

## Chapitre V - LA MAGIE

### 1 - LES PRINCIPES FONDAMENTAUX

Tout objet, tout être vivant du Multivers est composé de 1 à 5 principes fondamentaux, à savoir le CORPS ou OMBRE (le ḥat), l'ÂME (le ka), l'ESPRIT (le ba), l'AURA ou LUMIÈRE (l'ah), et le NOM (le ren).

Les noms entre parenthèses sont les noms traditionnels utilisés par les magiciens.



La qualité de chacun de ces principes détermine la place de chaque objet et de chaque être vivant dans le monde, ainsi que la façon dont il se comporte vis-à-vis de la Magie.

#### *Le CORps*

Il reflète la place de l'objet ou de l'être vivant dans le Cosmos.

- rien, pas de CORps (qualité : "sans")
- 1 à 4 éléments (qualité : "NESUT" : feu, "ḤERET" : air, "SATU" : terre, "MU" : eau)

#### *L'ÂME*

Elle est le lien avec les Douze Heures de la Nuit.

- rien, pas d'ÂME (qualité : "sans")
- une âme (qualité : "oui")

**L'ESPrít**

Il est le lien avec l'Órun.

- rien, pas d'ESPrít (qualité : "sans")
- un ESPrít (parmi cinq nations, qualité : "Rada", "Kongo", "Petro", "Kami", "Fée")

**L'AURa**

Elle est une parcelle de l'énergie cosmique dissipée lors de la Première Guerre Cosmique.

- rien, pas d'AURa (qualité : "sans")
- une aura "carentielle"
- une aura "simple"
- une aura "double"

**Le NOM**

Il est le véritable NOM de l'individu du point de vue magico-religieux.

- rien, pas de NOM (qualité : "sans")
- un nom "générique", partagé par un grand nombre d'individus.
- un nom "partiel", dont une partie est cachée ailleurs que dans l'individu.
- un nom "individuel"

*Exemples*

	<b>COR</b>	<b>ÂME</b>	<b>ESP</b>	<b>AUR</b>	<b>NOM</b>
une pierre	SATU	sans	sans	simple	sans
un animal	4 éléments	sans	Rada	simple	Générique
un djinn	ḤERET	sans	Kongo	carentielle	Partiel
un 'imlâq	4 éléments	sans	Kongo	carentielle	Individuel
un bahari	4 éléments	sans	Fée	double	Individuel
un nain	4 éléments	Oui	Kongo	simple	Individuel
un xola	4 éléments	Oui	Rada	simple	Individuel
une lamie	4 éléments	sans	Petro	simple	Individuel

un Iwa	sans	sans	1 nation	sans	sans
un ange	NESUT, HERET	Oui	sans	sans	Individuel
un djudju	MU, SATU	sans	sans	sans	Générique

## 2 - LA MAGIE

La Magie est l'ensemble des procédés permettant de modifier les principes fondamentaux dont tout objet, tout être vivant est composé.

**Aucun magicien ne peut agir sur plus d'un de ces principes à la fois.** Selon le principe fondamental en jeu, on parle de :

Table 5.2.1 : Magie et magiciens

Principe	Magie	Magicien
CORps	Magie élémentaire	Élémentaliste
ÂME	Magie divine	Prêtre
ESPrît	Magie spirite	Chamane
AURa	Magie sauvage	Sorcier ou enchanteur
NOM	Magie hermétique	(pas de magiciens)

Selon la qualité de chacun de ses principes fondamentaux, une créature ne se comporte pas de la même façon vis-à-vis de la Magie. Les deux comportements sont la Maîtrise (càd la façon dont la créature peut éventuellement pratiquer cet art) et la Vulnérabilité (càd la façon dont la créature réagit à un stimulus magique).

En résumé, la Maîtrise est le comportement actif, la Vulnérabilité est le comportement passif.

### 2.1 - Magie élémentaire

CORps	Maîtrise	Vulnérabilité
sans	Impossible	invulnérabilité à la Magie

élémentaire

1 seul élément (par ex. l'eau)	eau : possible autres éléments : impossible	vulnérabilité réduite à l'eau vulnérabilité double au feu invulnérabilité à la terre et à l'air
2 éléments (eau + terre)	eau, terre : possible air, feu : impossible	vulnérabilité normale
3 éléments (eau + terre + air)	eau, terre, air : possible feu : impossible	vulnérabilité normale
4 éléments	Possible	vulnérabilité normale

**2.2 - Magie divine**

ÂME	Maîtrise	Vulnérabilité
sans	Impossible	invulnérabilité à la Magie divine
Oui	Possible	vulnérabilité normale

**2.3 - Magie spirite**

ESPririt	Maîtrise	Vulnérabilité
sans	Impossible	invulnérabilité à la Magie spirite
1 nation	Possible	vulnérabilité normale

**2.4 - Magie sauvage**

AURa	Maîtrise	Vulnérabilité
sans	Impossible	invulnérabilité à la Magie sauvage
Carentielle	Impossible	vulnérabilité double
Simple	Possible	vulnérabilité normale
Double	Possible	vulnérabilité réduite

**2.5 - Magie hermétique**

NOM	Maîtrise	Vulnérabilité
sans	Impossible	invulnérabilité à la Magie hermétique
Générique	Impossible	vulnérabilité normale
Partiel	Impossible	vulnérabilité normale
Individuel	Impossible	vulnérabilité normale

**Explications****Maîtrise**

- impossible : l'individu ne peut pas pratiquer ce type de Magie
- possible : l'individu peut pratiquer ce type de Magie

**Vulnérabilité**

- invulnérabilité : ne peut être la cible de ce type de Magie
- vulnérabilité normale : peut être la cible de ce type de Magie suivant les paramètres d'un sortilège donné
- vulnérabilité double : peut être la cible de ce type de Magie suivant les paramètres d'un sortilège donné et  $AM \times 2$
- vulnérabilité réduite : peut être la cible de ce type de Magie suivant les paramètres d'un sortilège donné et  $AM \times \frac{1}{2}$

## 3 - LES MAGICIENS

### 3.1 - Contexte

Aujourd'hui, une part importante de la population pratique la Magie, de manière quotidienne et dans le cadre d'un métier. Ainsi, il est toujours bienvenu pour un artisan de s'aider de ses compétences magiques pour réparer un objet, tandis qu'un médecin s'aidant de la Magie pour soigner ses patients est inmanquablement apprécié de ces derniers. Dans les grandes villes, quelques magiciens font même commerce de leur art. Cependant la Magie est toujours considérée comme responsable des Guerres Cosmiques ou, plus récemment, des déboires du Dogobar.

Sa pratique est tolérée, mais reste relativement mal vue (sauf au Haran). On se méfie plus particulièrement des personnes qui n'ont d'autre activité que la Magie, qui cultivent cet art pour lui-même et non en complément d'un métier. De nos jours, il arrive qu'un tel individu soit chassé, voire lapidé, par les habitants d'un village, persuadés qu'il est la cause d'un enfant mort-né ou d'une mauvaise récolte.

### 3.2 - Création d'un initié ou d'un magicien

Pour pouvoir pratiquer la Magie, un personnage doit disposer impérativement de trois choses :

**Le Don.** Si la plupart des races possèdent une part de chaque principe fondamental, tous les mortels ne l'ont pas en quantité suffisante pour pouvoir pratiquer la Magie. En termes de jeu, **seuls les individus dont le score en POUvoir est supérieur ou égal à 15 peuvent utiliser la Magie en initiés, et seuls ceux dont le score en POUvoir est supérieur ou égal à 18 peuvent**

**l'utiliser en magiciens.** Un initié ne peut lancer que des sortilèges très limités. Un magicien peut lancer des sortilèges autrement plus puissants.

Lors de la création du personnage, devenir initié coûte 1 point de développement, et devenir magicien dans une compétence de Magie donnée coûte 2 points de développement. Bien évidemment, **la dépense de points de développement dans une compétence de Magie donnée présuppose que le personnage ait une maîtrise possible du type de Magie en question.**

**Une Compétence de Magie.** Un magicien ne peut lancer de sortilège que dans un type de Magie bien déterminé (cf. le paragraphe 4 - **Pratique de la Magie**).

L'accès à ce type de Magie dépend des compétences de Magie dans lesquelles le joueur a investi des points de développement.

**Une Technique de Magie.** Un magicien ne peut lancer de sortilège que par l'intermédiaire des techniques de Magie dans lesquelles le joueur a investi des points de développement.

### 3.3 - Les Points de Magie (PM)

Les Points de Magie sont le "carburant" qu'utilise le magicien pour alimenter ses sortilèges. **Les PM initiaux sont égaux au POU du magicien.**

Une fois dépensés, **les Points de Magie se récupèrent au rythme d'un par heure.** Ils ne peuvent jamais dépasser la caractéristique POUvoir du personnage. Lorsque les Points de Magie d'un personnage atteignent 0, celui-ci tombe inconscient et se réveille dès qu'il a récupéré un point.

### 3.4 - Cas particuliers

#### 3.4.1 - Les Élémentalistes

Les magiciens qui pratiquent la Magie élémentaire sont appelés Élémentalistes.

En général, un joueur dépense 2 points de développement pour allouer 40% en Pyromagie, en Aéromagie, en Géomagie ou en Hydromagie, et pour répartir 80% (en multiples de 5%) parmi plusieurs techniques au choix, sans dépasser 70% dans aucune d'entre elles.

Son personnage est alors un Pyromage, un Aéromage, un Géomage ou un Hydromage.

Un joueur peut également spécialiser son magicien dans deux types de Magie élémentaire : en dépensant 3 points de développement, il peut allouer 40% en une compétence telle que Pyromagie, Aéromagie, Géomagie ou Hydromagie, 40% en une autre compétence de ce type, et répartir 80% (en multiples de 5%) parmi plusieurs techniques au choix, sans dépasser 70% dans aucune d'entre elles.

#### 3.4.2 - Les Chamanes

Les magiciens qui pratiquent la Magie spirite sont appelés Chamanes.

Contrairement aux autres magiciens, ils ne centrent pas leur métier sur le lancement de sortilèges, mais sur leur relation avec les Esprits. Leurs pouvoirs magiques leur servent principalement à atteindre les Contrées des Esprits, où il existe des Esprits de peur, de protection, de vitalité, etc. dont l'irruption dans le Cosmos a un effet semblable à celui d'un sortilège d'une autre compétence de Magie.

**Un Chamane ne peut interagir qu'avec des Esprits de la même nation que son ESP.**

#### 3.4.3 - Les Devins mbole

En dépensant 3 points de développement, un joueur peut allouer 40% en Magie sauvage, 40% en Magie spirite, et répartir 80% (en multiples de 5%) parmi plusieurs techniques au choix, sans dépasser 70% dans aucune d'entre elles. Son personnage est alors un Devin mbole ; il combine les pouvoirs du Sorcier et du Chamane.

#### 3.4.4 - Les Nécromants

En dépensant 3 points de développement, un joueur peut allouer 40% en Magie divine, 40% en Magie spirite, et répartir 80% (en multiples de 5%) parmi plusieurs techniques au choix, sans dépasser 70% dans aucune d'entre elles. Son personnage est alors un Nécromant ; il combine les pouvoirs du Prêtre et du Chamane.

#### 3.4.5 - Les Sorcières des sables

En dépensant 3 points de développement, un joueur peut allouer 40% en Magie spirite, 40% en Aéromagie, et répartir 80% (en multiples de 5%) parmi plusieurs techniques au choix, sans dépasser 70% dans aucune d'entre elles. Son personnage est alors une Sorcière des sables ; elle combine les pouvoirs du Chamane et de l'Aéromage.

## 4 - PRATIQUE DE LA MAGIE

#### **4.1 - Les Compétences de Magie**

##### *Magie hermétique (00%)*

Cette compétence est réservée aux Dieux et à leurs émanations, puisqu'elle est inaccessible aux mortels (cf. le paragraphe **2 - La Magie**).

##### *Magie sauvage (00%)*

Cette compétence peut être choisie par tout personnage ayant POU  $\geq 15$ . Le choix de cette compétence entraîne l'interdiction du choix de toute autre compétence de Magie.  
Exception : les Devins mbole, qui peuvent choisir à la fois Magie sauvage et Magie spirite.

##### *Magie divine (00%)*

Cette compétence peut être choisie par tout personnage ayant POU  $\geq 15$ . Le choix de cette compétence entraîne l'interdiction du choix de toute autre compétence de Magie.  
Exception : les Nécromants, qui peuvent choisir à la fois Magie divine et Magie spirite.

##### *Magie spirite (00%)*

Cette compétence peut être choisie par tout personnage ayant POU  $\geq 15$ . Le choix de cette compétence entraîne l'interdiction du choix de toute autre compétence de Magie.  
Exception : les Devins mbole, les Nécromants et les Sorcières des sables.

##### *Pyromagie (00%)*

Cette compétence peut être choisie par tout personnage ayant POU  $\geq 15$ . Le choix de cette compétence entraîne l'interdiction du choix des quatre compétences de Magie suivantes : Hydromagie, Magie sauvage, Magie divine, Magie spirite.

##### *Aéromagie (00%)*

Cette compétence peut être choisie par tout personnage ayant POU  $\geq 15$ . Le choix de cette compétence entraîne l'interdiction du choix des quatre compétences de Magie suivantes : Géomagie, Magie sauvage, Magie divine, Magie spirite.  
Exception : les Sorcières des sables, qui peuvent choisir à la fois Magie spirite et Aéromagie.

##### *Géomagie (00%)*

Cette compétence peut être choisie par tout personnage ayant POU  $\geq 15$ . Le choix de cette compétence entraîne l'interdiction du choix des quatre compétences de Magie suivantes : Aéromagie, Magie sauvage, Magie divine, Magie spirite.

##### *Hydromagie (00%)*

Cette compétence peut être choisie par tout personnage ayant POU  $\geq 15$ . Le choix de cette compétence entraîne l'interdiction du choix des quatre compétences de Magie suivantes : Pyromagie, Magie sauvage, Magie divine, Magie spirite.

Remarque : ces quatre dernières compétences de Magie sont des spécialisations de la Magie élémentaire dans chaque élément, respectivement le Feu, l'Air, la Terre et l'Eau.

##### *Magie élémentaire (00%)*

Cette compétence n'est pas choisie par le personnage : sa valeur est calculée en faisant la moyenne des quatre compétences de spécialisation, Pyromagie, Aéromagie, Géomagie et Hydromagie.

Cas particulier : si la cible a un COR incomplet (moins de quatre éléments), on ne prendra en compte que les compétences relatives aux éléments présents. Par exemple, pour agir sur le CORps d'un djudju, la valeur est calculée en faisant la moyenne de Géomagie et Hydromagie.

**Contrairement aux autres compétences, les compétences de**

Magie n'augmentent pas avec l'expérience, mais avec l'étude.

## 4.2 - Les Techniques

### 4.2.1 - Les Techniques de base

Il existe de nombreuses techniques pour lancer les sortilèges et atteindre l'effet escompté. Chacune de ces techniques privilégie un aspect particulier de la Magie, et sera donc plus ou moins appropriée selon les situations. Le joueur du personnage magicien aura à cœur d'en discuter avec le Maître de Campagne.

Les différentes techniques sont connues par leur nom traditionnel utilisé par les magiciens.

#### *Âb (00%)*

Technique de force, permet d'augmenter ou de diminuer magiquement un principe de la cible.

#### *Âbu (00%)*

Technique d'apaisement et de purification. Elle est également utilisée pour le transfert et l'assimilation. Cette compétence est réservée aux Dieux et aux Invisibles.

#### *Is (00%)*

Technique de mouvement et de déplacement. Affecte en général toute la cible (il est beaucoup plus difficile de ne déplacer qu'une partie de la cible).

#### *Meneh (00%)*

Technique de représentation : écrire le nom ou représenter une chose ou un être, c'est susciter et, à l'inverse, détruire le nom ou la représentation de cette chose ou de cet être équivaut à le détruire. Cette technique n'agit que sur des choses existantes ou vraisemblables : le magicien peut, par

exemple, dessiner un cheval à quatre pattes pour le faire apparaître, mais pas un cheval à six pattes car ce dernier n'existe pas.

#### *Sa (00%)*

Technique du fluide magique. Utilisée dans de nombreuses et diverses situations : charme, malédiction, possession, protection.

#### *Seni (00%)*

Technique de transformation.

### 4.2.2 - Les Méta-Techniques

Certaines techniques, appelées Méta-Techniques, permettent de lancer des sortilèges qui eux-mêmes modifient un sortilège de même compétence et d'une technique de base, déjà lancé ou sur le point d'être lancé, appelé sortilège de base. Par exemple, pour pérenniser un sortilège de Nesut+Seni, il faut lancer un sortilège de Nesut+Ih.

Les différentes Méta-Techniques sont connues par leur nom traditionnel utilisé par les magiciens.

#### *Hau (00%)*

Technique du temps, permet de retarder le moment où un sortilège se déclenche, mais non de modifier sa durée (cf. **Ih**).

#### *Herep (00%)*

Technique de conjuration et de divination. Nécessaire pour invoquer ou contacter les Invisibles, voire les Dieux Extérieurs. *Nota* : les Chamanes utilisent d'autres compétences pour contacter les Esprits, cf. **6.1 - Les compétences chamaniques**.

#### *Ih (00%)*

Technique de perennité, pour pérenniser l'effet du sortilège.

*Iry (00%)*

Technique de similarité : le semblable suscite ou agit sur le semblable. Cette technique est utilisée pour les envoûtements.

*Nehy (00%)*

Technique de contiguïté : la partie vaut pour le tout.

*Tem (00%)*

Technique de dissipation : pour annuler l'effet d'un sortilège de même Compétence de Magie (par ex. Géomagie/Géomagie, ou Magie divine/Magie divine).

### **4.3 - Les Sortilèges**

Lors du lancement d'un sortilège, six paramètres entrent en jeu : la compétence utilisée, la technique utilisée, la portée, le coût, la durée et l'effet.

#### 4.3.1 - La Compétence utilisée

Elle indique la nature du sortilège et permet de savoir sur quel principe fondamental agit le sortilège.

#### 4.3.2 - La Technique utilisée

Elle permet de savoir comment est manipulé le principe fondamental sur lequel agit le sortilège.

#### 4.3.3 - La Portée

La portée précise la distance maximale qui doit séparer le magicien de sa cible. Elle peut être de quatre types :

- À distance : il suffit que le magicien connaisse sa cible.
- À vue : le magicien doit voir sa cible pendant toute la durée de sa concentration.
- Au toucher : le magicien doit toucher la cible.
- Personnel : le magicien ne peut lancer le sortilège que sur lui-même.

Quelle que soit la portée d'un sortilège, un magicien est toujours en mesure de le lancer sur lui-même.

C'est au Maître de Campagne de juger, selon la portée que désire atteindre le magicien, le coût du sortilège en PM.

#### 4.3.4 - Le Coût

Le coût donne le nombre de Points de Magie que doit dépenser le magicien pour lancer le sortilège.

**Lancer un sortilège coûte normalement 1 PM.**

La dépense de PM supplémentaires permet :

- de se donner un bonus sur la table de résistance (cf. 4.5.1) **ou**
- la multiplication de la portée ou de la durée du sortilège par  $n$ , en dépensant  $n$  PM, **ou**
- la multiplication de l'Amplitude Magique (AM) du sortilège par  $n$ , en dépensant  $2^n$  PM

Le Maître de Campagne est, au final, seul juge sur le coût d'un sortilège donné.

#### 4.3.5 - La Durée

La durée indique combien de temps dure le sortilège (en rounds, minutes ou heures). Un sortilège instantané a une durée nulle, mais son effet peut se prolonger indéfiniment. Par

exemple, une brûlure causée par un sortilège de Pyromagie pourra infliger 1d4 points de dommages à un personnage, et cet effet sera définitif.

D'autres sortilèges (endormissement, distraction, etc.) ont typiquement une durée limitée à quelques minutes ou dizaines de minutes. Ici encore, le Maître de Campagne est seul juge sur la durée d'un sortilège donné.

#### 4.3.6 - L'Effet

L'effet définit l'action qu'exerce le sortilège sur sa cible. Selon la compétence magique en jeu, le sortilège va avoir effet sur le CORPS, l'ÂME, l'ESPRIT ou l'AURA de la cible. Cet effet est quantifié par l'intermédiaire de l'*Amplitude Magique* (AM) du sortilège (cf. 4.5.2).

#### 4.4 - La cible

Si rien n'est précisé dans les lignes directrices (cf. 4.5.3), un sortilège peut cibler n'importe quel personnage ou objet, à condition bien sûr qu'il ne soit pas invulnérable à la Magie en question.

- Par personnage, on entend n'importe quel être vivant, animé ou inanimé, animal ou végétal (toutefois, dans la plupart des cas, un sortilège n'a de sens que lancé sur un être animé). Du point de vue des règles de Magie, tout ce qui n'est pas un personnage est un objet.
- Sauf cas particulier, les objets inamovibles (bâtiments, arbres ou collines) ne peuvent pas être la cible d'un sortilège. Pour des objets complexes, constitués d'un grand nombre d'éléments, comme une porte ou un chariot, le meneur de jeu doit décider s'ils peuvent être ciblés dans leur ensemble ou seulement pièce par pièce.

- Certains sortilèges ont pour cible un autre sortilège et servent à annuler, renforcer ou modifier ses effets (cf. 4.2.2).

### 4.5 - Lancement d'un Sortilège

#### 4.5.1 - Mécanisme

Le lancement d'un sortilège se fait en deux étapes. Dans un premier temps, **le magicien doit se concentrer et psalmodier une courte invocation (le *rite oral*) pendant un round**. Pour ce faire, il doit être libre de ses mouvements et pouvoir s'exprimer, au moins à voix basse. Si, pour une quelconque raison, il est dérangé pendant ce round (interpellé, bousculé, blessé...), il doit tout reprendre depuis le début ou voir l'effet de son sortilège sérieusement amoindri (cf. 4.5.2). Dans certains cas, le meneur de jeu peut accorder un jet d'INT×2% pour éviter au magicien de se déconcentrer.

Au round suivant la fin du round de concentration, **le magicien lance véritablement son sortilège (le *rite manuel*) en dépensant les Points de Magie requis. Son initiative est calculée comme s'il se battait avec une arme de RA égal à 4** (voir le chapitre **LE COMBAT**).

Le magicien a la possibilité d'augmenter ses chances de réussite en dépensant plus de Points de Magie que n'en requiert le sortilège (cf. 4.3.4). Chaque point supplémentaire augmente d'un round le temps de concentration nécessaire et améliore de 5% ses chances de réussite sur la table de résistance.

En effet, la cible, si elle n'est pas consentante, a droit à un jet sur la table de résistance : **PM restant au magicien après avoir lancé le sortilège contre POU de la cible**.

L'emploi de certaines substances ou de certains objets lors du

rite manuel peut également apporter un bonus.

#### 4.5.2 - Amplitude Magique (AM)

Elle permet de quantifier avec précision l'effet du sortilège sur le principe fondamental de la cible visé par la compétence utilisée

Une AM=1 indique un effet très faible, une AM=3 un effet moyen, et une AM=6 un effet très fort.

Le calcul de l'AM d'un sortilège dépend de la façon dont s'est déroulé le rite oral.

Si le magicien a pu le mener à terme sans être dérangé, l'AM est calculée ainsi :

$$AM = (\text{comp} + \text{techn} - \text{ENC} + \text{bonus d'AM} + \text{dés}) / 50$$

Si le magicien n'a pas pu se concentrer correctement pour le rite oral, ou s'il se trouve dans une posture qui empêche l'expression du rite oral (combat, manœuvre difficile, etc.), l'AM est calculée ainsi :

$$AM = (\text{comp} + \text{techn} - \text{ENC} + \text{bonus d'AM} + \text{dés}) / 125$$

#### Explications :

- **comp** est la compétence utilisée (cf. 4.3.1).
- **techn** est la technique utilisée (cf. 4.3.2).
- **ENC** est l'ENCombrement du magicien au moment du lancement du sortilège (voir le chapitre **CRÉATION D'UN PERSONNAGE**).
- Le **bonus d'AM** dépend du POU (voir le chapitre **CRÉATION D'UN PERSONNAGE**).
- **dés** : ce sont les dés de Magie du magicien. En début de carrière, un initié utilise 1d20, un magicien utilise 2d20.

#### 4.5.3 - Lignes directrices et exemples

L'effet d'un sortilège va dépendre notamment du principe fondamental en jeu, de la technique utilisée, et de l'AM.

Voilà quelques lignes directrices. L'auteur de ces règles reçoit volontiers de nouvelles suggestions.

##### 1. Techniques de base

*AB*

##### *a/ Magie sauvage (AH)*

Portée de base : à vue

Durée de base : instantané / une heure

AM=*n* : dommages, 1 pt de dégâts par AM, armure ignorée

AM=1 : redresser une flèche tordue

AM=2 : réparer une armé ébréchée / augmenter / diminuer de 5% la compétence d'attaque et de 1 les dégâts d'une arme

AM=3 : réparer une armure abîmée

AM=4 : ajouter 1 pt de protection à une armure / augmenter / diminuer une caract (FOR, CON, TAI, DEX) de 1 point

AM=5 : annule le malus au jet d'attaque dû à un bouclier

AM=6 : augmenter / diminuer le POU de 1 point

##### *b/ Magie divine (KA)*

Portée de base : à vue

Durée de base : une heure

Cible de base : un personnage

AM=1 : modifier légèrement les souvenirs d'un personnage ("j'ai rangé la clef dans le tiroir de droite" alors qu'elle est dans celui de gauche)

AM=2 : modifier sensiblement les souvenirs d'un personnage ("j'ai rangé la clef dans la poche du manteau" alors qu'elle est dans la commode) / dissiper la peur d'un personnage (telle que causée par un sortilège KA+MENE...)

AM=3 : modifier fondamentalement les souvenirs d'un personnage ("j'ai perdu la clef" alors qu'elle est rangée dans la commode) / dissiper la terreur d'un personnage (telle que causée par un sortilège KA+MENE...)

AM=4 : modifier complètement les souvenirs d'un personnage ("clef ? quelle clef ?" alors qu'elle a été rangée dans la commode) / donner courage à un personnage (à la discrétion du MC)

AM=8 : rendre un personnage fanatique (toutes ses attaques réussies sont considérées comme critiques ; en contrepartie il ne peut ni parer ni lancer de sortilège, et son Esquive est divisée par deux)

### *c/ Magie spirite (BA)*

Portée de base : personnel

Durée de base : un round

Cible de base : un personnage de même Nation que le chamane

AM=1 : donne un bonus de +5% en combat spirite

AM=3 : donne un bonus de +5% au jet sous CON×5 contre un esprit de maladie

AM=5 : diminue d'une catégorie un esprit (pour les compétences chamaniques)

### *d/ Pyromagie (NESUT)*

Portée de base : à vue

Durée de base : tant que le magicien reste concentré

Cible de base : un personnage / petite

AM=1 : changer de quelques degrés la température du personnage

AM=2 : causer des brûlures au personnage / agrandir ou rétrécir une flamme naturelle

AM=3 : causer des brûlures importantes (1d4 de dégâts) au personnage / faire se propager ou éteindre un feu naturel

AM=4 : causer des brûlures très importantes (2d4 de dégâts) au personnage / transformer un feu naturel en un mur de flammes

AM=5 : causer des brûlures graves (3d4 de dégâts) au personnage / transformer la fumée d'un feu naturel en nuage de fumée épaisse

### *e/ Aéromagie (HERET)*

Portée de base : à vue

Durée de base : un round

Cible de base : petite

AM=1 : augmenter / diminuer la pression de l'air dans un petit récipient

AM=2 : augmenter / diminuer l'intensité d'une odeur

AM=3 : augmenter / diminuer l'intensité d'une brume

AM=4 : augmenter / diminuer l'intensité du vent

AM=5 : augmenter / diminuer l'intensité d'une précipitation naturelle (pluie, grêle...)

AM=8 : augmenter / diminuer la virulence d'un gaz toxique

### *f/ Géomagie (SATU)*

Portée de base : toucher

Durée de base : un jour

Cible de base : petite

AM=1 : augmenter / diminuer la taille d'un tas de poussière / sable / boue

AM=2 : augmenter / diminuer la taille d'un morceau de terre / pierre / verre

AM=3 : augmenter / diminuer la taille d'un morceau de métal non noble

AM=4 : augmenter / diminuer la cohésion / la dureté d'un morceau de terre / pierre / verre

### *g/ Hydromagie (MU)*

Portée de base : toucher

Durée de base : un jour

Cible de base : petite

AM=1 : augmenter / diminuer un volume donné de liquide naturel simple

AM=2 : augmenter / diminuer un volume donné de liquide naturel transformé (lait, vin...)

AM=3 : augmenter / diminuer un volume donné de glace / de neige / de vapeur d'eau

AM=4 : augmenter / diminuer l'intensité d'un courant (rivière ou mer)

### *h/ Magie élémentaire (HAT)*

Portée de base : toucher

Durée de base : un jour

Cible de base : un personnage

AM=1 : changer la taille (×½ ou ×2) d'un objet

AM=3 : changer la taille (×½ ou ×2) d'un personnage

AM=4 : changer la taille (à volonté) d'un objet

AM=7 : changer la taille (à volonté) d'un personnage

### *IS*

#### *a/ Magie sauvage (AH)*

Portée de base : à vue

Durée de base : instantané / dix minutes

AM=*n* : armure magique, 1×*n* pts de protection, absorbe 10×*n* pts avant de disparaître / barrière magique, (pour la passer : résistance *n* contre AM sortilège de Magie sauvage essayant de passer la barrière)

#### *b/ Magie divine (KA)*

Portée de base : à vue

Durée de base : instantané / dix minutes

Cible de base : un personnage

AM=*n* : armure magique, 1×*n* pts de protection, absorbe 10×*n* pts avant de disparaître / barrière magique, (pour la passer : résistance *n* contre AM)

sortilège de Magie divine essayant de passer la barrière)

AM=1 : distraire un personnage (en combat, il ne peut pas attaquer, mais il peut parer)

AM=2 : rendre un personnage somnolent

AM=3 : endormir un personnage

AM=4 : suggérer une action simple à un personnage ("va ouvrir la porte")

AM=5 : suggérer une suite d'actions simples à un personnage ("va ouvrir la porte, prends le couloir et enferme-toi dans la deuxième pièce à droite")

AM=6 : suggérer une action complexe à un personnage ("retrouve le sabre d'al-Qásim et apporte-le au temple d'Ímana de Dôgu")

### *c/ Magie spirite (BA)*

Portée de base : toucher

Durée de base : un round

Cible de base : un personnage de même Nation que le chamane

AM=1 : bloquer un Iwa

AM=2 : embrouiller un personnage (ce dernier est empêché d'entreprendre quoi que soit ; en combat, il ne peut ni attaquer, ni parer, ni esquiver)

AM=3 : dévier l'attaque d'un esprit

AM=4 : fuir un combat spirite

### *d/ Pyromagie (NESUT)*

Portée de base : à vue

Durée de base : tant que le magicien reste concentré

Cible de base : petite

AM=1 : contrôler la direction de propagation de flammes naturelles

AM=2 : bloquer la propagation de flammes naturelles

AM=3 : contrôler la propagation de flammes naturelles (ex. leur faire éviter un personnage)

### *e/ Aéromagie (ĤERET)*

Portée de base : à vue

Durée de base : tant que le magicien reste concentré

Cible de base : petite

AM=1 : bloquer la propagation d'un nuage de gaz ou de fumée

AM=2 : contrôler la direction de propagation d'un nuage de gaz ou de fumée

AM=3 : créer un tourbillon autour de soi déviant les flèches et autres projectiles, et équivalant à une armure de PA=3 vis-à-vis des armes de mêlée

AM=4 : créer un tourbillon autour de soi avec les propriétés précédentes, et permettant de se déplacer avec un mouvement de 12

AM=6 : créer une petite tornade autour d'un personnage se déplaçant avec un mouvement de 12

AM=9 : contrôler le vent (à volonté) autour du magicien

### *f/ Géomagie (SATU)*

Portée de base : à vue

Durée de base : tant que le magicien reste concentré

Cible de base : petite

AM=1 : déplacer de la poussière ou du sable

AM=2 : changer la forme du sol (par ex. pour effacer des traces) / dévier l'attaque d'une arme métallique / déplacer une pierre

AM=3 : changer la forme d'une pierre / dévier plusieurs attaques d'armes métalliques / déplacer un morceau de métal non noble

AM=4 : dévier toute attaque d'arme métallique sur un personnage

AM=5 : maintenir tout objet métallique à distance d'un personnage

AM=6 : faire se mouvoir le sol sous un personnage (tirer sous la DEX ou tomber) / créer une brèche dans une paroi

### *g/ Hydromagie (MU)*

Portée de base : à vue

Durée de base : tant que le magicien reste concentré

Cible de base : petite

AM=1 : contrôler la direction de propagation d'un liquide naturel

AM=2 : bloquer la propagation d'un liquide naturel

AM=4 : contrôler la propagation d'un liquide naturel

AM=6 : contrôler le courant d'une rivière ou de la mer, les vagues par mer calme

AM=9 : contrôler les vagues pendant une tempête

### *h/ Magie élémentaire (ĤAT)*

Portée de base : à vue

Durée de base : tant que le magicien reste concentré

Cible de base : un personnage / petite

AM=1 : faire bouger un membre du personnage / faire bouger une branche d'arbre ou un petit objet

AM=3 : faire se déplacer le personnage dans une direction donnée / dévier la trajectoire d'une volée de flèches

AM=4 : empêcher le personnage de se déplacer / faire se déplacer un petit objet dans une direction donnée

AM=5 : contrôler complètement les mouvements du personnage / contrôler complètement le déplacement d'un petit objet

AM=10 : téléporter le personnage

### *MENEH*

#### *a/ Magie sauvage (AH)*

Portée de base : à vue

Durée de base : tant que le magicien reste concentré

AM= $n$  : Entrave, le personnage est immobilisé par des liens invisibles et doit réussir un jet  $5 \times n$ /FOR sur la table de résistance pour se dégager / silence, les sons produits par la cible sont inaudibles dans un rayon de  $n$  m / ténèbres, la cible est nimbée d'une aura d'obscurité d'un rayon de  $n$  m

#### *b/ Magie divine (KA)*

Portée de base : toucher

Durée de base : instantané / dix minutes

Cible de base : un personnage

AM=1 : causer du souci à un personnage (peut casser sa concentration, donner un malus à une compétence, à la discrétion du MC)

AM=2 : causer de la peur à un personnage (fuite en direction opposée du magicien, mais en évitant les obstacles naturels) / rendre un personnage insensible à la faim et à la soif

AM=3 : terroriser un personnage (fuite en direction opposée du magicien, en ignorant les obstacles naturels) / rendre un personnage insensible au froid et à la chaleur

AM=4 : faire s'évanouir de peur un personnage / arrêter la progression d'une maladie due à un Esprit / rendre un personnage insensible à la douleur

AM=5 : guérir une maladie due à un Esprit

AM=8 : faire mourir de peur (infarctus) un personnage

AM=13 : ressusciter un personnage mort de peur ou d'une attaque de même type

#### *c/ Magie spirite (BA)*

Portée de base : toucher

Durée de base : instantané / un jour

Cible de base : un personnage de même Nation que le chamane

AM=2 : distraire un personnage

AM=3 : interrompre la concentration d'un magicien

AM=4 : interrompre un esprit de maladie

AM=5 : interrompre un esprit de peur / de courage / un fantôme-ba

#### *d/ Pyromagie (NESUT)*

Portée de base : à vue

Durée de base : instantané / un round

Cible de base : petite

AM=1 : éteindre un feu / susciter un feu / enflammer un objet inflammable

AM=2 : susciter une lumière faible

AM=3 : empêcherer une lumière d'éclairer / susciter un feu à distance

AM=4 : créer de l'obscurité / susciter une lumière forte

AM=5 : susciter un feu de forme étrange (boule, ellipse, mur...)

AM=7 : susciter un feu de forme étrange à distance

#### *e/ Aéromagie (HERET)*

Portée de base : toucher / à vue

Durée de base : instantané / un round

Cible de base : grande

AM=1 : arrêter une brise / susciter une brise

AM=2 : faire disparaître l'air des poumons d'un personnage (tirer sous la CON ou subir 1d4 de dégâts) / susciter un déplacement d'air faisant trébucher un personnage (tirer sous la DEX ou tomber)

AM=3 : dissiper un nuage de gaz ou de fumée, ou de la brume

AM=4 : dissiper du vent

AM=5 : dissiper une précipitation naturelle

AM=6 : dissiper une précipitation magique

#### *f/ Géomagie (SATU)*

Portée de base : à vue

Durée de base : instantané / un jour

Cible de base : petite

AM=1 : faire disparaître / apparaître de la poussière ou du sable

AM=2 : réduire du verre ou de la pierre en sable / faire apparaître du verre ou de la pierre à partir de sable

AM=3 : réduire du métal en limaille / faire apparaître du métal à partir de limaille

AM=4 : réduire un mur en un tas de terre ou de pierres / faire apparaître un mur à partir de terre ou de pierres

AM=6 : faire disparaître / apparaître un puits

#### *g/ Hydromagie (MU)*

Portée de base : toucher

Durée de base : instantané / un jour

Cible de base : petite

AM=1 : sécher / mouiller un objet

AM=2 : déssécher / revitaliser une plante  
AM=3 : faire apparaître de l'eau dans les poumons d'un personnage (1d4 de dégâts)  
AM=4 : faire s'évaporer de l'eau du corps d'un personnage (boire ou tirer sous la CON pour ne pas perdre connaissance)  
AM=5 : dissiper un courant naturel / faire surir une source dans un environnement tempéré  
AM=6 : dissiper un courant magique / faire surir une source dans un environnement aride

### *h/ Magie élémentaire (HAT)*

Portée de base : toucher  
Durée de base : instantané / un jour  
Cible de base : un personnage / petite  
AM=1 : endommager un objet / susciter un insecte / gâter de la nourriture  
AM=2 : causer de la douleur à un personnage / susciter un petit animal / tuer une plante  
AM=3 : faire 1d4 de dégâts à un personnage / arrêter la progression d'une maladie naturelle  
AM=4 : faire 2d4 de dégâts à un personnage / guérir une maladie naturelle  
AM=5 : faire 4d4 de dégâts à un personnage / susciter une nuée d'insectes ou un animal de taille moyenne  
AM=7 : tuer un personnage / susciter un animal de grande taille  
AM=9 : susciter une créature fabuleuse  
AM=12 : ressusciter un personnage

### *SA*

#### *a/ Magie sauvage (AH)*

Portée de base : à vue  
Durée de base : tant que le magicien reste concentré  
AM= $n$  : illusion, crée objet ( $3 \times n$  pts de TAI) / invisibilité, cache  $3 \times n$  pts de TAI / perception de cible cachée ou invisible,  $10^n$  m

#### *b/ Magie divine (KA)*

Portée de base : à vue  
Durée de base : instantané / une heure  
Cible de base : un personnage  
AM=1 : lancer une malédiction\* mineure à un personnage (phobie d'une couleur, d'un animal ou d'une plante) / se faire ignorer d'un personnage (sauf lors d'un combat)  
AM=2 : lancer une malédiction\* à un personnage (phobie d'une personne,

d'un objet ou d'un lieu) / se faire ignorer d'un personnage (y compris en combat)  
AM=3 : lancer une malédiction\* majeure à un personnage (toutes les compétences du personnage sont diminuées de 5%) / dissiper une malédiction mineure / se faire ignorer d'un groupe de personnages (sauf lors d'un combat) / plaire à un personnage (réaction plutôt favorable) / savoir si un personnage dit la vérité  
AM=4 : dissiper une malédiction / se faire ignorer d'un groupe de personnages (y compris en combat) / séduire un personnage (réaction favorable) / parler avec un personnage dont on ne connaît pas la langue  
AM=5 : dissiper une malédiction majeure / charmer un personnage (le personnage agit toujours dans l'intérêt du magicien)  
AM=6 : bénir le KA de la cible (toutes les compétences du personnage sont augmentées de 5%) / communiquer avec un personnage par télépathie  
*\*une malédiction dure jusqu'à ce qu'un magicien la dissipe*

#### *c/ Magie spirite (BA)*

Portée de base : toucher  
Durée de base : tant que le Chamane reste concentré  
Cible de base : un personnage de même nation que le Chamane  
AM= $n$  : vue dans l'Órun,  $5 \times n$  m  
AM=1 : savoir si le personnage est conscient ou pas  
AM=2 : ressentir plus ou moins les intentions du personnage  
AM=3 : connaître les origines, l'âge et l'histoire du personnage  
AM=4 : communiquer mentalement avec le personnage  
AM=5 : lire les souvenirs récents du personnage

#### *d/ Pyromagie (NESUT)*

Portée de base : à vue  
Durée de base : tant que le magicien reste concentré  
Cible de base : petite  
AM=1 : connaître les propriétés d'un feu  
AM=2 : connaître les propriétés d'un feu éteint (cendres, braises)  
AM=3 : connaître les propriétés d'un feu magique / voir à travers des flammes  
AM=5 : communiquer avec un feu

#### *e/ Aéromagie (HERET)*

Portée de base : personnel  
Durée de base : tant que le magicien reste concentré  
Cible de base : moyenne

AM=2 : connaître les propriétés d'un volume de gaz / d'un nuage de fumée  
AM=3 : connaître les propriétés d'un volume de gaz magique / entendre à travers le bruit du vent  
AM=4 : prévoir le temps  
AM=5 : communiquer avec un volume de gaz / un nuage de fumée

### *f/ Géomagie (SATU)*

Portée de base : à vue  
Durée de base : tant que le magicien reste concentré  
Cible de base : petite  
AM=1 : connaître les propriétés d'une roche / d'un métal  
AM=2 : connaître les propriétés d'un alliage / d'un sol particulier  
AM=4 : voir à travers la roche / voir les dangers d'un terrain donné / détecter un filon de métal dans une masse de roche  
AM=5 : voir les traces d'un type de créature donné  
AM=6 : communiquer avec un sol / une roche  
AM=7 : communiquer avec une statue / un objet métallique

### *g/ Hydromagie (MU)*

Portée de base : toucher  
Durée de base : tant que le magicien reste concentré  
Cible de base : petite  
AM=1 : connaître les propriétés d'un liquide  
AM=2 : connaître les propriétés d'un mélange de liquides  
AM=3 : connaître les propriétés d'un liquide magique / voir et entendre sous l'eau / trouver une source  
AM=4 : connaître les propriétés d'un mélange de liquides magiques  
AM=5 : communiquer avec un plan d'eau

### *h/ Magie élémentaire (HAT)*

Portée de base : à vue  
Durée de base : un round  
Cible de base : un personnage / petite  
AM=1 : connaître la taille et le poids d'une cible  
AM=2 : connaître les propriétés de la cible (ex. utilisation d'un instrument)  
AM=3 : se faire ignorer de la cible  
AM=4 : faire que la cible ignore un personnage ou un objet donné  
AM=5 : voire le véritable aspect de la cible (annule les déguisements, l'invisibilité, etc.)

*SENI*

### *a/ Magie sauvage (AH)*

Portée de base : à vue  
Durée de base : instantané  
AM= $n$  : dissipation magique, (pour dissiper un sortilège : résistance  $n$  contre AM sortilège de Magie sauvage que le magicien essaie de dissiper) / lévitation, soulève  $3 \times n$  pts de TAI, si le magicien reste concentré il peut les déplacer à une vitesse de 8 / télékinèse, téléporte  $3 \times n$  pts de TAI à une distance de  $10^n$  m / illusions (durée : une heure) :  
AM=1 : changer la couleur des cheveux / de la peau  
AM=2 : changer la taille / le poids mais en gardant le même visage  
AM=3 : changer le visage  
AM=4 : changer l'aspect (tout le corps) en gardant plus ou moins la même forme globale  
AM=5 : changer la forme (membres supplémentaires, ailes)

### *b/ Magie divine (KA)*

Portée de base : à vue  
Durée de base : instantané / un jour  
AM= $n$  : dissipation magique, (pour dissiper un sortilège : résistance  $n$  contre AM sortilège de Magie divine que le magicien essaie de dissiper)  
AM=1 : modifier légèrement la perception d'un personnage ("cette épée est de bronze" alors qu'elle est de fer)  
AM=2 : modifier sensiblement la perception d'un personnage ("j'ai une masse" alors qu'il a une épée) / modifier légèrement les sentiments d'un personnage (très bonne humeur -> bonne humeur)  
AM=3 : modifier fondamentalement la perception d'un personnage ("je suis désarmé" alors qu'il a une épée) / modifier sensiblement les sentiments d'un personnage (très bonne humeur -> humeur égale)  
AM=4 : modifier complètement la perception d'un personnage ("je ne sais pas me battre" alors que c'est un combattant) / modifier fondamentalement les sentiments d'un personnage (très bonne humeur -> mauvaise humeur) / modifier le comportement d'un personnage (un magicien se prend pour un grand guerrier)  
AM=5 : modifier complètement les sentiments d'un personnage (très bonne humeur -> très mauvaise humeur)  
AM=6 : transformer le comportement d'un personnage (il se prend pour un animal)

### *c/ Magie spirite (BA)*

Portée de base : toucher  
Durée de base : un jour

Cible de base : un personnage de même Nation que le Chamane  
AM=2 : changer l'aspect d'un Iwa  
AM=4 : changer la nature d'un esprit de maladie  
AM=5 : changer la nature d'un esprit de peur / de courage / etc.

#### *d/ Pyromagie (NESUT)*

Portée de base : à vue  
Durée de base : tant que le magicien reste concentré  
Cible de base : petite  
AM=1 : changer la couleur des flammes ou de la fumée d'un feu / changer l'odeur de la fumée d'un feu  
AM=2 : comme ci-dessus, mais plusieurs effets en même temps  
AM=3 : changer une flamme en air respirable  
AM=6 : changer une flamme en gaz toxique

#### *e/ Aéromagie (HERET)*

Portée de base : à vue  
Durée de base : un round  
Cible de base : petite  
AM=1 : changer un gaz en un autre  
AM=2 : changer un nuage de fumée en un gaz ou en vapeur d'eau  
AM=3 : changer un gaz en brume, fumée ou vapeur

#### *f/ Géomagie (SATU)*

Portée de base : à vue  
Durée de base : un jour  
Cible de base : petite  
AM=1 : changer la couleur / l'odeur / l'aspect d'une roche / d'un métal  
AM=2 : changer la couleur / l'odeur / l'aspect d'un alliage / d'un sol particulier  
AM=3 : changer la dureté d'une roche / d'un métal / d'un sol particulier  
AM=4 : changer la masse / la densité d'une roche / d'un métal non noble / d'un sol particulier  
AM=5 : changer une roche / un métal non noble / un sol en un autre de nature différente  
AM=6 : changer une roche / un métal / un sol en un autre enchanté ou précieux

#### *g/ Hydromagie (MU)*

Portée de base : toucher  
Durée de base : un jour  
Cible de base : petite

AM=1 : changer l'eau en glace ou vapeur  
AM=2 : changer un liquide en un autre  
AM=3 : changer un liquide en un solide ou un gaz de nature différente

#### *h/ Magie élémentaire (HAT)*

Portée de base : toucher  
Durée de base : un jour  
Cible de base : un personnage  
AM=1 : changer la forme d'un objet  
AM=2 : changer l'aspect d'un personnage  
AM=4 : changer un personnage en un autre de même nature (mortel, animal, plante)  
AM=5 : changer un personnage en un autre de nature différente  
AM=8 : changer un personnage en une créature fantastique

Pour tous les sortilèges de Magie divine (KA) : **Moduler les effets de ces sortilèges selon la religion du prêtre. Exemples : un prêtre de HATHOR agira sur les sentiments ou les souvenirs liés à l'amour ; un prêtre d'OSIR agira sur les compétences de combat ; un prêtre de UADJ-UR agira sur les compétences liées à la mer ; un prêtre de SEHMET pourra dupliquer les effets de sorts de Pyromagie, etc.**

## 2. Méta-Techniques

### *HAU*

Méta-Technique utilisée en conjonction avec un sortilège de base : le magicien lance un deuxième sortilège avec la même compétence+HAU.

Portée de base : personnel  
Durée de base : instantané  
Cible de base : un sortilège de base  
AM=1 : le déclenchement du sortilège de base peut être retardé de 10 minutes maximum  
AM=2 : le déclenchement du sortilège de base peut être retardé de 1 h maximum  
AM=3 : le déclenchement du sortilège de base peut être retardé de 1 jour maximum  
AM=4 : le déclenchement du sortilège de base peut être retardé de 1 semaine maximum

AM=5 : le déclenchement du sortilège de base peut être retardé de 1 mois maximum

AM = 6 : le sortilège se déclenche quand le magicien le souhaite

### *HEREP*

Utilisée conjointement avec un sortilège de Mene, cette Méta-Technique permet de conjurer un Invisible ; utilisée conjointement avec un sortilège de Sa, elle permet de contacter un Invisible.

#### *a/ Conjuraton*

NESUT, HERET, SATU, MU+MENEH pour invoquer un élémentaire ou un génie (selon le principe fondamental)

KA+MENEH pour invoquer un diable ou un ange

BA+MENEH pour invoquer un Iwa

AH+MENEH pour invoquer un cheitan ou un démon

L'AM obtenue donne une indication de la puissance de l'Invisible qui pourra être invoqué (1 : faible, 3 : moyen, 5 : puissant).

Puis le magicien lance un deuxième sortilège avec la même compétence+HEREP pour la conjuration proprement dite.

Portée de base : personnel

Durée de base : (30 – POU de l'Invisible) minutes

Cible de base : un sortilège de Meneh

AM=1 : l'Invisible est invoqué, mais il n'apparaît ni au moment ni à l'endroit prévus.

AM=3 : l'Invisible est invoqué, mais il n'apparaît pas au moment ou à l'endroit prévus.

AM=5 : l'Invisible est invoqué et apparaît au moment et à l'endroit prévus.

Une fois l'Invisible projeté dans le Cosmos, on compare les PM restant au magicien aux PM de l'Invisible sur la table de résistance. En cas de réussite, le magicien contrôle l'Invisible pendant la durée du sortilège, autrement il peut s'attendre à passer un mauvais moment, les Invisibles ayant horreur d'être dérangés pour rien.

#### *b/ Divination*

NESUT, HERET, SATU, MU+SA pour contacter un élémentaire

ou un génie (selon le principe fondamental)

KA+SA pour contacter un diable ou un ange

BA+SA pour contacter une ombre

AH+SA pour contacter un cheitan ou un démon

L'AM obtenue donne une indication de la puissance de l'Invisible qui pourra être invoqué (1 : faible, 3 : moyen, 5 : puissant).

Puis le magicien lance un deuxième sortilège avec la même compétence+HEREP pour la divination proprement dite.

Portée de base : personnel

Durée de base : 5 minutes

Cible de base : un sortilège de Sa

AM=1 : le magicien peut poser une question simple.

AM=6 : le magicien peut discourir avec l'Invisible pendant toute la durée du sortilège.

### *IH*

Méta-Technique utilisée en conjonction avec un sortilège de base : le magicien lance un deuxième sortilège avec la même compétence+ IH.

Portée de base : personnel

Durée de base : instantané

Cible de base : un sortilège de base

AM=1 : la durée du sortilège de base peut être augmentée d'un ordre de grandeur (1 min devient 1 h, 1 h devient 1 jour, 1 jour devient 1 semaine, etc.)

AM=2 : la durée du sortilège de base peut être augmentée de deux ordres de grandeur

AM=3 : le sortilège de base est rendu pérenne

AM=4 : la durée d'un sortilège d'un autre magicien peut être diminuée d'un ordre de grandeur

AM=5 : la durée d'un sortilège d'un autre magicien peut être diminuée de deux ordres de grandeur

### *IRY*

Utilisée conjointement avec un sortilège de base, cette Méta-Technique permet de "transférer" l'effet d'un sortilège d'une cible transitoire vers une autre cible définitive. Par exemple, le

magicien peut lancer un sortilège de base sur lui-même ou sur une statuette de cire puis lancer un deuxième sortilège avec la même compétence+IRY pour que le sortilège de base agisse sur une autre cible.

Portée de base : personnel

Durée de base : instantané

Cible de base : un sortilège de base

AM=1 : l'effet du sortilège de base est "transféré" sur une cible que le magicien touche ou sur une cible dont deux éléments (cheveux, ongles, peaux sèches...) ont servi à fabriquer la statuette

AM=2 : l'effet du sortilège de base est "transféré" sur une cible que le magicien voit ou sur une cible dont un élément (cheveu, ongle...) a servi à fabriquer la statuette

AM=3 : l'effet du sortilège de base est "transféré" sur une cible que le magicien connaît personnellement

AM=4 : l'effet du sortilège de base est "transféré" sur une cible que le magicien connaît de vue

AM=5 : l'effet du sortilège de base est "transféré" sur une cible dont le magicien a entendu parler

### *NEHY*

Utilisée conjointement avec un sortilège de base, cette Méta-Technique permet d'étendre l'effet d'un sortilège d'une partie de la cible vers la cible toute entière. Par exemple, le magicien peut lancer un sortilège de base sur un bout de porte puis lancer un deuxième sortilège avec la même compétence+NEHY pour que le sortilège de base agisse sur la porte entière.

Portée de base : personnel

Durée de base : instantané

Cible de base : un sortilège de base

AM=1 : la taille de la cible du sortilège de base peut être augmentée d'un ordre de grandeur

AM=2 : la taille de la cible du sortilège de base peut être augmentée de deux ordres de grandeur

AM=3 : l'effet du sortilège de base est étendu à toute la cible, quelle que soit sa taille

AM=4 : l'effet du sortilège de base est étendu à une cible voisine de la cible initiale

AM=5 : l'effet du sortilège de base est étendu à des cibles voisines de la cible initiale

Autre utilisation de cette Méta-Technique : réussir un sortilège d'une compétence de base donnée+NEHY pour participer à un rituel de la compétence de base en question (cf. **4.6 - Les Rituels**).

Portée de base : personnel

Durée de base : instantané

Cible de base : un rituel de même compétence de base

AM= $n$  : jet sous  $POU \times n$  pour participer au rituel.

Réussite : 1 PM est apporté au rituel.

Réussite critique : 1d4 PM sont apportés au rituel.

Échec : aucun PM n'est apporté au rituel.

Échec critique : Tirer sous la Concentration ; si échec : perte de 1d6 PM et évanouissement du magicien.

### *TEM*

Cette Méta-Technique permet de dissiper l'effet d'un sortilège de base de même compétence de Magie (par ex. Magie sauvage/Magie sauvage) lancé par un autre magicien. Il faut dépenser autant de PM qu'en a dépensés le magicien dont on veut annuler le sortilège. Pour que le sortilège de dissipation réussisse, le magicien doit obtenir une AM au moins égale à celle du sortilège à annuler, puis réussir un jet sur la table de résistance de ses PM restants contre les PM restant au magicien dont il veut annuler le sortilège, avec en bonus/malus le différentiel de compétences de Magie.

## **4.6 - Les Rituels**

Un sortilège est une parcelle de Magie utilisée par un mortel. Mais certains effets magiques sont si puissants et difficiles à produire qu'un simple sortilège ne saurait suffire à les susciter. C'est à ce niveau qu'interviennent les Rituels.

Techniquement, un rituel se présente exactement comme un

sortilège, avec ses six mêmes paramètres, mais il nécessite un temps d'incantation beaucoup plus long (souvent plusieurs heures), la mise en commun du POU de nombreux magiciens (par un sortilège de Nehy approprié), et, ne pouvant être improvisé, il doit être lu à partir de papyrus et d'inscriptions gravées, ou récité avec le concours de musiciens et de griots — chacun connaissant par cœur une partie du rituel.

Exemples de rituels :

- Chants guerriers propitiatoires avant une bataille
- Conjuraison d'ancêtres
- Création de mort-vivant
- Invocation d'Invisible particulièrement puissant

#### **4.7 – Zones de Magie aberrante**

Dans certaines zones du monde de Holobar, pour des raisons diverses et variées (proximité avec un plan invisible, influence de certains dieux...), le fonctionnement normal de la Magie subit des altérations.

##### **4.7.1 - Zones de Magie abondante**

Dans ces zones, l'AM des sortilèges est multipliée par deux. En général, le phénomène ne concerne qu'un seul type de Magie.

Le Kleš, par exemple, est une zone de Magie spirite abondante.

##### **4.7.2 - Zones de Magie morte**

Dans ces zones, la Magie d'un ou plusieurs types donnés est complètement inopérante.

Le Gyptos, par exemple, est une zone de Magie sauvage

morte.

*Remarque :*

Le fait qu'un territoire soit une zone de Magie abondante pour un type de Magie donnée n'empêche pas qu'il puisse être zone de Magie morte pour un autre type de Magie.

Le Kleš, par exemple, est à la fois zone de Magie spirite abondante **et** zone de Magie sauvage morte.

#### **4.8 – Le mauvais œil**

Les Atriliens évitent toute ostentation, toute vantardise, de peur d'attirer le *mauvais œil*. En effet, une personne sous l'effet d'une envie ou d'une jalousie très forte, parfois même inconsciemment, peut apporter le mauvais œil à la personne à l'origine de son envie ou de sa jalousie. Cela coûte 1 PM, suivi d'une réussite POU/POU sur la table de résistance.

Un sortilège de SA lancé par un prêtre peut ôter le mauvais œil d'une victime.

## **5 - OBJETS MAGIQUES**

### **5.1 - Les talismans**

Ce sont des objets passifs, conçus pour apporter une protection à leur porteur. Ils fonctionnent dès qu'un personnage les porte sur lui, même s'il n'a pas conscience de leurs pouvoirs. Il s'agit souvent d'un pendentif, parfois d'une pièce d'armure. La protection n'est valable que contre une menace particulière : l'acier, le feu, les animaux... Elle s'exprime sous la forme de points d'armure. Plus la menace est précise, plus le talisman est efficace. Par exemple, un talisman qui protège contre les armes de

mêlée peut apporter 3 points de protection, tandis qu'un autre ne protégeant que contre les épées accorde une protection de 6 points. On peut même imaginer un talisman ne protégeant que contre une épée spécifique avec 12 points.

Un talisman protégeant du mauvais œil s'appelle une *amulette*. Plutôt que des points d'armure, elle fournit à celui qui la porte un bonus sur la table de résistance.

### **5.2 - Les objets de pouvoir**

Ce sont des objets actifs, c'est-à-dire que leur utilisation est un acte volontaire du porteur. Ils exigent que le personnage qui les utilise ait une idée de leur pouvoir magique. Il s'agit par exemple d'un anneau permettant de se rendre invisible ou d'une boule de cristal offrant le don de prescience. Dans leurs effets, ils sont souvent similaires à un sortilège. Les objets de pouvoir ont besoin de points de Magie pour fonctionner. Le coût est généralement d'un point par utilisation. Les points utilisés sont normalement ceux du personnage. Certains objets, plus rares, disposent de leur propre réserve de points de Magie. Quand cette réserve est vide, l'objet ne fonctionne plus, à moins qu'on ne le recharge en points de Magie à l'aide d'un sortilège d'Iry. D'autres objets, plus rares encore, sont autonomes. Ils récupèrent alors leurs points de Magie de la même façon qu'un personnage.

### **5.3 - Les ivoires magiques**

Les ivoires magiques furent créées par la collaboration des prêtres de Seth et des enchanteurs à la grande époque de la sorcellerie gyptienne. Ce sont des objets magiques destinés à augmenter l'AM des sortilèges lancés en permettant au magicien d'utiliser la compétence de Magie sauvage

"emprisonnée" dans l'ivoire plutôt que la sienne propre. Une ivoire se présente sous la forme d'un sceptre ou d'un fouet, voire d'un couteau, finement ouvragé. Elle est caractérisée par la valeur (en pourcentage) de Magie sauvage qu'elle emprisonne et par la technique magique (ÂBU ou SA) avec laquelle elle est censée être utilisée. Si on essaie d'utiliser une ivoire pour lancer un sortilège d'une technique magique autre que celle pour laquelle elle fut conçue, il ne se passe rien.

*Utilisation* : en dépensant 1 PM, le magicien "active" l'ivoire et peut remplacer, dans le calcul de l'AM, sa valeur de Magie sauvage par celle de l'ivoire..

*Rechargement* : l'enchantement d'une ivoire magique est permanent, et il n'est pas besoin de la "recharger". En revanche, une ivoire magique peut être "désenchantée" par un magicien malveillant, selon la procédure suivante : ce dernier doit lancer un sortilège de BA ou KA+SENI d'une AM de 6 au moins, puis réussir un jet PM restants×5 contre compétence de Magie sauvage de l'ivoire sur la table de résistance.

*Fabrication* : Le processus de fabrication des ivoires magiques, comme presque tous les autres secrets de l'ancienne sorcellerie gyptienne, a été oublié.

### **5.4 - Les armes enchantées**

Haches ou épées, ce sont des objets magiques passifs. Elles peuvent améliorer de 10 à 100% la compétence de leur porteur et augmenter son bonus aux dommages de 1d6 à 5d6. Certaines armes peuvent n'être efficaces que contre un type d'adversaire : les Hommes-hippopotames, les hommes habillés en bleu, le sultan des mamelouks... Comme pour un talisman, plus la cible est spécifique, plus l'arme est puissante.

### **5.5 - Les focus**

C'est un objet magique qui emmagasine des PM et permet au magicien de dépenser ceux de cette réserve plutôt que les siens propres.

Un focus peut avoir n'importe quelle forme et aspect. Il est caractérisé par le nombre de PM qu'il contient et le nombre maximum de PM qu'il peut contenir. Si on dépense le dernier PM d'un focus, ce dernier perd toutes ses propriétés magiques et ne peut plus être rechargé. Un focus standard contient de 1 à 12 PM.

*Utilisation* : en dépensant 1 PM, le magicien "active" le focus et peut en tirer autant de PM qu'il souhaite, dans la limite de ce que contient le focus.

*Rechargement* : le magicien doit tenir le focus dans ses mains et se concentrer pendant 1 h par PM à transférer. Pour chaque PM, il doit réussir un jet sous la compétence correspondant à son type de Magie. Les PM "investis" sont utilisés même en cas d'échec. Si on charge un focus au-delà de son maximum, il ne se passe rien, mais le magicien sent alors que le focus est chargé à fond.

*Fabrication* : À partir d'un objet créé par un jet critique d'Artisanat, un magicien doit passer autant de semaines qu'il souhaite que le focus ait de PM maximum à enchanter l'objet. Au bout de cette période, il doit dépenser PM max points de Magie et réussir un jet critique dans la compétence correspondant à son type de Magie. Attention, les PM sont dépensés même en cas d'échec.

### **5.6 - Les objets en colléite**

La colléite est une pierre extraite des montagnes klešites qui permet d'annuler la Magie sauvage et empêcher la présence des Invisibles.

Typiquement, un objet en colléite annule autant de PM que sa

valeur en Taille : un pierre en colléite de TAI 2 annulera tout sortilège de 2 PM ou moins.

De même un objet en colléite protège des Invisibles dans un rayon de TAI×3 m, et un Invisible doit réussir un jet POU/TAI de l'objet pour pénétrer dans ce rayon.

### **5.7 - Les papyrus magiques**

Avant l'édification des Pyramides nairotes, à l'époque des Guerres Cosmiques, les sorciers gyptiens étaient passés maîtres dans l'art des Rituels. Ils couchèrent nombre de ces formules magiques sur des papyrus, gardés en quantité à Nyase, auprès du Pharos, mais aussi dans des forteresses militaires gyptiennes.

Cependant, la construction des Pyramides, et la paix intérieure ainsi garantie au Gyptos, entraînèrent la lente disparition de la caste des sorciers, et la dispersion de ces papyrus magiques. On en retrouve parfois aujourd'hui dans les ruines de forteresses gyptiennes, notamment au Kuš, mais aussi au Punt et au Dogobar, où les sorciers gyptiens étaient nombreux autrefois qui combattaient la Chthone.

*Utilisation*. Un papyrus magique a l'aspect d'un simple papyrus ; rien ne semble le différencier d'un conte grivois ou d'un récit de bataille.

Un jet réussi d'Évaluation ou un sortilège de Sa, cependant, indiqueront à l'examineur la vraie nature du papyrus.

Il faut un jet critique en Lire et écrire [Hiéroglyphes gyptiens III] pour déchiffrer un papyrus magique. L'examineur sait alors quels Rituels sont contenus dans le papyrus, et comment s'y prendre pour les lancer.

### **5.8 - Les statues ŠED**

Une statue šed est une statue consacrée d'un dieu,

généralement représenté assis, placée sur un socle contenant un bassin destiné à recueillir l'eau versée sur la statue et qui devient ainsi magique.

### **5.9 - Les tablettes de l'imám Suheil**

Lors de son épopée au Punt et au Dogobar contre les forces de la Chthone, l'imám Suheil emprisonna de puissants monstres et élémentalistes liés à la Chthone dans des cavernes maudites sous les montagnes du Dogobar. Il remit au clergé ndogo des tablettes contenant tous les Rituels nécessaires à ces emprisonnements, si par malheur ces créatures devaient s'évader un jour. Avec les vicissitudes qu'a traversées le Dogobar, ces tablettes sont aujourd'hui perdues dans les ruines des anciens temples, au cœur des forêts de ce pays.

### **5.10 - Les Ušebty**

Ce sont des figurines ou statuettes magiques qui peuvent s'animer lorsqu'une phrase particulière est prononcée. Un ušebty animé, à part la taille, qui reste celle de l'objet initial, a tout à fait l'aspect de la créature qu'il est censé représenter (humain, animal, monstre).

Un ušebty inanimé est caractérisé par la formule magique qu'il faut prononcer et par le nombre de PM qu'il faut dépenser pour l'animer, ainsi que par la ou les langues qu'il comprend. Si on essaie d'animer un ušebty avec la mauvaise formule magique, il ne se passe rien mais les PM nécessaires sont quand même perdus.

*Utilisation* : l'ušebty obéit au personnage qui l'a animé, à condition qu'il lui donne ses ordres dans une langue qu'il comprend, sinon il reste immobile. Il demeure animé tant que le personnage qui l'a animé ne prononce pas de nouveau la

formule magique.

*Rechargement* : l'enchantement d'un ušebty est permanent, et il n'est pas besoin de le "recharger". En revanche, un ušebty peut être "désenchanté" par un magicien malveillant, selon la procédure suivante : ce dernier doit lancer un sortilège de BA ou KA+SENI d'une AM de 6 au moins, puis réussir un jet PM restants contre TAI de l'ušebty sur la table de résistance.

*Fabrication* : Un ušebty est créé par la collaboration d'un enchanteur et d'un alchimiste (bien sûr, il peut s'agir de la même personne si elle a les compétences requises) à partir d'une figurine ou d'une statuette créée par un jet critique d'Artisanat. L'alchimiste doit préparer une potion de difficulté égale à la TAI de l'objet à enchanter. Puis l'enchanteur doit lancer un sortilège de KA+IH.

AM=0 à 4 : échec, l'objet ne pourra pas être réutilisé pour créer un ušebty  
AM=5 : réussite, mais l'ušebty ne comprend aucune langue, il ne pourra que se défendre contre un éventuel attaquant

AM=6 : réussite, l'ušebty comprend une langue (parmi celles que parle l'enchanteur)

AM=7 : réussite, l'ušebty comprend deux langues (parmi celles que parle l'enchanteur)

AM=8 : réussite, l'ušebty comprend trois langues (parmi celles que parle l'enchanteur)

etc.

## **6 - COMPÉTENCES PARTICULIÈRES**

### **6.1 - Les compétences chamaniques**

Seuls les Chamanes, les Devins mbole, les Nécromants et les Sorcières des sables y ont accès.

*Diagnostic (00% / 20% pour les Chamanes)*

Pour définir quel est l'Esprit à combattre (ou à chercher), il faut établir un Diagnostic. Le MC modifiera librement le

pourcentage de réussite selon ses propres estimations (si les indices sont rares, si les sources sont indirectes, si le Chamane connaît la victime ou les lieux, si c'est un phénomène déjà vu, etc...).

Un mauvais Diagnostic entraîne un malus pour trouver le bon Esprit, le malus en pourcentage est équivalent à la différence entre le jet sous Diagnostic raté et le chiffre requis.

#### *Trouver Esprit (00% / 10% pour les Chamanes)*

Pour trouver le bon Esprit, le Chamane se met en catalepsie, et envoie son ESprit dans l'Órun pour voyager jusqu'aux Contrées de l'Ombre (c'est une opération délicate, nécessitant drogues, ou danses plus musique, ou méditation transcendente). Il y a un risque de 1% par voyage que le corps se fasse posséder (en traître) par une créature de l'éther, empêchant le retour de l'Esprit du Chamane tant qu'il n'est pas secouru.

Un MC méticuleux ou enthousiaste jouera tout le voyage dans l'Órun, les rencontres, etc...

Un voyage "moyen" dure 1d20 jours, au MC de prévoir une suite de rencontres selon l'importance de l'Esprit recherché. Ne pas oublier que le temps s'écoule en général plus lentement dans l'Órun que dans le Cosmos. Le Chamane aura ainsi l'impression de passer plusieurs mois dans l'Órun.

#### *Négocier avec Esprit (00% / 05% pour les Chamanes)*

Une fois l'Esprit trouvé, le Chamane doit négocier son aide pour une mission particulière (soigner une personne, terroriser des guerriers gyptiens, trouver une source...)

En cas d'échec des négociations, la situation peut devenir dangereuse. Si le jet (un jet/jour) de négociation est supérieur de 50% au chiffre requis, l'Esprit sera hostile. Un combat pourrait s'ensuivre et le Chamane peut être piégé au premier assaut de l'Esprit (et uniquement lors de cet assaut, sinon le combat sera résolu normalement). Le risque que cela arrive

est de 10% par catégorie de différence entre le Chamane (considéré dans ce cas comme étant de catégorie C) et l'Esprit hostile, cf. le paragraphe sur les catégories d'Esprits. Un Chamane piégé est dans la pétrin car il reste là tant qu'on ne vient pas le chercher.

#### *Découvrir nom d'Esprit (00% / 10% pour les Chamanes)*

Cette compétence peut être très utile pour éviter d'autres voyages chamaniques au Chamane à la recherche d'un Esprit déjà « connu ».

En effet, une fois le nom d'un Esprit connu, le Chamane peut directement l'invoquer dans le Cosmos sans avoir besoin de faire le voyage jusque dans l'Órun, ce qui montre bien l'importance énorme du nom des Esprits. Ces noms sont thésaurisés par les Chamanes et transmis avec réticence. En fait, les

maîtres enseignent un "nom" à leurs élèves à chaque fois qu'ils les sentent méritants, en commençant, bien sûr, par les moins puissants d'entre eux.

Un "nom" est un trésor à respecter. Les Chamanes peuvent entreprendre de longs voyages et de terribles aventures pour aller apprendre un "nom" puissant chez un collègue réputé. Avec un nom, le Chamane a 5% de chances par catégorie de différence entre le Chamane et l'Esprit d'invoquer ce dernier. Il peut tenter de l'invoquer au bout d'une demi-heure de transe (il peut soutenir une demi-heure de transe par point de CONstitution). Toutes les demi-heures de transe successives, il peut retenter le jet. Un Esprit invoqué ne peut rester que pour un temps limité, pour une mission précise, et son dérangement devra être dédommagé (flatteries, consommation de sacrifices ou d'offrandes). Ici, la compétence Négocier avec Esprit peut se révéler utile. Si l'Esprit est mécontent, le Chamane perdra de l'emprise sur lui. En outre le Chamane aura une pénalité de -5% pour tout appel ultérieur vis-à-vis de ce même Esprit. Ce malus peut être

cumulatif.

### *Les catégories d'Esprits*

Table 6.1 : Modification Trouver Esprit

Cat.	Esprit	Modif.
A	Esprits d'animaux mineurs	0%
B	Esprits de Races Inférieures ou d'animaux majeurs	-10%
C	Esprits de Races Supérieures	-20%
D	Esprits de membres de la famille	-30%
E	Esprits de Héros ou de Chamanes	-40%
F	Esprits de la Nature (Orišas)	-50%
G	Esprits d'anciens Chthoniens (Nkisis)	-60%
H	Esprits de Puissances Chthoniennes (Vodun)	-70%

Les Chamanes recherchent généralement des Esprits pour en chasser d'autres dans un but curatif ou pour combattre d'autres Esprits maléfiques tourmentant leur clan. Quelques exemples d'utilisation des Esprits

Pour des douleurs ou des maladies : Esprits type A

Pour des folies ou des phobies : Esprits B/C

Pour des malédictions : Esprits D/E

Pour des cérémonies propitiatoires : Esprits E/F

Pour des possessions : Esprits F/G/H

### *Les « Vieux Chamanes »*

Lorsque tous les scores de ses compétences chamaniques dépassent 100%, un Chamane peut devenir un "Vieux

Chamane". Il passe la main à un successeur (fils, neveu...) et quitte sa tribu. Il peut désormais passer dans l'Órun et même dans l'Íle, sans devoir entrer en transe, et à volonté. Il devient également immunisé à tous les types de poisons, et vieillit comme s'il se trouvait toujours dans l'Órun (càd bien moins vite). Il est considéré comme un Esprit de catégorie F s'il est recherché par un autre Chamane.

Un "Vieux Chamane" ne progresse plus dans *aucune* de ses compétences, et il est préférable d'en faire un PNJ.

### *Possession, féticherie, vaudou*

#### LA POSSESSION

On parle de possession lorsqu'un Esprit, quel qu'il soit, chasse l'ESprit du corps d'un être vivant pour prendre sa place.

Pour chasser l'Esprit possesseur (qui existe en même temps dans le Cosmos et dans l'Órun), le Chamane doit d'abord le trouver dans l'Órun puis (1) le convaincre de quitter le corps, ou (2) le défaire en combat spirite. Une fois cet Esprit chassé ou défait, le Chamane doit retrouver l'Esprit originel et le « ramener » dans le corps. Il est à noter que l'Esprit chassé n'opposera jamais de résistance au Chamane. En revanche, ce dernier pourrait avoir des problèmes avec les Esprits des parents décédés, contents d'avoir retrouvé quelqu'un de leur famille. et soucieux de garder sa compagnie...

#### LA FÉTICHERIE

La féticherie consiste à capturer un Esprit et à le contraindre à rester dans un objet (appelé fétiche) et à faire ce que veut le Chamane un certain nombre de fois par jour.

Le Chamane doit voyager dans l'Órun et y trouver l'Esprit qu'il veut emprisonner. Il peut aussi bien s'agir d'un Esprit de protection, que d'un Esprit de peur, que de l'Esprit d'une personne décédée. Après l'avoir trouvé dans l'Órun, le Chamane doit le vaincre en combat spirite.

Il est à noter que ceci est très dangereux, car l'Esprit attaqué peut contrer l'action du Chamane et le maîtriser à son tour, l'emprisonnant dans les Contrées des Morts ou les Contrées de l'Ombre, tandis que le corps du Chamane restera sans défense dans le Cosmos pendant toute la durée de l'emprisonnement, sans oublier qu'il mourra au bout d'autant de semaines qu'il possède de points de CONstitution.

En cas de victoire lors du combat spirite, le Chamane peut utiliser l'Esprit autant de fois par jour qu'indiqué dans le tableau ci-dessous :

Table 6.2 : Utilisation d'un fétiche

Victoire	Nombre d'utilisations
Marginale	Une seule, une seule fois
Mineure	Une par jour
Majeure	Trois fois par jour
Complète	À volonté

## LE VAUDOU (VODU)

Le terme de *vodu* couvre tout un ensemble de pratiques religieuses chthoniennes des peuples atriliens, incluant rites, danses, etc.

Au niveau chamanique, le *vodu* est une activité plutôt maléfique consistant à fabriquer des morts-vivants appelés *djudju*. Cette activité n'est tolérée qu'en temps de guerre, afin de créer des combattants obéissants protégeant le clan des ennemis. La création d'un *djudju* est longue. Le Chamane doit tout d'abord voyager dans l'Île. Le corps restant dans le Cosmos, le Chamane ne subit pas les effets dus au manque d'air, mais subit les terribles dégâts du chaos pur : 2d6 PV et 1d4 PM en moins par round. C'est pourquoi ce genre de quête

n'est généralement entreprise que par des Vieux Chamanes. Une fois dans l'Île, le Chamane doit trouver assez de proto-matière chaotique pour constituer une arme (durée de cette recherche : 5d6 minutes).

À son retour dans le Cosmos, le Chamane doit faire façonner la proto-matière recueillie en forme de dague (ou toute arme semblable) par un artisan forgeron. Le jet de compétence a un modificateur de -25% ; en cas d'échec la protomatière est gâchée, et l'artisan subit les dégâts de l'arme (16d4 d'énergie chaotique, effets : cf ci-dessous). En cas de réussite, l'arme se présente avec une lame noire qui semble absorber la lumière. Cette arme, bien que non-magique, peut blesser n'importe quel type de créature (y compris les Invisibles). Les dégâts sont ceux de l'arme +1d4 d'énergie chaotique. Un humain ou un humanoïde ainsi tué devient un *djudju*, soit aux ordres du Chamane (si c'est lui qui l'a tué), soit indépendant (si c'est quelqu'un d'autre qui l'a tué).

L'arme a 16 charges et en perd une à chaque coup effectivement porté, puis disparaît.

## 6.2 - Les compétences sacerdotales

Seuls les Prêtres, les Nécromants et les personnages initiés en Magie divine y ont accès.

### 6.2.1 - Liste commune

Ces compétences peuvent être choisies par n'importe quel prêtre, indépendamment de sa religion.

#### *Cérémonie (00% / 10% pour les Prêtres)*

Cette compétence permet de s'attirer, au cours d'une cérémonie longue (au moins une heure) et complexe (danses, chants) les faveurs de la divinité adorée par le Prêtre.

Chaque participant tire sous sa compétence. En cas de réussite, la différence entre le résultat du jet de dé et la valeur de la compétence donne le bonus gagné. Ce dernier peut être utilisé immédiatement ou peu après pour une autre compétence sacerdotale ou pour la Méta-Technique NEHY.

#### *Consécration (00%)*

Cette compétence permet de consacrer un objet ou un lieu à la divinité adorée par le Prêtre. Toute créature ayant un tabou vis-à-vis de cette divinité devra réussir un jet POU/POU du Prêtre ayant consacré l'objet/le lieu pour le toucher/y pénétrer avec des intentions hostiles.

#### *Sacrements (00% / 20% pour les Prêtres)*

Cette compétence permet de réciter les bonnes formules et de faire les bons gestes lors des cérémonies religieuses les plus communes du culte : naissance, initiation des jeunes gens, mariage, rites funéraires. Elle remplace, pour les prêtres, la compétence Inhumation.

### 6.2.2 - Liste spécifique

Le choix de ces compétences dépend des divinités adorées. A priori (exceptions : cf chapitre **CRÉATION D'UN PERSONNAGE**, paragraphes **6.2.2** et **6.3.2**), **ces compétences ne peuvent être acquises que par la dépense de points d'aventure**, et uniquement auprès de prêtres de la divinité en question dispensant leur enseignement dans un temple.

#### *Connaissance des Âmes (00%)*

CULTES ASSOCIÉS : ANPU, MAÂT, OSIR, UPUAUT

Cette compétence permet de reconnaître les Âmes et de connaître leurs caractéristiques et aptitudes. Pour utiliser cette compétence, il faut être projeté dans les Douze Heures de la

Nuit (cf. chapitre **LE MONDE**), ou être confronté, dans le Cosmos, à un Fantôme-Ka.

#### *Connaissance des Morts-Vivants (00%)*

CULTES ASSOCIÉS : AMENTET, HONSU, ISET

Cette compétence permet de connaître les us et les coutumes des Morts-Vivants, mais surtout les moyens de s'en débarrasser.

#### *Scarification/Tatouage (00%)*

CULTES ASSOCIÉS : CHTHONE

Cette compétence permet de créer des marques magiques sur le visage et/ou le corps d'un personnage et de les investir de Magie divine par un sortilège de KA+technique de base appropriée, puis d'un sortilège de KA+IH pour rendre la protection permanente.