôt il sent qu'un esprit répondra toujours à ses questions. Le savoir induit est tout à fait vide d'émotion, car les esprits de Souvenirs n'ont pas le temps de transmettre leurs impressions. Le rêveur d'Omniscience des Marins ne pourra donc pas savoir si une personne est susceptible ou

sensuelle, mais pourra connaître une partie de son histoire ou les lieux qu'elle a visité.

Système

Le rêveur d'Omniscience à toutes ses compétences Mentales, ainsi que Connaissances des Marins, Nautiques, des Navires et de la Signalisation, ainsi que Politique dont le Degré d'Apprentissage est remplacé par le Degré d'Apprentissage de la compétence de Voie du Rêve. Par contre, tous les Jets sur ces Compétences ne pourront apporter une information autre qu'objective et dénuée d'émotion.

5 Ailes du Désir

Intervention d'Esprits Animaliers
Portée : Toucher

Multiplés sont les moyens de locomotion que la nature a donné aux animaux pour permettre leur survie. Il sont dotés d'ailes pour voler, de nageoires pour se mouvoir dans l'eau, de micro griffes pour adhérer aux murs et aux plafonds, de pattes musclées ou, comme les puces, d'une substance super élastique pour effectuer des bonds prodigieux. Celui qui suit un ou plusieurs Chemins Oniriques peut s'approprier un de ces modes de déplacement. Chacun de ces modes de déplacement lui sera parfaitement adapté en taille, ce qui risque fort de lui donner une apparence monstrueuse, mais efficace.

Système

Un Jet de Transe réussi permet au prêtre d'acquérir un nouveau mode de déplacement. Ses bras se transformeront alors en ailes ou ses jambes en nageoires, ou encore ses mains en griffes, ou ses pieds en mains.

6 Rêve Mégalomane

Intervention d'Esprits de Puissance
Portée : Personnelle.

Les héros pullulent dans toutes les mythologies et les rêves de puissance qu'ils suscitent aident les hommes à accepter pour un instant la médiocrité de leur condition. Le Rêveur Mégalomane se laisse enivrer par ce désir de puissance et voit son être tout entier peu à peu transformé à mesure que les Esprits de Puissance le modèle à sa guise. Ces esprits

se repaissent de ces sensations d'omnipotence destructrice et s'en délectent. Le rêveur mégalomane ne peut alors pas se permettre la moindre modestie ou la moindre mesure de peur de perdre leur aide.

Système

Chaque Jet de Transe réussi accroît de +2 la caractéristique que le Rêveur Mégalomane choisit. La modification est instantanée et très visuelle pour les Caractéristiques Force, Endurance, Adaptabilité et Charisme.

Si, ne serait ce qu'une fois, le Rêveur Mégalomane se permet un accès de modestie ou se refuse à la démesure, il perd instantanément un de ces bonus de Caractéristique.

6 Baume des Objets Meurtris

Dons des Esprits de Régénération
Portée : Toucher.

Chaque objet, lorsqu'il voit le jour, devient le refuge d'un esprit, qui permet ainsi à ce dernier d'intervenir dans le monde mortel, même s'il ne guide pas cette intervention. Lorsque l'objet est brisé, l'esprit souffre en silence. Bien qu'il possède le pouvoir de régénérer l'objet, il ne le doit pas, de peur de renverser l'équilibre du monde. Le prêtre peut rêver l'esprit de l'objet et ainsi utiliser son pouvoir de baume de l'objet meurtri, déchargeant ainsi l'esprit de sa responsabilité de maintenir l'équilibre du monde. Lorsque le rêve prend fin, l'esprit habitant l'objet, ainsi que son utilisateur dans le monde tangible sont tous deux satisfaits.

Système

Le Rêveur peut réparer, simplement en le touchant, 1m² de surface d'objet par minute. L'objet réparé recouvre instantanément sa structure initiale – juste avant avoir été brisé. On ne peut faire reculer la rouille ou la pourriture avec ce pouvoir.

7 Inhibition des Appétits Destructeurs

Don d'Esprits de Hantise
Portée : Personnelle.

Les esprits qui habitent les animaux comme les hommes n'entretiennent pas toujours les meilleures relations et incitent l'hostilité de leurs hôtes afin de se nuire entre eux. Un rêveur ingénieux peut inviter tous les esprits de Hantise qui l'entourent à l'habiter afin d'obtenir une trêve temporaire avec le sien propre. Ces Esprits inhiberont durant cette période toutes les tentatives de leur réceptacle de nuire au rêveur, tant que celui-ci ne leur cherche pas noises

Système

Tous les êtres vivants entourant le prêtre feront tout leur possible pour ne pas lui nuire, tant qu'il ne sera pas lui-même hostile.

8 Réplique Conforme

Intervention d'Esprits de Vision
Portée : toucher.

En touchant un autre être, un rêveur peut en revêtir parfaitement la forme, à un tel point que rien ne peut le distinguer de cet être. Il devient une telle copie conforme de cet être qu'il en revêt l'esprit comme le corps. Pour toute différence, le rêveur conserve ses propres souvenirs et la conscience de son identité.

Système

Le joueur du rêveur remplace sa fiche par celle de l'être touché qu'il veut répliquer, à l'exception de sa caractéristique de Pouvoir et de toutes ses compétences Magiques. Il ne peut donc acquérir les compétences Magiques de cet autre être. Par contre, si cet être possède naturellement des dons magiques ou naturel, comme la capacité d'un dragon à cracher le feu ou d'un licorne à soigner quiconque la touche, le rêveur la possédera aussi.

9 Echange Spirituel

Don d'Esprits de Possession
Portée : Toucher.

Le rêveur peut maintenant, en touchant un être, échanger son esprit avec le sien. Aucune transformation physique n'est opérée, puisque l'échange est spirituel. Le rêveur est maintenant dans le corps de sa victime et sa victime possède le sien. L'être touché ne se rend en général pas compte de la transformation et ne connaît pas un détail

essentiel : en cas de mort d'un des deux protagonistes, les esprits sont immédiatement échangés. En conséquence, la mort survient pour celui dont le corps initial vient d'être tué. Cette méthode est donc extrêmement efficace pour assassiner quelqu'un et faire passer le meurtre pour un suicide. A l'inverse, un rêveur dont la victime comprend ce stratagème est dans un danger mortel. Si les deux corps sont tués, les deux êtres meurent. En cas d'échange successifs, les retours aux formes initiales s'opèrent toutes instantanément

Système

En touchant un être, le prêtre échange son esprit avec celui de cet être. Il incarne donc le corps de sa victime, qui incarne le sien. Chacun des deux protagonistes conserve sa caractéristique de Pouvoir et ses compétences magiques. Le rêveur possède automatiquement la conscience de qui il est réellement et le savoir de ce qui advient en cas de mort. Par contre, la victime ne possède cette conscience que si elle réussit un Jet sous 1xPouvoir et doit avoir d'elle-même l'intuition de ce qui adviendra si son corps meurt. Pour retrouver son corps initial, le rêveur doit soit toucher son propre corps, soit se suicider.

En cas de mort, le retour aux corps initiaux s'opère à moins que l'esprit dont le corps initial est mort ne réussisse un Jet sous

1xPouvoir, auquel cas il réussit à résister à l'échange et son meurtrier décède à sa place.

10 Être Ultime

Intervention d'Esprits de Puissance

Portée : Personnelle.

Le rêveur est maintenant capable de se transformer en tout ce dont il a besoin, mais qui existe dans le monde tangible. Il peut se transformer en un être animé ou inanimé à volonté, mais de taille inférieure à un château. Il lui est même possible de se transformer en de multiples objets si ceux-ci forment un tout, comme un navire équipé pour la mer ou un château capable de tenir un siège. S'il se transforme en un objet inanimé, il pourra toutefois effectuer des actions correspondant à des utilisations propres à cet objet : un navire effectuera tout seul des manœuvres, tirera au canon et les rechargera. Il lui est impossible par contre d'acquérir par ce biais des pouvoirs magiques.

Système

Un Jet de Transe réussi permet au Rêveur de se métamorphoser. Le retour à sa forme initiale est automatique et instantané. La destruction du prêtre métamorphosé le force à retrouver sa forme initiale et force le prêtre à Se Détacher, en causant à sa propre enveloppe 1d20 de dommages dans la Tête.

Voie du Seigneur

Un prophète suivant la Voie du Seigneur ne peut devenir crédule à aucune autre forme de Magie que la sienne propre. Sa seule présence attire donc la Colère sur toute personne empruntant une Voie de l'Illumination en sa présence. Le devoir du prophète est de guider les hommes dans le chemin marqué pour lui par le seigneur et de combattre le démon. Notez que c'est au prophète de « choisir » quelle voie le Seigneur lui a montré. Un bon prophète considère comme démoniaque toute manifestation de magie.

La notion de « personne chrétienne » est laissée à l'appréciation du Prophète, qui peut considéré des pirates d'origine chrétienne comme des êtres purs. Ils peuvent représenter le bras du seigneur pour rétablir la justice et l'égalité parmi les hommes

1 Témoin de la Sorcellerie

Don du Seigneur
Portée : Vue.

Le Seigneur est offusqué par les activités du Malin au nez et à la barbe de ses prophètes. Ceux-ci peuvent donc sentir lorsque le Malin est à l'œuvre près d'eux, pour pouvoir prévenir les brebis du seigneur du danger. La nature incrédule de l'humanité fait souvent passer pour fous les prophètes du Seigneur, chassés comme des oiseaux de mauvais augure. Les prophètes trouvent toutefois leur consolation dans la certitude que le Seigneur est à leur côté.

Système

Le Prophète est capable de repérer toute personne entrant en transe magique. Il est aussi au courant de tous les pouvoirs que cette personne possède sur son Chemin d'Illumination, sans toutefois en connaître les détails. Le Prophète remarque aussi tous les effets de pouvoirs magiques pour ce qu'ils sont.

1 Colère du Seigneur

Intervention du Seigneur
Portée : Vue.

La colère du Seigneur s'abattra en la personne du Prophète sur toute personne qui

agit selon les désirs du malin. Il suffit pour cela au prophète de dévoiler la nature démoniaque d'un acte de cette personne, sans qu'il soit besoin de connaître la personne.

Système

Le Prophète, lorsqu'il est conscient que la magie est à l'œuvre, double le nombre de cartes de pénalité subies par le Prêtre à l'origine de cette magie. Le Prophète n'a pas besoin pour cela de savoir qui est l'instigateur de la magie, car le Seigneur, dans sa grande sagesse, le sait.

2 Paix du Seigneur

Don du Seigneur
Portée : Toucher.

La foi peut déplacer les montagnes, mais elle peut aussi guérir les plaies ou les maladies. Le Seigneur bien sûr ne prodiguera ses soins qu'à ses ouailles et encore, avec une extrême parcimonie. Seul les personnes touchées par la grâce du seigneur – dont la foi est irréprochable – peuvent être soignées par la paix du Seigneur.

Système

En imposant ses mains sur une plaie d'une personne chrétienne, le Prophète fait régresser la blessure d'un Niveau, quel que soit l'état de la localisation touchée. La Paix du Seigneur ne peut être invoquée qu'une seule fois par localisation, mais peut être utilisée en plus de Premier Soins ou de Chirurgie. Cette localisation doit être de nouveau blessée avant de pouvoir être encore soignée par ce Pouvoir. Ce pouvoir ne fait pas disparaître les séquelles.

2 Confession

Intervention du Seigneur
Portée : Voix.

Afin d'être absout de ses péchés, une âme chrétienne doit se confesser. S'il est possible de mentir à son confesseur, on ne peut mentir au Seigneur. Un bon prophète attire les confessions de ceux qui veulent être sauvés.

Système

Si le Seigneur accorde une Intervention à son Prophète, celui-ci peut imposer une confession à toute personne chrétienne qui n'est pas en train de faire une action réclamant toute son attention, comme se battre. La cible de ce Pouvoir raconte tout ce qu'elle a fait de mal depuis sa précédente confession, ce qui fait une liste assez longue pour n'importe quel pirate. Toute action violente, tout ce a enfreint les dix commandements de Dieu ou peut être considéré comme un péché capital : avarice, gourmandise, luxe, etc., doit être confessé. La confession paraît normale à la cible qui en est reconnaissante au Prophète : elle se sent délivrée.

2 Vade Retro Satanas

Intervention du Seigneur
Portée : 15m

Toute créature du démon ou usant de sorcellerie souffrira à l'entente du nom du seigneur. Elle fera alors son possible pour s'éloigner du Prophète dont les mots le frappe comme le glaive du Seigneur.

Système

Chaque intervention force une personne suivant les pas de Satan, comme un prêtre d'une autre religion à se reculer et l'empêche de rentrer dans un cercle de moins de 15m du Prophète jusqu'à ce que ce pouvoir disparaisse. Une personne animée d'une intention mauvaise à l'encontre du Prophète doit elle aussi sortir du cercle.

3 Exorcisme

Intervention du Seigneur
Portée : Toucher.

Les personnes victimes de sortilèges ou habitées par le démon peuvent être libérées par le prophète de l'influence du malin. Le processus d'exorcisme est long et douloureux, et peut se terminer par la mort de l'être habité, qui apporte au moins la paix à son âme. Le prêtre fustige le démon de la parole du Seigneur, jusqu'à ce qu'il quitte son hôte.

Système

Le pouvoir d'exorcisme est extrêmement puissant, car les effets en sont permanents. Le prêtre peut annuler les effets d'un pouvoir durable à l'encontre d'une personne en appelant le nom du Seigneur tout en imposant ses mains trempées dans l'eau bénite sur le front de cette personne. Une intervention réussie libère l'hôte de l'influence de ce pouvoir, qui peut être par exemple un malédiction.

La cible de ce pouvoir n'a pas à être consentante, et l'exorcisme permet aussi de supprimer toutes les capacités magiques d'un prêtre d'une autre divinité. Chaque intervention accordée par le Seigneur fait baisser d'un point le Degré d'Apprentissage de la victime dans une Voie choisie par le Prophète, mais il faut pour cela que la victime soit attaché.

3 Tu Suivras les Commandements du Seigneur

Intervention du Seigneur
Portée : Voix.

Chaque homme ne pourra être sauvé que s'il suit les commandement de son Dieu. Chacun est toutefois libre de choisi entre la voie du bien et celle du mal. Malheureusement, le malin a le pouvoir de tenter les hommes vertueux en flattant leurs vices, tout comme un prophète peut mettre en évidence les commandements du Seigneur pour empêcher une personne chrétienne de les enfreindre.

Système

Le prêtre peut donner une injonction à une cible sous la forme d'un des dix commandements. Si une Intervention est accordée au prophète, la cible ne pourra enfreindre celui des dix commandements invoqué par le Prophète.

3 Manne Divine

Intervention du Seigneur
Portée : Personnelle.

Au plus profond du désert, le peuple d'Israël était nourri par Dieu, par l'intermédiaire de son Prophète Moïse. En

frappant de son bâton un rocher, ce même Prophète fit jaillir de l'eau de source. Les Prophètes du Seigneur peuvent donc implorer de leur Dieu un petit miracle pour rassurer les âmes simples dont l'incrédulité blesse le Tout-Puissant.

Système

Le Prophète peut invoquer de la part de son Dieu un petit miracle, qui pourra au maximum nourrir une personne pendant une journée. Ce miracle ne peut avoir que des effets bénéfiques et uniquement pour des personnes chrétiennes.

4 Contrer l'Œuvre du Démon

Intervention du Seigneur
Portée : Vue.

Les agents du mal ont à leur disposition de nombreux pouvoirs subversifs ou dangereux pour troubler la foi des brebis du Seigneur. Heureusement, au nom du Seigneur, un Prophète peut contrer un sortilège lancé par un des odieux suppôts de Satan.

Système

Si l'intervention est accordée au Prophète, il peut annuler les effets d'un pouvoir d'une autre Voie d'Illumination que la sienne. Si le pouvoir annulé est une Intervention, il est totalement annulé. S'il s'agit d'un don, il est annulé tant que le prêtre peut voir son possesseur.

4 De la Poussière à la Poussière

Intervention du Seigneur
Portée : Toucher.

Les morts ne sont pas supposés se relever une fois leur âme confiée à Dieu. Le prophète sait que seul leur corps bouge alors et attend le repos. Et prophète, éclairé par les commandements de Dieu, sait comment les faire retourner à la poussière.

Système

Il suffit au prophète de toucher un mort vivant de sa main et de demander au seigneur de le faire retourner de la poussière à la poussière pour que le corps s'effondre sans vie. S'il s'agit d'un vampire, il se transforme en

une statue de cendre vite dispersée par le vent. Les faées sont aussi tuées par ce pouvoir.

4 Remords

Intervention du Seigneur
Portée : Voix.

Le remord, ou repentir, représente une des plus grandes valeurs chrétiennes. Le repentir n'est pas suffisant, car le pécheur rongé par le remords de ses actions passées ne doit pas récidiver pour que le Seigneur le pardonne. Le Prophète, du fait de sa foi pure et inébranlable, ne prend pas en compte les facilités représentées par les Indulgences vendues par le clergé séculier, seule compte pour lui la récidive du repentant.

Système

Lorsqu'une personne chrétienne fait une action devant le Prophète, celui-ci peut, s'il considère l'action comme mauvaise, solliciter une Intervention du Seigneur. Le Seigneur empêchera alors la cible de ce pouvoir de pécher à nouveau en recommençant cette action. Le prophète ne peut faire ressentir des remords que pour une action, qui ne doit d'ailleurs pas être trop générale. Faire ressentir des remords à quelqu'un parce qu'il frappe une personne bonne aux yeux du prophète est tout à fait possible et empêchera la cible de réitérer cet acte contraire à la volonté du Seigneur.

5 Qui Vivra par l'Épée...

Intervention du Seigneur
Portée : Portée du pouvoir à contrer.

Les créatures démoniaques ne sont pas préparées à subir les effets de leurs propres pouvoirs. Cette arme, usant de l'effet de surprise, permet non seulement de contrer les actes d'une personne ennemie du Seigneur, mais aussi de lui faire perdre foi en Satan, qui semble s'être retournée contre elle.

Système

Grâce à une Intervention accordée, le Prophète est en mesure d'inverser les effets d'un pouvoir d'un prêtre d'une autre religion. Des effets positifs deviennent négatifs et vice-versa.

5 Sermon

Intervention du Seigneur
Portée : Voix.

Les sermons servent au Prophète comme aux autres prêtres à faire revenir des hommes dans le droit chemin. Un sermon émis avec des arguments divins ne laisse pas de réplique possible.

Système

Le Prophète, si une Intervention du Seigneur lui a été accordée, peut empêcher une foule, tant que ce Pouvoir sera sur son Chemin d'Illumination, d'accomplir une action. Ce pouvoir échoue forcément si l'interdiction formulée par le Prophète n'est pas valable. Peu importe si l'éthique du Prophète ne correspond pas à celle de l'église, mais le sermon doit traiter d'une question d'éthique conforme à celle du Prophète. En tout cas, c'est au joueur d'argumenter et au maître de jeu de trancher.

5 Pénitence

Intervention du Seigneur
Portée : Voix.

Pour espérer obtenir le pardon du Seigneur, un pécheur devra se conformer à ce qu'un prêtre lui ordonne de faire après l'avoir vu en confession. L'impact du prophète avec ce pouvoir est bien supérieur, car il lui suffira de prendre le pécheur en flagrant délit et de lui crier sa faute ainsi que la pénitence à suivre, sans confession.

Système

Alors qu'une personne ou un groupe de personne entreprend une action non conforme à la vision que le prophète a de la parole du Seigneur, le prophète peut l'exhorter à se repentir. Il leur décrit leur faute, ce qui prend un tour et nécessite un jet de Persuasion. Si la faute n'est pas flagrante, le prophète subit un malus à ce jet. Il sollicite alors une Intervention du seigneur et indique au pécheur le moyen de se repentir. S'il est chrétien, croyant ou non, le pécheur devra non seulement ne pas réitérer la faute, mais accomplir la pénitence demandée. S'il ne le fait pas dans le temps imparti, son pouvoir tombera à 0, et il souffrira d'une malchance pouvant à tout instant causer sa

mort, et ce tant qu'il n'accomplit pas ce que le Seigneur veut de lui. Si la pénitence ne se rattache pas à des valeurs chrétiennes ou que le temps imparti pour la pénitence est nettement trop court, le pouvoir n'a pas d'effet.

6 J'apporte le Glaive

Don du Seigneur
Portée : Personnelle.

Le messie n'est pas venu seulement pour apporter un message d'amour aux hommes, mais apporte aussi le glaive. La violence, pour la plus grande gloire du Seigneur bien sûr, est acceptable en cas de nécessité, c'est-à-dire pour combattre des suppôts de Satan ou les hérétiques qui pervertissent la parole des évangiles.

Système

Dans la main du prophète apparaît le glaive représentant la colère de Dieu. Ce glaive a toutes les caractéristiques d'un sabre, excepté que toute localisation blessée par le glaive est tranchée par la colère du Seigneur.

6 Les Fléaux

Intervention du Seigneur
Portée : 1 mille de rayon.

Le courroux du Seigneur s'abattra sur les ennemis de son peuple s'ils refusent de se plier à sa volonté. S'ensuivront des fléaux terribles, que seule pourra arrêter la contrition des offenseurs du Seigneur. Les fléaux dépendront de la région où ils sont invoqués et pourront être une inondation, une sécheresse ou un déferlement de vermine comme les fourmis ou les criquets.

Système

Le prêtre doit avant tout prévenir l'adversaire de son groupe que la colère du Seigneur les menace et donner ses conditions, qui doivent rester raisonnables et justes. Si ses ennemis refusent d'accéder à ses justes requêtes, un fléau, dont il aura annoncé la nature lors de son prêche à l'ennemi, s'abattra sur le pays, pour une durée d'une journée à six mois, selon la force du fléau. Plus la puissance du fléau est importante et plus il devra être court.

6 *L'œil de la Conscience*

Don du Seigneur
Portée : Vue.

Le prophète, en croisant le regard d'un chrétien, devient sa conscience qui le suit partout.

Système

Le Prophète doit croiser le regard d'un chrétien. Il perçoit tout ce que perçoivent les sens de la cible, même si celle-ci s'éloigne de lui. Il peut aussi contrôler en partie sa cible en lui faisant ressentir un sentiment de culpabilité plus ou moins intense en fonction de ce qu'elle fait.

7 *Le Berger*

Don du Seigneur
Portée : Voix, un seul groupe.

Les hommes sont des brebis qui s'égarent et s'éloignent du chemin de la Rédemption. Heureusement le Seigneur a envoyé sur Terre des messagers apportant la bonne parole à tous, pour les guider vers le salut. Chaque Prophète suit sa propre voie pour mener des âmes au Seigneur, mais il doit le faire dans le plus grand respect de leur intérêt profond.

Système

Le berger peut prendre la parole et donner à un groupe de personne comptant jusqu'à 500 personnes des directives qui son conforme à sa vision du salut. Toutes les personnes chrétiennes entendant le prêche du berger le suivront vers la Rédemption. Le Prophète ne peut être le berger que d'un groupe à la fois. Un groupe dirigé ne peut pas comporter de factions ennemies, à moins que l'entente soit l'unique intention du berger.

7 *Combattre le Mal par le Mal*

Don du Seigneur
Portée : Portée du Pouvoir à contrer.

Lorsque la bonté n'est plus suffisante pour triompher des méchants, le Prophète, dans sa mission de salut pour l'humanité, peut utiliser les armes des méchants contre eux.

Système

A chaque Tour, le Prophète peut choisir, parmi les pouvoirs des Chemins d'Illumination de tous les prêtres d'une autre divinité que la sienne à portée de vue, un pouvoir de son choix. Non seulement il peut l'utiliser tant que ce pouvoir est dans le Chemin d'Illumination de son adversaire, mais en plus, son adversaire, lui, ne le peut plus et subit toute la colère due à l'utilisation du pouvoir par le Prophète. Son seul moyen de défense est de se débarrasser de ce pouvoir en se détachant de sa divinité.

8 *Au Nom du Seigneur*

Don du Seigneur
Portée : Un groupe allié.

Muni d'une justification mystique de ses actes, un groupe de personne peut se sentir libre de commettre les pires exactions et avec la plus grande joie. Au Nom du Seigneur, des chrétiens, devenus fanatiques, peuvent opérer un massacre ordonné dans la joie pour le plus grand bien du Seigneur. Presque tout le monde, muni d'une telle justification, agit sans se poser de question.

Système

Un groupe allié, après être assuré par le prophète qu'il agit Au Nom du Seigneur, perd toute bride et se bat à corps perdu pour le bien du Seigneur. Il est difficile de reprendre les rennes, mais un tel groupe bénéficie de +2 à sa compétence de Combat au Corps à Corps jusqu'à ce que tous les ennemis soient mis en charpie, les femmes violées et les maisons pillées.

8 *Conversion des Brebis Égarées*

Intervention du Seigneur
Portée : Voix.

Rien n'est plus difficile que de faire abjurer à une personne sa religion, alors que l'identité de l'unique divinité à l'origine même de ce monde ne fait pas de doute – pour le Prophète. Avec l'aide de Dieu – et de quelques instruments de torture – le prophète est en mesure de faire abjurer à toute personne d'un autre culte définitivement sa foi.

Système

Un simple intervention réussie permet de convertir une âme simple au christianisme. Pour les suppôts de Satan comme les sorciers ou les prêtre d'une autre divinité, des châtements corporels seront nécessaires ainsi que plusieurs interventions pour opérer la conversion. Un prêtre d'une autre divinité totalement exorcisé devient une âme simple et peut être donc converti facilement.

9 Miracle

Intervention du Seigneur
Portée : Terre.

Tout comme Moïse fit s'ouvrir l'océan ou le Christ opéra une pêche miraculeuse et fit se lever Lazare, le Prophète peut obtenir de son Seigneur un miracle, s'il s'adresse à lui en toute humilité. Les miracles accordés par le Seigneur peuvent être de puissance variable et ne prendront effet qu'au moment où le Seigneur le désire, pour tester la foi de ses adorateurs.

Système

Le Prophète peut demander un miracle, soit en précisant ce qu'il désire, soit en suppliant simplement le Seigneur de l'aider. Dans les deux cas, il doit solliciter une Intervention par un Jet de Transe. S'il choisit la seconde solution toutefois, même s'il obtient un Soleil, le Maître de jeu est tout à fait en droit de ne pas faire de miracle sans en informer le joueur. Dans tous les cas, le maître de jeu doit faire mariner le joueur et intervenir – s'il intervient, au dernier moment.

9 Omniscience

Don du Seigneur
Portée : Personnelle.

Le Seigneur n'est pas seulement omnipotent, il est aussi omniscient, et peut faire profiter son Prophète de son savoir. Le Prophète ne peut pourtant pas devenir omniscient d'un seul coup et reprendre sa conscience de mortel une fois la grâce divine retirée. Il devra se contenter de trouver des réponses à presque toutes ses questions.

Système

Le joueur peut poser au maître de jeu toutes les questions qu'il désire à propos de faits passés. Le Prophète est aussi en mesure d'obtenir des réponses sur ce que de bons chrétiens ont confessé à leur prêtre ou pasteur.

10 La Voix du Prophète

Intervention du Seigneur
Portée : Personnelle.

Les Prophètes sont des oiseaux de mauvais augure, dont les prophéties ont une fâcheuse tendance à se réaliser. Le commun des mortels pense qu'en lapidant le Prophète, le destin en est changé, mais ce n'est pas le cas.

Système

Le Prophète doit formuler une prophétie de n'importe quelle envergure, mais ne le concernant pas lui-même. Une bonne prophétie doit être cryptique pour faire réfléchir les foules. Une fois la prophétie formulée et annoncée aux yeux du monde, le maître de jeu demande au Prophète d'effectuer ses Jets de Transe. S'il obtient suffisamment de Soleils, la prophétie se réalisera, même s'il ne sait pas exactement quand ni comment. Sinon elle ne se réalisera pas spécialement. Une Prophétie qui n'est pas clamée haut et fort ne peut se réaliser.

- ♦ 1 Soleil : Concerne un groupe de moins de 100 personnes.
- ♦ 2 Soleils : Concerne un pays.
- ♦ 3 Soleils : Peut être l'annonce de la fin du monde dans 10 ans.
- ♦ 4 Soleils : La fin du monde pas plus tard que demain.

10 Le Messie

Don du Seigneur
Portée : Personnelle.

Le Seigneur lui-même parle par la bouche du prophète, si bien qu'il commence tout de suite à attirer les chrétiens les plus conformes à l'éthique chrétienne. Puis les fidèles se feront de plus en plus nombreux, jusqu'à ce que le prophète soit trahi et sacrifié.

Systeme

Le Prophète a accès à tous les pouvoirs de la Voie. De plus, le cycle de transe devient infini. Tous les chrétiens suivront le messie et accompliront ses injonctions. Le maître de jeu jette 2d100, en fait la somme et la note sans en faire part au joueur, ceci constitue le nombre de Points de Messie. Il doit tenir le compte des pouvoirs utilisés par le messie. Plus précisément, à chaque fois que le messie utilise activement un don de la Voie ou sollicite avec

succès une intervention, le maître de jeu ajoute à la somme précédemment obtenue la Puissance du pouvoir utilisé. Lorsque ce nombre dépasse le nombre de Points de Messie, le messie est éjecté de la Voie. Comme séquelles, il est trahi puis sacrifié par ceux-là même qui l'ont suivi.

Le joueur ne doit jamais savoir quel est le nombre de ses Point de Messie.

Voie du Soleil-Feu

1 Protection du Soleil-Feu

Don du Soleil-Feu
Portée : Personnelle

Le Soleil-Feu offre avant tout à ses prêtres une protection contre sa nature même, afin qu'ils puissent manipuler sans dommages son essence. Les Prêtres du Soleil-Feu sont donc quasi invulnérables au feu.

Système

Le corps du Prêtre est immunisé contre les dommages par le feu. Cette immunité ne s'étend pas aux objets qu'il touche ni aux vêtements qu'il porte.

2 Puissance du Soleil-Feu

Intervention du Soleil-Feu
Portée : 50m

Le prêtre se voit donné par son dieu la science du contrôle à distance de la puissance des feux. Il peut de façon quasi instantanée contrôler la taille d'un foyer, par la simple invocation du nom du Soleil-Feu en pointant son doigt dans la direction du foyer. Le feu d'une des trois seules lanternes d'un navire peut ainsi sortir de sa cage et embrasser le bois aux environs. Un feu ne peut toutefois croître que s'il en a la place et ne peut conserver cette taille que s'il trouve du combustible.

Système

Une intervention permet de multiplier ou de diviser par deux la taille d'un feu. Le feu change de taille et la conserve pendant trois Tours, puis disparaît des zones ne contenant pas de combustible.

2 Crépitements du Futur

Intervention du Soleil-Feu
Portée : 1 milles / 10 milles de rayon

En regardant dans un feu, le prêtre acquiert la vision du futur proche que le Soleil-Feu peut déceler. Si le prêtre ne s'intéresse qu'au présent, son dieu lui offre une vision sur une zone bien plus large. La nature du Soleil-Feu étant impétueuse, il ne s'intéresse qu'aux

événements violents sur cette terre. Cette vision ne permet pas de voir ces événements, mais d'en apprendre l'existence et la localisation dans le temps et l'espace.

Système

Avant de regarder dans le feu, le prêtre doit choisir s'il désire voir le présent ou le futur proche. Une intervention permet de lire dans le feu. La lecture du présent apprend au prêtre l'existence d'actions violentes : bagarre, batailles, mais aussi haines et colères dans un rayon de 10 milles nautiques. La lecture dans le futur proche permet de lire les mêmes choses qu'au dessus, mais sur un rayon d'un mille nautique uniquement et sur la période de deux journées complètes.

3 Fournaise / Glaciation

Intervention du Soleil-Feu
Portée : 5 milles de rayon.

Avant que le Serpent à Plume Quetzalcoatl ne tire les hommes du chaos du monde, ceux-ci devaient endurer du Soleil-Feu des variations de température phénoménales et fort inconfortables. Ce temps est révolu, mais le Soleil-Feu peut encore faire des siennes s'il est sollicité par un de ses prêtres. La température se met alors à croître ou à décroître sans raison, si bien que la mer entre en ébullition en plein hiver, ou encore se met à geler en surface. Nombre de marins témoins de ce spectacle, croyant que l'enfer s'ouvrait pour les engloutir, sont devenus fous ou pratiquants.

Système

Avant de solliciter une intervention de son dieu, le prêtre doit choisir entre créer une Fournaise ou une Glaciation. Une intervention permet d'augmenter ou de diminuer la température de dix degrés. La température ne peut toutefois pas devenir inférieure au zéro absolu, mais n'a pas de limite supérieure.

3 Purification

Don du Soleil-Feu
Portée : Passage dans les flammes

Les propriétés purificatrices du feu ne sont pas l'apanage des européens, qui l'utilisaient pour purifier le bétail lors de la nuit de Beltaine, ou encore pour éradiquer le mal du corps des sorcières. Le Soleil-Feu possède cette vertu bienfaisante, dont se servent les chirurgiens pour cautériser les plaies. La purification par le Feu ne met absolument pas en danger l'objet ou l'être purifié et permet d'éliminer tous les parasites, maladies physiques et nécroses, comme la gangrène. Par contre, il est tout à fait incapable de purifier un être de ses péchés, mot qui n'a pas grand sens pour le Soleil-Feu.

Système

En faisant passer devant lui un être ou un objet dans la fumée au dessus d'un feu, pendant une durée qui est d'autant plus longue que le mal à purifier est tenace, le prêtre peut guérir toutes ses maladies ou dégénérescences.

4 Sacrifice au Soleil-Feu

Don du Soleil-Feu
Portée : Toucher.

Le Soleil-Feu est moins avide de victime que Huitzilapochtlui, mais ne dédaigne pas de nouvelles proies. Il se limite lui-même et ne peut pas incinérer les métaux ou la pierre, ni certains types de tissus. Le Soleil-Feu ne choisira pas de lui-même un nouveau type de proie, mais un de ses prêtres peut le faire pour lui, en lui désignant un objet ou une matière particulière. En touchant cet objet ou un objet fait de la matière qu'il désire sacrifier, le prêtre le rend vulnérable aux flammes.

Système

En touchant un objet, le prêtre peut soit sacrifier cet objet aux flammes du Soleil, soit sacrifier la matière dont cet objet est constitué. Sacrifier un objet signifie que celui-ci se consumera, s'il est touché par des flammes, comme du petit bois, jusqu'à être réduit en cendres. Sacrifier une matière est identique, mais alors tous les objets situés à moins d'un mille nautique autour de l'objet touché sont sacrifiés.

Il est tout à fait possible de sacrifier une matière qui est inflammable, elle prendra feu et se consumera encore plus facilement.

5 Regard Brûlant

Intervention du Soleil-Feu
Portée : 20m.

Nul être ne peut supporter le terrible regard du Premier soleil, qui ne laisse sur son passage que des cendres. Lorsque le Soleil-Feu intervient en la personne du prêtre, son regard se répand sur le monde, heureusement pendant un temps très bref. Un rayon brûlant jaillit alors des yeux du prêtre et suit la direction de son regard jusqu'à ce qu'il croise un objet ou une personne de taille suffisante pour l'arrêter.

Système

Si le prêtre obtient une intervention, un rayon brûlant suit la direction de son regard jusqu'à ce qu'il rencontre quelques centimètres de matière. Il traverse donc voiles et cordages, ainsi que les vêtements. A son contact, les métaux fondent, la pierre se fend et tout ce qui peut brûler s'embrase. S'il s'arrête sur une personne, il lui inflige 1d20 points de dégâts.

6 Emotions Brûlantes

Don du Soleil-Feu
Portée : Vue.

Le prêtre peut canaliser l'énergie du Soleil-Feu et la diriger sur les esprits plutôt que sur la matière. Les esprits en souffrent et peuvent même être détruits sur son passage, bien que le véritable but de ce don soit tout autre. Le prêtre, en posant son regard sur quelqu'un peut lui transmettre la puissance du Soleil-Feu. Il embrase son esprit afin de lui faire ressentir une émotion extrêmement violente et subite, qui n'a pas besoin de raison d'être. L'émotion ressentie par la cible peut être, au choix du prêtre, la peur, la colère, la haine, le désir ou l'horreur. La victime dirigera cette émotion sur la première personne qu'elle verra et peut même l'étendre à plusieurs. Lorsque l'émotion est déclenchée, elle quitte le contrôle du prêtre. Naturellement, la haine de quelqu'un se reportera plus aisément sur ses ennemis que sur ses amis, à moins que la victime ne s'invente elle-même une raison.

Système

Par un simple regard posé sur quelqu'un, le prêtre peut lui faire ressentir une émotion violente.

7 Voyage par les Flammes

Intervention du Soleil-Feu
Portée : 100 milles Nautiques

Un feu est une parcelle du corps du premier soleil, ainsi, différents lieux du monde sont reliés entre eux. Le prêtre peut demander au Soleil-Feu la permission d'accéder par un feu à un autre, dont il choisit approximativement la localisation. Il semble alors sortir de cet autre feu comme si celui-ci le créait, comme une flamme qui prend forme et se solidifie. Les distances que le Soleil-Feu permet de parcourir sont énormes, mais si le prêtre ne sait pas précisément où il veut aller, il risque fort de ne pas savoir où il va ressortir.

Système

En entrant dans un feu, le prêtre doit obtenir une intervention pour accomplir son voyage par les flammes. Il choisit alors une localisation dans un rayon de 100 milles et ressort par le plus proche feu de cette localisation, le feu fut-il de la taille d'une bougie. S'il n'est pas immunisé au Soleil-Feu, il subit 2d6 de dégâts.

7 Flammes

Intervention du Soleil-Feu
Portée : 20m.

Le Soleil-Feu permet parfois au prêtre de le laisser parler par sa bouche. Le prêtre crache alors une flamme gigantesque qu'il peut tenir pendant suffisamment longtemps pour tout enflammer autour de lui. La parole du Premier Soleil est moins agressive que son regard, mais embrasent tous ceux qui l'entendent.

Système

Si le prêtre obtient une intervention, il peut cracher par la bouche une flamme longue de 20m, qu'il peut promener en tournant la tête, s'il le désire partout autour de lui. Les objets pris dans les flammes s'embrasent s'ils sont combustibles. Les personnes reçoivent 1d20

points de dégâts dans deux localisations différentes.

8 Magma en Fusion

Intervention du Soleil-Feu
Portée : 100m., zone de 20m de rayon

Le sol semble se fissurer légèrement pour laisser passer du magma en fusion, régurgité par le centre de la terre. Ce magma brûle bien évidemment tout ce avec quoi il rentre en contact, jusqu'à ce qu'il se solidifie au contact de l'air. Cette intervention du premier des soleils ne peut bien sûr prendre pleinement effet que sur une zone terrestre, bien que les effets se fassent aussi ressentir sur l'océan, qui se met à bouillir.

Système

EFFET DU JET D'ESQUIVE	
REUSSITE	NOMBRE DE TOUR PASSE DANS LA ZONE
Echec	Mort
1 - 5	3
6 - 10	2
11+	1

Le sol régurgite du magma dans la zone spécifiée par le prêtre. Les personnes ou animaux terrestres qui s'y trouvent sont dévoré par les flammes. Ils reçoivent 1d20 points de dommages dans chaque jambe ou patte par Tour passé au contact du magma. Il n'est possible de se soustraire au magma qu'en sortant de la zone, c'est-à-dire en réussissant un jet d'esquive, car les pierres s'y trouvant éclatent et le bois brûle. Pour plus de détails, voyez le tableau ci-dessus.

9 Corps de Feu

Intervention du Soleil-Feu
Portée : Personnelle.

La température du corps du prêtre s'élève jusqu'à atteindre quelques milliers de degrés, rendant la chaleur insupportable autour de lui, embrasant ou fondant tout ce qu'il touche. Le corps du prêtre semble disparaître dans un tourbillon de flammes, mais n'est pas endommagé par la transformation, grâce à la Protection du Soleil-Feu.

Système

Le corps du prêtre embrase tout ce qu'il touche et fait fondre les métaux. Il inflige 1d20 Points de dommage par simple contact. Toute arme le touchant fond et ne peut lui infliger aucun dommage. Par contre, projeter sur lui un simple seau d'eau lui inflige 2d6 points de dommages sur deux localisations.

10 Volcan

Intervention du Soleil-Feu
Portée : 2 milles nautiques.

Le prêtre peut par cette intervention se transformer en un volcan éteint, puis faire irruption et inonder les alentours de magma, voire d'une explosion de poussière brûlante volatilissant les êtres vivants. Le prêtre peut

ensuite se détacher du volcan pour le laisser vivre une vie indépendante.

Système

Le prêtre se transforme en un volcan éteint au prix d'une intervention du Soleil Feu. Une deuxième intervention le fait faire irruption par des coulées de lave. Une troisième intervention du Soleil Feu lui permet de faire retomber un nuage de poussière brûlantes, qui, portées par le vent iront réduire toute une région en cendres.

Le prêtre peut se détacher lorsqu'il le désire du Volcan et doit s'en éloigner avant de sortir de transe et de perdre les effets de la Protection du Soleil Feu.

Voie du Soleil-Terre

Limitations de la Voie du Soleil-Terre

Pour utiliser la Voie du Soleil-Terre, le prêtre doit avoir les pieds sur la terre ferme. Ce sol que touche le prêtre est la «terre» qu'il contrôle. Tous les effets des pouvoirs du Soleil-Terre ne peuvent s'appliquer ailleurs que sur cette «terre». Un bras de mer constitue un barrage pour les effets du sort. Il est tout aussi exclu d'utiliser cette Voie du pont d'un navire.

1 Piège

Intervention du Soleil-Terre
Portée : Toucher

Le sol d'une forêt ou d'une montagne, recouvert d'un mince tapis d'humus, de feuilles ou de neige peut cacher des trous ou des ravins. Ces pièges sont tout à fait invisibles, jusqu'à ce qu'une victime pose le pied dessus.

Système

En touchant le sol de la main, le prêtre pose un piège devant lui. Il peut passer dessus sans encombre, mais toute autre personne qui marche sur le piège, qu'elle ne peut déceler, tombe au fond d'un trou profond de plusieurs mètres et garni de rochers. La victime subit 1d20 de dégâts.

2 Terrier

Don du Soleil-Terre
Portée : Toucher

Les animaux dont l'agilité n'est pas suffisante pour faire leur logis dans les arbres creusent des galeries souterraines pour se protéger de leurs prédateurs et du froid. Le Soleil-Terre leur offre un refuge sûr et chaud, car la température au sein du Soleil a la douceur d'un tapis d'herbe verte. Le prêtre devient un fouisseur au même titre que les petits rongeurs, mais peut faire son terrier même dans la pierre la plus dure.

Système

Le prêtre peut désintégrer jusqu'à un mètre cube de terre, de sable ou de pierre par seconde. Les bords de la zone creusée deviennent solides, ce qui permet au prêtre de creuser des galeries sans crainte d'éboulement. Le Soleil-Terre rejette violemment ceux qui abusent de ce pouvoir et peut même leur fermer temporairement les portes de cette Voie.

2 Incarnation d'Objet

Don du Soleil-Terre
Portée : Personnelle

Tout prêtre doit essayer de se ressembler à l'image qu'il se fait de son dieu. Pour ce faire, le prêtre peut se métamorphoser en un objet simple et communier avec la lenteur de vie et la paix du Soleil-Terre.

Système

Le prêtre peut se métamorphoser en un objet simple, c'est-à-dire ne comportant pas de mécanisme et constitué d'une seule matière, d'origine inorganique ou végétale. La taille de l'objet ne doit pas excéder celle du prêtre, mais peut être bien plus petite. La métamorphose et le retour à la forme initiale sont instantanés. Par exemple, un prêtre du Soleil-Terre, pour s'introduire dans une place, peut se métamorphoser en boulet, être envoyé à l'intérieur du fort à coup de canon, et reprendre sa forme initiale une fois l'atterrissage effectué. Si l'objet est brisé, le prêtre retourne instantanément à sa forme première et subit 1d20 points de dégâts.

3 Œil de la Terre

Don du Soleil-Terre
Portée: 1 mille nautique de rayon.

Les plantes sentent passer les animaux et les hommes qui les écrasent de tout leur poids ou les effleurent du pied. Les arbres les sentent passer sous eux lorsqu'ils déplacent leurs branches. Toutes les végétaux sont reliés au Soleil-Terre par leurs racines et par le Soleil-Terre au Prêtre.

Système

Le prêtre peut « écouter » tout ce qui se passe autour de lui et dont la végétation a connaissance, sur un rayon d'un mille nautique environ. Il ne perçoit que les sensations de toucher que lui fournissent les végétaux. Pour reconnaître une personne à sa façon de marcher, un Jet de Connaissance des Marins est nécessaire, avec une Réussite de 10 au moins.

3 Détermination

Intervention du Soleil-Terre
Portée : Personnelle.

Comme les pierres levées par les hommes résistent à des milliers d'années, comme les montagnes tiennent bon contre le vent chaud et sec qui les ronge, le prêtre reste inébranlable devant l'adversité. Il résiste à la douleur, aux effets de la magie ainsi qu'à la peur.

Système

La Détermination permet au prêtre d'annuler tous les effets d'un don ou d'une intervention dont il est conscient, même s'il est crédule à ce genre de magie. Il doit pour cela réussir son Jet de Transe. Les effets, s'ils sont de courte durée, sont annulés, et s'il sont de longue durée, sont annulés tant que le prêtre est présent et conscient. Le prêtre peut aussi solliciter une intervention pour annuler tous les malus de douleurs d'une localisation pendant un tour.

4 Erosion

Don du Soleil-Terre
Portée : Un mille nautique de rayon.

Le vent sec qui balaie les montagnes les use peu à peu, les aplatissant et comblant des débris arrachés les crevasses et les vallées, ne laissant en définitive qu'une morne plaine. Le vent met des millions d'années pour faire son œuvre, à moins que le prêtre n'invoque le don d'érosion.

Système

Le vent sec qui se lève est fort, constant et chargé de sable. Il est capable de transformer un mur de pierre d'un mètre d'épaisseur en poussière en moins d'une heure. Ce vent peut

abattre des fortifications ou aplatir une colline. Dans cette zone toute action physique se fait avec un malus de -5C, dont peut aussi souffrir le prêtre.

4 Statue

Intervention du Soleil-Terre
Portée: Toucher.

Certains êtres faériques, comme le basilic et la méduse, changent en pierre ceux qui osent les braver, en posant leur regard sur eux. Cette malédiction donnent de jolies statues, dans des positions si naturelles qu'elles semblent l'œuvre d'un artiste de génie. Ces œuvres d'art ne redeviendront malheureusement jamais vivantes, mais ce n'est pas le cas de tous les êtres vivants changés en statue.

Système

Le don «Statue» permet au prêtre de se changer instantanément en une statue de pierre incapable de mouvement. Cette statue ne lui ressemble pas, quoiqu'elle garde la même position que lui au moment de la transformation. Cette transformation est si parfaite que le prêtre peut choisir l'école de sculpture à laquelle cette statue se rapporte. Il est tout à fait possible qu'un amateur rêve d'en faire acquisition, mais personne ne peut se douter une seule seconde qu'il s'agit en fait d'un être humain, à moins d'assister à la pétrification. La transformation inverse est elle aussi instantanée. Sous cette forme, le prêtre est immunisé au dégâts physiques.

5 Empire Végétal

Intervention du Soleil-Terre
Portée: Un bosquet ou une forêt à 1km de distance

Tout comme il est capable, par l'intermédiaire du Soleil-Terre, de communiquer avec des végétaux, le prêtre est en mesure de leur donner des ordres simples en accord avec leurs sensations et leur intellect. Les branchages pourront s'ouvrir pour laisser passer un groupe de personnes, ou au contraire les agresser, les bloquer. Un buisson ou un arbre peuvent aussi s'aplatir sur le sol pour dévoiler une personne qui s'y est caché.

Système

Un ordre simple, qui correspond à une seule action, mais qui peut tout de même comporter une cible, comme un groupe de personne, est transmis à un groupe de végétaux dont les racines ou les branches se touchent. Si l'ordre est de bloquer un groupe, celui-ci ne pourra plus avancer qu'au dixième de sa vitesse normale. S'il est d'attaquer ce même groupe, résolvez ceci pour le groupe comme une unique attaque au corps à corps. Les végétaux ont pour compétence «Médiocre» et sont deux fois plus nombreux que le groupe attaqué. Les pertes subies par les végétaux ne correspondent à rien de précis, par contre, les pertes subies par le groupe sont bien réelles. Contre un individu, résolvez un Tour de Combat, pendant lequel les végétaux ont deux attaques, avec une compétence d'attaque de 13, et +2 aux dégâts.

5 Lourdeur

Intervention du Soleil-Terre

Portée : Groupe 5 personnes au plus à 30m.

Parfois, fatigué, on se sent les jambes lourdes, le regard vacillant, avec une envie de dormir. Cette fatigue semblent obscurcir le cerveau comme le fonctionnement de muscles. Il devient impossible de crier, comme si la pesanteur appuyait sur la cage thoracique de la même manière qu'elle attire le corps vers le sol. Toute action devient difficile et demande un effort énorme et constant.

Système

Le Soleil-Terre attire à lui un groupe d'au plus 5 de ses sujets situés à moins de 30 mètres du prêtre. Les individus de ce groupe ne peuvent agir que tous les deux Tours. Ils voient donc leur vitesse diminuer de moitié et leur nombre d'attaque réduit d'autant.

6 Colère du Soleil-Terre

Intervention du Soleil-Terre

Portée : Bloc de Pierre, 300m.

Lorsque le Soleil-Terre montre son courroux, la pierre se met à éclater en surface et projette à toute vitesse des petits cailloux autour d'elle. Cet éclatement se fait dans un bruit fracassant, comme si la foudre ou un boulet l'avait frappée de plein fouet.

Système

A moins de 300m du prêtre, la surface d'un bloc de pierre, qui peut être une fortification ou un tas de munitions de pierrier, éclate et blesse les personnes qui s'y trouvent dans un rayon de quatre mètres. Les personnes touchées reçoivent 1d20 points de dégâts dans une localisation. En Combat de Groupe, 1d6 personnes sont mises hors combat.

6 Forêt

Intervention du Soleil-Terre

Portée : 300m de rayon

Alors que Huitzilapochtlui désertifie la surface du Soleil-Terre par ses rayons brûlants et desséchants, le Soleil-Terre répond à la fureur par la douceur, en faisant s'épanouir une forêt luxuriante, même si celle-ci doit se conformer avec le climat imposé par les quatre autres soleils.

Système

Sur un sol ou une forêt peut subsister, le prêtre, s'il obtient une Intervention de son Soleil, couvre le sol d'une forêt luxuriante autour de lui. La végétation pousse en quelques minutes et se compose des plantes les plus à même de survivre dans ce climat. Sur un rocher sans terre, ou un désert de sable une forêt ne peut subsister. Elle poussera, mais dépérira en quelques heures.

7 Fusion dans le Soleil-Terre

Don du Soleil-Terre

Portée : Personnelle

Lorsque l'illumination du prêtre du Soleil-Terre est suffisante, il peut ne faire qu'un avec son Dieu. Il devient terre et pierre, arbre et herbe alors que son âme est libre de parcourir son nouveau domaine. Partout il peut resurgir dans sa dépouille mortelle, puis redevenir Soleil.

Système

Le prêtre peut se fondre dans la terre en un Tour ou en ressortir. Une fois dans la terre, il peut s'y déplacer dans n'importe quelle direction à la vitesse d'un cheval au galop. Se

fondre dans un mur et ressortir de l'autre côté est l'enfance de l'art grâce à ce Pouvoir.

7 Sculpture

Intervention du Soleil-Terre

Portée : Toucher

Tout ce dont est composé le Soleil-Terre obéit aux lois qu'il dicte et se conforme aux vœux du prêtre illuminé.

Système

Le prêtre peut sculpter la pierre comme le bois en leur donnant la forme qu'il désire, tant que celle-ci n'est pas trop complexe. S'il ne peut pas construire de mécanismes complexes sans de solides connaissances sur le sujet, toutes les constructions à la hauteur de son talent sont réalisables. Voici le temps de construction nécessaire et le nombre de Soleils à obtenir sur des interventions successives. Si aucun soleil n'est nécessaire, Sculpture est considéré comme un don.

DIFFICULTE ET TEMPS DE CONSTRUCTION D'UNE SCULPTURE	
TAILLE	TEMPS
Humaine	1 Tour
Chaloupe	1 Minute
Sloop	30 Minutes
Frégate	1h
Fort	2h
COMPLEXITE	NOMBRE DE REUSSITES
Fortification	0
Canot	1
Pistolet	2
Catapulte	3
Navire	4

8 Incarnation du Soleil-Terre

Don du Soleil-Terre

Portée : Personnelle.

Lorsque le Soleil-Terre se fait homme, il apparaît dans un aspect de pierre brute, couvert de mousse, aux arcanes sourcilières saillantes. Chacun de ses pas fait trembler le sol dont les frissons sismiques fissurent les murs et font tomber les objets. Chaque pierre rencontrée sur son chemin se fond en lui, rendant sa carrure encore plus impressionnante. L'incarnation du Soleil-Terre

pet apparaître aussi bien comme un corps lisse et poli que comme une masse hérissée de cailloux pointus.

Système

Le corps du prêtre se change en une statue de pierre, la pierre en question étant celle de l'endroit où il se trouve. Il bénéficie de +5 en Endurance, +5 en Force. Il ne devient vulnérable qu'aux chocs et prend toutes les caractéristiques de la roche qui le compose maintenant, mis à part l'immobilité qu'il n'est pas obligé de conserver. L'Incarnation du Soleil-Terre est d'une taille qui croît à mesure qu'il avance, jusqu'à faire 5 mètres de haut. Il est capable de lancer des rochers énormes (Force + 6 aux dégâts) à plus de 50 mètres et de fragiliser un édifice de pierre rien qu'en tapant du pied, divisant par deux sa Résistance, mais une seule fois par édifice.

9 Malédiction du Soleil-Terre

Intervention du Soleil-Terre

Portée : 20m

Il ne fait pas bon attirer l'ire du plus calme et du plus immobile des cinq Soleils. Il exècre le mouvement et l'agitation, sauf le balancement des arbres ou les vagues s'écrasant sur des rochers. Il punis ceux qui troublent son repos en leur accordant un repos éternel en son sein. La pauvre victime pétrifiée reste dans une pose hagarde qui amuse les oiseaux et terrifie les autres hommes.

Système

Une Intervention accordée alors que le regard du prêtre croise celui de sa victime change la cible en statue de pierre immobile, muette et effrayante. Les victimes de ce pouvoir restent en vie dans leur nouvel état jusqu'à ce que le prêtre meure, moment où elles reprennent vie. Curieusement, les statues de pierres continuent à vieillir, la barbe et les cheveux poussant sous la forme de lierre et de mousse. Si les statues sont détruites à coup de masse ou de hache, les victimes pétrifiées de la Malédiction du Soleil-Terre meurent et resteront de pierre à jamais. L'endurance des victimes pétrifiées reçoit un bonus de +5 tant qu'elles demeurent de pierre.

9 Sourire du Soleil-Terre

Intervention du Soleil-Terre
Portée: 100m.

Le Soleil-Terre sourit lorsqu'il désire une offrande, sa face pierreuse se fissure alors dans un affreux rictus pour recevoir ses victimes. Son grand pacifisme ne le rend pas friand de sacrifices, mais il les accepte de bon cœur comme une marque d'affection de ses adorateurs, maintenant trop peu nombreux.

Système

Si l'Intervention est accordée, une faille large de 15m et longue de 200m s'ouvre dans un craquement assourdissant. Le prêtre en choisit les deux points extrémités et la faille s'ouvre, de forme à peu près rectiligne. Pour ne pas tomber dans la faille, il faut réussir un Jet Crucial d'Acrobatie avec une Réussite minimale de 5.

10 Séisme

Intervention du Soleil-Terre
Portée: 100 km de rayon.

Lorsque le Soleil-Terre se réveille et s'étire, les plus grandes constructions de l'homme tremblent et s'effondrent sur leurs bases. Le Soleil-Terre ne cherche qu'à retirer de son vieux dos une aiguille chatouilleuse, mais les hommes paranoïaques par nature y voient une colère et une punition.

Système

En plantant un bâton dans le sol en un endroit où le Soleil-Terre est particulièrement chatouilleux, le prêtre, si une Intervention lui est accordée par son Soleil déclenche un séisme qui fait trembler et s'écrouler les constructions humaines sur un rayon de 100km maximum. Seules les constructions les plus solides et les moins hautes résisteront au frémissement du Soleil-Terre, même si elles ne seront pas exemptes de quelques fissures.

Voie du Soleil-Air

1 Force Éolienne

Intervention du Soleil-Air

Portée : 2 milles de rayon maximum

Un bon hydrographe doit pouvoir prévoir une évolution de la force du vent. Il doit pour cela écouter les signes que lui donne le soleil-air. Cette prévision ne peut pas être toujours vérifiée, au moins parce que le Soleil intervient parfois pour ses prêtres en modifiant la force éolienne. Le ciel se couvre alors ou se découvre de façon inexplicable et troublante pour un hydrographe averti.

Système

Chaque intervention permet d'augmenter ou de diminuer d'une force la force du vent. Augmenter par exemple un vent « établi » le fera passer à « frais » et le faire baisser le fera passer à « petit temps ». Les différentes forces des vents sont données dans les règles d'« Action de Groupe : Préparation de Combat Naval ».

1 Illusion Sonore

Intervention du Soleil-Air

Portée : 30m

Sans le perpétuel travail du Soleil-Air, aucun son n'existerait. Le Soleil porte les sons par ses messagers, en perpétuel mouvement, pour que tous puissent entendre les sons se produisant près d'eux. S'il est sollicité par un de ses prêtres, le Soleil-Air peut aussi modifier les messages transportés par ses serviteurs invisibles.

Système

Chaque intervention permet de produire une illusion sonore, qui peut être un son d'une puissance comprise entre un murmure et un coup de canon, et durant moins d'une minute, plusieurs interventions successives peuvent permettre de prolonger un son.

2 Orientation de la Force Éolienne

Intervention du Soleil-Air

Portée : 2 milles de rayon maximum

La prévision de la direction comme de la force du vent constitue durant un combat naval une information cruciale, afin de pouvoir anticiper ces variations et prendre l'avantage du vent. Une personne contrôlant ces deux éléments à la fois devient un adversaire redoutable durant un combat naval, car il peut non seulement rendre son vent favorable, mais aussi drosser un adversaire sur une côte.

Système

Chaque intervention permet de modifier la direction du vent d'un huitième de Tour. En bord de zone, d'étranges tourbillons se forment, alors que deux vents arrivent face à face. Ces Tourbillons peuvent être même dangereux, si le vent est fort.

2 Chute

Don du Soleil-Air

Portée : Toucher

Lorsqu'un objet tombe, il est attiré par le Soleil-Terre et freiné dans sa chute par le Soleil-Air. Cette résistance n'empêche pas les objets en chute libre de s'écraser lourdement sur le sol. Le Soleil-Air peut ralentir la chute en créant un courant ascendant.

Système

Tout objet ou personne que le prêtre touche dans sa chute tombe comme lui tout doucement. Les personnes ralenties dans leur chute peuvent planer sur 5m pour chaque mètre descendu.

3 Œil de l'Oiseau

Intervention du Soleil-Air

Portée : Vue.

Les oiseaux sont les serviteurs du Soleil-Air, qui leur permet de rester comme suspendus en l'air et de jouer avec ses courants. Comme prix de leur envol, les oiseaux doivent quelques faveurs au Soleil-Air, qui peut en faire bénéficier son prêtre.

Système

Le prêtre peut choisir un oiseau qu'il voie, et voir par ses yeux aussi longtemps qu'il le désire. Pour changer d'oiseau, il lui suffit d'en voir un nouveau, soit par ses propres yeux, soit par les yeux de l'oiseau actuellement habité. Tant qu'il ne fait que regarder, le prêtre peut aussi voir par ses propres yeux et agir comme il le désire. Il peut aussi donner à l'oiseau des ordres sur sa direction, mais il doit alors se concentrer et ne rien faire d'autre. D'autre part, l'oiseau peut discuter chaque ordre s'il ne lui convient pas, comme par exemple si le prêtre le met dans une situation qu'il juge dangereuse.

3 Poche d'Air

Don du Soleil-Air
Portée :

Certains animaux, comme les cétacés, ont reçu, pour un service rendu, une poche d'air invisible qui leur permet de rester sous l'eau beaucoup plus longtemps. N'importe quel être cher au Quatrième Soleil peut recevoir de don, et rester pendant de longues minutes sans respirer.

Système

La Poche d'Air permet au prêtre de rester pendant une demi-heure sans respirer et sans en être incommodé.

4 Messagers Eoliens

Don du Soleil-Air
Portée : 100 km

Le vent transporte les sons et les odeurs pour le Soleil-Air à tous les êtres dont ils sont proches. Certains sons et certaines odeurs continuent de se propager longtemps après avoir été émis. Ils errent, affaiblis par la courte mémoire des messagers qui les transportent, si bien qu'un son peut être entendu quelques jours plus tard à quelques kilomètres de là. Le Soleil-Air est informé de tous les sons transportés par ses messagers et peut les transmettre à un de ses prêtres éclairés.

Système

Le Prêtre entend des sons venant de moins de 100km, et qui peuvent mettre une semaine à

lui parvenir. Plus les sons ont été produit loin de lui, et plus il faut de temps avant qu'ils lui parviennent. Pour repérer un son susceptible de l'intéresser et produit il y a moins d'une semaine à moins de 100km de lui, le prêtre doit réussir un Jet de Vigilance, dont la difficulté dépendra de la distance spatiale et temporelle de l'émission de ce son.

4 Explosion

Intervention du Soleil-Air
Portée : 50m

Lors d'une explosion, l'air jaillit d'un point d'où il est expulsé à grande vitesse. Le Soleil-Air est capable de produire ces explosions quand bon lui semble, sur la requête de son prêtre.

Système

Le prêtre choisit un point d'explosion à moins de 50m de lui. Si l'intervention lui est accordée, toute personne dans un rayon de 5m (15 personnes) du point d'impact est projetée à terre et étourdie pendant 3 Tours. Un groupe étourdi effectue ses Jets de Combat au Corps à Corps normalement, mais ne peut en aucun cas infliger des pertes ni tirer au mousquet.

5 Commande aux Oiseaux

Intervention du Soleil-Air
Portée : Vue

En tant que principaux sujet du Soleil-Air, les oiseaux lui doivent obéissance. Par l'intermédiaire du Soleil-Air, le prêtre peut donner des ordres à un groupe d'oiseaux. Ces oiseaux feront tous les efforts nécessaires pour que l'ordre soit accompli, même s'ils doivent prendre des risques pour cela, mais cela ne signifie pas qu'ils accepteront d'aller vers une mort certaine.

Système

Chaque intervention accordée permet au prêtre de donner à un groupe d'oiseau un ordre simple. Il peut commander aux oiseaux de s'interposer entre son groupe et un groupe ennemi, pour l'empêcher de tirer au mousquet. Il peut aussi leur demander d'attaquer. Une attaque correspond à un round de combat au corps à corps contre les oiseaux, dont le

nombre est égal aux ennemis et la compétence
« Exécrable ».

5 *Main de Vent*

Don/Intervention du Soleil-Air
Portée : 50m

En contrôlant les flux d'air, le prêtre peut les diriger de bas en haut sous un objet qu'il désire soulever, ou bien encore les déplacer et les faire tourner en de savants tourbillons. Ces tourbillons agiront comme une main minuscule ou au contraire gigantesque. Les tourbillons sont trop difficiles à manier pour un être humain, si bien que le prêtre est obligé pour des travaux d'orfèvre de solliciter une aide de la part du Soleil-Air.

Système

Ce pouvoir permet de soulever et de placer une masse de moins de 100 kg, soit une personne et son équipement. Par son intermédiaire le prêtre peut aussi agir à distance. De telles actions sont effectuées par le prêtre avec ses propres compétences.

6 *Grâce Aérienne*

Don du Soleil-Air
Portée :
Personnelle

Le Soleil-Air est une divinité vive et gracieuse. Elle peut aider ses prêtres à diriger leurs gestes pour un maximum de grâce, d'adresse et de rapidité.

Système

Le prêtre bénéficie de +2 en Adaptabilité, +2 et Dextérité et de +2 en Charisme.

6 *Bouclier d'Air*

Don / Intervention du Soleil-Air
Portée : Personnelle / 50m

Tous les projectiles sont naturellement déviés par le vent et les turbulences. Le Soleil-Air, s'il lui est difficile de dévier un bras tenant une arme, est tout à fait en mesure de dévier tout projectile de sa cible. Ses serviteurs restent alors autour du prêtre à protéger et créent lorsque le besoin s'en fait sentir de violents courants d'air.

Système

Grâce à ce don, le prêtre ne peut être touché par des armes à projectile que s'il est visé à bout portant. Si le prêtre sollicite avec succès une Intervention, le Soleil-Air lui-même peut dévier un projectile dirigé vers une personne située à moins de 50 mètres de lui.

7 *Fusion dans le Soleil-Air*

Don du Soleil-Air
Portée : Personnelle

Le Soleil-Air ne permet qu'aux plus illuminés de ses prêtres de prendre la forme d'un de ses messagers. Ceux qui ont ce privilège n'ont pas à porter de messages pour le Soleil, mais peuvent créer des illusions sonores et de faibles courants d'airs à volonté. Ils sont de plus bien entendu transformés en courants d'air et peuvent traverser les grilles, passer par des trous de serrure, voler, ou d'autres prouesses de ce genre.

Système

Le prêtre peut se métamorphoser en courant d'air. La transformation un Tour dans chaque sens. Sous forme aérienne, le prêtre ne peut emmener avec lui que son armure d'or. Le prêtre sous forme de courant d'air peut se déplacer à la vitesse de 100 km/h. Cette vitesse est toutefois modifiée par la vitesse et la direction du vent.

8 *Orage*

Intervention du Soleil-Air
Portée : 5 milles de rayon à moins de 5 milles

Lorsque le courroux de l'imprévisible Soleil-Air montre son nez, il pleut un déluge d'eau, accompagné d'éclairs et bien sûr une tempête tenace. Il suffit au prêtre d'asticoter le Soleil-Air pour le faire sortir de ses gonds. Le tout est bien sûr de ne pas pour autant s'attirer sa colère.

Système

Le prêtre peut créer une zone de tempête centrée en un point situé à moins de 5 milles de distance et de 5 milles de rayon. Le prêtre sera donc au moins au bord de cette zone. La

force du vent n'est autre que « Tempête » et décroît d'une force par jour.

8 Projectile d'Air

Intervention du Soleil-Air
Portée : 200m

Comme un coup de vent est capable d'arracher un arbre ou de déchirer une voile, il est capable, en se concentrant sur un point précis, de perforer la matière aussi sûrement qu'une lance.

Système

Le projectile d'air peut soit fondre sur un individu et lui infliger 1d20+5 points de dégâts, soit perforer la coque d'un navire en lui infligeant deux Niveaux de Dommages, que ce soit dans la coque ou dans la mâture. Le projectile peut aussi enfoncer une porte, faire s'abattre un toit et dévier un tir d'artillerie ou de mousqueterie venant de tout un groupe en un Tour.

9 Incarnation du Soleil-Air

Don du Soleil-Air
Portée : Personnelle

Lorsqu'un prêtre est proche de l'illumination, son corps et son âme sont prêts à servir de réceptacle au Soleil-Air. La matière du corps du prêtre oscille entre la chair et le vent, ce qui rend le prêtre invincible aux attaques physiques.

Système

Le prêtre peut instantanément, partiellement ou totalement se métamorphoser en air. Les projectiles le traversent donc, et cela ne l'empêche pas d'agir comme un être humain normal. S'il choisit de se métamorphoser totalement en courant d'air, il acquiert aussi les capacités de la Fusion dans le Soleil-Air. Le seul moyen de blesser le prêtre est d'arriver à l'attaquer par surprise alors qu'il est au moins partiellement sous forme solide.

9 Eclairs

Intervention du Soleil-Air
Portée : 1 km

Lorsque le Soleil-Eau abuse de la patience du Soleil-Air pour être transporté en grande masse par le Soleil-Air, ce dernier se met en colère. Il fait alors tomber en trombes le Soleil-Eau pour s'alléger un peu, et manifeste sa colère par des éclairs violents et placés arbitrairement, dont il ne vaut mieux pas être la victime. Un prêtre bien en vue du Soleil-Air peut choisir les endroits où la foudre tombera.

Système

Si le temps n'est pas au beau fixe, le prêtre peut demander à son Soleil de frapper une cible d'un éclair. Cette cible peut être un navire, un arbre, une maison ou un groupe serré de moins de 10 personnes. Les objets touchés prennent instantanément feu et subissent quatre niveaux de dommages. Les personnes subissent toutes une blessure à la tête les rendant Inconscients. Un éclair ne peut frapper une cible que si elle est à terrain découvert, mais de toute façon, se recevoir un toit en feu sur le crâne n'a rien de très plaisant.

10 Cyclone

Don du Soleil-Air
Portée :

Un navire ne peut rien endurer de pire qu'une tornade. Un cyclone remonte justement le vent et peut être dirigé par le prêtre grâce à l'orientation de la force fluide. Le prêtre, ayant atteint l'illumination est capable de se métamorphoser en une tornade. Il se dirige donc à son gré et ravage tout sur son passage.

Système

Le prêtre peut se métamorphoser en Cyclone. Tout navire ou groupe de personne qu'il touche est perdu. Ses adversaires, à pied ou sur un navire doivent pour l'éviter réussir à chaque tour de combat naval où il sont harcelés un Jet de Manœuvres de Groupe avec une Réussite au moins « Elite ». Il ne subissent pas pour ce jet de malus de gros temps.

10 Maître du Ciel

Don du Soleil-Air
Portée : Terre.

Au stade ultime de l'illumination, le prêtre du Soleil-Air peut ne faire qu'un avec le Soleil-Air. Il est alors le maître des serviteurs du

Soleil-Air, qui sont les messagers sonores et les oiseaux. Il ne peut y avoir à la fois qu'un seul Maître du Ciel sur toute la terre.

Système

Sans pour autant que cela nécessite une quelconque concentration de sa part, le Soleil-Air contrôle tous les oiseaux du monde entier. Il peut voir par leurs yeux et les diriger comme

s'il était chacun d'eux. Il entend aussi tous les sons de la terre qui sont susceptibles de l'intéresser. A lui de donner au maître de jeu des priorités qui devront être comblées. En terme de jeu, il peut poser autant de questions qu'il ne désire auxquelles le maître de jeu devra répondre de son mieux.

Voie du Soleil-Eau

Limitations

Pour pouvoir utiliser les pouvoirs du Soleil-Eau, le prêtre doit se situer près d'une source d'eau. Plus celle-ci est importante, et plus il peut se permettre de s'en trouver loin. S'il s'agit d'un océan, le prêtre peut se situer à moins de 100m de lui pour utiliser un pouvoir, sauf si la description du pouvoir le spécifie autrement. Seul le pouvoir de pluie peut être invoqué n'importe où et n'importe quand.

1 Force Fluide

Intervention du Soleil-Eau

Portée : 2 milles de rayon à moins de 2 milles

L'océan est parcouru par des courants, qui suivent d'invisibles veines. Certains d'entre eux portent débris et navires toujours dans la même direction, alors que d'autres suivent le flux et reflux de la marée. Déplacer ces énormes masses de fluide est une tâche titanesque à la mesure du Soleil-Eau.

Système

Chaque intervention permet au prêtre d'accélérer ou de ralentir un courant d'un nœud. Il n'est possible ni d'inverser le courant, ni de changer sa direction.

2 Orientation de la Force Fluide

Intervention du Soleil-Eau

Portée : 2 milles de rayon à moins de 2 milles

Les courants transportent une quantité d'eau gigantesque, qu'il est difficile de dérouter et encore plus d'inverser. Orienter différemment la Force Fluide sur une petite zone peut faire se confronter deux courants opposés, créant des tourbillons énormes et dangereux. Lorsqu'un prêtre utilise ce pouvoir, il doit prévoir tous ces effets secondaires.

Système

Chaque intervention permet de faire tourner le sens du courant d'un huitième de Tour sur une zone de 2 milles de rayon autour d'un point situé à moins de 2 milles du prêtre.

2 Boire le Soleil-Eau

Don du Soleil-Eau

Portée : Personnelle

Rien n'est plus frustrant que de mourir de soif tout en étant entouré par l'océan. L'élue du Soleil-Eau ne risque pas de mourir de soif ou de faim s'il peut boire de l'eau de mer. Son Soleil lui fournit tout ce dont il a besoin pour être en bonne santé. Ce pouvoir est donc un bon remède contre le scorbut.

Système

Le prêtre peut se sustenter en buvant de l'eau de mer, qui comblera sa faim comme sa soif.

3 Miroir Liquide

Intervention du Soleil-Eau

Portée : 100 milles

La surface de l'eau sépare le monde du Soleil-Air de celui du Soleil-Eau. La vision du peuple de la surface sur le monde sous-marin passe à travers cette surface déformante. Chacun des deux soleils semble la rider pour conserver son intimité. Le Soleil-Eau lui-même ne voit le monde qu'à travers elle, c'est-à-dire d'autant moins bien qu'il s'est fâché avec son homologue.

Système

En regardant la surface d'une étendue d'eau, le Miroir Liquide permet de voir une zone de cette étendue d'eau de cent milles de rayon maximum, mais d'en dessous de la surface. Tous les objets traversant la surface de l'eau sont donc parfaitement visibles, même si cette vue ne permet pas forcément de les reconnaître. Ainsi les navires et les îles apparaissent comme des trous dans le miroir. Tout être ou objet situé au-dessus de la surface de l'eau est vu d'autant plus déformé que le temps est mauvais. Par calme plat, ces objets sont vus avec une parfaite clarté. Pour remarquer un objet particulier, le prêtre doit réussir un Jet de Vigilance, tandis que pour reconnaître un navire, son jet de reconnaissance subit un malus qui dépend de l'état de la mer.

3 Branchies

Don du Soleil-Eau
Portée : Personnelle

Les habitants du monde aérien ne peuvent pas rester trop longtemps dans le Soleil-Eau. Il en est de même pour les créatures aquatiques et le monde marin. Certains animaux sont pourtant bénis par les deux Soleils et peuvent respirer de l'eau comme de l'air. Un prêtre fidèle peut se voir accorder cette grâce par le Soleil-Eau qui l'accepte comme un de ses sujets.

Système

Le prêtre devient amphibie et peut ainsi respirer aussi sous l'eau.

4 Miroir du Passé

Intervention du Soleil-Eau
Portée : 100 milles de rayon

Lorsqu'un navire avance sur le gigantesque visage de l'océan, celui-ci s'écarte pour le laisser passer, puis se referme derrière lui. Toutefois, les vagues créées par le passage du navire se propagent sur la surface du Soleil-Eau en s'affaiblissant, rencontre des côtes ou des objets sur lesquels elles se réfléchissent. Ces vagues s'additionnent avec de nouvelles vagues provenant d'autres sources, créant un canevas riche, mais que seul peut déchiffrer son créateur : le Soleil-Eau.

Système

Le miroir du passé permet de voir géographiquement la même chose que le miroir liquide, mais offre au prêtre la possibilité de voir le passé. Voici la période de temps qui peut être inspectée par le prêtre en fonction du nombre d'interventions demandées.

MIROIR DU PASSE	
INTERVENTION	PERIODE PARCOURUE
1	1 Jour
2	1 Semaine
3	1 mois
4	1 an
5	1 siècle

Concrètement, le prêtre peut poser autant de questions qu'il le désire au maître de jeu, qui y répond en fonction de ce que le prêtre peut voir d'en dessous de la surface de l'eau.

4 Brume

Don du Soleil-Eau
Portée : 10 mR / Tour, maximum 1 mille

Le souffle frais du Soleil-Eau répand sur la terre et la mer une brume épaisse. Dans cette brume, il devient difficile de voir au delà de quelques mètres, à moins d'être un sujet du Soleil-Eau.

Système

Le prêtre exhale une brume qui se répand autour de lui à la vitesse de 10m de rayon par round de combat et 120m de rayon par round de combat naval. Il est le seul à voir correctement dans cette brume, car les autres êtres ne voient pas au delà de 5m.

5 Commande au Peuple Marin

Intervention du Soleil-Eau
Portée : Vue

Le peuple marin ainsi que ses prêtres sont aux ordres du Soleil-Eau, qui peut même leur demander de se sacrifier pour son intérêt propre. Les ordres du Soleil-Eau sont sans réplique, car ceux qui se rebellent contre son autorité sont asphyxiés alors que le Soleil-Eau leur reprend la capacité de respirer sous l'eau.

Système

Le prêtre peut commander à tout un groupe d'animaux aquatiques qu'il voit. Il peut leur donner, pour une intervention accordée, un ordre précis. Les sujets du Soleil-Eau feront tout le nécessaire pour accomplir l'ordre entièrement quel qu'en soit le risque. Ceux qui échoueront dans leur mission périront asphyxiés.

5 Pluie

Don du Soleil-Eau
Portée : 1 mille de rayon.

En projetant de l'eau d'une étendue d'eau vers le ciel, le prêtre crée un orage peu violent, mais très pluvieux. Il lui est aussi possible de

faire tomber la pluie d'un endroit où l'eau est absente, mais il doit alors tirer cette pluie de ses propres ressources. Lorsque la pluie est invoquée, le ciel se couvre rapidement, et parfois comme par magie – c'est le cas. La pluie se met à tomber drue. S'il ne fait pas trop chaud, le prêtre peut aussi faire tomber des grêlons, qui poussent les gens à rentrer chez eux.

Système

S'il se trouve près d'une source d'eau, le prêtre peut avec ce don créer une colonne d'eau passant par son corps et la projeter vers le ciel, où l'eau se transforme en nuages qui finissent par crever et déverser une pluie diluvienne. Cette eau est potable même si la source d'eau envoyée dans la colonne ne l'est pas. Si aucune source n'est à proximité, le prêtre crée de l'eau à partir de son propre sang. Pour que la pluie tombe une minute, il subit un niveau de blessure sur une localisation.

6 Prison Liquide

Intervention du Soleil-Eau

Portée : 50m du prêtre et 10m d'une source d'eau

L'eau, tantôt vapeur, tantôt flaque et tantôt glace, peut prendre toutes les formes possibles, selon les désirs du Soleil-Eau. Il peut aussi former à partir de l'eau liquide une matière indestructible, car magique. Le prêtre peut former une cage, des menottes ou toute sorte de prison indestructible pour retenir une personne proche d'une source d'eau. L'eau jaillit alors et s'enroule autour de sa cible dont elle bloque les mouvements. Les victimes de la prison liquide sont toutefois protégées par le Soleil-Air qui leur permet de respirer.

Système

Le prêtre crée pour un groupe d'un maximum 3 personnes situées à moins de 50m de lui et à moins de 10m d'une source d'eau suffisante, une prison liquide qui ne se brisera que sur son ordre ou quand ce pouvoir quittera son chemin d'illumination. La prison liquide, du fait de la protection du Soleil-Air, ne peut asphyxier la victime.

7 Solidification du Troisième Soleil

Intervention du Soleil-Eau

Portée : Toucher / 150m

Le Soleil-Eau est le seul maître de sa forme, bien qu'il doive lutter pour cela avec le soleil-feu et Huitzilapochtli, qui font fondre la glace la plus épaisse. Le Soleil-Eau enserme donc les navires qui osent s'aventurer trop loin au nord ou au sud. Il peut créer des colonnes de glace ou des chemins sur l'océan.

Système

Le prêtre a le choix entre trois effets différents. Il peut soit transformer en glace un volume d'un mètre cube d'eau, soit geler une surface de dix mètres carrés, simplement en les touchant. Il peut aussi créer un éperon, qui est un trait de glace de 150m de long, de 50 cm de large, qui part des pieds du prêtre et dans la direction de son choix. Cet éperon peut servir de passerelle sur l'eau, mais aussi passer à travers un navire, à qui il infligera deux niveaux de dommages, dans les œuvres vives. Si l'éperon est dirigé vers une personne qui nage, celle-ci subit 1d20 de dégâts. L'eau gelée se met à fondre en dix minutes, ce qui permet tout de même d'utiliser un éperon comme pont.

7 Fonte dans le Soleil-Eau

Don du Soleil-Eau

Portée : Étendue d'Eau

Les océans couvrent l'essentiel de la surface du monde, ce que beaucoup de terriens ont tendance à oublier. Le Soleil-Eau est maître de toute l'eau de la terre et en tant que tel, peut faire fondre en lui un être illuminé qui le désire. Le prêtre peut avec ce don fondre dans le Soleil-Eau et voyager à travers lui.

Système

Le prêtre peut en un Tour se fondre dans une étendue d'eau et ressortir au Tour suivant de n'importe quel endroit de cette étendue. Il ne lui est toutefois pas possible de traverser un bras de terre de cette manière.

8 Incarnation du Soleil-Eau

Don du Soleil-Eau

Portée : Personnelle.

Un prêtre peut offrir son corps en réceptacle à son Soleil pour lui permettre de prendre corps. Le prêtre garde alors toutes ses facultés, et possède le pouvoir de se changer partiellement ou totalement en eau. Lorsqu'il est entièrement en eau, il peut se déformer à volonté pour passer par des trous ou sous les portes.

Système

Le prêtre devient un homme mi-air, mi-eau, qui peut passer instantanément et partiellement de la chair humaine à l'eau, et vice-versa. Il est invulnérable aux dégâts, sauf au feu, qui lui inflige 5 points de dégâts pour une torche et 10 pour un feu de joie. Tout feu qui le touche s'éteint immédiatement après avoir infligé ses dégâts.

9 Dessèchement

Don du Soleil-Eau
Portée : 50m

Le Soleil-Eau entre dans la composition de la matière vivante. Il le sait et peut reprendre son bien si cette création lui déplaît. Il ne fait pas bon attirer sa colère, ni celle de ses prêtres, qui peuvent aspirer la vie de leur victime et n'en laisser qu'un corps recroquevillé et momifié.

Système

Le prêtre peut à tout moment choisir jusqu'à trois victimes en tout. Il peut infliger un Niveau de Dommages par tour à chacune de ses victimes. Grâce à l'eau extraite, qui lui revient dans un mince filet volant et translucide, il peut régénérer un ND par ND infligé.

10 Raz de Marée

Intervention du Soleil-Eau
Portée : Cône de 90 degrés.

Lorsqu'il accède à l'illumination, un prêtre du Soleil-Eau est en mesure de terrifier une flotte entière de navires et d'engloutir des ports complets. D'un simple coup dans l'eau, il crée un raz de marée qui détruit tout navire qu'il rencontre, noie toute personne prise dans ses rets et déferle sur la première côte rencontrée en emportant tout sur son passage.

Système

Le prêtre peut créer un raz de marée de 20 mètres de haut évoluant dans un cône de 45 degrés de rayon. Le Raz de Marée s'étend jusqu'à rencontrer une côte qu'il submerge et dévaste sur 10 km à l'intérieur des terres, si la côte n'est pas montagneuse.

Table des Matières

Arcanes.....	1
Regles de Magie.....	1
Compétence de Voie.....	1
Jet de Transe.....	1
Faveurs.....	2
Création de Personnage : Domaines de Magie.....	2
Voie d'Illumination.....	4
Voies.....	13
Voie du Rêve.....	13
Voie de la Métamorphose Animale.....	57
Voie des Chaînes.....	62
Voie de l'Esprit.....	26
Voie de la Faérie.....	26
Faées.....	32
Voie de l'Infaillible Guerrier.....	45
Voie de la Malédiction.....	62
Voie de la Régénération.....	63
Voie du Seigneur.....	80
Voie de la Dame Rouge, de la Succube.....	91
Voie du Soleil-Feu.....	92
Voie du Soleil-Terre.....	96
Voie du Soleil-Air.....	101
Voie du Soleil-Eau.....	106
Voie de Huitzilapochtli : Cinquième Soleil.....	109
Voie de Michlantecutli.....	63
Voie de Quetzalcoatl.....	69
Table des Matieres.....	110

