

## Contenu

1	Magie hermétique .....	2
1.1	Combat.....	2
1.2	Détection .....	5
1.3	Santé.....	8
1.4	Illusion.....	10
1.5	Manipulation.....	13
1.6	Invocation d'Esprits .....	17
1.6.1	LES ESPRITS .....	17
1.6.2	INVOCATION .....	19
1.6.3	BANNISSEMENT .....	20
1.6.4	CONTROLE D'ESPRIT .....	20
1.6.5	LES ESPRITS VEILLEURS.....	21
2	Magie Chamanique .....	21
2.1	Les domaines.....	21
2.2	Esprits mentor (Trait à prendre) .....	22
3	Adeptes.....	25
4	Technomancien.....	29
4.1	Formes complexes.....	29
4.2	Threading.....	29
4.3	Sprites .....	29
4.3.1	Compiler des sprites.....	30
4.3.2	Inscrire des sprites .....	30
4.3.3	La réinscription.....	30
4.3.4	Les types de sprites .....	31
4.3.5	Les pouvoirs des sprites .....	31

# Systèmes de Magie, Adepte & Combat matriciels

## 1 Magie hermétique

La tradition hermétique enseigne par exemple que le mana est une énergie qui baigne le monde connu. Il obéit aux lois naturelles qui sont différentes des lois de la physique, mais qui suivent des règles parallèles. La manipulation de cette énergie n'est qu'une question de volonté et sa compréhension permet aux magiciens de mieux la maîtriser et de parfaire leur maîtrise «e cet art. Ainsi les hermétiques ont tendance à être des scientifiques rationnels et structurés dans leur approche, plongés dans des formules et développant des méthodologies pour les améliorer

**Concept :** l'étude scientifique de la magie en tant que modèle complexe de forces élémentaires qui peuvent se contrôler avec les formules et rituels appropriés.

**Combat :** énergie destructrice

**Détection :** donne un nouveau sens, au-delà des cinq sens normaux

**Santé :** soigner les blessures physiques, guérir les maladies, neutraliser/infliger/imiter des poisons/drogues (ou imiter leurs effets), ainsi que modifier des attributs.

**Illusion :** provoquer des distractions, des pertes d'équilibre/orientation avec les symptômes afférents

**Manipulation :** contrôler, animer ou transformer la matière et l'énergie

### 1.1 Combat

Les sorts de Combat utilisent le mana pour créer des dommages, soit de manière directe, soit indirectement.

#### Combat direct :

Les sorts de Combat directs canalisent de l'énergie destructrice directement au plus profond de la cible, l'affectant de l'intérieur et contournant ainsi ses protections.

Le personnage doit réussir son jet avec sa compétence Combat et doit égaler ou dépasser la difficulté du sort. La cible (ou les cibles), doit (doivent) réussir un jet de Vigueur ou de Volonté pour résister au sort.

#### Combat indirect :

Les sorts de Combat indirects créent un effet destructeur externe (souvent de nature élémentaire) qui est utilisé pour attaquer la cible

On résiste à ces sorts avec un jet d'Esquive.

#### **Nom : Coup étourdissant**

Compétence : Combat (direct)

Difficulté : 7

Portée : Contact

Effet : 1D

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Le sort canalise directement l'énergie magique au cœur de la cible, causant des Dommages étourdissants. C'est appelé un sort de « sommeil », car il peut rendre sa cible inconsciente.

#### **Nom : Eclair étourdissant**

Compétence : Combat (direct)

Difficulté : 15

Portée : courte

Effet : 2D

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Le sort canalise directement l'énergie magique au cœur de la cible, causant des Dommages étourdissants. C'est appelé un sort de « sommeil », car il peut rendre sa cible inconsciente.

#### **Nom : Boule étourdissante**

Compétence : Combat (direct)

Difficulté : 20

Portée : courte

Effet : 3D

Taille cible : zone (petite)

Durée : Instantanée

**Précision :** Le sort canalise directement l'énergie magique au cœur de la cible, causant des Dommages étourdisants. C'est appelé un sort de « sommeil », car il peut rendre sa cible inconsciente.

**Nom : Direct**

Compétence : Combat (indirect)

Difficulté : 12

Portée : Courte

Effet : 1D

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

**Précision :** Ce sort frappe la cible avec une force psycho-kinésique similaire à un coup de poing qui inflige des dommages étourdisants.

**Nom : Pain**

Compétence : Combat (indirect)

Difficulté : 15

Portée : Contact

Effet : 2D

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

**Précision :** Ce sort frappe la cible avec une force psycho-kinésique similaire à un coup de poing qui inflige des dommages étourdisants

**Nom : Explosion**

Compétence : Combat (indirect)

Difficulté : 23

Portée : courte

Effet : 4D

Taille cible : zone (petite)

Durée : Instantanée

**Précision :** Ce sort frappe la cible avec une force psycho-kinésique similaire à un coup de poing qui inflige des dommages étourdisants

**Nom : Éclair de foudre**

Compétence : Combat (indirect)

Difficulté : 29

Portée : Moyenne

Effet : 5D

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

**Précision :** Ce sort crée et dirige de violents arcs électriques qui infligent des dommages électriques

**Nom : Éclair de foudre**

Compétence : Combat (indirect)

Difficulté : 35

Portée : Moyenne

Effet : 7D

Taille cible : Zone (petite)

Durée : Instantanée

**Précision :** Ce sort crée et dirige de violents arcs électriques qui infligent des dommages électriques.

**Nom : Flot acide**

Compétence : Combat (indirect)

Difficulté : 29

Portée : Moyenne

Effet : 5D

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

**Précision :** Ce sort crée un puissant acide qui arrose la cible, infligeant de terribles brûlures et rongant les matériaux organiques et métalliques. L'acide s'évapore rapidement au tour suivant le lancement du sort, mais les dommages infligés demeurent.

**Nom : Vague toxique**

Compétence : Combat (indirect)

Difficulté : 35

Portée : Moyenne

Effet : 7D

Taille cible : Zone (petite)

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort crée un puissant acide qui arrose la cible, infligeant de terribles brûlures et rongant les matériaux organiques et métalliques. L'acide s'évapore rapidement au tour suivant le lancement du sort, mais les dommages infligés demeurent.

**Nom : Fracassement**

Compétence : Combat (direct)

Difficulté : 7

Portée : Contact

Effet : 1D

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort canalise une énergie magique destructrice dans la cible, causant des Dommages physiques. Il affecte aussi bien les cibles vivantes qu'inanimées et la cible y résiste avec sa Vigueur.

**Nom : Éclair de force**

Compétence : Combat (direct)

Difficulté : 23

Portée : Moyenne

Effet : 3D

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort canalise une énergie magique destructrice dans la cible, causant des Dommages physiques. Il affecte aussi bien les cibles vivantes qu'inanimées et la cible y résiste avec sa Vigueur.

**Nom : Boule de force**

Compétence : Combat (direct)

Difficulté : 31

Portée : Moyenne

Effet : 5D

Taille cible : Zone (petite)

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort canalise une énergie magique destructrice dans la cible, causant des Dommages physiques. Il affecte aussi bien les cibles vivantes qu'inanimées et la cible y résiste avec sa Vigueur.

**Nom : Lance-flammes**

Compétence : Combat (indirect)

Difficulté : 29

Portée : Moyenne

Effet : 5D

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort crée une explosion de flammes qui s'embrasent et brûlent la cible. Ce sort inflige des dommages par le feu. Ces flammes s'éteignent après avoir frappé la cible, mais leurs effets secondaires peuvent mettre le feu à des matériaux inflammables qui continueront à brûler après que le sort ait fini de faire effet.

**Nom : Boule de feu**

Compétence : Combat (indirect)

Difficulté : 35

Portée : Moyenne

Effet : 7D

Taille cible : Zone (petite)

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort crée une explosion de flammes qui s'embrasent et brûlent la cible. Ce sort inflige des dommages par le feu. Ces flammes s'éteignent après avoir frappé la cible, mais leurs effets secondaires peuvent mettre le feu à des matériaux inflammables qui continueront à brûler après que le sort ait fini de faire effet.

**Nom : Toucher mortel**

Compétence : Combat (direct)

Difficulté : 7

Portée : Contact

Effet : 1D

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort canalise l'énergie magique destructrice dans la cible, causant des Dommages physiques. En tant que sorts mana, il n'affecte que les cibles vivantes et/ou magiques et on lui résiste avec la Volonté.

**Nom : Éclair de mana**

Compétence : Combat (direct)

Difficulté : 20

Portée : Moyenne

Effet : 2D

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort canalise l'énergie magique destructrice dans la cible, causant des Dommages physiques. En tant que sorts mana, il n'affecte que les cibles vivantes et/ou magiques et on lui résiste avec la Volonté.

**Nom : Boule de mana**

Compétence : Combat (direct)

Difficulté : 28

Portée : Moyenne

Effet : 4D

Taille cible : Zone (petite)

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort canalise l'énergie magique destructrice dans la cible, causant des Dommages physiques. En tant que sorts mana, il n'affecte que les cibles vivantes et/ou magiques et on lui résiste avec la Volonté.

## 1.2 Détection

Les sorts de détection donnent au sujet un nouveau sens, au-delà des cinq sens normaux, tant qu'ils sont maintenus. Ils sont lancés, soit sur le magicien, soit sur un sujet à portée de Toucher.

La difficulté est majorée de +1/rd en plus des 2rd de base. Elle est aussi majorée en fonction de la Zone cible recherchée. Ainsi que par la Portée (cf.

*Complications : une complication sur un Test de Lancement de sorts de Détection peut donner des informations fausses ou trompeuses. De même, un échec critique peut infliger un 2D de Dégâts Étourdissants ou 1D Dégâts physiques, peut priver temporairement le personnage d'un de ses sens ou peut inexplicablement attribuer le sens à d'autres personnes (à des adversaires tout particulièrement) qui sont à portée.*

**Actif** : le sens analyse ou recherche activement certaines informations lorsque le sujet se concentre dessus. Les sorts de Détection active sont traités comme des Tests opposés, mettant aux prises l'Attribut Magie du lanceur d'une part et la Volonté de la cible d'autre part

**Passif** : un sens passif est tout simplement « en marche » et fournit toute sensation appropriée sans aucune sorte d'interprétation (à la manière de l'ouïe). Le personnage doit réussir son jet avec sa compétence Détection et doit égaler ou dépasser la difficulté du sort. Les autres effets éventuels sont indiqués dans les descriptions des sorts.

**Nom : Analyse d'objet**

Compétence : détection

Difficulté : 16

Effet : 3D en Recherche

Portée : Courte

Durée : 2 rounds

Précision : Ce sort permet au sujet d'analyser la fonction et le fonctionnement d'un appareil ou d'un équipement dans la zone d'effet du sens. Le lanceur doit obtenir assez de succès au Test de Lancement de sorts pour surpasser le ND. Une grosse marge de réussite donne au sujet un bonus pour l'utilisation de l'appareil tant que le sort est maintenu.

**Nom : Analyse de véracité**

Compétence : détection

Difficulté : 18

Effet : 3D en Enquête

Portée : Courte

Taille cible : zone (moyenne)

Durée : 2 rounds

Précision : Le sujet peut dire si les affirmations d'une cible sont véridiques ou non. Les demi-vérités ou les faits inexacts que la cible pense être la vérité ne sont pas détectés par ce sort. Le sort nécessite au moins une marge de

réussite faible pour déterminer la véracité des propos. Le sort ne fonctionne pas sur des documents écrits, ni au travers d'aucun intermédiaire technologique. Le sujet doit entendre l'affirmation en personne (la cible doit donc être à portée) pour savoir s'il s'agit ou non de la vérité.

**Nom : Clairaudience**

Compétence : détection

Difficulté : 15

Effet : 2D en Recherche

Portée : Courte

Taille cible : zone (moyenne)

Durée : 2 rounds

Précision : Le sujet peut entendre des sons au loin comme s'il était physiquement présent à l'endroit choisi dans la limite de la portée sensorielle du sort. Le « point d'écoute » peut être déplacé n'importe où ailleurs à l'intérieur du rayon de portée du sort. Lorsqu'il utilise Clairaudience, le sujet ne peut pas utiliser son ouïe ordinaire. Ce sort ne transmet pas les images visuelles, uniquement des sons (et seulement des sons dans la limite de la portée naturelle de l'ouïe du sujet : l'amplification auditive ne s'applique pas)

**Nom : Clairvoyance**

Compétence : détection

Difficulté : 15

Effet : 2D en Recherche

Portée : Courte

Taille cible : zone (moyenne)

Durée : 2 rounds

Précision : Le sujet peut voir des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un endroit choisi dans la limite de la portée du sort. Le « point d'observation » peut être déplacé n'importe où ailleurs à l'intérieur de la zone de portée du sens. Lorsqu'il utilise Clairvoyance, le sujet ne peut pas utiliser sa vue ordinaire ni la perception astrale. Ce sort ne transmet pas les sons, uniquement des images. Aucune des améliorations de vision dont dispose le sujet ne fonctionne avec ce sort, Les magiciens ne peuvent pas utiliser Clairvoyance pour atteindre des cibles avec un sort.

**Nom : Détection des ennemis**

Compétence : détection

Difficulté : 21

Effet : 4D en Recherche

Portée : Courte

Taille cible : zone (moyenne)

Durée : 2 rounds

Précision : Le sujet peut détecter, dans la limite de portée du sens, des cibles vivantes qui ont des intentions hostiles envers lui. Le sort ne détecte pas les pièges (puisqu'ils ne sont pas vivants), pas plus qu'il ne détecte quelqu'un sur le point de tirer au hasard sur une foule (l'hostilité n'est pas dirigée contre le sujet du sort). Le sort peut détecter des cibles préparant une embuscade ou autre type d'attaque surprise.

**Nom : Détection de forme de vie**

Compétence : détection

Difficulté : 15

Effet : 2D en Recherche

Portée : Courte

Taille cible : zone (moyenne)

Durée : 2 rounds

Précision : Le sujet peut détecter, dans la limite de portée du sens, des cibles vivantes qui ont des intentions hostiles envers lui. Le sort ne détecte pas les pièges (puisqu'ils ne sont pas vivants), pas plus qu'il ne détecte quelqu'un sur le point de tirer au hasard sur une foule (l'hostilité n'est pas dirigée contre le sujet du sort). Le sort peut détecter des cibles préparant une embuscade ou autre type d'attaque surprise.

**Nom : Détection d'un individu**

Compétence : détection

Difficulté : 15

Effet : 2D en Recherche

Portée : Courte

Taille cible : zone (moyenne)

Durée : 2 rounds

Précision : Le sujet peut détecter la présence d'un individu particulier n'importe où dans la zone d'effet du sens. Le magicien nomme l'individu lors du lancement : il doit connaître la cible ou l'avoir rencontré par le passé.

**Nom : Détection de la magie**

Compétence : détection

Difficulté : 15

Effet : 2D en Recherche

Portée : Courte

Taille cible : zone (moyenne)

Durée : 2 rounds

Précision : Le sujet peut détecter la présence de tous les focus, sorts, runes de garde, loges magiques et esprits dans la zone d'effet du sens. Le sort ne détecte pas les personnages ni les créatures éveillés, ni les signatures astrales, ni les effets des sorts permanents une fois qu'ils sont devenus permanents.

**Nom : Détection de [Objet]**

Compétence : détection

Difficulté : 7

Effet : 1D en Recherche

Portée : Contact

Taille cible : Zone (moyenne)

Durée : 2 rounds

Précision : Le sujet détecte tous les objets du type spécifié dans la zone d'effet du sens et connaît leur nombre ainsi que leurs positions respectives. Chaque type d'objet nécessite un sort séparé (Détection des armes à feu, Détection des ordinateurs, Détection des explosifs, etc.).

**Nom : Détection de vie**

Compétence : détection

Difficulté : 10

Effet : 2D en Recherche

Portée : Contact

Taille cible : Zone (moyenne)

Durée : 2 rounds

Précision : Le sujet détecte tous les êtres vivants (mais pas les esprits) présents dans la zone d'effet du sens et connaît leur nombre et leurs positions respectives. Au milieu d'une foule, le sort est virtuellement inutile, ne montrant qu'une masse floue de taches diverses

**Nom : Lien mental**

Compétence : détection

Difficulté : 9

Effet : 2D en Enquête

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : 2 rounds

Précision : Lien mental permet au lanceur et à un sujet volontaire de de converser par la pensée, d'échanger des émotions et des images mentales. Un succès suffit pour établir le lien. Le sujet doit rester à portée du lanceur de sort pour que le Lien mental fonctionne.

**Nom : Sens du combat**

Compétence : détection

Difficulté : 16

Effet : 2D en Perception

Taille cible : Zone (moyenne)

Durée : 2 rounds

Précision : Le subconscient du sujet peut analyser le combat et d'autres situations dangereuses dans la limite de portée du sens, et ainsi pressentir les événements une fraction de seconde avant qu'ils ne se produisent. Chaque succès au Test de Lancement de sorts ajoute 1 dé à la Réaction du sujet pour les Tests de Surprise et pour se défendre contre les attaques à distance et de mêlée pendant toute la durée du sort.

**Nom : Sonde mentale**

Compétence : détection

Difficulté : 14

Effet : 2D en Enquête

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Durée : 2 rounds

Précision : Ce sort permet au sujet de sonder télépathiquement l'esprit d'une cible précise (choisie au moment du lancement du sort) présente dans la zone d'effet du sort. La cible est consciente qu'elle est en train d'être sondée, bien qu'elle ne sache pas nécessairement d'où vient le sort. Si le lanceur obtient au moins un succès, consultez la Table des résultats de la sonde mentale pour connaître les informations obtenues.

Le sujet peut rechercher une information par round. Des utilisations supplémentaires de Sonde mentale contre la même cible, dans un délai d'un nombre d'heures égal à la Volonté de la cible, se font avec -2D par tentative de lancement de sorts préalable.

### 1.3 Santé

Les sorts de Santé peuvent soigner les blessures physiques, guérir les maladies (ou les infliger), neutraliser des poisons ou des drogues (ou imiter leurs effets), ainsi que modifier des attributs. Aucune technique connue de la magie ne peut actuellement gommer les Dommages étourdissants ou guérir des problèmes psychologiques.

*Soigner des personnages avec implants : les personnages implantés sont plus difficiles à soigner, car les implants (ou autres dommages) perturbent le métabolisme de leurs corps. En termes de jeu, cela signifie qu'un modificateur de -1D par implants du sujet s'applique au test de lancement de sorts.*

*Sorts de Santé négatifs : les sorts qui affectent négativement un personnage nécessitent un test opposé, opposant la Magie/Chaman du personnage contre la Volonté/Vigueur de la cible*

#### **Nom : Antidote**

Compétence : Santé

Difficulté : 10

Effet : 2D en Résistance

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort aide un sujet empoisonné à combattre une toxine. Il doit être appliqué avant que la toxine n'inflige des dommages (même si un sort d'Antidote appliqué après coup peut apaiser certains effets secondaires, si le meneur de jeu le décide).

#### **Nom : Augmentation de [Attribut]**

Compétence : Santé

Difficulté : 10+(6\*1D supplémentaires)

Effet : 1+XD en [Attribut]

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort augmente un attribut (naturel ou augmenté) d'un sujet volontaire. Il existe une version de ce sort pour chaque Attribut, mais pas pour les Attributs spéciaux (Magie, Chaman). Le joueur choisit de combien il voudra augmenter son Attribut avant le lancer. Chaque attribut ne peut être affecté que par un seul sort d'Augmentation d'Attribut à la fois.

*Remarque : Augmentation d'Attribut peut affecter d'autres attributs dérivés (Augmentation de Vigueur affecte également la Résistance, par exemple, tandis qu'Augmentation de Perception ajoutera des dés à Survie du personnage pendant toute la durée du sort).*

#### **Nom : Augmentation des réflexes**

Compétence : Santé

Difficulté : 10+(6\*1D supplémentaires)

Effet : 1+XD en Perception

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort augmente la Perception d'un sujet volontaire. Chaque niveau d'augmentation ajoute +1D à la Perception. Le lanceur doit atteindre un certain seuil pour chaque niveau. Le joueur choisit de combien il voudra augmenter son Initiative avant le lancer.

#### **Nom : Diminution de [Attribut]**

Compétence : Santé

Difficulté : 10+(6\*1D supplémentaires)

Effet : -1+(-XD) en [Attribut]

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort diminue un attribut (naturel ou augmenté) d'un sujet volontaire. Il existe une version de ce sort pour chaque Attribut, mais pas pour les Attributs spéciaux (Magie, Chaman). Le joueur choisit de combien il voudra augmenter son Attribut avant le lancer. La cible résiste au sort en utilisant l'attribut affecté. Si le lanceur l'emporte, l'attribut est réduit du nombre de dés adéquat. Si un Attribut physique est réduit à 0, la victime est incapacitée ou paralysée. Si un Attribut mental est réduit à 0, la victime déambule, l'esprit vide et confus.



*Remarque : Diminution d'Attribut peut affecter d'autres attributs dérivés (Diminution de Vigueur affecte également la Résistance, par exemple, tandis qu'une diminution de Perception retirera des dés à Survie du personnage pendant toute la durée du sort).*

**Nom : Désintoxication**

Compétence : Santé

Difficulté : 10

Effet : 2D en Résistance

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Désintoxication soulage les effets secondaires d'une drogue ou d'un poison. Le sort ne guérit ni ne prémunit des dommages infligés par des toxines, mais il élimine tout effet secondaire qu'elles peuvent avoir sur la victime (vertiges, hallucinations, nausée, douleur, etc.). Désintoxication est le remède idéal à la gueule de bois pour ceux qui peuvent se le permettre.

**Nom : Hibernation**

Compétence : Santé

Difficulté : 10+(6\*1D supplémentaires)

Effet : -1+(-XD) en Vigueur

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Le lanceur doit toucher un sujet volontaire ou inconscient. Le sort place le sujet dans une forme d'animation suspendue. Le joueur choisit de combien il voudra diminuer la Vigueur de la personne avant le lancer. Un tel sujet isolé dans une chambre disposant d'assez d'air pour le maintenir en vie pendant une journée pourrait tenir (1+X) jours.

**Nom : Oxygénation**

Compétence : Santé

Difficulté : 10

Effet : 2D en Résistance

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort enrichit en oxygène le sang d'un sujet volontaire, fournissant des dés de Résistance supplémentaires pour résister à la suffocation, la strangulation, aux effets de gaz inhalés ou toute autre méthode pour priver le sang d'oxygène. Le sort permet également au sujet de respirer sous l'eau.

**Nom : Prophylaxie**

Compétence : Santé

Difficulté : 7

Effet : 1D en Résistance

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort procure des dés supplémentaires à un sujet volontaire pour résister à l'infection, aux drogues ou aux toxines. Le sort ne fait pas de distinction entre les drogues nocives et celles qui sont bénéfiques, donc le sujet résiste également aux médicaments et autres drogues bénéfiques tant qu'il est sous l'effet du sort. Deux marges de succès (10+) ou plus empêchent le sujet d'être affecté par l'alcool tant qu'il est sous l'effet de ce sort.

**Nom : Résistance à la douleur**

Compétence : Santé

Difficulté : 10

Effet : baisse les malus dus aux Dommages physiques et Étourdissants

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : Instantanée

Précision : Ce sort permet au sujet d'ignorer la douleur des blessures, en réduisant les pénalités de Dommages physiques ou étourdissants. Il ne supprime pas les dommages, il n'élimine que les modificateurs. Résistance à la douleur ne peut être utilisé qu'une fois sur une blessure donnée. Si toutes les cases du compteur sont remplies, le

Le sort est « permanent » dans le sens où l'accroissement des endorphines ne se dissipe pas. Si les dommages du sujet dépassent le niveau auquel le patient est en mesure de « résister » ou si les blessures existantes sont guéries, le sort prend fin.

**Nom : Soin de maladie**

Compétence : Santé  
Difficulté : 10  
Effet : 2D en Résistance  
Portée : Contact  
Taille cible : Personne  
Temps préparation : 2rd  
Durée : Instantanée

Précision : Ce sort s'utilise n'importe quand après l'infection pour aider un patient à se remettre d'une maladie. Le personnage infecté bénéficie d'un nombre de dés supplémentaire à son test de Résistance. Celui-ci ne soigne aucun dommage déjà infligé par la maladie (il faut un sort de Soins en plus pour ça). Chaque marge de réussite (+5) peut être utilisée pour réduire le temps de préparation dont le sort a besoin pour devenir permanent.  
*Remarque : Un personnage ne peut être soigné magiquement qu'une fois par blessure.*

**Nom : Soins**

Compétence : Santé  
Difficulté : 16  
Effet : Diminue de 1 cran le compteur de Dommages physiques  
Portée : Contact  
Taille cible : Personne  
Temps préparation : 2rd  
Durée : Instantanée

Précision : Soins répare les blessures physiques. Chaque marge de réussite (+5) peut être utilisée pour réduire le temps de préparation dont le sort a besoin pour devenir permanent, et/ou le nombre de cases de Dommages physiques réduites. Les marges de réussite peuvent être réparties entre le soin et la réduction du temps, au choix du lanceur.

*Remarque : Un personnage ne peut être soigné magiquement qu'une fois par blessure.*

**Nom : Stabilisation**

Compétence : Santé  
Difficulté : 12  
Effet : Stabilise la cible à 1 seuil de Dommages physiques de la mort  
Portée : Contact  
Taille cible : Personne  
Durée : 2rd avant stabilisation

Précision : Lorsqu'il est appliqué à un personnage dont le compteur de Dommages physiques est rempli, ce sort stabilise toutes les fonctions vitales du personnage et l'empêche de mourir. Le temps complet pour que le sort devienne permanent doit s'écouler avant que le personnage ne soit stabilisé. S'il est réussi, le sort empêche le personnage d'encaisser davantage de dommages.

## 1.4 Illusion

Aussi réalistes soient-ils, les sorts d'Illusion ne causent jamais directement de blessures permanentes. Ils peuvent provoquer des distractions, des pertes d'équilibre ou d'orientation voire des symptômes comme la nausée ou la douleur. Tous ces effets s'évanouissent dès que le lanceur met fin à l'illusion. Les illusions peuvent évidemment blesser quelqu'un en manipulant les sens, de sorte qu'une victime déambule au milieu de la circulation ou tombe d'un immeuble par exemple, mais elles ne peuvent pas causer de dommages directement.

**Nom : Chut**

Compétence : Illusion  
Difficulté : 18+(6\*1D supplémentaires)  
Effet : -1+(-XD) en Perception (ouïe)  
Portée : Courte  
Zone ciblée : Zone (Moyenne)  
Durée : 5 rounds

Précision : Ce sort crée une zone qui atténue le son. Le joueur choisit de combien il voudra diminuer l'Attribut avant le lancer. La cible résiste au sort en utilisant la Volonté. Si le lanceur l'emporte, l'attribut est réduit du nombre de dés adéquat. Les attaques soniques depuis et en direction de la zone d'effet, ainsi que les pouvoirs de créatures utilisant un moyen sonore sont affectés. Quiconque tente d'entendre un son de l'intérieur ou à travers la zone de silence doit d'abord réussir un test de Volonté pour résister au sort.

*Remarque : Chut est un sort mana et n'affecte donc que les êtres vivants et les attaques soniques magiques.*

**Nom : Silence**

Compétence : Illusion  
Difficulté : 18+(6\*1D supplémentaires)  
Effet : -1+(-XD) en Perception (toutes)

Portée : Courte

Zone ciblée : Zone (Moyenne)

Durée : 5 rounds

Précision : Ce sort crée une zone qui atténue le son. Le joueur choisit de combien il voudra diminuer l'Attribut avant le lancer. La cible résiste au sort en utilisant la Volonté. Si le lanceur l'emporte, l'attribut est réduit du nombre de dés adéquat. Les attaques soniques depuis et en direction de la zone d'effet, ainsi que les pouvoirs de créatures utilisant un moyen sonore sont affectés. Quiconque tente d'entendre un son de l'intérieur ou à travers la zone de silence doit d'abord réussir un test de Volonté pour résister au sort.

*Remarque : Silence est un sort mana et n'affecte donc que les êtres vivants et les attaques soniques magiques.*

**Nom : Silence**

Compétence : Illusion

Difficulté : 21

Effet : +2D en Sécurité

Portée : Moyenne

Zone ciblée : Zone (Moyenne)

Durée : 3 rounds

Précision : Silence affecte les appareils technologiques et s'avère utile pour brouiller les alarmes, les appareils de détection, les sonars et les communications tactiques, ainsi que les armes soniques technologiques.

**Nom : Confusion**

Compétence : Illusion

Difficulté : 9

Effet : -1D en Volonté

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Durée : 3rd

Précision : Ce sort produit une tempête de sensations et d'images contradictoires pour plonger les sens dans la confusion. Chaque marge de réussite (+5) peut être utilisée pour augmenter la durée de 1rd, ou le malus aux dés.

**Nom : Confusion de masse**

Compétence : Illusion

Difficulté : 13

Effet : -1D en Volonté

Portée : Courte

Taille cible : Zone (Moyenne)

Durée : 3rd

Précision : Ce sort produit une tempête de sensations et d'images contradictoires pour plonger les sens dans la confusion. Chaque marge de réussite (+5) peut être utilisée pour augmenter la durée de 1rd, ou le malus aux dés.

**Nom : Chaos électronique**

Compétence : Illusion

Difficulté : 9

Effet : +1D en Ingénierie

Portée : Courte

Taille cible : Objet

Durée : 3rd

Précision : ce sort affecte les systèmes technologiques et les appareils de détection qui deviennent incontrôlables et erratiques.

**Nom : Chaos électronique de masse**

Compétence : Illusion

Difficulté : 13

Effet : +1D en Ingénierie

Portée : Courte

Taille cible : Zone (Moyenne)

Durée : 3rd

Précision : ce sort affecte les systèmes technologiques et les appareils de détection qui deviennent incontrôlables et erratiques.

**Nom : Furtivité**

Compétence : Illusion

Difficulté : 7

Effet : +2D en Discrétion

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : 3rd

Précision : Furtivité rend le sujet moins audible pour une ouïe normale (amplification auditive comprise). Le sujet se déplace silencieusement. Les choses que le sujet ne touche pas directement sont toujours susceptibles de faire du bruit, donc un personnage sous l'effet du sort Furtivité ne fera aucun bruit en frappant à une porte, mais la porte peut faire du bruit en tombant au sol ou contre un mur si elle est enfoncée.

Ceux qui veulent réussir à repérer le sujet doivent d'abord réussir un jet de Perception en opposition à la Discrétion de la cible.

**Nom : Illusion**

Compétence : Illusion

Difficulté : 12

Effet : +1D en Prestidigitation

Portée : Courte

Taille cible : Zone (Moyenne)

Durée : 2rd

Précision : Ce sort de zone crée l'illusion convaincante d'un objet, d'une créature ou d'une scène que le lanceur souhaite évoquer. Il peut créer l'illusion de tout ce qu'a vu auparavant le lanceur, que ce soit une simple fleur ou un dragon crachant le feu, voire un créditube, tant que l'illusion n'est pas plus grande que la zone d'effet du sort.

Pour ne pas être berné par l'illusion, il faut d'abord réussir à résister au sort en lançant en opposition la Prestidigitation contre la Volonté de la (des) cible(s) affectée(s).

Remarque : Illusion n'affecte que les êtres vivants

**Nom : Illusion tridéo**

Compétence : Illusion

Difficulté : 15

Effet : +1D en Prestidigitation

Portée : Courte

Taille cible : Zone (Moyenne)

Durée : 2rd

Précision : Ce sort de zone crée l'illusion convaincante d'un objet, d'une créature ou d'une scène que le lanceur souhaite évoquer. Il peut créer l'illusion de tout ce qu'a vu auparavant le lanceur, que ce soit une simple fleur ou un dragon crachant le feu, voire un créditube, tant que l'illusion n'est pas plus grande que la zone d'effet du sort.

Pour ne pas être berné par l'illusion, il faut d'abord réussir à résister au sort en lançant en opposition la Prestidigitation contre la Volonté de la (des) cible(s) affectée(s).

Remarque : Illusion tridéo affecte les êtres vivants et les senseurs technologiques.

**Nom : Invisibilité**

Compétence : Illusion

Difficulté : 11

Effet : +2D en Discrétion

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Durée : 3rd

Précision : Ce sort affecte l'esprit des observateurs, et rend le sujet plus difficile à détecter par les sens visuels normaux (y compris la vision nocturne, thermographique et autres sens se basant sur le spectre visuel). Le sujet est complètement tangible et décelable par les autres sens (l'ouïe, l'odorat, le toucher, etc.). Son aura est toujours visible en perception astrale.

Le sujet peut éviter de se faire repérer s'il remporte un test de Discrétion contre la Volonté de l'observateur. Un personnage invisible peut toujours être détecté par des moyens autres que visuels, comme l'ouïe ou l'odorat.

Les attaques contre des cibles invisibles subissent un malus aux dés si l'attaquant est incapable de voir ou de détecter d'une autre manière le sujet du sort.

**Nom : Masque**

Compétence : Illusion

Difficulté : 7

Effet : +2D en Prestidigitation

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : 2rd

Précision : Le sort de Masque nécessite que le lanceur touche le sujet. Le sujet prend une apparence différente (de taille et corpulence similaire) choisie par le lanceur. Le sort altère la voix, l'odeur et les autres caractéristiques physiques du sujet.

Pour percer le déguisement, il est impératif de résister au sort. Effectuez un seul test de Volonté pour ceux qui voudraient tenter d'y résister.

**Nom : Masque physique**

Compétence : Illusion

Difficulté : 7

Effet : +2D en Ingénierie

Portée : Contact

Taille cible : Objet

Durée : 2rd

Précision : Le sort de Masque physique nécessite que le lanceur touche l'objet. Ce sort crée une illusion qui affecte les senseurs technologiques.

**Nom : Masque physique**

Compétence : Illusion

Difficulté : 7

Effet : +2D en Ingénierie

Portée : Contact

Taille cible : Objet

Durée : 2rd

Précision : Le sort de Masque physique nécessite que le lanceur touche l'objet. Ce sort crée une illusion qui affecte les senseurs technologiques.

**Nom : Spectacle**

Compétence : Illusion

Difficulté : 12

Effet : +1D en Prestidigitation

Portée : Courte

Taille cible : Zone (Moyenne)

Durée : 2rd

Précision : Ce sort de zone crée des illusions évidentes mais néanmoins distrayantes. Les marges de réussite (+5) au test de lancement du sort mesurent la créativité et l'intérêt du public pour cette illusion. Le lanceur peut reproduire tout ce qu'il peut imaginer ou recréer quelque chose qu'il a déjà vécu. Le meneur de jeu peut demander des marges de succès supplémentaires pour l'obtention de certains détails. Spectacle affecte l'esprit des sujets et ne peut être enregistré par des senseurs sans vie.

Remarque : Ces sorts sont utilisés pour le divertissement autant que pour l'art. L'industrie du spectacle utilise des illusionnistes comme « magiciens spécialistes des effets spéciaux », littéralement. Les designers et artistes magiques œuvrent pour créer de nouveaux effets qui raviront les spectateurs, y compris des effets qui ne pourraient pas être vécus dans notre monde réel. Seuls les nantis peuvent se permettre de vivre « en live » les expériences uniques qu'offrent de tels lanceurs de sort.

## 1.5 Manipulation

Les sorts de Manipulation contrôlent, animent ou transforment la matière et l'énergie.

**Nom : Armure (physique)**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 9

Effet : Protection physique : 1D

Portée : Soi-même

Taille cible : Personne

Durée : 5 rounds (+3)

Précision : Ce sort crée un champ miroitant d'énergie magique autour du sujet qui le protège contre les Dommages physiques. Il procure au sujet une Armure (cumulable avec toute protection portée) égale à 1D plus le nombre de marges de succès (+5) obtenues.

**Nom : Barrière mana**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 12

Effet : Protection magique : 1D

Portée : Courte

Taille cible : Zone (petite)

Durée : 2 rounds

Précision : Barrière mana crée une barrière invisible d'énergie magique d'une Armure égale à 1D plus le nombre de marges de succès (+5) obtenues. Cette barrière ne bloque ni les êtres vivants, ni les objets physiques, mais uniquement les esprits, les focus, les entités duales et les sorts. Si le sort est lancé dans le plan astral, il bloque aussi les formes astrales et réduit la visibilité. Toute cible d'un sort située de l'autre côté de la Barrière mana reçoit un bonus de 1D pour la résistance au sort égal à la Puissance de la barrière.

**Nom : Barrière physique**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 12

Effet : Protection physique : 1D

Portée : Courte

Taille cible : Zone (petite)

Durée : 2 rounds

Précision : Ce sort crée un champ de force translucide et miroitant possédant 1D d'Armure plus le nombre de marges de succès (+5) obtenues. Le lanceur peut donner à la barrière la forme d'un dôme d'un rayon et d'une hauteur égaux au rayon normal du sort. Il peut également donner à la barrière la forme d'un mur d'une hauteur et d'une longueur égale à la puissance du sort. Le lanceur peut ajuster la taille de la barrière de la même manière qu'il ajuste le rayon d'un sort de zone.

Barrière physique crée un mur physique. Tout ce qui est au moins aussi petit qu'une molécule peut traverser la barrière, air et autres gaz compris. Pour tout ce qui est plus gros, considérez la barrière comme un mur physique standard. Les attaques au travers d'une barrière ont un malus de visibilité de -1 en Perception et en dégâts. La barrière ne gêne pas les sorts. La barrière peut être détruite par des attaques physiques, mais tant qu'elle est maintenue, elle régénère ses dommages à la fin du tour. Si la barrière est forcée, cependant, elle s'effondre et le sort prend fin. Barrière physique ne peut pas être utilisée dans le plan astral.

**Nom : Changeforme**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 12

Effet : Métamorphose en créature normale

Portée : Contact

Taille cible : Personne

Durée : 2 rounds

Précision : Changeforme transforme un sujet volontaire en une créature normale (pas paranormale), tout en laissant au sujet sa conscience humaine. Le sujet ne peut prendre que la forme d'une créature dont la Vigueur de base n'est que de 2D supérieure ou inférieure à la sienne. Consultez la section sur les Animaux, p. 78, pour obtenir les Attributs physiques du sujet sous forme animale. Ajoutez 1 aux indices de base des attributs pour chaque marge de réussites (+5) par le lanceur. Les Attributs mentaux du sujet ne changent pas.

Ce sort ne transforme ni les vêtements ni l'équipement. Les magiciens sous forme animale peuvent toujours lancer des sorts, mais ne peuvent pas accomplir de tâches nécessitant la parole.

**Nom : Combustion (physique)**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 11

Effet : 1D dégâts feu

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Durée : maintenu 2rd, puis permanent

Précision : Le sort Combustion accélère l'agitation moléculaire de la cible, au point qu'elle prend feu lorsque le sort devient permanent. Le lanceur doit maintenir son sort pendant 2rd, et une fois que l'objet a pris feu, il brûle normalement jusqu'à ce qu'il soit consumé ou qu'il soit éteint. Ajoutez 1D aux dégâts pour chaque marge de réussites (+5) du lanceur.

Contre les cibles vivantes, traitez Combustion comme un test opposé de Magie contre Vigueur. Si le lanceur l'emporte, Combustion enveloppe une cible vivante de chaleur et de flammes dès qu'il est devenu permanent, et infligeant XD6 de Dommages dus au feu dès le premier Tour de combat. Les dommages infligés augmentent d'une case à chaque tour suivant. Résolez les dommages à la fin de chaque Tour de combat en effectuant un test de résistance aux Dommages en utilisant la Vigueur de la victime + son Armure. Les munitions et explosifs portés par la victime peuvent exploser. Le meneur de jeu peut réduire la Puissance du feu en fonction des efforts faits pour l'éteindre.

**Nom : Contrôle**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 23

Effet : Contrôle les pensées et les actions de la cible

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Durée : 2 rounds

Précision : Le lanceur de ce sort contrôle les actions physiques (compétences, sorts...) et mentales (émotions,...) d'une cible comme un marionnettiste tire les ficelles de sa poupée. Le lanceur de sort doit réussir un jet de Magie opposé à la Volonté de la cible à chaque ordre donné. Un échec libère la cible de l'emprise de la manipulation. Contrôler un personnage ciblé nécessite que le lanceur dépense son round ; lorsque la victime n'est pas contrôlée directement, elle peut agir normalement. La cible ressent une émotion irrésistible choisie par le lanceur de sort

(comme de l'amour, de la haine, de la peur, de la joie, de la tristesse, etc.). La cible est persuadée de la sincérité des sentiments qui l'étreignent, mais n'en devient pas pour autant stupide. Une cible qui agit en accord avec l'émotion (combattre sous le coup de la colère ou de la haine, par exemple) ne subit aucune pénalité. Si la cible entreprend une action sans rapport avec l'émotion (essayer de conduire pendant un fou rire), elle subit un modificateur -1D à cause de la distraction

**Nom : Couche de glace**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 20

Effet : Les personnages glissent sur la couche de glace, les véhicules dérapent...

Portée : Moyenne

Taille cible : zone (moyenne)

Durée : 2 rounds

Précision : Ce sort crée une couche de glace glissante sur une surface égale à la zone d'effet. Les personnages traversant cette couche de glace doivent réussir un test d'Acrobatie (15) du lanceur pour éviter de tomber au sol. Les véhicules doivent effectuer un test de Pilotage (15). La couche fond au rythme de 1 mètre carré par minute à température ambiante normale.

**Nom : Doigts télékinésiques**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 12

Effet : +1D en Prestidigitation

Portée : Moyenne

Taille cible : Objet

Durée : 2 rounds

Précision : Doigts Télékinésiques crée un effet psychokinésique semblable à des « mains invisibles » pouvant saisir ou manipuler des objets. Les marges de réussite (+5) deviennent la Coordination et la Vigueur du sort. Le lanceur peut utiliser des compétences à distance avec Doigts télékinésiques, mais tous les tests subissent un modificateur de réserve de dés de -2pips à cause des problèmes de coordination dans les gestes. Même de simples actions, comme ramasser une pièce, peuvent nécessiter un test de Prestidigitation, à la discrétion du meneur de jeu.

Le lanceur peut se battre, crocheter une serrure ou accomplir n'importe quelle autre action, en utilisant les Doigts télékinésiques comme de véritables mains. Le sort peut atteindre tout point visible par le lanceur et Clairvoyance ou des appareils de vision à distance peuvent être utilisés pour avoir une meilleure vue sur la scène tant qu'elle est dans le champ de vision normal du lanceur. Ce son s'avère très pratique pour désamorcer des bombes et accomplir toutes sortes de travaux dangereux, tout en restant à une distance confortable.

**Nom : Influence (Mentale)**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 21

Effet : Ancre une idée dans la tête de la cible

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Durée : 2 rounds

Précision : Ce sort ancre une suggestion dans l'esprit de la victime, comme un puissant ordre post-hypnotique. Le sujet suivra cette suggestion comme s'il s'agissait de sa propre idée, qui disparaîtra ensuite. Si on le confronte à l'absurdité de la suggestion, le sujet peut effectuer un test de Volonté pour la surmonter. Le lanceur peut également annuler la suggestion à tout moment.

**Nom : Lévitacion**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 11

Effet : Permet de faire léviter une masse de 200kg

Portée : Courte

Taille cible : Personne, Objet

Durée : 2 rounds

Précision : Lévitacion permet au lanceur de soulever par télékinésie une personne ou un objet et de le déplacer. Le lanceur du sort ajoute 200 kg par marge de réussite (+5). Le sujet du sort peut être déplacé n'importe où dans le champ de vision du lanceur avec une Vitesse de déplacement normale x les marges de réussite excédentaires au lancement du sort, en mètres par tour.

Les objets projetés peuvent être gérés par un test de Tir), et infligent un nombre de cases de Dommages étourdissants déterminée par le meneur de jeu (des objets particulièrement coupant ou dangereux peuvent faire des Dommages physiques, toujours à la discrétion du meneur de jeu).

Si le lanceur tente de soulever un objet tenu par un être vivant, effectuez un Test opposé Magie contre la Vigueur de l'être vivant. Le lanceur doit obtenir au moins 1 succès excédentaire pour arracher l'objet. Si le lanceur tente de soulever un être vivant qui n'est pas consentant, le Test Opposé utilise la Volonté de la cible. Vous pouvez utiliser ce sort sur vous-même, si vous le désirez.

**Nom : Liquéfaction**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 11

Effet : Liquéfie la cible et lui offre une Armure améliorée (1+1/MdR)

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Durée : 2 rounds

Précision : Liquéfaction transforme les tissus vivants en une substance visqueuse et collante. Le lanceur doit remporter un test opposé de Magie contre la Volonté. De plus, la Magie du lanceur doit être supérieure ou égale à la Vigueur de la cible. Les matériaux qui ne sont pas vivants - vêtements, équipement et implants de cyberware compris - ne sont pas affectés. La cible n'est pas consciente tant qu'elle sous l'effet du sort et tous dommages subis par la forme liquéfiée affectent la cible normalement. La cible liquéfiée a une Armure de 1 + Marges de réussite (+5) du sort.

**Nom : Lumière**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 15

Effet : Annule la perte de 1D en Perception dans l'obscurité

Portée : Courte

Taille cible : Zone (Moyenne)

Durée : 2 rounds

Précision : Ce sort crée un point de lumière mobile, éclairant une zone. Le sort ne peut pas être utilisé pour aveugler, mais annule les modificateurs de visibilité éventuels dus à l'obscurité. Chaque Marges de réussite (+5) au test de lancement du sort annule un malus de 1D en Perception.

**Nom : Pétrification**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 11

Effet : Pétrifie la cible et lui offre une Armure améliorée (1+1/MdR)

Portée : Courte

Taille cible : Personne

Durée : 2 rounds

Précision : Pétrification transforme les tissus vivants en carbonate de calcium, d'aspect semblable à la pierre. Le lanceur doit remporter un test opposé de Magie contre la Volonté. De plus, la Magie du lanceur doit être supérieure ou égale à la Vigueur de la cible. Les matériaux qui ne sont pas vivants - vêtements, équipement et implants de cyberware compris - ne sont pas affectés. La cible n'est pas consciente tant qu'elle sous l'effet du sort et tous dommages subis par la forme pétrifiée affectent la cible normalement. La cible liquéfiée a une Armure de 1 + Marges de réussite (+5) du sort.

**Nom : Poltergeist**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 15

Effet : Soulève tous les petits objets (1 kg au maximum) se trouvant dans la zone d'effet du sort et les fait virevolter dans tous les sens

Portée : Courte

Taille cible : Moyenne

Durée : 2 rounds

Précision : Poltergeist soulève tous les petits objets (1 kg au maximum) se trouvant dans la zone d'effet du sort et les fait virevolter dans tous les sens. Ce bazar impose un malus de visibilité de -2pips dans la zone à toutes les jets de dés. Le sort inflige à chaque Tour de combat 1 cases de Dommages étourdissants auquel on résiste avec Agilité ou Résistance à tous ceux qui se trouvent dans la zone, et qui se prennent des débris volants dans la figure. Poltergeist peut infliger davantage de dommages dans des endroits encombrés, voire des Dommages physiques si le meneur de jeu estime que les objets en question sont suffisamment dangereux (débris de verre et clous, par

**Nom : Projectile**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 14

Effet : Permet de projeter par la pensée une masse de Magie kg

Portée : Moyenne

Taille cible : Objet

Durée : 2 rounds



Précision : Ce sort projette par télékinésie un objet pesant au maximum Magie kilogrammes sur une cible désignée, avec une valeur de Dommages physiques de 1D + 1D par Marges de réussite (+5) du sort. Traitez le test de projection comme un test de Tir.

**Nom : Ténèbres**

Compétence : Manipulation

Difficulté : 15

Effet : Fais perdre de 1D en Perception par obscurité

Portée : Courte

Taille cible : Zone (Moyenne)

Durée : 2 rounds

Précision : Ce sort crée un point de lumière mobile, éclairant une zone. Le sort ne peut pas être utilisé pour aveugler, mais annule les modificateurs de visibilité éventuels dus à l'obscurité. Chaque Marges de réussite (+5) au test de lancement du sort ajoute un malus de 1D en Perception.

## 1.6 Invocation d'Esprits

### 1.6.1 LES ESPRITS

#### • *Six types*

Nous vous présentons ici six types d'esprits, parmi les plus courants. Bien qu'ils ne représentent pas la totalité des esprits existant dans le Sixième monde, ils sont les plus courants. Voici les esprits invoqués par les suivants des traditions hermétiques et chamaniques : air, bêtes, eau, feu, homme et terre.

Les **magiciens hermétiques** invoquent les éléments de base du monde : **air, eau, feu et terre, ainsi que les esprits de l'homme**. Les **chamans** invoquent ce qu'ils voient comme les esprits de la nature : **air, bêtes, eau, homme et terre**. Un esprit chamanique des nuages et des tempêtes a les mêmes caractéristiques en termes de jeu qu'un élémentaire d'air invoqué par un mage. Ce sont des esprits différents aux yeux des magiciens qui les ont invoqués, mais leurs pouvoirs et capacités restent les mêmes.

**Les attributs et les pouvoirs des esprits sont détaillés en Annexe.**

#### • *Les formes des esprits*

La forme naturelle d'un esprit est sa forme astrale. La plupart des esprits ont le pouvoir de Matérialisation, ce qui leur permet de créer une forme physique. **Passer d'une forme à une autre est une Action complexe (1rd) pour l'esprit.**

Sous forme astrale, un esprit existe entièrement dans l'espace astral. Tous les attributs astraux de l'esprit sont égaux à sa Puissance. De tels esprits suivent toutes les règles normales de formes astrales. Tant qu'ils sont sous forme astrale, les esprits ne peuvent rendre que des services qui n'affectent que le plan astral ou qui affectent directement leur invocateur via le lien magique qui les unit. Les esprits astraux peuvent également se manifester de la même manière que des magiciens en projection et nombre d'entre eux se manifester sous cette forme plutôt que de se matérialiser quand ils ont besoin d'interagir avec une personne physique.

Les esprits utilisent le pouvoir de Matérialisation pour prendre une forme physique lorsqu'ils doivent utiliser un pouvoir sur une cible qui n'est pas présente dans l'espace astral. Les esprits physiques ont des Attributs physiques déterminés par leurs descriptions individuelles (voir Annexe). Les esprits sous forme physique sont en fait de nature duelle, interagissant avec les plans physiques et astraux simultanément. Les esprits n'aiment pas prendre une forme physique, car cela les rend vulnérables aux attaques physiques.

En règle générale, les formes spirituelles sont de tailles métahumaines ou plus petites, ont une apparence éthérée ou semblent venir d'un autre monde (impossible de les confondre avec de véritables personnes). Les formes physiques matérialisées ne sont pas sujettes à la gravité, bien que la majeure partie des esprits (à l'exception des esprits de l'air) reste au sol ou proche de lui (parfois en restant en suspension ou en flottant).

#### • *Le combat avec les esprits*

Le combat avec les esprits suit les règles normales du combat physique. Les esprits astraux utilisent leur Puissance pour les combats sur le plan astral ; les esprits physiques utilisent leurs attributs physiques. Il est très difficile pour des personnages non magiques d'attaquer et d'atteindre un esprit physique. Seuls ceux qui sont vraiment courageux, inspirés ou fous ont suffisamment de force de caractère pour être capables par leurs attaques d'affecter un esprit. Les esprits physiques ont le pouvoir **d'immunité aux armes normales (voir Annexe), leur procurant une armure renforcée contre toutes les attaques**. Les esprits particulièrement puissants sont ainsi virtuellement immunisés à la plupart des attaques physiques. Un esprit sous forme physique peut utiliser ses pouvoirs contre toutes les cibles qui se trouvent dans son champ de vision.

Si toutes les cases du compteur de dégâts physiques d'un esprit sont remplies, cet esprit est dissipé et renvoyé dans son métaplan d'origine. Tous les services encore dus par l'esprit sont perdus.

- **Le lien esprit/invocateur**

Un lien télépathique existe entre un esprit et son invocateur, à tout moment. Cela permet à l'esprit de communiquer avec son invocateur depuis l'espace astral sans se révéler. Ce lien permet également la communication à distance, bien qu'elle ne s'étende pas aux métaplans. De cette manière, un invocateur saura si un esprit qu'il a invoqué a été dissipé, tout comme il sentira la perte du lien mental.

- **Les services rendus par les esprits**

La manière dont un esprit aide un magicien est mesurée en termes de **services**. Un service est une tâche unique et continue que l'invocateur exige d'un esprit ou dont il lui fait la requête (selon sa tradition) ; **le nombre de services obtenus dépend du nombre marges de réussites (+5) que le magicien obtient à son Test d'Invocation (Moyen)**. Un esprit accomplira les services qu'il doit jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil. A ce moment, quel que soient les services encore dus ou ce qu'il était en train de faire, l'esprit partira pour retourner chez lui dans les profondeurs de l'espace astral.

L'utilisation continuelle d'un pouvoir ne compte que pour un service. Un esprit peut utiliser ses pouvoirs sur une cible individuelle ou un groupe, selon le pouvoir. Si les paramètres d'un service sont modifiés, par exemple si on demandait à l'esprit d'augmenter le nombre de cibles de son pouvoir de Furtivité, un autre service est utilisé. L'emploi de pouvoirs ou de capacités de combat par un esprit pour le compte de son invocateur ne compte que comme un service, quel que soit le nombre d'ennemis impliqués.

Les esprits sous forme physique peuvent également accomplir n'importe quelle tâche physique en tant que service, en accord avec leur forme, bien sûr. Un élémentaire de feu peut cramer une porte, par exemple, de même qu'un esprit des montagnes peut déplacer une lourde charge et que n'importe quel esprit peut utiliser ses pouvoirs contre un ennemi de l'invocateur. Par contre, demander à un esprit des rivières de déclencher un feu peut être dangereux pour la santé du magicien.

La portée d'un esprit : **les esprits doivent rester dans un rayon de (Magie de l'invocateur x 100) mètres de distance** (s'ils se retrouvent hors de ce rayon, ils y retourneront aussi vite que possible). Envoyer un esprit au-delà compte comme un service à distance.

Les services à distance : il est également possible de demander à des esprits d'effectuer des services à distance, permettant à l'esprit de quitter la proximité immédiate de l'invocateur. Les services à distance annulent tout autre service que l'esprit pouvait devoir. Le magicien envoie l'esprit et lui demande d'accomplir une tâche précise (ou un ensemble de tâches, si plus d'un service est dû), que l'esprit va s'obstiner à accomplir, jusqu'à ce qu'il ait terminé la (les) tâche(s) demandée(s), qu'il soit détruit, ou que son temps de service prenne fin (au coucher ou lever du soleil). Un esprit peut accomplir un service à distance sous forme astrale ou physique et peut passer de l'une à l'autre selon ce qui est nécessaire. Une fois qu'un service à distance a été assigné à un esprit, celui-ci est techniquement libéré. Les esprits qui accomplissent un service à distance ne comptent plus dans la limite des esprits invoqués.

- **Les services rendus par les esprits liés**

**Le Contrôle d'esprit est la méthode contraignant un esprit à une servitude sur le long terme (test de Magie dif. Difficile)**. Un esprit contrôlé ne disparaît pas au lever ni au coucher du soleil, ses services demeurent jusqu'à ce qu'ils aient été utilisés, quel que soit le temps que cela prend. Un esprit contrôlé peut accomplir tous les types de services listés dans Les services des esprits, ci-contre. De plus, les services d'un esprit contrôlé peuvent être transférés à un autre personnage et les esprits contrôlés peuvent assister le magicien dans des tâches magiques.

Les services à distance :

Un esprit contrôlé accomplissant un service à distance agit de la même manière qu'un esprit invoqué. Il poursuivra sa tâche jusqu'à ce que le service soit accompli. Le contrat d'un esprit contrôlé n'expire pas au lever ni au coucher du soleil, cependant, donc l'esprit peut agir pendant un temps considérable. Un esprit contrôlé qui doit toujours des services se mettra en attente lorsqu'il aura fini sa tâche à distance, sauf s'il reçoit des instructions explicites différentes.

Les prêts de services :

En ordonnant à un esprit contrôlé d'obéir à un autre personnage, magique ou ordinaire, un magicien peut en effet accorder un ou plusieurs des services de l'esprit à un autre personnage. Naturellement, un ordinaire ne peut pas utiliser un esprit pour apprendre, lancer ou maintenir des sorts. Tout autre service peut être demandé à l'esprit « emprunté ». Même si l'esprit est prêté de cette manière, il est lié au magicien invocateur, pas au personnage qui bénéficie de ses faveurs (et l'invocateur peut reprendre les services accordés sans contrepartie s'il le désire). Comme le personnage bénéficiaire des services ne peut pas appeler l'esprit contrôlé, celui-ci doit rester aux alentours pour recevoir ses ordres (ce qui signifie en général qu'il suivra le personnage depuis le plan astral jusqu'à ce qu'on ait besoin de lui).

## Les services magiques :

**Assistance sorcière :** Un esprit devant assister le magicien en magie doit correspondre à la catégorie de magie, en respectant la classification en vigueur au sein de la tradition du magicien. C'est-à-dire qu'un mage hermétique peut utiliser l'Assistance sorcière d'un élémentaire de feu pour les sorts de combat du magicien, tandis qu'un chaman peut appeler un esprit du ciel pour maintenir un sort d'illusion comme Invisibilité. Un esprit contrôlé peut rendre n'importe lequel de ces services magiques à son invocateur tout en restant sous sa forme astrale.

*Effet : il ajoute +2D pour tout test de Magie, quel que soit le temps nécessaire au test*

**Aide à l'étude :** Les esprits peuvent fournir des dés pour aider un magicien à apprendre de nouveaux sorts. Un esprit ne peut aider que pour un sort de la catégorie appropriée (telle que décrit dans la tradition du magicien). Un personnage ne peut utiliser qu'un seul esprit pour apprendre un sort donné.

*Effets : +2D pour l'apprentissage d'un nouveau sort*

**Maintien de sort :** Un magicien peut demander à un esprit un Maintien de sort pour un sort de la catégorie appropriée. Pendant que l'esprit maintient le sort, le magicien peut faire une autre action. **Un service est dépensé pour chaque période égale à la Puissance de l'esprit en Tours de combat pendant laquelle il maintient le sort.** Un esprit de Puissance 3 qui doit deux services, par exemple, ne peut maintenir un sort que pendant 6 Tours de combat. Le magicien peut reprendre le maintien du sort lorsque l'esprit finit son service (ou à n'importe quel moment) et faire en sorte que le sort ne s'arrête pas. Si un esprit est dissipé ou banni pendant qu'il maintient un sort, le sort s'arrête.

*Effets : l'Esprit maintient un sort à la place du magicien*

**Lien à un sort :** Dans une idée similaire à celle du Maintien de Sort, le magicien peut engager un esprit contrôlé pour le Lier à un Sort, afin qu'il maintienne un sort pour une période de temps étendue. Ce procédé, ceci dit, entame irrévocablement la Puissance de l'esprit. **Un esprit peut maintenir un sort pendant un nombre de jours égal à sa Puissance.** Chaque jour, ou fraction de jour, réduit la Puissance de l'esprit de 1. Lorsque sa Puissance atteint 0, il disparaît, complètement consommé, ce qui explique pourquoi les esprits n'aiment pas ce service et se montreront plus réticents envers des magiciens qui abusent des esprits de cette manière. Le magicien peut libérer l'esprit avant qu'il ne soit à court de Puissance afin d'arrêter le sort avant terme, mais l'esprit est tout de même libéré de son lien. Le Lien à un sort épuise tous les services restants d'un esprit contrôlé.

*Effets : Lie l'Esprit à un sort et va le maintenir jusqu'à sa disparition*

### • **Jouer les esprits et les services**

Il est conseillé aux meneurs de jeu et joueurs de traiter les esprits comme des PNJ, plutôt que comme de simples outils sans personnalité propre. La relation exacte entre un esprit et le magicien dépendra beaucoup de la tradition du personnage. Les mages hermétiques voient généralement leurs élémentaires comme des serviteurs à qui ils commandent et donnent des ordres, tandis que les chamans traitent en général les esprits comme leurs égaux – si ce n'est comme des dieux ou des anciens vénérés - et implorent donc leur assistance ou passent des accords en échange de leur aide (renvoyer la pareille avec des tâches comme un nettoyage écologique, s'occuper d'un jardin, d'animaux, une dévotion, etc.). La personnalité d'un esprit doit être appropriée à la tradition de l'invocateur et peut varier d'une bête semi-intelligente à une créature d'apparence inhumaine, jusqu'à une personnalité très humaine (peut-être inspirée de quelqu'un que l'invocateur connaît ou bien un reflet de l'invocateur lui-même).

## **1.6.2 INVOCATION**

**Puissance (Esprit): Réussite jet Invocation dif. Moyenne + nombres de Marges de réussites (+5)**

Les esprits sont les habitants du plan astral. Les esprits décrits ci-dessous peuvent être invoqués par des magiciens. Les Attributs physiques décrits en Annexe sont utilisés lorsqu'un esprit se matérialise sur le plan physique ; le minimum dans ces attributs est toujours de 1. Sur le plan astral, les esprits utilisent toujours leur Magie pour remplacer tous les attributs.

En plus de leurs pouvoirs standards, chaque esprit est doté d'un pouvoir optionnel en plus par 3 points de Puissance. Le magicien choisit le ou les pouvoir(s) qu'il souhaite attribuer à l'esprit qu'il vient d'invoquer. Les pouvoirs optionnels ne peuvent plus être changés par la suite.

Compétences d'Esprit : le niveau d'un esprit dans une compétence est égal à son indice de Puissance (en nombres de D6)

Un magicien ne peut invoquer que les esprits compatibles avec sa tradition. Invoquer un esprit nécessite 1rd et un seul esprit peut être invoqué à la fois. Les modificateurs d'esprit mentor et les focus d'invocation peuvent ajouter des dés supplémentaires.

le nombre de services obtenus dépend du nombre marges de réussites (+5) que le magicien obtient à son Test d'Invocation (Moyen).

Si le magicien n'obtient aucun succès, aucun esprit n'apparaît. Qu'un esprit vienne ou non, le magicien doit résister au Drain.

La Puissance de l'esprit invoqué est limitée par l'attribut Magie. Si le magicien veut invoquer un esprit d'une Puissance supérieure à sa Magie, toutefois, suivez les mêmes règles que celles du surlancement de sort, et

appliquez un Drain physique. Aucun magicien ne peut invoquer un esprit dont la Puissance est supérieure à deux fois son attribut Magie.

Un magicien ne peut avoir qu'un seul esprit invoqué à la fois et pas **plus d'esprits contrôlés que son attribut Charisme**.

*Complications : comme pour le lancement de sorts, les meneurs de jeu sont encouragés à être inventifs lorsqu'un magicien obtient une complication sur un Test d'Invocation. Peut-être que l'esprit invoqué est acariâtre, qu'il cherche constamment les failles dans le raisonnement du magicien ou bien qu'il est stupide et qu'il les suit un peu trop à la lettre. Peut-être aussi qu'il manque un de ses pouvoirs à l'esprit, qu'il a un défaut ou que quelque chose de totalement inattendu vient le remplacer. Sur un échec critique, le meneur de jeu peut infliger un Drain accru (disons un +1 niveau de dégâts Étourdissants)) et/ou même décider que le magicien est temporairement incapable d'invoquer des esprits, au moins jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil.*

*Si l'esprit fait face à une complication, il doit peut-être un service supplémentaire, peut s'avérer plus facile à contrôler ou être affublé d'un quelconque Défaut.*

#### **Le Drain d'Invocation**

Le Magicien doit lancer un jet de Volonté dif. Moyenne pour ne pas prendre de dégâts Étourdissants de ce contre-coup. Sinon il prend 1 niveau dans le compteur approprié.

### **1.6.3 BANNISSEMENT**

Le bannissement est le procédé consistant à rompre la connexion entre esprit et invocateur. D'une certaine manière, c'est le contraire d'une invocation/d'un contrôle d'esprit. Le bannissement prend une Action complexe et se gère par un **Test opposé. Le bannisseur lance Invocation. L'esprit ciblé lance sa Puissance s'il n'est pas contrôlé et Magie de l'invocateur s'il est contrôlé.**

Le bannissement cause un Drain similaire à celui lors de l'Invocation. Si l'esprit est banni puis invoqué, le nouvel invocateur doit également résister au Drain.

### **1.6.4 CONTROLE D'ESPRIT**

Contrôle d'esprit est utilisée pour contraindre un esprit à une période de servitude plus longue que celle que le magicien a déjà invoquée. Le Contrôle d'esprit nécessite un **rituel d'un nombre d'heures égal à la Puissance de l'esprit**. Les ingrédients du rituel, disponibles auprès d'un marchand de talismans, coûtent 500 ¥ fois la Puissance de l'esprit. Aucune loge magique n'est nécessaire pour le rituel, mais on en utilise souvent une par habitude.

À la fin du rituel, le magicien effectue un **Test opposé confrontant son Contrôle d'esprit contre la Puissance de l'esprit x 2**. Le magicien peut bénéficier de dés supplémentaires grâce à un focus d'esprit ou un esprit mentor, s'il en a un. Le magicien a besoin de réussir l'action pour contrôler l'esprit. Les éventuels marges de réussites (+5) excédentaires suivantes s'ajoutent au nombre de services que l'esprit doit.

Les services d'un esprit contrôlé n'expirent pas tant que le magicien est vivant et il attendra indéfiniment pour accomplir ces services. Un esprit contrôlé est relié à la Magie du magicien et a un impact sur la capacité de celui-ci à utiliser ses autres aptitudes magiques. Un esprit contrôlé peut accomplir plus de types de services que les esprits invoqués (voir Les services rendus par les esprits, p. 17).

Après le Test opposé du contrôle, le magicien doit résister au Drain. **La Valeur de Drain est de 2 cases Étourdissants**. L'esprit devient incontrôlé (voir Les esprits incontrôlés, p19) si le magicien est rendu inconscient par les dommages du Drain. Si la Puissance de l'esprit est supérieure à la Magie du magicien, le Drain inflige des Dommages physiques au lieu d'étourdissants.

Un magicien peut avoir un nombre d'esprits contrôlés égal à son Charisme. Toute tentative pour contrôler un esprit au-delà de ce maximum échoue automatiquement.

*Complications : les complications sur les Tests de Contrôle d'esprit doivent se gérer comme ceux des Tests d'Invocation, peut-être avec des conséquences légèrement plus fortes. Par exemple, une complication peut signifier que le magicien est contrôlé mystiquement et doit accomplir un service pour l'esprit (et certains esprits sont durs en affaires, croyez-nous). Sur un échec critique, l'esprit devient incontrôlé et il se peut même qu'il attaque le magicien.*

#### **Deuxième contrôle :**

Un magicien qui a un esprit contrôlé peut répéter le rituel de Contrôle d'esprit afin d'obtenir de l'esprit davantage de services. Le test nécessite un autre rituel prenant un nombre d'heures égal à la Puissance actuelle de l'esprit et qui requiert les mêmes ingrédients qu'auparavant (500 ¥ par point de Puissance de l'esprit). À la fin du rituel, le magicien effectue un autre Test opposé, comme s'il liait un nouvel esprit. Contrairement au Contrôle d'esprit, chaque succès excédentaire s'ajoute au nombre de services dus (le premier succès excédentaire n'est pas requise pour former le lien initial puisque l'esprit est déjà contrôlé). Le Test de Résistance au Drain est le même que pour le lien standard, sauf que l'esprit ne devient pas incontrôlé si le magicien tombe inconscient ou meurt des suites du Drain.

### 1.6.5 LES ESPRITS VEILLEURS

Un veilleur est un type simple d'esprit serviteur. Certains experts considèrent que les veilleurs sont une expression tangible de la propre conscience du magicien, modelés à partir du tissu de l'espace astral, tandis que d'autres les considèrent comme les mange-merde du monde des esprits. Les veilleurs existent uniquement dans l'espace astral. Ils ne peuvent jamais quitter l'espace astral, ni pour se matérialiser dans le monde physique ni pour accéder à un métaplan. Ils peuvent toutefois se manifester dans le monde physique. **La Puissance des esprits veilleur est toujours de 1. Les indices d'attribut d'un veilleur sont égaux à sa Puissance.**

Les veilleurs sont obstinés et malins pour ce qui est d'accomplir les tâches qu'on leur assigne, mais tout le reste semble passer au-dessus de leur petite tête astrale. Leur intelligence peut se comparer à celle d'un chien loyal et bien dressé. Ils ont tendance à prendre leurs ordres au pied de la lettre (ne dites jamais à un veilleur de fouiller un bâtiment dans ses moindres recoins...). Les veilleurs parviennent rarement à surmonter des difficultés inattendues. Par exemple, si un veilleur envoyé quelque part voit son chemin bloqué par une barrière astrale, il y a de grandes chances pour qu'il reste là jusqu'à ce qu'il ait fait son temps et se dissipe.

Les attributs et pouvoirs des veilleurs sont détaillés en Annexe.

- **Invoquer des veilleurs**

N'importe quel magicien ayant la compétence Invocation peut invoquer des veilleurs ; le rituel d'invocation ne nécessite aucun équipement particulier et peut être accompli n'importe quand. Pour invoquer un veilleur, le magicien effectue un Test de réussite d'Invocation de dif. Facile. Chaque marge de réussite (+5) donne au veilleur une heure de vie. L'invocateur doit ensuite résister à un Drain égal à 1 case Étourdissant sur Volonté dif. Moyenne ; le Drain d'invocation des veilleurs est toujours de type Étourdissant. L'invocateur peut aussi choisir de limiter la durée de vie du veilleur pour diminuer la difficulté du drain. À la fin de sa durée de vie, le veilleur se disperse dans les énergies sans forme de l'espace astral.

Un personnage peut maintenir simultanément un nombre de veilleurs égal à son Charisme. Les veilleurs ne comptent pas dans le nombre d'esprits (liés ou non) qu'un magicien peut avoir à sa disposition à la fois. Les personnages peuvent disperser des veilleurs qu'ils ont conjurés à volonté, même avant que leur temps ne soit écoulé, que l'esprit soit présent ou non.

Les veilleurs peuvent être bannis, chaque succès excédentaire obtenu au Test de Bannissement dif. Facile diminuant leur durée de vie d'une heure. On peut également les engager en combat astral. Ils ne peuvent pas infliger de Dommages physiques et ne peuvent donc pas affecter de formes astrales affectées uniquement par des Dommages physiques, comme les barrières et les focus. Les veilleurs entretiennent le même lien mental avec leur invocateur que les esprits normaux.

- **Les tâches des veilleurs**

Les veilleurs obéissent aux ordres de leur invocateur au mieux de leurs capacités (limitées) et pendant le peu de temps qu'ils durent. Les veilleurs n'ont pas besoin de rester à proximité de l'invocateur, mais ils peuvent se perdre en mission et qu'ils doivent s'éloigner. Les veilleurs sont couramment utilisés pour les missions suivantes :

- **Pistage** : les veilleurs excellent au pistage astral, grâce en partie à leur unique pouvoir, Recherche (voir Annexe).
- **Alarme astrale** : il est possible de demander à des veilleurs de surveiller ou de patrouiller une zone de l'espace astral et d'alerter une personne spécifiée s'ils repèrent un intrus.
- **Chien d'attaque** : bien que très inefficaces en combat astral, les veilleurs peuvent être utilisés pour harceler ou distraire des adversaires.
- **Messageur** : un veilleur peut être envoyé à un endroit ou vert, une personne précise connue de l'invocateur pour se manifester et délivrer un message oral. Il peut également présenter des images simples, d'une complexité au mieux équivalente à des photographies en deux dimensions que lui a montrées son invocateur. Si nécessaire, l'esprit prendra la réponse et la ramènera à son maître.
- **Irritant** : on peut ordonner à un veilleur de trouver une personne, de la suivre et de lui répéter à voix haute un slogan agressif ou une insulte voire de se disputer avec elle. Pour ce boulot, le veilleur se manifeste visiblement et de façon audible sur le plan physique. De même, le veilleur peut se rendre à un endroit précis, y traîner et s'en plaindre sur le thème qu'on lui a assigné : « Hé, là-dedans ! Bienvenue au Hannibal's Grill. À ce que j'ai entendu dire, les ratburgers sont vraiment succulents aujourd'hui. Salut, bienvenue au Hannibal's Grill. Votre abonnement à DocWagon est à jour ? » Et ainsi de suite.
- **Espion** : les veilleurs peuvent avoir pour ordre de suivre voire d'espionner quelqu'un sur le plan astral ou dans le monde physique, puis retourner faire leur rapport à leur invocateur. Si la cible traverse une barrière astrale mana ou bien se projette dans un métaplan, le veilleur perdra sa trace.

## 2 Magie Chamanique

### 2.1 Les domaines

Pour un chaman, le monde est plein d'esprits vivants et il fait appel à ces puissances pour qu'elles l'aident. Les magiciens chamaniques invoquent des esprits qui sont liés à la nature : air, terre, eau, bêtes et homme. Pour un chaman, ce sont les esprits du monde naturel. Ils sont les esprits du ciel et des orages, des montagnes et des vallées, des lacs et des rivières, des oiseaux et des rats et les esprits de la masse de l'humanité, car l'homme fait lui

aussi partie de la nature. La communion et les pactes avec de tels esprits sont des traditions vénérables et honorées par tous les chamans.

La plupart des chamans ont un esprit mentor appelé totem qui leur donne la puissance et la connaissance magique. Le chaman, en retour, suit les idéaux représentés par le totem et œuvre pour ses objectifs lorsque c'est possible. Un joueur peut choisir si cet effet est visible ou non sur son personnage.

**Concept :** la magie vient d'un lien entre le chaman et le pouvoir de la nature et des esprits. Ces derniers sont la manifestation de la terre vivante. Ses enfants, les esprits, guident et aident le chaman, souvent au travers des auspices d'un esprit mentor qu'ils appellent un totem.

**Combat :** Bêtes

**Détection :** Eau

**Santé :** Terre

**Illusion :** Air

**Manipulation :** Homme

**Drain :** Jet de Volonté

## 2.2 Esprits mentor (Trait à prendre)

Chacun des esprits mentors mentionnés ici représente un archétype. Ces archétypes sont idéalisés sous la forme d'animaux totémiques, de divinités et de forces de la nature par différentes cultures et traditions. Les archétypes ci-dessous servent essentiellement d'exemples de différents archétypes et ne sont pas supposés s'appliquer à toutes les cultures. Un totem animal considéré comme un Soigneur dans une culture peut être considéré comme un Trompeur dans une autre. Les joueurs peuvent toujours développer avec leur meneur de jeu un archétype d'esprit mentor qui convienne plus au concept de leur personnage.

### Aigle

Aigle est l'oiseau qui vole le plus haut dans le ciel, on le considère comme l'oiseau le plus noble dans les cultures d'Amérique du Nord, d'Amérique Centrale et d'Europe. Il est fier et solitaire et voit tout ce qui passe dans le monde qu'il domine depuis le ciel. Les Aigles sont de nobles défenseurs de la pureté de la nature. Ils ne sont pas tolérants envers ceux qui ne partagent pas leur point de vue et se méfient de la technologie et de ses outils. Ceux qui portent atteinte à la nature sont les ennemis d'Aigle et il affrontera de grands dangers pour vaincre les pollueurs et autres malfaisants.

*Avantages : +1D aux sorts de Détection, +1D pour Invocation des esprits de l'air.*

*Désavantages : les magiciens Aigle reçoivent le Désavantage Allergie (Polluants)*

### Chat

Chat est honoré dans les cultures du monde entier. Chat est souvent perçu comme le gardien des secrets mystiques, souvent ceux qui parlent de la vie après la mort. Il connaît de toute évidence de nombreux secrets, mais se décide rarement à les partager et jamais avec quelqu'un qui ne l'a pas mérité. Il est discret, sournois et arrogant. Chat joue avec ses proies – en les menaçant, en se moquant d'eux et en les plongeant dans la confusion - au lieu de les tuer directement.

*Avantages : +1D aux sorts d'Illusion, +1D soit en Acrobatie soit en Discrétion (le personnage doit choisir entre les deux compétences).*

*Désavantages : les magiciens Chat jouent avec leur proie. A moins que le magicien ne réussisse un Test de Volonté de difficulté Moyenne il ne peut pas faire d'attaque qui mettra hors combat sa cible (par exemple, un sort de Combat doit être lancé avec une puissance qui ne terrassera pas sa victime). Si le magicien est blessé, ce petit jeu prend fin.*

### Chien

Chien est un ami loyal, honoré par de très nombreux chamans du monde entier. Il se bat féroce pour défendre son foyer et ceux qui se sont placés sous sa protection. Chien protège les gens de la magie mauvaise et des esprits dangereux. Chien est loyal, généreux et serviable avec ceux qui font preuve de gentillesse envers lui. Il est déterminé, parfois jusqu'à l'obstination.

*Avantages : +1D aux sorts de Détection, +1D pour Invocation des esprits de l'homme.*

*Désavantages : un magicien Chien est obstinément loyal. Il ne peut jamais abandonner quelqu'un, trahir ses camarades ou laisser quelqu'un d'autre se sacrifier à sa place sans avoir réussi un Test de Volonté de difficulté Moyenne.*

### Corbeau

Pour de nombreuses cultures de par le monde, Corbeau est un oiseau de mauvais augure. C'est un escroc et un agent du changement, sombre et retors. Corbeau prospère grâce au carnage et au chaos, mais ne le provoque ni l'un ni l'autre : il sait seulement reconnaître une opportunité quand il en voit une. Corbeau aime manger et refuse rarement de la nourriture offerte.

*Avantages : +1D aux sorts de Manipulation, +1D pour Invocation des esprits de l'air.*

*Désavantages : un magicien Corbeau doit réussir un Test de Volonté de difficulté Moyenne pour ne pas exploiter l'infortune de quelqu'un à son avantage.*

### Escroc

L'Escroc est intelligent, vif de corps et d'esprit, le maître des masques et de la supercherie. Il élabore toujours de nouveaux tours et de nouvelles manières de se jouer de ses ennemis au lieu de les combattre. Il préfère œuvrer au service des autres, pour mieux les tromper et les voler dès qu'ils ont le dos tourné. Ses frasques lui retombent souvent dessus et créent des problèmes à son entourage, mais l'intelligence de l'Escroc finit toujours par payer.

*Avantages : +1D aux sorts d'Illusion, +1D aux Tests de Comédie.*

*Désavantages : un personnage Escroc doit réussir un Test de Volonté de difficulté Moyenne pour résister à une opportunité de jouer un tour à quelqu'un, même si c'est au détriment de lui-même ou de ses amis.*

### Loup

Loup est reconnu mondialement comme un chasseur et un guerrier. Il est dévoué aux autres membres de sa meute. Comme la sagesse populaire le dit, Loup ne perd qu'un seul combat : le dernier. Les magiciens Loup sont loyaux envers leurs amis et leur famille, jusqu'à la mort. Ils ne connaissent pas la lâcheté au combat et n'ont qu'une parole.

*Avantages : +1D de Combat, +1D Invocation des esprits des bêtes.*

*Désavantages : un magicien Loup doit réussir un Test de Volonté de difficulté Moyenne pour faire retraite en combat.*

### Mer

Mer est le berceau de toutes les créatures vivantes. Elle est insondable et lunatique, paisible et réconfortante à un moment, redoutable et destructrice juste après. Bien qu'elle dispose d'une grande richesse, elle garde jalousement tout ce qui lui tombe sous la main. Mer peut être une alliée puissante, mais il faut la courtiser avec grand soin.

*Avantages : +1D Invocation des esprits de l'eau, +1D aux Tests de Nage.*

*Désavantages : -1D aux Tests de Business.*

### Montagne

Montagne est enracinée au cœur même de la Terre mais s'élève à des hauteurs vertigineuses. Sa force et son endurance sont sans limites, mais sa nature inflexible la bride. Montagne est une force obstinée et inébranlable et les magiciens Montagne ne se laissent pas convaincre facilement une fois qu'ils se sont forgés leur idée sur quelque chose.

*Avantages : +1D aux Tests de Volonté contre les sorts, +1D pour Invocation des esprits la terre.*

*Désavantages : Lorsqu'un magicien Montagne établit un plan, il s'y tient. Le magicien doit réussir un Test de Volonté de difficulté Moyenne pour abandonner une tactique en faveur d'une autre. S'il échoue, il fera tout son possible pour poursuivre son plan d'origine, même si ça signifie continuer seul.*

### Oiseau-Tonnerre

Oiseau-Tonnerre est une créature majestueuse et la tempête incarnée. Ses ailes sont de sombres nuages, son bec et ses serres des éclairs et son cri un coup de tonnerre. C'est une force primaire, souvent sauvage mais nécessaire à la survie de la Terre et à la poursuite du cycle de la vie. Oiseau-Tonnerre est une force qu'il faut respecter et qu'il faut approcher avec une grande prudence, si on veut éviter sa fureur.

*Avantages : +1D pour Invocation des esprits de l'air, +1D aux Tests d'Intimidation.*

*Désavantages : un magicien Oiseau-Tonnerre doit réussir un Test de Volonté de difficulté Moyenne pour ne pas « aller au contact » de ceux qui l'ont insulté.*

## Ours

Ours est un mentor qu'on trouve dans toutes les cultures où cet animal est présent, des forêts d'Amérique du Nord à celles d'Europe et d'Asie. Il est puissant mais plein de bonté et de sagesse. Il a tendance à se déplacer lentement et à être facile à vivre, mais sait faire preuve de rapidité quand la situation l'exige. Ours ne se met pas facilement en colère, mais il est terrifiant en combat. Les Ours sont généralement calmes, raisonnables et font preuve d'un grand sang-froid. C'est le guérisseur et le protecteur du monde naturel. Ours ne peut pas refuser des soins à quelqu'un qui en a besoin sans avoir une bonne raison justifiant un tel choix.

*Avantages : +1D aux sorts de Santé, +1D pour résister aux Dommages physiques.*

*Désavantages : les magiciens Ours peuvent devenir enragés lorsqu'ils sont blessés (Dommages physiques) en combat ou si quelqu'un sous leur garde est gravement blessé. Effectuez un Test de Volonté de difficulté Moyenne (les modificateurs de blessure s'appliquent). Le personnage devient enragé pendant 3 tours, moins 1 tour par marges de réussite (+5) ; avec au moins 2 marges la rage du magicien est totalement contenue. Un magicien enragé s'en prendra à l'attaquant sans se soucier de sa propre sécurité. Si le magicien met hors combat une cible avant que la durée n'arrive à son terme, la rage se dissipe.*

## Porteur du Feu

Le Porteur du Feu déroba le secret du feu aux deux et le donna aux métahumains en présent et comme outil. C'est un emblème de gentillesse et de sollicitude, mais ses bonnes intentions lui causent parfois des ennuis et il arrive que ses plans ne marchent pas comme il l'avait prévu. C'est un façonneur et un créateur, formant de nouvelles choses à partir de l'argile primaire et leur insufflant le souffle de la vie. Le Porteur du Feu se dévoue à l'amélioration de la vie des autres, ce même à ses dépens. La plupart des magiciens Porteurs du Feu se dévouent à une cause en particulier qu'ils défendent avec un grand zèle.

*Avantages : +1 aux sorts de Manipulation, +1D pour Invocation des esprits du feu.*

*Désavantages : -1 dé aux sorts d'Illusion.*

## Rat

On trouve Rat partout où est l'homme, car qui d'autre pourrait lui fournir autant de nourriture? Rat est un charognard et un voleur discret qui prend ce dont il a besoin pour survivre. Il n'aime pas travailler à découvert, préférant rester dans l'ombre. Rat évite les combats chaque fois qu'il le peut : lorsqu'il se bat, c'est pour tuer.

*Avantages : +1D aux Tests de Discrétion, +1D en Résistance à la maladie et aux poisons.*

*Désavantages : un magicien Rat doit réussir un Test de Volonté de difficulté Moyenne pour ne pas fuir (ou au moins se mettre à couvert) immédiatement dans toutes situations de combat où il est impliqué. S'il n'y a nulle part où s'enfuir, alors il sera forcé de combattre.*

## Requin

Requin est un chasseur froid et implacable. Son pouvoir est connu de tous ceux qui vivent près de la mer. Lorsque Requin frappe, c'est toujours sans merci, plongé dans une frénésie meurtrière par le sang de sa proie. Les magiciens Requin sont souvent des nomades, toujours sur le départ. Ce sont des guerriers redoutables et mortels. Un magicien Requin pense qu'un bon ennemi est un ennemi mort. Lorsqu'il est provoqué, il ne perd pas de temps en menaces ou en sarcasmes et frappe pour tuer.

*Avantages : +1D aux sorts de Combat, +1D Invocation des esprits de la mer.*

*Désavantages : les magiciens peuvent devenir enragés en combat (comme les magiciens Ours) lorsqu'ils sont blessés ou quand ils blessent un adversaire. Un magicien Requin enragé peut continuer à attaquer le corps de sa dernière victime au lieu d'attaquer une nouvelle cible, si le joueur le décide.*

## Roi sombre

Le lugubre souverain du pays des morts vit dans son royaume, profondément enfoui sous Terre. Il domine les esprits des défunts et connaît une bonne partie des secrets qui dorment sous la Terre.

*Avantages : +1D aux Tests de Perception, +1D Invocation des esprits de l'Homme.*

*Désavantages : -1D pour résister aux Dommages physiques.*

## Sage guerrier



Le Sage guerrier est versé dans les arts de la guerre, car le combat est un art pour lui, un exercice des pouvoirs de l'esprit aussi bien que du corps. Il étudie les tactiques de ses ennemis et les défait en alliant prouesses martiales et stratégies brillantes. Le Sage guerrier n'agit pas par sauvagerie ni soif de combat, mais avec sagesse et en connaissance de cause. Le Sage guerrier doit suivre le code d'honneur du guerrier et se conduire convenablement ou risquer la disgrâce.

*Avantages : +1D aux sorts de Combat et de Détection.*

*Désavantages : -1D à tous les tests après un acte déshonorant, jusqu'à ce que le personnage ait racheté sa faute.*

### Séductrice

La Séductrice est l'incarnation du désir. Elle a de nombreux désirs et vices qu'elle doit fréquemment assouvir. Elle encourage la jalousie et la cupidité et cherche à enflammer les désirs d'autrui. Elle évite toute confrontation directe mais ressent du plaisir quand quelqu'un se bat pour attirer son attention ou en son nom. Elle ne vit que pour exploiter les faiblesses et n'hésitera pas à sacrifier ceux qui se mettent en travers de son chemin.

*Avantages : +1D aux sorts d'illusion, +1D aux Tests de Charme.*

*Désavantages : les Séductrices doivent réussir un Test de Volonté de difficulté Moyenne pour résister à la tentation d'assouvir un vice ou un plaisir (drogues, BTL, sexe, etc.) qui est à leur portée.*

### Serpent

Serpent est un sage qui connaît de nombreux secrets. Il est de bon conseil, mais se fait toujours payer. Les personnages Serpent ne se battent que pour protéger leur vie et celles des autres. Apprendre des secrets est leur obsession et ils sont prêts à prendre tous les risques pour cela. Ils vendent leur connaissance à autrui contre tout ce qu'ils peuvent obtenir en échange.

*Avantages : +1D aux sorts de Détection, +1D en Tests de Business.*

*Désavantage : -1D aux sorts de Combat.*

### Tueur de dragons

Le plus héroïque des esprits mentor est également celui qui aime le plus s'amuser. Bien qu'il se batte pour protéger les siens contre tous les dangers, il aime encore davantage une bonne fête. C'est le grand frère qui s'intéresse à tout ce que fait sa famille. Bien qu'il se montre parfois naïf, c'est un ami dévoué et un ennemi mortel. Les dragons qu'il tue ont changé avec le temps. En plus des dragons légendaires, il combat également les monstres contemporains comme le crime, la pollution et la corruption. Les Tueurs de dragons se battent et jouent avec acharnement. Une fois qu'ils ont donné leur parole, ils ne la reprennent jamais. Un magicien Tueur de dragon doit se comporter avec honneur et respect des autres et attend la même chose de ceux qui l'entourent.

*Avantages : +1D aux sorts de Combat, +1D pour les tests avec une compétence Charisme au choix.*

*Désavantages : si un magicien Tueurs de dragons rompt une promesse, que ce soit par choix ou par accident, il subit un malus de -1D à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il tienne sa promesse ou qu'il ne se rachète de son erreur.*

### Vierge lunaire

La Vierge lunaire est l'incarnation du ciel nocturne. Lunatique, changeante, émotive, mystérieuse, parfois douce et plaisante et d'autres fois farouche et sans tabous, elle représente le triomphe des instincts nourriciers de la femme sur les pulsions destructrices de l'homme. Naturellement, elle est surtout vénérée par des femmes.

*Avantages : +1D aux sorts d'illusion, +1 aux Tests de Comédie.*

*Désavantages : -1D aux sorts de Combat.*

## 3 Adeptes

Les pouvoirs d'adeptes consomment la réserve de dés de l'Attribut Adeptes à hauteur de leurs coûts de lancement.

### Armure mystique

Coût : 2pips par niveau

Ce pouvoir renforce magiquement la peau pour résister aux effets des dommages. Chaque niveau fournit 1 point d'Armure à l'adepte, qui se cumule avec toute armure portée. Armure mystique protège également contre les dommages infligés en combat astral.

### **Attribut physique amélioré**

Coût : 1pip par niveau

Ce pouvoir permet d'élever un Attribut physique (Agilité, Vigueur ou Coordination). Chaque niveau augmente l'attribut de 1pip. En cas d'augmentation ultérieure de l'Attribut en utilisant de l'expérience le coût sera basé sur l'attribut total, améliorations magiques incluses. Augmenter la Coordination avec ce pouvoir affecte également l'initiative.

Ce pouvoir permet à l'adepte de dépasser son maximum d'attribut naturel jusqu'au maximum augmenté, mais chaque point au-delà du maximum naturel coûte le double (2pip d'Adepte par niveau).

### **Augmentation d'attribut**

Coût : 1pip par niveau

L'adepte est capable de puiser dans sa force intérieure pour accomplir des prouesses hors d'atteinte de ses capacités habituelles. L'Augmentation d'attribut doit être achetée pour un Attribut physique précis : Agilité, Vigueur, et Coordination (il est possible d'acheter des pouvoirs d'Augmentation d'Attribut séparés pour différents attributs). Il n'est pas possible de l'acheter pour un Attribut mental ni spécial.

Pour que l'augmentation prenne effet, effectuez un Test d'Adepte de difficulté Moyenne. Chaque marge de réussite (+5) obtenue à ce test augmente l'attribut de 1pip. L'augmentation dure 1 tours, plus un nombre de Tours de combat égal à deux fois le nombre de marges générées. L'Augmentation d'attribut s'active en une Action simple.

Lorsque l'augmentation prend fin, l'adepte doit résister à un drain de Volonté de difficulté Moyenne. Ce Drain Attribut fait 1 case de dégâts Étourdissants.

Le bonus d'attribut d'une Augmentation d'attribut est incompatible avec toute autre augmentation d'attribut, qu'elle provienne d'implants ou de sorts, à l'exception du pouvoir d'adepte Attribut physique amélioré.

### **Compétence améliorée**

Coût : 2pips par niveau (Compétences de combat), 1pip par niveau (Compétences physiques, sociales, techniques)

Ce pouvoir procure à l'adepte des pips supplémentaires à utiliser avec une Compétence active précise. Les pips achetés pour la Compétence active s'appliquent également à toutes les spécialisations qu'il connaît pour cette compétence. L'adepte ne peut pas bénéficier de plus de dés supplémentaires que son indice de compétence de base. Compétence améliorée augmente l'indice d'une Compétence active précise de 1pip par niveau. L'indice maximum modifié d'une compétence est de 2D pour toutes les Compétences de combat et 1D pour les Compétences physiques, sociales et techniques.

### **Contrôle corporel**

Coût : 2pips par niveau

Un adepte avec Contrôle corporel a le contrôle complet le langage corporel et subconscient de son corps, même s'il est engagé dans des interactions sociales complexes. Ce contrôle inclut les expressions du visage, les mouvements du corps, les postures les mouvements des yeux et les fonctions biologiques internes régulant le stress comme les pulsations cardiaques, la pression sanguine et les glandes sudoripares. L'adepte est également doué pour décrypter le langage corporel et les postures spécifiques à telle ou telle culture et peut les imiter à son avantage. En conséquence, ce pouvoir accroît la présence naturelle et le charme du personnage.

Chaque niveau octroie un bonus de +1pip à l'adepte lorsqu'il effectue ou résiste à des tests de Compétence sociale. Il donne également un modificateur de réserve de dés de +1pip à l'adepte pour tout Test opposé effectué pour la sincérité ou l'état émotionnel de l'adepte, les analyses astrales de l'état émotionnel et autres tests technologiques et magiques.

Deux adeptes avec Contrôle corporel et se voyant l'un l'autre peuvent utiliser une Action complexe pour communiquer par le langage corporel des notions simples. Seuls des messages et des états émotionnels peuvent être communiqués : oui, non, mauvaise idée, je ne veux pas, je suis en colère, regarde derrière toi, etc.

## Contrôle vocal

Coût : 2pips

Un adepte qui a le pouvoir de Contrôle vocal a un niveau de contrôle incroyable sur les propriétés de sa voix. L'adepte peut changer la hauteur, la modulation et le ton de sa voix à volonté, et peut même augmenter son volume. Cela permet à l'adepte de camoufler sa voix et d'imiter des sons dans les limites normales de la vocalisation métahumaine (donc ni infrasons, ni ultrasons), y compris imiter la voix des autres. Ce tour peut être utilisé pour tromper les systèmes de reconnaissance vocale : effectuez un Test opposé entre la Comédie du personnage et la Résistance du système de reconnaissance vocale ou contre la Perception des personnages que l'adepte essaie de tromper. Contrôle vocal permet également à un adepte de « projeter » sa voix à (attribut Adepte x 2) mètres de distance.

## Coup critique

Coût : 1pip par niveau

Ce pouvoir utilise la magie pour augmenter la Valeur de Dommages des attaques à mains nues de l'adepte, le faisant frapper avec plus de précision et de puissance. Chaque niveau de Coup critique augmente la Valeur de Dommages du personnage en combat à mains nues de +1pip. Coup critique peut être utilisé avec Mains mortelles et peut être utilisé également en combat astral. L'utilisation de Coup critique doit être déclarée avec l'attaque de Combat à mains nues.

## Grand saut

Coût : 1pip par niveau

Les adeptes qui ont Grand saut sont capables de faire des bonds incroyables dans les airs et sur de longues distances. Chaque niveau de Grand saut ajoute 1pip aux Tests de Saut. Chaque niveau est également ajouté à l'Agilité du personnage pour déterminer la distance maximum qu'un personnage peut sauter.

## Guérison rapide

Coût : 1pip par niveau

L'adepte récupère plus rapidement de toute forme de blessure, en utilisant l'énergie magique pour accroître le processus naturel de guérison. Chaque niveau ajoute 1pip à votre Vigueur pour les Tests de Médecine). Le pouvoir n'accroît pas la Résistance aux blessures, aux toxines ou aux agents pathogènes, mais permet à l'adepte de se rétablir plus rapidement.

## Immunité naturelle

Coût : 1pip par niveau

Le pouvoir de son esprit sur son corps permet à l'adepte de résister aux effets des toxines et des maladies. Chaque niveau d'Immunité naturelle procure 1pip supplémentaire pour les tests de Résistance contre de tels effets.

## Mains mortelles

Coût : 2pip

Ce pouvoir utilise la magie pour produire des Dommages physiques mortels à chacune des attaques à mains nues de l'adepte. Lorsqu'il participe à un combat à mains nues, l'adepte peut infliger des Dommages étourdissants normaux ou déclarer l'utilisation de Mains mortelles et infliger la même quantité de Dommages physiques à la place. Le pouvoir de Mains mortelles peut être utilisé avec Coup critique.

Une attaque utilisant Mains mortelles peut également être utilisée contre des créatures qui ont le pouvoir d'Immunité aux armes normales pour infliger des Dommages physiques ou étourdissants; leurs bonus défensifs ne comptent pas contre Mains mortelles. Ce pouvoir peut également être utilisé en combat astral.

## Parade de projectiles

Coût : 1pip par niveau

L'adepte peut attraper en vol des projectiles lents comme des flèches, des couteaux de lancer, des grenades ou des shirikens. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, le défenseur lance Esquive contre le test de Tir. Pour réussir à intercepter en vol un projectile, l'adepte doit générer au moins deux marges de réussite (+5) que le score de l'attaquant. L'utilisation de Parade de projectiles est une Action automatique. ,

## Perception accrue

Coût : 1pip par niveau

Ce pouvoir aiguise les sens de l'adepte. Chaque niveau procure 1 pip supplémentaire à tous les Tests de Perception, y compris les Tests de Perception astrale. L'adepte ne peut pas avoir plus de 1D bonus de Perception.

## Perception astrale

Coût : 1D

Ce pouvoir permet à l'adepte de franchir la distance entre les domaines physique et astral et de « voir » dans l'espace astral. Les adeptes qui ont ce pouvoir suivent toutes les règles standard sur la perception astrale.

## Réflexes améliorés

Coût : variable, voir ci-dessous

Ce pouvoir augmente la vitesse à laquelle l'adepte réagit, comme les réflexes câblés. Pour chaque niveau, l'adepte bénéficie de +1 dé à la Réaction (qui affecte également l'Initiative) et 1 Passe d'Initiative supplémentaire. L'indice maximum des Réflexes améliorés est 3 et l'augmentation ne peut pas être combinée avec des augmentations technologiques ou magiques d'Initiative.

## Résistance à la douleur

Coût : 2pip par niveau

Résistance à la douleur permet d'ignorer les effets des blessures. Ce pouvoir ne réduit pas les dommages, uniquement leurs effets sur votre corps. Soustrayez le niveau de Résistance à la douleur de l'adepte de ses dommages actuel avant de déterminer ses modificateurs de blessures. Donc, un adepte ayant 3 niveaux de Résistance à la douleur ne subit aucun modificateur jusqu'à 3 cases de blessures et subit un malus moindre en cas de blessures plus importantes. Résistance à la douleur fonctionne de manière identique sur les jauges de conditions physiques et étourdissants.

Résistance à la douleur permet également de résister à la douleur infligée par la torture, la magie, la maladie, etc. Chaque niveau ajoute +2pips à tous les tests effectués pour résister à la douleur, comme les Test de Volonté ou de Vigueur contre les symptômes d'une maladie douloureuse, un interrogatoire, une séance de torture, etc. Et ce dans la limite de 2D bonus.

## Résistance aux sorts

Coût : 2pip par niveau

L'adepte possède une résistance innée à la Magie. Ajoutez 1pip par niveau de ce pouvoir à tous ses Tests de Volonté. La Résistance aux sorts n'interfère pas avec les sorts auquel l'adepte décide de ne pas résister. Ce pouvoir protège des créatures qui utilisent Magie bien sûr.

## Sens amélioré

Coût : 1D

L'adepte est doué d'une capacité sensorielle normalement inaccessible à son métatype. Il peut s'agir de vision nocturne ou thermographique, d'une audition en haute ou basse fréquence, etc. Tout sens fourni par le cyberware est également disponible via ce pouvoir, à moins qu'une amélioration n'implique la radio ou autre phénomène technologique. Contrairement au cyberware, ce pouvoir ne propose aucun prix de gros. Voici d'autres exemples de Sens améliorés :

Anti-flash : les yeux de l'adepte s'adaptent rapidement à la lumière intense, lui évitant les effets désagréables des grenades flash et autres armes similaires. Ce pouvoir fonctionne exactement comme son équivalent cybernétique.

Amortisseur sonore : les oreilles de l'adepte sont protégées des bruits violents et s'adaptent rapidement aux variations soudaines du niveau sonore. Le pouvoir d'Amortisseur sonore fonctionne exactement comme son équivalent cybernétique.

Goût amélioré : l'adepte est capable de reconnaître au goût les ingrédients d'un aliment ou d'une boisson. Un Test de Perception réussi permet aux adeptes qui ont la compétence Médecine ou une Compétence de Savoir similaire d'identifier les poisons et drogues par ingestion dissimulées dans la nourriture ou une boisson. Un Test de Perception permet aux adeptes de déterminer si un échantillon d'eau est assez pur pour être potable.

Odorat amélioré : l'adepte est capable d'identifier des odeurs aussi finement qu'un limier. Il peut identifier des individus rien qu'à leur odeur et dire si quelqu'un dont il connaît l'odeur est passé dans une zone récemment en réussissant un Test de Survie. Les odeurs fortes de la plupart des conurbations imposent des modificateurs pour l'utilisation de ce sens.

Sens de l'orientation : le sens de l'orientation de l'adepte devient si aiguisé qu'il sait la direction à laquelle il fait face et s'il est au-dessus ou sous le niveau du sol, en réussissant un Test de Survie. Cette capacité est particulièrement utile aux chasseurs tribaux, guides, espions et runners qui poursuivent des activités similaires.

### Sens du combat

Coût : 2pip par niveau

Ce pouvoir permet une perception instinctive d'un endroit et des menaces potentielles qui s'y trouvent. L'adepte gagne 2pip par niveau de pouvoir pour les Tests de Coordination liés à la surprise et pour se défendre contre les attaques à distance et de mêlée. La limite de bonus est de 2D.

## 4 Technomancien

Les technomanciens, sont connus pour utiliser ces compétences via une gymnastique mentale et une perception intuitive du fonctionnement du monde des machines : il ne s'agit pas d'apprendre à utiliser l'électronique, mais d'obliger les appareils à se plier à leur volonté.

### 4.1 Formes complexes

Les formes complexes peuvent être apprises à la création et coûtent 1pip par point d'indice (3 pip = 1D). Une forme complexe Armure 4D coûte par exemple 1D+1. Le nombre maximum de formes complexes que votre personnage peut apprendre à la création (quelques soient leurs indices) est égal à **Résonance-2D**.  
ex : (5D+1)-2D = 3D+1 soit 3 Formes complexes)

**Forme Complexe** : Analyse, Exploitation, Furtivité, Catalogue, Édition, Transfert, Armure, Attaque, Décryptage, Désamorçage, Falsification, Scan, Cryptage, Renifleur, Black Hammer, Blackout, Médic, Commande, Pistage

Les Formes Complexes sont les outils logiciels que vous utilisez pour réaliser des choses dans la Matrice. Il existe de nombreux types de programmes : les programmes d'Attaque pour démolir des icônes, des programmes d'Exploitation pour entrer par effraction dans un système protégé, des programmes d'Armure pour se protéger des attaques matricielles, des routines de recherche de Catalogue pour localiser les données les plus chaudes et les plus lucratives, etc.

*Note : Un sprite dispose d'une FC optionnelle par tranche de 3 points d'indice*

### 4.2 Threading

Les technomanciens ont la capacité d'improviser des Formes complexes qu'ils ne connaissent pas ou d'augmenter l'indice d'une Forme complexe qu'ils connaissent. Ce procédé est appelé threading (« Tissage »).

**Pour « threader » une Forme complexe, le technomancien effectue un Test de Résonance de difficulté Moyenne. Chaque Marge de réussite (+5) obtenue au test compte comme un point d'indice pour la Forme complexe.** Si la Forme complexe est créée à partir de rien, l'indice est égal aux marges de réussite (+5) excédentaires. Si le threading améliore l'indice d'une Forme complexe, les réussites s'ajoutent à l'indice. Le technomancien peut choisir de ne pas utiliser toutes les réussites qu'il a obtenues. Aucune Forme complexe threadée ne peut avoir un indice supérieur à la Technomancie du lanceur de sort.

Les Formes complexes threadées doivent être maintenues (un peu à la manière dont un magicien maintient ses sorts). Le maintien nécessite un effort de la part du technomancien et il subit donc un modificateur de réserve de dés de -1D à tous les tests pour chaque Forme complexe maintenue.

Le threading cause 1 niveau de dégâts Étourdissants si un jet de Volonté de difficulté Moyenne est raté.

### 4.3 Sprites

Les technomanciens ont la capacité de compiler et d'inscrire des entités du nom de sprites à la Matrice pendant le jeu. Un technomancien peut aussi choisir de commencer à jouer avec des sprites déjà inscrits. **Les sprites inscrits** coûtent un nombre de PC égal au **nombre de tâches dues** au personnage. Le nombre de tâches dues ne peut pas dépasser la compétence **Compilation** du technomancien. **L'indice maximum d'un sprite** est égal à l'attribut de

**Résonance du technomancien.** Le nombre maximum de sprites qu'un technomancien peut avoir à son service est égal à son attribut de Charisme.

### 4.3.1 Compiler des sprites

Pour créer un sprite, le technomancien choisit d'abord le type de sprites (voir Les types de sprites) et l'indice qu'il veut pour son sprite. Il dépense ensuite une Action complexe. Compiler un sprite demande un Test opposé, entre la Résonance du technomancien contre l'indice du sprite. Chaque Marge de réussite (+5) obtenue par le technomancien lui permet de demander une tâche au sprite.

Un technomancien ne peut avoir qu'un sprite non inscrit à son service à la fois : s'il en veut davantage, il doit inscrire un sprite pour un plus long service.

Compiler des sprites est une tâche éreintante : les technomanciens subissent les effets d'un Technodrain (dégâts Étourdissants) chaque fois qu'ils en compilent un.

#### Les tâches de sprite :

On peut demander aux sprites d'entreprendre des boulots appelés tâches. Une tâche est un service continu que le technomancien demande ou exige du sprite ou qu'il le persuade de faire. Le nombre de tâches dues par le sprite dépend du nombre Marges de réussites obtenues par le technomancien à son Test de Compilation.

Les sprites accomplissent les tâches qu'ils doivent pendant 8 heures au maximum ou jusqu'à ce qu'ils aient terminé toutes les tâches. Après 8 heures, les sprites pixellent et se dissipent dans le néant, quel que soit le nombre de tâches qu'ils doivent encore. La seule manière de garder un sprite plus longtemps est de l'inscrire (voir Inscrire des sprites).

### 4.3.2 Inscrire des sprites

L'inscription est la méthode pour commander aux sprites des tâches à plus long terme. Pour inscrire un sprite, le technomancien doit procéder à une séance de « méditation » en RV totale ininterrompue avec le sprite, se déconnectant de tout autre périphérique. L'inscription nécessite un nombre d'heures égal à l'indice du sprite. À la fin de la procédure, le technomancien effectue un Test opposé entre sa Résonance et l'indice x 2 du sprite. Le technomancien a besoin de réussir son jet pour inscrire le sprite, tandis que les Marges de réussites (+5) supplémentaires s'ajoutent au nombre de tâches que le sprite doit.

Un sprite inscrit ne se dissipera pas après 8 heures, mais restera disponible pour le technomancien jusqu'à ce que toutes ses tâches soient utilisées. Un technomancien peut avoir un nombre de sprites inscrits égal à son Charisme. Toute tentative pour inscrire un sprite au-delà de ce maximum échoue automatiquement.

Les sprites inscrits n'ont pas besoin de rester en présence du technomancien ; ils peuvent être placés en attente, se fondant dans la Matrice jusqu'à ce que le technomancien les rappelle (une Action simple pour chaque).

À la discrétion du meneur de jeu, les sprites inscrits peuvent drainer les ressources mentales du technomancien, de la même manière que les esprits liés affectent un magicien (voir Les esprits contrôlés).

En plus des tâches standards pour lesquelles un sprite peut être utilisé, les sprites inscrits peuvent être utilisés pour les activités suivantes :

Tâches à distance : les sprites inscrits mènent les tâches à distance comme les sprites non-inscrits, mais le sprite ne se dissipe pas au bout des 8 heures et peut donc continuer plus longtemps. Un sprite inscrit qui doit encore des tâches se met en attente lorsqu'il a fini sa tâche à distance, sauf s'il a reçu des instructions contraires.

Tâches prêtées : un sprite inscrit peut avoir pour instruction d'obéir aux ordres d'un autre personnage (technomancien ou pas). Le technomancien accorde en pratique une ou plusieurs des tâches dues à l'autre personnage. Naturellement, un non-technomancien ne peut pas utiliser un sprite pour apprendre, threader ou maintenir des Formes complexes, mais toute autre tâche peut être demandée au sprite. Les sprites prêtés à d'autres obéissent toujours au technomancien en priorité, puis à l'autre personnage.

Assister dans une opération : un sprite inscrit peut ajouter son indice à une Forme complexe utilisée par le technomancien. Cette assistance dure au maximum un nombre de Tours de combat égal à l'indice du sprite : un sprite d'indice 3, par exemple, peut ajouter 3pips à la Forme complexe Armure du technomancien pendant 3 Tours de combat au maximum.

Maintenir une Forme complexe : toute Forme Complexe threadée par un technomancien peut être maintenue par un sprite inscrit, de sorte que le technomancien ne subisse pas le modificateur de maintien de -2. Une tâche est utilisée pour chaque période de temps égale à l'indice du sprite en Tours de combat pendant laquelle il maintient la Forme complexe. Un sprite d'indice 4 qui doit 2 tâches, par exemple, ne peut maintenir une Forme complexe threadée que pendant 8 Tours de combat. Le technomancien peut reprendre le maintien de la Forme complexe au moment où le sprite finit cette tâche (ou n'importe quand avant). Si le sprite est détruit en cyber-combat, la Forme complexe maintenue disparaît également.

Aide à l'étude : les sprites inscrits peuvent fournir des dés supplémentaires pour aider le technomancien à apprendre de nouvelles Formes complexes au prix d'une tâche. Le sprite ajoute son indice en pips au Test étendu d'Apprentissage (voir Apprendre des Formes complexes).

### 4.3.3 La réinscription

Un technomancien peut réinscrire un sprite inscrit, en répétant la procédure dans le but d'obtenir davantage de tâches de la part du sprite. Le procédé est le même, sauf que chaque Marge de réussite (+5) (pas seulement celles après la première) ajoute une autre tâche due et le sprite ne peut pas devenir incontrôlé.

## **LES SPRITES INCONTRÔLÉS**

*De manière similaire aux esprits, la plupart des sprites se montrent offensés par les tentatives des technomanciens visant à les inscrire, et ainsi les forcer à une servitude prolongée. Si, lors de la procédure d'inscription, le technomancien est rendu inconscient par le Technodrain ou obtient un échec critique, le sprite devient incontrôlé de la même manière qu'un esprit incontrôlé. Un sprite incontrôlé ne doit plus aucune tâche au technomancien. Bien que les sprites ne soient (en général) pas aussi rancuniers que des esprits et ne tentent pas de tuer le technomancien qui a essayé de les inscrire, ils ont une tendance prononcée pour la méchanceté gratuite et profiteront de l'opportunité pour semer autant de bazar que possible.*

### **4.3.4 Les types de sprites**

#### **Crack sprite**

Les crack sprites sont passés maîtres dans l'art de trouver les défauts et les failles de programmation. Ils sont utiles comme assistants de hacking.

Compétences : Hacking, Falsification

Formes complexes : Analyse, Exploitation, Furtivité

FC optionnelles : Décryptage, Désamorçage, Édition, Falsification, Scan

Pouvoirs : Suppression

#### **Data sprite**

Les data sprites (« sprites de données ») excellent dans la recherche et la manipulation d'information. Ils font d'excellents bots de recherche et bibliothécaires.

Compétences : Ingénierie, Hacking, Enquête

Formes complexes : Catalogue, Édition, Transfert

FC optionnelles : Cryptage, Désamorçage, Furtivité, Renifleur, n'importe quel linguasoft (voir p. 323).

Pouvoirs : Stéganographie, Watermark

#### **Fault sprite**

Les fault sprites (« sprites d'erreur ») sont conçus pour insérer des erreurs de code et faire échouer des programmes.

Compétences : Hacking, Sécurité

Formes complexes : Armure, Attaque, Furtivité

FC optionnelles : Black Hammer, Blackout, Exploitation, Médic

Pouvoirs : Tempête d'électrons

#### **Machine sprite**

Les machine sprites sont des experts de la manipulation d'appareils. De tous les sprites, ce sont les plus susceptibles d'interagir avec le monde physique via un appareil.

Compétences : Hacking, Ingénierie, Robot

Formes complexes : Commande

FC optionnelles : Décryptage, Édition, Médic, Transfert, n'importe quel autosoft (p. 241)

Pouvoirs : Diagnostic, Gremlins, Stabilité

#### **Sprite coursier**

Ces sprites sont des messagers et des pisteurs, bons pour convoier des données importantes via la Matrice.

Compétences : Hacking, Ingénierie, Enquête

Formes complexes : Analyse, Cryptage, Furtivité, Pistage, Transfert

FC optionnelles : Catalogue, Commande, Décryptage, Exploitation, Scan

Pouvoirs : Cookie, Hachage

### **4.3.5 Les pouvoirs des sprites**

Les pouvoirs suivants ne sont accessibles qu'aux sprites, comme indiqué dans les descriptions de chaque sprite.

#### **Cookie**

Un sprite utilise son pouvoir de Cookie pour « marquer » une icône cible avec un bout de code dissimulé qui peut être utilisé pour pister les activités matricielles de l'icône. Le sprite doit battre la cible dans un Test opposé entre l'indice du sprite et la Sécurité de la cible. Si le sprite réussit, le code du cookie est embarqué dans l'icône et enregistre tous les nœuds auquel l'icône accède, les détails de toutes les communications dans lesquelles l'icône

s'engage (avec qui et quand, mais pas leurs contenus), tous les programmes que l'icône lance ou avec lesquels elle interagit, etc. Utilisez les Marges de réussite (+5) pour étalonner le niveau de détail des données que le cookie accumule (1 succès = vague aperçu, 4+ = rapport détaillé). Le cookie s'arrête à un moment prédéfini par le sprite lorsqu'il est mis en place, en transférant immédiatement les données accumulées à un code d'accès prédéterminé (le sprite ou le technomancien).

### Diagnostic

Le pouvoir de Diagnostic permet au sprite d'évaluer le fonctionnement intrinsèque d'un appareil électronique. Le sprite doit accéder à l'appareil en question. Le sprite peut ensuite transmettre cette information et assister quelqu'un dans l'utilisation ou la réparation de l'appareil. Effectuez un Test d'ingénierie du sprite de difficulté Moyenne : chaque Marge de réussite (+5) ajoute +1D au test du personnage pour utiliser ou réparer l'appareil.

### Gremlins

Ce pouvoir cause le dysfonctionnement mystérieux d'un appareil ou le fait fonctionner d'une quelconque (mais nuisible) manière, hors de ses paramètres habituels. Le sprite doit être à l'intérieur de l'appareil ou dans un autre nœud auquel l'appareil est abonné. Effectuez un Test opposé entre l'indice du sprite et la Sécurité de l'appareil. Si le sprite l'emporte, l'appareil subit une complication. Le meneur de jeu choisit un dysfonctionnement approprié à l'appareil et à la situation, comme des commandes brouillées, un signal en boucle ou un défaut de lecture. Si le sprite obtient 3 Marges de réussite, traitez le dysfonctionnement comme un échec critique : l'appareil plante, grille ou inflige une décharge électrique à son utilisateur. S'il est utilisé contre un drone ou un véhicule, ce pouvoir peut forcer le conducteur à effectuer un Test de Pilotage. L'indice du sprite sert de modificateur de réserve de dés négatif au test.

### Hachage

Le pouvoir de Hachage permet au sprite de crypter temporairement un fichier au moyen d'un algorithme de Résonance unique, de telle manière que seul le sprite peut le décrypter. Le sprite doit rester dans le nœud du fichier haché : s'il le quitte, le fichier revient à la normale. Si le sprite est tué, cependant, le fichier haché est définitivement corrompu et devient inutilisable. Les sprites coursiers hachent souvent les fichiers qu'on leur confie et les décryptent une fois qu'ils ont atteint leurs destinations sains et saufs.

### Stéganographie

Le sprite peut dissimuler un fichier ou une donnée dans un nœud de sorte de le rendre invisible aux recherches et aux fouilles de données. Les données camouflées de cette manière sont souvent cachées dans d'autres parcelles d'information apparemment sans importance. Une recherche standard ne peut pas trouver ces fichiers dissimulés. Un Test d'Enquête de difficulté Moyenne est nécessaire pour détecter un fichier camouflé dans un autre fichier.

### Stabilité

Un sprite peut utiliser ce pouvoir sur un nœud dans lequel il se trouve ou sur n'importe quel appareil, programme ou icône en particulier. Stabilité prévient des dysfonctionnements ou des accidents normaux sur la cible (les complications standard ou celles provoquées par les pouvoirs d'Accident ou de Gremlins). Stabilité réduit un échec critique en simple échec.

### Suppression

Le sprite a à un talent inné pour plonger dans la confusion les firewalls qui repèrent le sprite en pleine activité illicite. Chaque fois que le sprite déclenche une alerte, l'alerte est retardée pendant (indice / 2, arrondi au supérieur) Tours de combat.

### Tempête d'électrons

Cette attaque permet au sprite d'engloutir une icône visée dans un barrage continu de signaux corrupteurs. Le sprite doit d'abord réussir à toucher la cible en hacking ; le sprite noie ensuite la cible sous un déluge de pulsations numériques. À la première attaque et à chaque fois que le sprite a une action, il inflige des dommages de VD égale à son indice, auxquels la cible résiste normalement. Tant qu'elle est engloutie, la cible subit un modificateur de réserve de dés de -2 à toutes ses actions matricielles. La cible peut se libérer de la Tempête d'électrons en dépensant une Action complexe et en battant le sprite dans un Test opposé de Sécurité.

### Watermark



Le sprite peut « marquer » un objet ou une donnée matricielle d'une marque invisible que seules des entités guidées par la Résonance peuvent voir, comme une signature matricielle. Cela permet au sprite de laisser des messages secrets dans la Matrice ou de marquer secrètement des objets matriciels.