

Livre III : DE LA MAGIE

Dans le monde antique, la Magie se manifeste au travers de ceux et celles auxquel(le)s les dieux ont accordé l'immense privilège de connaître les secrets des charmes et sortilèges. Prêtres et prêtresses des diverses divinités sont souvent initiés aux arts et pratiques magiques. Les êtres capables de manipuler les forces magiques sont à la fois respectés et redoutés pour leur pouvoir.

LES AUTELS MAGIQUES

Ce sont les trois visages de la Magie. On distingue celui des Forces pratiqué par les mages et magiciennes, celui des Visions auquel sont initiés les oracles et la plupart des prêtres et enfin celui des Essences, réservé à ceux que l'on nomme sorciers ou sorcières.

Lorsqu'il a reçu le don de Magie, le personnage peut apprendre les sortilèges rattachés à un ou plusieurs de ses aspects. L'autel auquel le personnage est initié et les charmes qu'il peut maîtriser dépendent du score de la plus forte des trois composantes SENS, METIS ou EMPATHIE. Chacune de ces composantes est la dominante d'un Autel de Magie.

Dominante	Autel
METIS	Autel des Forces
SENS	Autel des Visions
EMPATHIE	Autel des Essences

Le potentiel de toute action magique dépend du score et du (MdC) de la dominante, du (DgM) dans l'Autel et de la compétence particulière du mage (ou de la magicienne) dans le charme.

INITIATION ET APPRENTISSAGE DE LA MAGIE

Chaque autel comprend différents sortilèges qui doivent être appris les uns après les autres. A sa création, le personnage maîtrise 1D3 charmes dans chacun des autels auquel il est initié (voir ci-après la liste des sortilèges des autels). Si son score dans la dominante de l'Autel est de 10 ou plus, le nombre de sorts connus est DOUBLE.

Le personnage dispose d'un (DgM) de « 0 » dans l'Autel auquel il a été initié mais peut ensuite développer un (DgM) dans l'Autel auquel il a été initié. Ce (DgM) s'ajoutera au potentiel de toute action magique. Chaque (DgM) dans un Autel magique coûte un nombre de points d'expérience égal au double du score à atteindre. La magie est longue et délicate à maîtriser et le savoir magique ne peut être accordé à celui ou celle qui ne bénéficie pas de faveurs divines. En conséquence, chaque (DgM) coûte aussi 1D3 points d'Énergies.

Chaque charme est initialement maîtrisé avec un (DgM) de « 0 » mais le personnage peut développer ses (DgM) comme pour une compétence normale. Le potentiel magique, utilisable chaque fois que le personnage veut lancer un sort, est égal au score dans la dominante majoré par les (DgM) dans l'Autel et dans le charme en question. Le (DgM) d'un charme ne peut excéder celui de l'Autel auquel il est rattaché.

Un personnage peut apprendre de nouveaux charmes en gagnant la faveur des dieux et en dépensant 1D3 points supplémentaires d'Énergies. Chaque Degré de Maîtrise dans un charme coûte le score à atteindre.

Certains charmes appartiennent aux hautes arcanes et sont plus complexes et délicats à maîtriser que les autres. Ils sont indiqués par un oméga « Ω » et sont comptés pour deux lorsque le personnage détermine le nombre de sorts qu'il peut maîtriser à sa création.

L'apprentissage et la maîtrise de ces sortilèges nécessitent une faveur particulière des dieux qui rechignent souvent à accorder aux mortels un tel savoir. Les hautes arcanes d'un Autel ne sont donc ouvertes qu'à ceux dont le potentiel magique dans l'Autel est de 10 ou plus et coûtent 1D10 points d'Énergies par sortilège.

En outre, le coût des (DgM) dans les charmes des hautes arcanes est le double de celui d'un charme mineur. Le personnage doit, comme pour un Autel, sacrifier 1D3 points d'Énergies pour chaque Degré de Maîtrise acquis.

CONCENTRATION

Lorsqu'un magicien veut lancer un charme, il doit se concentrer pendant le Cycle où il lance son sortilège car la plupart requiert des gestes et des paroles incantatoires.

L'effet de nombre de charmes, comme les sorts de protection, peut être maintenu pendant plusieurs cycles. Lorsqu'un charme est actif, le mage ne peut en activer un autre sans avoir dissipé le précédent, sinon son potentiel pour toute autre action est diminué de 2 points par charme supplémentaire maintenu simultanément.

Tant qu'il reste concentré, un mage ne peut entreprendre aucune autre action. Son score de (Dfs) est réduit de MOITIE car il ne peut que difficilement se protéger contre une attaque.

TRANSE

Un mage ou une magicienne peut sacrifier des points d'Énergies pour obtenir l'aide des Dieux afin qu'ils favorisent la réussite d'un sortilège. Chaque point d'Énergies sacrifié aux Dieux apporte un bonus de +2. Pendant qu'il implore cette intervention divine, le mage entre dans un état de transe qui augmente la durée nécessaire à la préparation du sort d'1 Cycle par point d'Énergies.

Si la transe est involontairement interrompue, les forces mystiques se dissipent violemment et le magicien (ou la magicienne) subit 1D3 points de dommages généraux.

En outre, la transe est si épuisante qu'à son issue, le mage perdra 1D3 points de Fatigue.

PORTEE ET AIRE D'EFFET

Les mages peuvent théoriquement exercer leurs facultés sur toute chose qu'ils peuvent percevoir. Les modificateurs de distance influent automatiquement sur la Difficulté comme pour une attaque à distance.

Pour certains sortilèges comme les pouvoirs divinatoires, la distance spatiale n'influe guère sauf lorsqu'il s'agit de percevoir une présence.

Un mage ou une magicienne peut même affecter simultanément plusieurs cibles mais avec un malus de (-2) cumulatif pour chaque cible supplémentaire.

SACRIFICES

Les Grecs associent les sacrifices à la pratique magique. Un mage peut bénéficier de la faveur des dieux et ainsi de circonstances « favorables » lors d'un rituel quelconque en sacrifiant une créature vivante comme un bœuf, une chèvre voire un humain. Dans ce dernier cas, la Difficulté du rituel sera réduite de MOITIE.

AUTEL DES FORCES

La maîtrise de cet Aspect de la Magie permet de manipuler les puissantes forces magiques. Il s'agit d'une magie particulièrement destructrice permettant de contrôler et de manipuler les éléments.

Armure magique : le personnage peut invoquer une armure éthérée protégeant l'ensemble de son corps. L'indice d'armure (Arm) est égal à la moitié de son potentiel de magie (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR). L'armure peut protéger le lanceur de sorts lui-même ou une ou plusieurs autres personnes. Dans ce dernier cas le potentiel est réduit de 2 points donc le score (Arm) est réduit de 1 point par personne supplémentaire.

Le mage doit rester concentré pour maintenir cette protection active. L'Armure demeure active pendant un nombre de Cycles équivalent à la moitié de son potentiel. Pour chaque Cycle supplémentaire où le sortilège est maintenu, le mage subit 1D3 points de Fatigue.

Bras invisible : ce charme permet au mage d'utiliser la force mystique comme équivalent de sa force physique et soulever, déplacer ou projeter des objets dans les airs par sa simple volonté. Il peut ainsi lancer un javelot ou même frapper un ou plusieurs adversaire avec un bras invisible.

L'attaque est considérée comme une attaque à distance normale, le potentiel du mage est égale à son score de METIS modifié par son (DgM) dans ce sortilège.

L'objet projeté doit être proche du mage pour pouvoir être animé. Un mage ne peut lancer un ou plusieurs objets dont l'Encombrement total n'excède pas le DOUBLE de son potentiel.

Pour chaque cible supplémentaire, le potentiel diminue automatiquement de -2.

Les dommages infligés dépendent de l'objet projeté, de sa valeur de (Dmg) s'il s'agit d'une arme et de la MTR du test d'attaque.

De même que pour une attaque physique, par tranche de 2 points de MTR, le mage peut choisir entre :

- diminuer ou augmenter les dommages effectués de 1 point (ou de 10%).
- ajouter ou retrancher 1 à la localisation atteinte (cette valeur restant toujours comprise entre 1 et 10).
- si la MTR est de 5 ou plus, réduire l'(Arm) de la cible de moitié (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR) ou DOUBLER les dommages infligés après soustraction des éventuelles protection de la cible.

La Portée (Prt) de l'arme de jet n'est pas prise en compte puisque le mage peut atteindre n'importe quelle cible située dans son champ de vision.

Lorsqu'il frappe avec son « Bras invisible », le mage inflige 1D2 points de dommage mais cette attaque s'effectue contre une (Dfs) réduite de moitié. De plus, il est impossible de parer une telle attaque qui peut affecter des créatures spirituelles et immatérielles.

Contre-magie Ω : un mage initié aux Hautes Arcanes de l'Autel des Forces peut tenter de dissiper un sortilège ou même un enchantement. Dans le cas des sortilèges de magie noire comme les possessions ou la nécromancie, le contre-sort est généralement appelé "Exorcisme".

Connaître soi-même le charme que l'on essaye briser augmente les chances d'y parvenir. Par conséquent, le (DgM) dans le sortilège que le mage essaye de briser sera également pris en compte dans le potentiel de réussite.

Le mage opposera son potentiel à celui du sorcier dont il veut dissiper le sortilège (ou à une Difficulté aléatoire de 3D10). S'il réussit avec une MTR supérieure ou égale à 5, le sort est dissipé. Si la MTR est inférieure à 5, l'efficacité du sortilège est réduite de moitié. Dans un cas comme dans l'autre, si le mage ayant lancé le sortilège brisé est présent lorsque son sort est dissipé, il subit 1D3 points de dommages généraux auxquels on ajoutera 1 point supplémentaire par tranche de 2 points de MTR du contre sort.

Un mage peut tenter de priver temporairement un autre mage de ses facultés mystiques. Il devra opposer son potentiel de contre-magie à la METIS de son adversaire. En cas de réussite,

ce dernier ne pourra lancer de sort pendant une journée, durée à laquelle on ajoutera un jour supplémentaire par tranche de 2 points de MTR. Le mage malchanceux subit également 1D3 de dommages généraux, auxquels on ajoute 1 point supplémentaire par tranche de 2 points de MTR de l'assaillant. Si l'attaquant est en contact physique avec la victime, les circonstances lui sont « favorables ».

Du fait de la désorientation et des migraines qui accompagnent la perte de facultés magiques, la victime se trouvera dans des conditions automatiquement « défavorables » pour toute action qu'elle entreprendra durant la première journée.

Grande lame spectrale : les mages peuvent invoquer ce qu'ils appellent une « grande lame mystique », attaque redoutable capable de foudroyer un adversaire sur place.

Cette attaque n'est efficace que contre les créatures disposant d'une intelligence même primitive. Le mage oppose son potentiel à la METIS de la cible modifiée par la distance les séparant (comme pour une attaque à distance). En cas de succès, le mage infligera 1D10 points de dommages généraux auxquels on ajoutera 1 points supplémentaire par tranche de 2 points de MTR.

Si le mage est en contact physique avec son adversaire, les circonstances de l'attaque sont « favorables ».

Seules les défenses magiques peuvent limiter les dégâts infligés et les armures classiques ne sont d'aucun usage contre ce terrible assaut. Ce sortilège est extrêmement éprouvant pour le mage qui subit automatiquement 1D3 points de Fatigue chaque fois qu'il y a recours.

Illusions Ω : ce charme permet d'abuser les sens. Le mage peut prendre une autre apparence, se métamorphoser voire se rendre totalement invisible.

Lorsqu'il désire créer une illusion, le mage devra opposer son potentiel magique au score de SENS des personnes qu'il désire tromper. La distance influe naturellement sur la qualité de l'illusion et viendra s'ajouter au score effectué par les personnes que le mage désire tromper. Il est donc plus facile de changer de visage que de faire apparaître un dragon à plusieurs pas de là...La qualité de l'illusion dépend principalement de la MTR du sorcier. Une MTR de 5 ou plus est requise si le mage désire animer sa création. Une illusion n'a évidemment aucune consistance physique.

Le mage peut user de la Magie pour rendre ses imitations plus convaincantes en ajoutant son (DgM) en « Illusions » à son potentiel d'imitation.

Lorsque le mage essaye de se rendre invisible, on opposera son potentiel au SENS des personnes qui le cherchent. En revanche, l'invisibilité n'exclue pas les éventuelles traces de pas (à moins que le mage ne lévite) et n'assourdit en rien les divers bruits. En revanche, le (DgM) en « Illusions » s'ajoute au potentiel de toute action furtive (déplacement silencieux,...) entreprise par le mage.

Maîtrise des éléments Ω : il s'agit de la Haute Arcane permettant au mage de manipuler la considérable puissance des éléments naturels : l'Air, l'Eau, le Feu et la Terre. La maîtrise de chacun des quatre Eléments fait l'objet d'un apprentissage particulier.

Tout initié des arcanes élémentaires apprend à se protéger instinctivement des éléments et bénéficie d'1 point d'Armure par point de maîtrise contre toute agression élémentaire.

Chaque arcane élémentaire comprend des charmes et sortilèges spécifiques à l'élément considéré.

Arcane de l'Air

•Un mage manipulant l'élément de l'Air peut projeter de puissants éclairs. L'attaque est gérée normalement mais les éclairs foudroient leur cible en lui infligeant des dommages généraux. Pour chaque Degré de Maîtrise en « Maîtrise de l'Air », la valeur de base de dommage de base est de 1D6G. Les armures métalliques n'offrent qu'une protection réduite de MOITIE.

•Un mage peut aussi invoquer une sphère d'éclairs affectant une aire d'effet de 1m. par point de maîtrise. La valeur de base de (Dmg) est de 1D10G par point de (DgM) en « Maîtrise des éléments ».

•Le mage peut invoquer une véritable barrière de vents tourbillonnants qui enveloppera son corps et le protégera des agressions. La valeur d'Armure est égale à la moitié du potentiel magique. Les vents déviant les attaques, la Défense du mage est majorée d'autant et les dommages subis par le mage sont réduits de MOITIE.

•Un mage maîtrisant l'arcane de l'Air peut invoquer de puissants vents et même des tempêtes. On opposera le potentiel du mage à une difficulté aléatoire de 3D10. En cas de réussite, le mage parvient à invoquer un vent fort, pouvant ainsi gonfler les voiles d'un navire (dans ce cas, le navire se déplacera à une vitesse équivalente à la MOITIE du score effectué). Plus la MTR est forte, plus les vents seront violents et plus la zone balayée étendue.

La zone affectée est assimilée à un carré de 100m. de côté auquel on ajoute 100m. supplémentaires par tranche de 2 points de MTR. Si la MTR est supérieure ou égale à 5, le personnage est parvenu à invoquer une véritable tornade. Toute personne située dans la région peut être déséquilibrée et projetée dans les airs. La force de l'attaque est équivalente au score effectué par le mage. Les vents infligent 1D3 points de dommages généraux (comme pour une chute) par tranche de 2 points de MTR.

•Il peut aussi invoquer des vents qui le porteront et lui permettront de se déplacer rapidement dans les airs. Le (DgM) en « Maîtrise de l'Air » s'ajoute au potentiel magique du personnage dans les charmes de vol et sa Vitesse (Vts) est doublée.

Arcane de l'Eau

•Le mage maîtrisant l'arcane de l'Eau peut projeter des éclats de glace. Cette attaque inflige des dommages généraux à la cible qui est criblée d'éclats. La valeur de (Dmg) est de 1D3G par point de maîtrise. La valeur de protection des armures est réduite de MOITIE contre ces éclats froids et tranchants.

•Un initié de l'Arcane de l'Eau peut aussi noyer ses adversaires en les étouffant dans des bulles d'eau. La Difficulté de l'attaque est calculée comme une attaque à distance normale. En cas de réussite, la cible suffoquera pendant 1D3 Cycles, durée à laquelle on ajoutera un Cycle supplémentaire par tranche de 2 points de MTR.

•A condition de se trouver à proximité d'une étendue d'eau, le mage peut s'entourer d'une cuirasse de flot dont les effets sont semblables à ceux d'une barrière de vents.

•Le mage peut faire pleuvoir et même provoquer un véritable déluge, transformant la terre en un bourbier dans lequel d'éventuels poursuivants se trouveront ralenti. La Difficulté est aléatoire (généralement de 3D10) mais les circonstances peuvent varier en fonction de la région où se trouve le mage : il est plus difficile d'invoquer la pluie dans une région aride que dans une contrée déjà fort humide...

En cas de réussite, les pluies tombent tant que le mage reste concentré. L'intensité des pluies et la taille de la zone où elles s'abattent dépendent du score effectué par le mage. Le sortilège s'apparente à une attaque à aire d'effet affectant un carré de 100m. de côté auquel on ajoutera 100m. supplémentaires par tranche de 2 points de MTR. Si le mage réussit avec une MTR de 5 ou plus, des pluies diluviennes s'abattent et l'Aède reste libre d'en imaginer les éventuelles conséquences (glissements de terrain, coulées de boues destructrice...)

•Le mage peut se déplacer avec aisance sous ou sur les flots. Sa Vitesse de déplacement est majorée de 1 par point de maîtrise dans l'arcane de l'eau.

Arcane du Feu

•Un mage initié à la magie du Feu maîtrise l'élément potentiellement le plus destructeur et le plus redouté.

•Le personnage peut projeter sur ses ennemis des traits de feu. La valeur de (Dmg) des traits enflammés est de 1D6 par point de (DgM) en « Maîtrise du Feu »

•Il peut également lancer d'effroyables boules de feu qui affectent une aire d'effet de 1m. par point de (DgM) en « Maîtrise du Feu » et infligent 2D10G pour chaque point de maîtrise.

•Un mage maîtrisant l'arcane du feu peut invoquer un véritable mur de feu dont les flammes s'élèvent à 1m. de haut par tranche de 5 points de potentiel. Quiconque tente de franchir le mur de flammes subit 1D5 points de dommages généraux par tranche de 5 points de potentiel du mage (soit 3D5G si le mage a un potentiel de 15). Toute matière inflammable à proximité d'un mur de flamme peut s'embraser.

Arcane de la Terre

•Le mage peut invoquer une terrible onde de choc. Il s'agit d'une attaque affectant une Aire d'Effet de 10m. par point de (DgM) et infligeant 1D6 points de dommages généraux par (DgM) en « Maîtrise de la Terre » du fait des terribles vibrations. Les dommages sur les structures comme les murailles, les tours, etc. sont DOUBLES.

•Le mage peut faire jaillir du sol une solide muraille de terre et de roches qui prendra la forme qu'il désire. Elle s'étend sur une distance égale au potentiel du magicien (en mètre) et s'élève à 1 mètre de haut par tranche de 5 points de potentiel. L'épaisseur de la muraille est équivalente à sa hauteur ce qui équivaut à 10 points d'Armure et 100 points de Structure par mètre d'épaisseur. A chaque Cycle, la muraille s'élève de 1m. et s'étend de 5 m.

•Un personnage initié à l'Arcane de la Terre paraîtra glisser sur le sol et pourra se déplacer beaucoup plus vite qu'un autre. Sa Vitesse (Vts) est majorée de 1 point par (DgM) en « Maîtrise de la Terre ».

•L'Aède et les joueurs sont libres d'imaginer d'autres sortilèges faisant intervenir les Eléments. Un initié de la magie du Feu peut aussi faire que les flammes d'un brasier prennent des formes humaines et dansent ou que de la lumière éclaire un endroit sombre ou éteindre un incendie avec facilité. Un mage manipulant la puissance de la Terre peut creuser des tunnels, saper des murailles ou s'enfoncer à des vitesses hallucinantes. Les seules réelles limites sont celles qu'imposent l'imagination du joueur et de l'Aède.

Note : d'essence divine, la puissance des éléments est terrifiante. Manipuler sans précaution ni discernement ces arcanes peut donc s'avérer des plus périlleux. Tant que le mage maîtrise cette puissance, les risques sont limités mais un Aède malicieux pourra très bien faire s'abattre une cataclysmique colère divine sur celui ou celle qui aura osé défier les Dieux (c'est à dire échoue avec une MTE de 5 ou plus).

Prison mystique : par la puissance de ce sortilège, le mage peut littéralement enfermer l'esprit d'un être dans son propre corps. L'infortunée victime reste parfaitement consciente mais est paralysée et incapable de faire le moindre mouvement.

Pour lancer ce sort, le mage devra effectuer un test de conflit opposant son score de METIS à celui de la victime, modifiée par la distance (le modificateur de distance s'ajoute au score effectué par la victime). En cas de succès de son charme, la victime subira une pénalité de -2 à toute activité physique à laquelle on ajoutera un malus cumulable de -2 par tranche de 2 points de MTR.

De plus, confrontée à cette terrible épreuve, la victime subira 1D3 points de Folie par tranche de 2 points de MTR du mystique. Si la MTR est supérieure ou égale à 5, le mage peut faire perdre totalement connaissance à sa victime pendant 1D6 Tours : la victime s'effondre, généralement en proie à de terribles cauchemars et hallucinations.

Rituel d'enchantements Ω : les sorciers peuvent transférer une partie de leurs propres énergies mystiques dans un objet pour le doter de capacités magiques. Les objets enchantés sont généralement gravés de runes ésotériques. Les objets enchantés peuvent être des plus divers : des armes, des bijoux, des statuettes,...

La force de l'enchantement, c'est-à-dire le nombre de points d'Energies que peut fixer le mage dans l'objet est limitée à la moitié de son potentiel magique dans l'Autel des Forces.

La Difficulté de tout enchantement est fixée par la somme de 3D10 Les chances de réussite de l'enchantement dépendent du potentiel magique du mage et de ses éventuelles compétences artisanales comme la forge si, par exemple, le personnage veut enchanter une arme.

Les enchantements sont des opérations lentes et délicates qui requièrent un Tour par point d'Energies investi, temps pendant lequel le mage doit rester concentré. La plupart des enchantereurs font appel aux Dieux pour augmenter leur chances de réussite.

Si l'enchantement échoue avec une MTE de 5 ou plus, les énergies mystiques se dissipent et le mage subit 1D3 points de dommages généraux du fait du contre-coup. Ayant offensé Héphaïstos par son arrogance, il perdra aussi la moitié des points d'Energies qu'il aura voulu investir dans son charme (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR).

La puissance des enchantements dépend principalement de la quantité d'énergie dépensée. Détruire l'objet enchanté et les signes qui y sont gravés entraîne la dissipation immédiate de l'enchantement.

Les enchantements sont généralement temporaires et se dissipent au bout d'1D3 Tours par point d'Energies investi. En doublant le nombre de points d'Energies liés par son enchantement, le mage peut le rendre permanent.

Lorsque l'enchantement se dissipe le mage récupère les points d'Energies qu'il y avait investi.

Chaque enchantement est le fruit des faveurs d'Héphaïstos, le dieu des forges de l'Olympe et fait l'objet d'un apprentissage particulier.

Artefact de Maîtrise : cet enchantement permet de créer un objet apportant des bonus à des actions précises comme si le personnage disposait d'une spécialisation dans le domaine. Ce bonus magique augmente le potentiel de 1 à 5 points. Chaque point de bonus coûte 1D3 points d'Energies. Ainsi, enchanter une bague pour qu'elle accorde un bonus de crochetedge de +4, requiert 4D3 points d'Energie.

Artefact de vision : tout objet plat et poli (bouclier, miroir, etc.) peut être enchanté pour apporter un bonus aux sortilèges de vision mystique. Le bonus apporté dépend de la quantité d'énergie mystique figée dans l'enchantement. Chaque point de bonus coûte 1D3 points d'Energies avec. Ainsi, un miroir dont la puissance est de 3 aura nécessité la dépense de 3D3 points d'Energies.

Invincibilité : cet enchantement permet de renforcer la valeur d'Armure d'un objet de la même manière que le sortilège « Métal mordant » augmente les dommages d'une arme. Chaque point d'Armure supplémentaire coûte 1D3 points d'Energies. Cependant, la capacité d'un matériau à retenir la magie reste liée à sa dureté et le total (Arm) ne peut excéder le double de la valeur (Arm) initiale.

Légèreté : cet enchantement permet de réduire l'Encombrement d'une arme, d'une armure ou d'un quelconque objet. En sacrifiant 1D10 points d'Energies, le mage réduira de MOITIE l'Encombrement d'une arme ou d'une armure.

Métal mordant : cet enchantement renforce les propriétés meurtrières des armes blanches. L'arme enchanté effectue plus de dommage. Chaque point supplémentaire coûte 1D3 points d'Energies. Par exemple, une épée dont les dommages sont majorés de 4 points coûte 4D3 points d'Energies pour être enchantée. La limite à cet enchantement est que les dommages maximaux de l'arme ne peuvent excéder le DOUBLE de leur valeur initiale.

Bien que cet enchantement soit essentiellement utilisé pour les armes blanches (épées, haches,...), il peut être aussi utilisé pour des armes contondantes ou même des armes à projectiles (arcs, arbalètes, armes à feu). Dans ce dernier cas, c'est le projectile (la flèche ou la balle) qui doit être enchanté.

Comme toujours, Aèdes et joueurs restent libres d'imaginer d'autres enchantements.

Sphères de destruction : ces attaques de pure force mystique affectent une Aire d'Effet (ArE) et sont gérées comme une attaque à aire d'effet normale.

Les dommages effectués sont généraux. Ces attaques ont initialement un valeur de Dommage de 1D10G et une Aire d'effet de 1m.

Les effets de ces attaques peuvent être accrus par la MTR de l'attaque. Par tranche de 2 points de MTR (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR), le mage peut :

- augmenter ou réduire les dommages effectués de 1 point (ou de 10%).
- augmenter l'Aire d'effet (ArE) de l'attaque de 1m.

Traits éthérés : il s'agit d'attaque de pure énergie mystique assimilées à des attaques à distance. La Difficulté des attaques à distance est établie comme pour une attaque à distance normale en fonction de la distance de la cible, de sa (Dfs), etc.

Le potentiel d'attaque est fonction du potentiel du mage. Les traits éthérés infligent 1D3 points de dommage lesquels peuvent être majorés par la MTR.

Le sorcier a toute liberté pour imaginer la forme prise par ses attaques : des dagues ou des javelots éthérés voire même des flèches mystiques tirées par un arc invisible.

Les traits éthérés ont une portée limitée au champ de vision du mage.

Ces attaques mentales sont d'essence spirituelle et peuvent donc affecter des créatures immatérielles (esprits, créatures éthérées, etc.).

Vol : le mage peut léviter dans les airs et voler avec une Vitesse (Vts) équivalente à la MOITIE de son potentiel. Il peut transporter avec lui une personne consentante mais son potentiel est alors réduit 2 points pour chaque personne l'accompagnant. Lorsqu'il lévite ou fait léviter une cible, le mage doit rester concentré.

AUTEL DES VISIONS

Si les initiés de cet autel ne disposent pas de pouvoirs directement offensifs ou du moins directement menaçants, leurs facultés en font des êtres particulièrement respectés pour leurs relations privilégiées avec le monde des dieux et des adversaires d'autant plus redoutables.

Clairvoyance : Les initiés de l'autel des Visions peuvent percevoir une présence quelconque (animale, humaine, surnaturelle ou autre) même dans l'obscurité la plus complète. Ils peuvent aussi détecter les enchantements et voir l'invisible, ce qui peut les préserver de toute illusion magique.

Pour détecter une présence, on effectuera un test de SENS modifié par le (DgM) dans l'Autel des Visions et dans ce sorts. La Difficulté est fonction de la distance et est déterminée comme pour une attaque à distance mais la Défense (Dfs) des adversaires n'intervient pas. Les voyants peuvent percevoir les êtres qu'ils soient matériellement cachés ou non, par conséquent les compétences de dissimulation ne sont d'aucune utilité contre les pouvoirs de l'œil mystique.

Outre la distance, la puissance mystique de la « cible » est un facteur qui influencera les tentatives de perception, si le score en Energies de celle-ci est supérieure ou égale à 50, les circonstances sont favorables au mage tentant de repérer cette présence car il est plus aisé de percevoir la présence d'une divinité (à supposer qu'elle ne cherche pas à se dissimuler) que celle d'une petite mouche...

En fonction de la marge de réussite, le Maître de Jeu pourra révéler au mage des informations concernant, par exemple, la nature du danger, du sortilège ou la situation de l'être sur lequel il concentre son attention, etc.

Il est fréquent que les voyants fassent appel à la bienveillance d'Apollon, protecteur et inspirateur des oracles.

Conscience spectrale : L'esprit du mage peut quitter son corps. La conscience du voyant peut se déplacer librement et franchir sans difficulté les obstacles physiques comme les murs ou les portes. Sa Vitesse (Vts) est égale à son potentiel magique.

Pendant que sa conscience erre, le corps du médium semble plongé dans une profonde léthargie. Si jamais le corps du médium est tué sans que sa conscience n'ait eu le temps de le réintégrer, celui-ci sera contraint à l'errance sous une forme spectrale. Bien qu'invulnérable aux attaques physique de toute sorte sous sa forme éthérée, l'anima du voyant peut être attaquée par des attaques magiques. Les attaques élémentaires effectuent des dommages réduits de MOITIE. La Défense (Dfs) de la conscience est égale au potentiel magique.

La conscience spectrale est totalement invisible pour les simples mortels. Seul un autre être doué de clairvoyance ou de pouvoirs divinatoires peut sentir cette présence.

Divination Ω : le voyant peut tenter de dissiper les voiles de l'inconnu et répondre à une question précise sur l'avenir. Il ne peut obtenir des informations très précises mais une impression générale sur les événements à venir ou passé à partir d'un objet. La divination permet en effet de connaître l'avenir mais aussi les événements qu'a traversé un objet et auxquels il a été mêlé. Pour interpréter correctement ses intuitions, on effectuera un test contre une Difficulté de 3D10. Plus le voyant s'interrogera sur une période éloignée dans le temps et plus la Difficulté augmentera (4 voire 5D10).

Les oracles invoquent fréquemment la puissance divine pour affiner leurs visions. Ils font aussi usage de diverses drogues et objets comme de petits os gravés pour dévoiler, au travers de rituels complexes, les messages prophétiques.

Par nature, la volonté des Dieux se veut des plus impénétrables aux yeux des mortels. Aussi, les prophéties prennent souvent la forme d'obscures énigmes philosophiques que seuls les esprits les plus aiguisés peuvent déchiffrer.

La MTR déterminera la précision et la véracité des réponses oraculaires. Une MTR de 5 ou plus indiquera que les Dieux ont accepté de lever en partie les voiles de l'inconnu. Inversement, un échec indiquera qu'ils ont été irrités par l'insolence du mage qui subira 1D3 points de dommages non localisés ET perdra 1D3 points d'Énergies par tranche de 2 points de MTE.

Lire les pensées : les voyants peuvent lire les pensées de n'importe quel être qu'ils perçoivent physiquement ou dont ils sentent la présence. Si l'être veut conserver ses pensées secrètes, on opposera sa METIS -modifiée par la distance- au potentiel magique du voyant.

Un voyant peut dévoiler les mensonges car il est capable de lire les émotions et les pensées d'autrui mais ne peut communiquer par la pensée sauf s'il a obtenu un double en EMPATHIE OU que son score excède 10.

Le mage peut aussi voir au travers des sens de la personne ou de l'animal dont il sonde les pensées. La difficulté est calculée en fonction de la distance et de la METIS de l'être (s'il n'est pas consentant). Toutefois le modificateur de distance est majoré de +5. Si l'être est consentant, on effectuera tout de même un test mais la Difficulté sera uniquement fonction de la distance. Le voyant doit rester concentré tant que dure le lien mental.

Sens du danger : les initiés de l'autel des visions reçoivent assez facilement des dieux qui les inspire. Les dieux leur accordent souvent le funeste don de prévoir les menaces et les dangers qui les menacent. Cette capacité ne leur coûte qu'un seul point de création et 1D3 points d'Énergies. et leur octroie les mêmes avantages que le don d'Apollon du même nom.

Spiritisme Ω : Le mage peut nouer des relations privilégiées avec le monde des esprits qu'il peut invoquer pour l'aider à lever les voiles masquant l'avenir et l'avertir des dangers qui le menacent. Il peut aussi interroger les esprits des morts... Le Degré de Maîtrise en « Spiritisme » s'ajoutera au potentiel de tous les charmes de vision mystique.

AUTEL DES ESSENCES

Il s'agit de l'un des aspects les plus complexes de la Magie regroupant des charmes thaumaturges capables de soulager les blessures mais aussi d'effroyables pratiques pouvant engendrer les pires maux.

Guérison magique : ce charme permet d'accélérer la guérison. La Magie peut guérir toute plaie physique, ressouder les os ou reformer les réseaux de muscles, de nerfs et de veines

Le potentiel magique peut être modifié par les propres compétences du mage en médecine.

La Difficulté dépend de la gravité de la blessure et est déterminée normalement. En cas de réussite, le blessé récupère 1D3 points auxquels on ajoute 1 point supplémentaire de par tranche de 2 points de MTR (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR).

La durée des soins est réduite de MOITIE par rapport à des soins normaux. Le mage doit rester concentré pendant toute la durée des soins. En revanche, si le charme est efficace, la guérison est immédiate et le blessé voit ses blessures disparaître sous ses yeux. S'il doit guérir une blessure particulièrement grave (à la discréption de l'Aède), le mage subit 1D3 points de Fatigue du fait de l'effort requis.

Si le mage est lui-même blessé ou inconscient, son (DgM) dans ce charme s'ajoutera au potentiel de la personne essayant de le soigner.

La Magie permet également de soigner les dommages éventuellement subis par une créature magique (mort-vivant,...).

Invocation Ω : L'invocation est un pouvoir spécifique aux entités existant sur d'autres plans et pouvant être appelées par un être connaissant les arcanes spécifiques. La Difficulté de l'invocation dépend principalement de la puissance de l'entité invoquée : 1D10 pour une créature faible (petit animal,...), 2D10 pour une bête sauvage, 3D10 et plus pour des entités surnaturelles puissantes comme les démons, etc.

La créature invoquée n'est pas forcément amicale envers son invocateur et peut parfaitement refuser de répondre à son appel (ce qui augmente la Difficulté du test) ou répondre à l'appel pour demander une réparation violente à l'impudent...

Les conditions de l'action sont généralement « défavorables ». Dans certains cas (mauvais alignement astral, etc.), l'invocation peut être rendue plus complexe ou même devenir totalement impossible.

Chaque rituel d'invocation est particulier à un type de créature et fait donc l'objet d'un sortilège spécifique. Le rituel requiert un Tour de préparation par tranche de 5 points de Difficulté de l'invocation.

Si certains dieux comme Artémis ou Poséidon permettent à ceux qui bénéficient de leurs faveurs d'utiliser ces rituels, la plupart n'apprécient guère de voir les mortels manipuler de tels charmes qu'ils s'estiment réservés.

Lien éthéré : les mages peuvent créer un puissant lien les unissant avec une autre personne ou une créature (comme un animal) supposée consentante. Lors de la création du lien, le mage et la personne liée doivent réussir tous deux un test d'EMPATHIE avec une Difficulté de 3D10. Toutefois, la MTR de l'un peut compenser la MTE de l'autre sauf si la MTE est de 5 ou plus. Si l'autre chaînon mystique du lien est un animal, seul le sorcier effectuera un test mais la Difficulté sera de 4D10. Lorsque le lien sera réalisé, le mage pourra percevoir les pensées et les impressions les plus intenses de la personne ou de l'être avec lequel il ou elle est liée sans que la distance les séparant ne soit prise en compte. Un voyant peut établir un nombre de liens égal à la moitié de son EMPATHIE.

Ce lien mental peut être rompu dès que l'un ou l'autre des éléments le composant le désire.

Maîtrise des émotions Ω : les initiés de l'Autel des Essences peuvent lire les émotions ressenties par autrui ce qui leur permet parfois de comprendre les sentiments qu'éprouve un être et même d'en deviner les pensées.

Si le sorcier essaye de lire les émotions d'une personne qui tente de les dissimuler, on effectuera un test de conflit en opposant le potentiel magique du sorcier dans l'Autel des Essences au score de METIS de la personne, modifié par la distance.

Ils peuvent aussi faire naître des émotions particulières dans l'esprit d'une personne ou d'une créature : haine, amour, tristesse, etc. Pour faire naître dans le cœur d'un être une émotion particulièrement vive, le sorcier doit opposer son potentiel à la METIS de celui ou celle qu'il souhaite influencer. La distance influe sur la difficulté en s'ajoutant au score effectué par la victime d'où l'importance d'un contact physique.

Les circonstances dépendent de la relation initiale entre le sorcier et la personne qu'il veut influencer. Il est plus facile de faire naître un sentiment de haine dans le cœur de quelqu'un pétri de peur que dans quelqu'un de brave et serein. Un sorcier peut également s'attirer les faveurs d'une personne en suscitant en elle un sentiment de confiance. La « victime » ressentira fortement l'émotion pendant environ 1 heure, durée à laquelle on ajoute une heure supplémentaire par tranche de 2 points de MTR. Le sentiment éveillé par le sorcier peut même être permanent si la MTR est de 5 ou plus. Plus la MTR sera importante, plus l'émotion provoquée sera intense.

Ce pouvoir peut aussi être utilisé sur des créatures non humaines et en particulier des animaux. Les « émotions » animales (peur, faim, etc.) sont plus primaires que celles des êtres humains et qui d'autant plus faciles à influencer. La Difficulté est, dans ce cas, arbitrairement fixée à 15.

Maîtrise des Rêves : le mage peut entrer en contact spirituel avec un sujet et susciter dans son esprit des hallucinations diverses, des fantasmes, des images oniriques ludiques (érotiques,...) ou, au contraire, d'effroyables visions destructrices, cauchemardesques.

Dans ce dernier cas, la victime peut lentement être conduite sur les rives de la folie. On opposera le potentiel du mage à la METIS de la victime. Les conditions sont "favorables" si la victime est endormie ou dans une léthargie profonde (coma,...) et "défavorables" si elle est réveillée. Les dommages sont égaux à 1D3 points de Folie majorés de 1 par tranche de 2 points de MTR (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR).

Malédiction Ω : Il s'agit d'une forme particulière d'enchantement qui au lieu d'affecter un objet, affecte négativement un individu. Ces pratiques sont redoutées de tous et constitue l'apanage des sorciers et sorcières. Ces rituels des plus obscurs permettent d'attirer sur un individu des énergies maléfiques afin de lui nuire cruellement. Les formes que peuvent prendre les malédictions sont extrêmement diverses.

Le mage doivent opposer leur potentiel à la METIS de leur victime. S'ils réussissent, la victime subit une pénalité permanente à toute activité de -2 à laquelle on ajoute un malus de -2 supplémentaire par tranche de 2 points de MTR. Cette pénalité renvoie à des désagréments divers qui s'abattent sur le pauvre hère : démangeaisons douloureuses, saignements abondants, violentes crises d'épilepsie, etc.

Une malédiction peut être levée par celui ou celle qui l'a proféré ou brisée par un exorcisme (la procédure est identique à celle d'une tentative pour dissiper un sortilège quelconque).

Nécromancie Ω : ce puissant sortilège permet à la Magie de défier Hadès et de ramener des corps à la vie. La Difficulté dépend principalement de l'état du cadavre. Si le corps est frais, en bon état ou bien conservé (voire embaumé), la Difficulté est de 4D10. Si le corps est en mauvais état (partiellement décomposé,...), la Difficulté est de 5D10.

Le corps est ramené à la vie ou plutôt à un simulacre de vie car, à moins que le décès ne soit très récent, le mort-vivant conserve toutes les traces de son agonie. Il se peut donc que la créature ramenée à la vie ne soit plus qu'un zombie, une ombre décatie aux facultés très amoindries.

Le ressuscité a initialement des scores de composante réduits de moitié par rapport aux scores de départ. Par tranche de 2 points de MTR, le mort-vivant récupère 1D3 points dans

chacune de ses composantes jusqu'à ses maxima de départ. Le personnage défunt peut plaider sa cause dans l'au-delà pour se voir accorder une ultime faveur des Dieux et peut donc dépenser des points d'Energies pour être ramené à la vie. Cependant, une fois ressuscité, son score d'Energies sera réduit à « 0 ».

Une MTR de 5 au moins est requise pour que l'être retourne totalement à la vie et récupère toutes ses facultés. Dans le cas contraire, le processus de décomposition est stoppé mais la créature n'est pas tout à fait vivante, il ne s'agit que d'un zombie, d'un mort-vivant.

Un zombie a un nombre de points de Structure équivalent au DOUBLE du score de Santé qu'il avait de son vivant. Les zombies sont beaucoup moins sensibles aux dommages physiques et ne ressentent pas la douleur physique. Les dommages subies et les pénalités liées aux dommages subis sont automatiquement réduits de moitié. Ils ne peuvent, de plus, être rendus inconscients. En revanche, leur essence vitale est beaucoup plus faible et ils ne guérissent pas naturellement des dommages qu'ils subissent.

Lorsque le corps est complètement détruit ou dans un état de décomposition trop avancé, le mage nécromant peut toutefois invoquer l'âme du mort. Celle-ci, privée de corps physique, n'est plus qu'une entité éthérée sans aucune existence physique, un spectre, une ombre prisonnière dans le monde des vivants.

La Difficulté pour invoquer un spectre est de 5D10. Un spectre a des composantes psychiques initialement réduite de moitié mais augmentées de 1 point par tranche de 2 points de MTR sans pouvoir excéder le total de départ. Un fantôme ne peut agir sur le plan matériel à moins qu'il n'ait disposé de pouvoirs magiques. Les composantes physiques des spectres sont considérées comme nulles mais ils ne craignent pas les attaques physiques car ce sont des entités immatérielles. Spectres et fantômes sont uniquement vulnérables aux attaques magiques et disposent de l'équivalent de 1D3 points de Structure à laquelle on ajoutera 1D3 points supplémentaires par tranche de 2 points de MTE.

Les rituels de résurrection sont longs et complexes et requièrent une importante préparation voire la présence de plusieurs mages nécromants. En outre, ceux qui ressuscitent les morts s'exposent à la colère d'Hadès, le seigneur des Enfers.

Possession Ω : cette arcane contient l'un des plus effroyables visages de la Magie. Le sorcier peut prendre le contrôle de l'esprit d'un autre être vivant que ce soit un animal ou un être humain. Dans le cas des animaux, le potentiel est réduit de MOITIE.

Pour déterminer si un sorcier parvient ou non à contrôler l'esprit d'un autre être, on opposera son potentiel à la METIS de la cible. Dans le cas d'une créature non humaine, la Difficulté sera arbitrairement fixée à 3D10. La distance modifie le test : plus la victime est éloignée et plus il est difficile de s'insinuer dans son esprit, le modificateur de distance sera donc ajouté au score effectué par la victime.

Les circonstances sont considérées comme « défavorables » si la cible est éveillée. En revanche, elles sont « neutres » si la cible est endormie ou dans un coma ou une léthargie profonde et « favorables » si le sorcier est en contact avec elle alors qu'elle dort.

Pour dominer une victime, le mage doit se concentrer pendant 1D3 Tours pour préparer son sortilège. Le sorcier doit obtenir une MTE de 5 ou plus est requise pour prendre le contrôle total du sujet. Si le test réussit avec une marge inférieure à 5, la victime souffrira d'une pénalité de -2 à toute action par tranche de 2 points de MTR du sorcier (ou par tranche de 2 points de MTE de la cible, ce qui revient au même).

Une fois sa volonté anéanti, la victime fera tout ce que son « maître » lui ordonnera sans même être conscient de son sort. Il obéira aveuglément mais chaque fois qu'un acte en contradiction avec sa nature profonde lui sera ordonné (attaquer ses alliés, se détruire,...), il pourra tenter de reprendre ses esprits et briser les chaînes qui entravent son esprit. On opposera sa METIS au score effectué par le sorcier. Les circonstances sont normalement « défavorables » si le sorcier responsable de l'envoûtement est à proximité et « neutres » s'il s'est éloigné.

En revanche, si son sortilège échoue avec une MTE de 5 ou plus, le sorcier se verra définitivement interdire l'accès aux pensées de cette victime, il ne pourra effectuer d'autre tentative et subira 1D3 points de dommages généraux.

Pour briser un maléfice de possession, il faut soit tuer le responsable, soit qu'il lève de lui-même son emprise, soit pratiquer un complexe rituel d'exorcisme. L'exorcisme s'apparente à un sortilège de contre-magie. On opposera le potentiel du mage à celui de l'être (sorcier, créature maléfique,...) ayant pris le contrôle de la victime. Si l'exorciste l'emporte avec une MTR supérieure ou égale à 5 points, la possession est brisée. Pendant le rituel, la victime subit automatiquement 1D3G. Le temps requis pour la préparation du rituel d'exorcisme est de 1D6 heures. La durée est doublée si le sorcier responsable de l'enchantement est dans les parages (à l'appréciation de l'Aède).

Sommeil : le sorcier peut plonger une victime dans un très profond sommeil. Il devra effectuer un test d'EMPATHIE opposée à la METIS de la victime. La distance séparant le sorcier de sa cible sera prise en compte comme pour une attaque à distance et ajoutée au score effectué par la victime. En cas de réussite, la cible dont l'esprit s'embrume, subit 1D3 points de Fatigue et une pénalité de -2 à toute action à laquelle on ajoute 1D3 points et une pénalité supplémentaire de -2 par tranche de 2 points de MTR. Si la MTR est supérieure ou égale à 5, la cible s'effondre immédiatement dans les bras de Morphée.

Télépathie : le mage peut émettre des pensées et également lire celles d'autrui s'il a obtenu un DOUBLE en SENS ou si son SENS est supérieur ou égal à 10. De même que pour les sortilèges semblables, on opposera potentiel magique et METIS. Le score effectué par la cible est majoré par la distance à laquelle se trouve le mage.

