



D'Or et de Brume

<http://rafael2.online.fr/nephilim/>

UN GRIMOIRE DE MAGIE

INTRODUCTION

La Magie est une Science Occulte intuitive très répandue chez les Nephilim, au point que tous en reçoivent des niveaux automatiquement lors de la création de personnage. Pourtant c'est elle qui, dans la 3ème édition, demande le plus d'efforts de la part du joueur et du meneur de jeu.

Pour vous aider dans vos explorations de la Magie voici une liste d'Habitus à proposer à vos joueurs. Certains sont des conversions de sorts de la seconde édition, et d'autres sont des créations qui tentent de répondre à des questions répandues, telles que « est-ce que je peux Déplacer les champs magiques ? » ou « comment est-ce que je peux infliger des dégâts magiques ? ».

DES HABITUS GENERIQUES ?

Certains des Habitus décrits ci-dessous sont *génériques*. Ce ne sont pas des Habitus utilisables tels quel, mais des modèles qu'il faut préciser. Un terme entre parenthèses dans le paramètre *Analogie* indique ce qui peut varier dans le sort. A la place de l'Elément et du modificateur de chaîne analogique habituel on trouvera la mention « (générique) ».

A la suite de la description du sort générique, vous trouverez plusieurs versions possibles, avec la chaîne analogique complète et la difficulté finale. C'est cette version qui doit être notée par les joueurs et apprise par les personnages. La Magie a souvent des effets très précis, c'est une de ses principales limitations.

La Magie des Orphelin.....	2
La Magie des Adoptés.....	10
La Magie des Quêteurs	12
Extension de la table générique	13
Les pré-requis.....	15

Claude Guéant

LA MAGIE DES ORPHELINS

HABITUS DE PERCEVOIR

La chaîne analogique désigne les conditions de la perception ou une propriété de la cible.

L'œil souterrain de la taupe

Niveau : Compagnon.

Élément : Terre.

Analogie : grotte > pierre > mur.

Difficulté : Peu Difficile, - 2, - 2.

Phrase : « Le Mage perçoit la cible malgré les murs. »

Ce sortilège permet au Mage de voir à travers les murs. Il voit l'intérieur d'une maison de l'extérieur et en devine même la cave.

Yeux de chat

Niveau : Compagnon.

Élément : Lune.

Analogie : éclipse > obscurité.

Difficulté : Peu Difficile, - 1, + 0.

Phrase : « Le Mage perçoit la cible dans l'obscurité. »

Ce sortilège permet au Mage de voir dans l'obscurité la plus totale.

Yeux de braise

Niveau : Compagnon.

Élément : Feu.

Analogie : feu > chaleur.

Difficulté : Peu Difficile, - 1, + 1 ().

Phrase : « Le Mage perçoit la chaleur de la cible ».

Le Mage voit les zones de chaleur et de fraîcheur sous la forme de halos rouges ou bleutés, ce qui lui permet de distinguer des formes dans l'obscurité la plus totale.

Flair du limier

Élément : Lune.

Niveau : Compagnon.

Analogie : maquillage > parfum > odeur.

Difficulté : Peu Difficile, - 2, + 2.

Phrase : « Le Mage perçoit l'odeur de sa cible. »

Avec l'odorat extrêmement fin conféré par cet Habitus, le Mage peut suivre des personnes avec une Difficulté diminuée d'un niveau, à condition qu'elles soient dans la portée du Sort et qu'elles aient une odeur.

Sens du danger

Élément : Lune.

Niveau : Compagnon.

Analogie : pièges.

Difficulté : Peu Difficile, + 0, - 2.

Phrase : « Le Mage perçoit les pièges sur la cible. »

Cet Habitus permet de voir si quelqu'un cache sur lui une ceinture d'explosif, si l'ouverture d'une porte de voiture va déclencher une alarme, si un couloir comporte une dalle sensible au poids qui n'attend qu'un visiteur imprudent pour faire s'effondrer le plancher, etc.

La boussole intérieure

Niveau : Compagnon.

Élément : Eau.

Analogie : navigation > carte > rose des vents.

Difficulté : Peu Difficile, - 2, + 2.

Phrase : « Le Mage perçoit sa position à l'aide de la rose des vents. »

Ce sortilège permet au Mage de toujours connaître avec précision les directions cardinales terrestres. Il décale la difficulté des tests d'orientation d'un niveau en sa faveur.

Fouiller la mémoire

Niveau : Maître.

Élément : Eau.

Analogie : mémoire.

Difficulté : Peu Difficile, + 0, - 2.

Phrase : « Le Mage perçoit la mémoire de la cible. »

Le Mage fouille dans la mémoire de la cible. Il doit préciser un paramètre supplémentaire sur la table générique de Magie : l'âge du souvenir recherché (traiter comme la durée du sort).

On ne peut pas percevoir les souvenirs que la cible a oubliés, que ce soit par un blocage psychologique ou physiologique.

HABITUS DE SENTIR

Comme pour Percevoir, la chaîne analogique désigne les conditions de la perception ou une propriété de la cible.

Sens initié du combat

Niveau : Apprenti.

Élément : au choix.

Analogie : Élément choisi.

Difficulté : Peu Difficile, + 0, + 0.

Phrase : « Le Mage sent le Ka-Élément choisi dans une zone autour de la cible. »

Le Mage perçoit les champs magiques du même type que le Ka choisi sans avoir à passer en Vision-Ka. Il ne permet pas la qualité de perception d'une Vision-Ka exclusive dans cet élément.

Son intérêt principal est de pouvoir voir les créatures uni-élémentaires habituellement invisibles, comme certaines créatures de Kabbale et des effets-Dragons. Elles pourront être combattues sans la paralysie induite par la Vision-Ka.

Localisation d'Akasha

Niveau : Maître.

Élément : Eau.

Analogie : Akasha.

Difficulté : Peu Difficile, + 0, + 0.

Phrase : « Le Mage sent les Akasha dans une zone autour de la cible ».

Grâce à ce Sortilège, le Nephilim ressent les perturbations engendrées par la présence d'un Akasha. Les jets de vision fugitive, détection de Porte, etc. ont un degré de difficulté diminué d'un niveau en sa faveur.

HABITUS DE MODIFIER

La chaîne analogique désigne en quoi on modifie la cible.

Chariot des flots

Niveau : Compagnon.

Élément : Eau.

Analogie : vitesse.

Difficulté : Peu Difficile, + 0, - 2.

Phrase : « Le Mage modifie la vitesse de l'être vivant ciblé ».

La cible double sa vitesse de course.

En décalant la ligne d'effet sur la colonne *Vitesse* de la table générique, on peut l'augmenter davantage.

	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
-	6 km/h	12 km/h	18 km/h	24 km/h	30 km/h
-2	12 km/h	24 km/h	36 km/h	48 km/h	60 km/h
-3	24 km/h	48 km/h	72 km/h	96 km/h	120 km/h
-4	48 km/h	96 km/h	144 km/h	192 km/h	240 km/h

Chariot des flammes

Niveau : Compagnon.

Élément : Feu.

Analogie : hâte.

Difficulté : Peu Difficile, + 0, - 2.

Phrase : « Le Mage modifie la hâte d'un être vivant ».

La cible dispose d'une action normale supplémentaire par tour. Elle bouge de façon saccadée, comme si elle était sous l'influence de stupéfiants. Une Maladresse est commise sur un 19 ou un 20.

Pour chaque décalage de la ligne d'effet dans la table générique, elle acquiert une action supplémentaire, jusqu'à un maximum de 5 actions.

Un loup dans la bergerie

Niveau : Compagnon.

Élément : Lune.

Analogie : dissimulation.

Difficulté : Peu Difficile, + 0, + 0.

Phrase : « Le Mage modifie le Métamorphe ciblé pour le dissimuler. »

Le Mage atténue les métamorphoses d'un Nephilim pour le faire passer pour un humain. Le niveau d'Occulté atteint est lu dans la colonne Adverbe. Les métamorphoses ne peuvent pas disparaître complètement.

Ce Sort fonctionne en altérant la forme et la couleur des tissus, en les maintenant dans un moule inconfortable. Pendant la durée du Sort, le Mage gagne des puces d'Occulté, comme s'il était dans un milieu naturel opposé à son Métamorphe (cf. *LdM* p. 14). Si le Sort est maintenu trop longtemps, le risque de voir progresser son niveau de Maudit est réel (cf. *LdM* p. 13).

Présence invisible

Niveau : Maître.

Élément : Eau.

Analogie : secret > caché.

Difficulté : Peu Difficile, - 1, - 2.

Phrase : « Le Mage modifie la cible en la cachant. »

Ce Sortilège rend la cible infiniment discrète. Ses mouvements sont parfaitement silencieux, les bruits des objets qu'elle porte sont étouffés. Elle tend à se confondre avec son environnement.

Techniquement, les difficultés de ses tests de Discrétion sont décalées de deux niveaux en sa faveur. Elle a le droit d'effectuer des tests de Discrétion Très Difficiles pour ne pas se faire remarquer dans des situations où elle aurait du être vue automatiquement.

Bouillir & Chauffer

Niveau : Maître.

Élément : Feu.

Analogie : feu > chaleur.

Difficulté : Peu Difficile, - 1, + 0.

Phrase : « Le Mage modifie la cible en lui apportant de la chaleur. »

Ce sortilège porte un liquide à ébullition ou un solide à une température d'une centaine de degrés. L'objet chauffé peut provoquer une brûlure.

Cantique des vents

Niveau : Maître.

Élément : Air.

Analogie : sérénité.

Difficulté : Peu Difficile, + 0, + 0.

Phrase : « Le Mage modifie la cible en lui apportant la sérénité. »

Cet Habitus inspire un état de calme paisible, propre au recueillement. Il permet de calmer une personne dans un état d'agressivité naissante ou de léger énervement.

Il octroie également un bonus de 1 à toute action reposant sur une activité intellectuelle soutenue.

L'insoutenable légèreté de l'air

Niveau : Maître.

Élément : Air.

Analogie : légèreté

Phrase : « Le Mage modifie la légèreté d'une cible. »

Difficulté : Peu Difficile, + 0, + 0.

Vivante ou non, la cible du sort perd du poids, bien que sa masse ne change pas. Elle peut sauter plus loin, en hauteur, en longueur et en profondeur.

Invulnérabilité guerrière

Niveau : Maître.

Élément : Terre.

Analogie : inaltérabilité > invulnérabilité.

Phrase : « Le Mage rend une cible vivante invulnérable. »

Difficulté : Peu Difficile, -1, -10.

Le corps de la cible encaisse tout dégâts physiques sans broncher. Armes tranchantes, perforantes ou contondantes n'ont aucun effet sur elle, de même que le feu, l'acide, les chutes, etc.

Néanmoins, les maladies et les poisons ingérés ou respirés sont toujours efficaces contre elle. Elle reste sensible aux dégâts magiques.

Invulnérabilité mineure

Domaine : Modifier.

Niveau : Maître.

Élément : Terre.

Analogie : inaltérabilité > invulnérabilité + (objet, matière, phénomène).

Phrase : « Le Mage rend une cible vivante invulnérable à un objet, une matière ou un phénomène. »

Difficulté : Peu Difficile, - 1 + (arme), - 5.

La cible devient invulnérable à un type d'arme (armes à feu, armes de mêlée, etc.), de matière (plomb, argent, bois, etc.), de phénomène (éclair, tremblement de terre, etc.), etc.

Exemples :

La bénédiction de Balder

Analogie : inaltérabilité > invulnérabilité + Armes de jet.

Difficulté : Peu Difficile, -1, -5.

Le don de Mithridate

Analogie : inaltérabilité > invulnérabilité + venin > poison.

Difficulté : Peu Difficile, -1, -5.

Le fils du loup

Analogie : inaltérabilité > invulnérabilité + chien > loup.

Difficulté : Peu Difficile, -1, -5.

Aucune morsure ou griffe de loup ne peut entamer la peau du bénéficiaire du Sort.

Audace

Niveau : Maître.

Élément : Feu.

Analogie : audace.

Difficulté : Peu Difficile, - 1, + 0.

Phrase : « Le Mage modifie l'audace de la cible ».

La cible devient particulièrement audacieuse. Durant la durée du Sort, toute action particulièrement hardie voit ses chances de Coup d'Eclat augmenter de 1, alors que les chances de Maladresse augmentent de même. En intensifiant son sort, le Mage peut augmenter d'avantage ces chances (à lire dans la colonne « dégâts » de la table générique).

HABITUS DE DEPLACER

La chaîne analogique désigne comment ou où on déplace la cible. La cible peut être aussi le lieu terminal du déplacement.

Feu follet

Niveau : Apprenti.

Élément : Eau.

Analogie : imprévisibilité.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, + 0.

Phrase : « Le Mage déplace un objet inerte de façon imprévisible. »

Cet Habitus déplace un objet de façon imprévisible. S'il sert de projectile, il est d'un niveau plus difficile à esquiver. Si l'objet est pris pour cible par un adversaire, il est d'un niveau plus difficile à toucher.

Oeil pour oeil

Niveau : Compagnon.

Élément : Feu.

Analogie : violence > coup.

Difficulté : Assez Difficile, - 1, - 5.

Phrase : « Le Mage déplace vers le corps ciblé le coup qu'il reçoit ».

Au moment où le Mage est blessé, il peut transmettre les dégâts reçus à quelqu'un d'autre. En général c'est l'assaillant qui est ciblé (à portée « *toucher* » si jamais il a porté une attaque de mêlée ou à mains nues). Le Mage encaisse le coup avec son niveau d'Endurant, mais les niveaux de santé perdus sont déduits de la ligne de vie de la cible.

Au terme de la durée du Sort, les blessures retournent au Mage et disparaissent de la cible. Si cette dernière est morte de cette blessure, elle ne ressuscite pas. On ne pourra pas déterminer les causes de la mort.

Ce Sort est toujours lancé en action d'opportunité, et doit être incanté en une action normale (déjà pris en compte dans le modificateur du MJ).

Projection élémentaire

Niveau : Maître.

Élément : Feu.

Analogie : violence.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 2.

Phrase : « Le Mage déplace (l'être de ka ciblé) avec violence ».

Ce Sortilège projette violemment un effet-Dragon, un Nephilim ou une créature de Kabbale contre un obstacle. Il subit des dégâts magiques de Feu.

Il faut voir l'effet-Dragon pour pouvoir le cibler. Pour les créatures normalement invisibles le Nephilim doit être en

Vision-Ka ou sous l'effet d'un Sortilège de Sentir du Ka-Élément de la cible (comme Sens initié du combat). A moins qu'il ne connaisse son vrai nom.

Miroir réverbérant

Niveau : Maître.

Élément : (générique).

Analogie : (analogie du sort ciblé).

Difficulté : Assez Difficile, générique, - 4.

Phrase : « Le Mage déplace le sort ciblé par son analogie ».

Ce Sortilège renvoie à son lanceur tous les sorts destinés au Mage ayant l'analogie précisée ci-dessus. Le lanceur doit en subir les effets normalement.

Il existe une version de ce sort pour toute chaîne analogique imaginable. Si l'analogie est composée de plusieurs chaînes, il suffit qu'une seule soit contrée pour que le Sort soit dissipé (mais pas renvoyé).

Pour être efficace *Miroir réverbérant* doit être lancé en tant qu'action d'opportunité et en une action normale (déjà pris en compte dans le modificateur du MJ).

Passe-partout

Élément : Eau.

Niveau : Apprenti.

Analogie : vol > effraction > ouverture.

Difficulté : Assez Difficile, - 2, - 3.

Phrase : « Le Mage déplace des éléments de la serrure ciblée pour en provoquer l'ouverture. »

Cet Habitus ne fonctionne pas seulement avec les serrures de portes, mais avec les coffres, les menottes, les cadenas, etc.

HABITUS DE COMMUNIQUER

La chaîne analogique indique ce qui est communiqué, ou la manière dont l'échange a lieu.

Communiquer n'est pas déplacer : communiquer un objet n'enverra qu'une fausse impression, pas l'objet lui-même. Ceci ouvre la porte à toutes les illusions. Par contre communiquer une émotion est possible. Le Nephilim la fait naître en lui par analogie, à partir de ses Ka-Éléments. Il ne la ressent pas, c'est pour lui une simple construction.

Voiles d'illusion

Niveau : Compagnon.

Élément : (générique).

Analogie : (description).

Difficulté : Assez Difficile, générique, + 0.

Phrase : « Le Mage communique à l'humain ciblé l'illusion décrite dans l'analogie. »

Le Mage jette un voile de confusion sur l'esprit de ses cibles, et leur fait voir, entendre, goûter, et ressentir ce qu'il souhaite. La cible aura l'impression de ressentir un objet qui n'existe pas, ou une situation qui n'a pas lieu.

Le nombre de cibles indique le nombre de sens qui sont trompés. Trois cibles permettent d'affecter la vue de trois personnes, ou la vue, l'ouïe et l'odorat d'une seule personne. Le sens de l'équilibre est inclus avec l'ouïe.

Un profane aura tendance à toujours croire en une illusion. Un initié pourra douter, et tester son Intelligence modifié par son niveau en Tradition (Magie). Le test est d'autant plus difficile qu'un grand nombre de sens est affecté : Pas Difficile pour un sens, Très Difficile pour cinq sens. La Vision-Ka n'est pas abusée : à la place des illusions on peut percevoir des arabesques complexes dans les champs magiques de Lune.

Le Niveau du Sort passe à Apprenti si on cherche à tromper des végétaux (et par suite un Mage qui tenterait un *Dialogue végétal* sur les cibles de l'illusion). Au niveau Maître on peut affecter un effet-Dragon, et la Vision-Ka n'est plus le moyen infaillible de détecter l'illusion.

Exemples d'illusions (affectant une seule personne) :

Donner l'illusion d'être son ennemi

Analogie : conflit > adversaire.

Paramètres : vue et toucher (deux cibles, + 1), taille humaine (+ 0), pas de portée (sort personnel).

Difficulté : Assez Difficile, - 1, + 0

Donner l'illusion qu'une arme est un téléphone portable

Analogie : diplomatie > communiquer > téléphone > téléphone portable.

Paramètres : vue et toucher (deux cibles, + 1), petite taille (+ 2), pas de portée (sort personnel).

Difficulté : Assez Difficile, - 3, + 0.

Donner l'illusion qu'un car de police arrive, sirène hurlante et gyrophares allumés

Analogie : justice > police > car de police.

Paramètres : vue et ouïe (+ 1), voiture (- 1), à vue (- 1).

Difficulté : Assez Difficile, - 2, - 3.

Donner l'illusion que la cible fait une chute importante

Analogie : vol > chute.

Paramètres : vue, ouïe et toucher (trois cibles, + 0), trou profond (- 1), à 20 mètres, + 0

Difficulté : Assez Difficile, - 2, - 3.

Fascinante terreur

Niveau : Compagnon.

Élément : Lune.

Analogie : monstruosité + peur.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 2.

Phrase : « Le Mage communique à la cible l'illusion d'un monstre terrifiant. »

Dès cet Habitus lancé, le Mage se transforme aux yeux de sa victime en l'archétype de toutes ses peurs refoulées. Elle fuit en hurlant de terreur. Le flux d'adrénaline lui donne des ailes : ses tentatives de fuite sont plus faciles d'un niveau. Acculée, la victime peut combattre mais avec des difficultés augmentées de deux niveaux.

Les mille visages du caméléon

Niveau : Compagnon.

Élément : Lune.

Analogie : masque.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, + 0.

Les cibles du Sort n'arrivent pas à reconnaître le Mage, comme s'il portait un masque. Elles interagissent avec lui comme si elles ne le connaissaient pas. Si on leur demande par la suite de le décrire, ils donneront des descriptions vagues, parfois contradictoires. Le souvenir reste flou même au terme de la durée du Sort, car les victimes n'ont vraiment pas bien vu le Mage.

Un autre Sort semblable utilise « déguisement » comme analogie. Ce sont alors les vêtements du Mage qui deviennent quelconques. Même s'ils sont tachés de sang, personne ne le remarque.

La suspension d'incrédulité

Niveau : Compagnon.

Élément : Lune.

Analogie : théâtre > cinéma.

Difficulté : Assez Difficile, - 1, - 2.

Phrase : « Le Mage communique à la cible l'impression que ce qu'il voit est du cinéma ».

La cible pense qu'elle est témoin d'un tournage de cinéma, ou d'une séance de caméra cachée. Elle pourra être curieuse, chercher la caméra, etc. mais ne croira pas un instant avoir vu d'effets surnaturels, juste des effets spéciaux.

Fournaise de témérité

Niveau : Compagnon.

Élément : Feu.

Analogie : fanatisme + guerre > guerrier.

Difficulté : Assez Difficile, - 1, + 0.

Phrase : « Le Mage communique à la cible le fanatisme d'un guerrier. »

Ce sortilège inspire une fougue et une fureur sans pareilles aux cibles du Nephilim. Toutes leurs attaques voient leur difficulté diminuer d'un niveau.

Ce sort est un équivalent de l'Anticipation Souveraine étendue à d'autres personnes que le Mage. Lui-même peut cumuler les deux.

Domination animale

Niveau : Compagnon.

Élément : (générique).

Analogie : (influence)

Difficulté : Assez Difficile, (générique), (en fonction du type d'animal)

Phrase : « Le Mage (influence) (la cible). »

Ce Sortilège utilise une facette cachée du Domaine Communiquer. Il s'agit d'envoyer des pensées assez subtilement pour faire croire à la cible que ce sont les siennes. Ainsi on peut lui souffler ses intentions, et elle agit d'elle-même.

Ceci est d'autant plus difficile si la cible est évoluée et sensible. Suivant les cas le modificateur de puissance du sort vaut :

Insectes, crustacés : + 4.

Poissons, reptiles : + 2.

Mammifères : + 0.

Etres humains : - 2.

On peut diriger un essaim, un banc ou une horde de créatures en se basant sur la portée du Sortilège pour déterminer la partie du groupe qui « entend » les directives.

Comme il est difficile de donner autre chose que des ordres précis, mieux vaut inspirer des sentiments chez la cible, et la

laisser réagir spontanément. Le contrôle est moins précis mais souvent plus utile.

Charme serpent

Élément : Lune.

Analogie : séduction.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, + 2.

Phrase : « Le Mage séduit le serpent ciblé. »

Le serpent est pris d'une soudaine amitié pour le Mage. Il le suivra, et ne s'attaquera pas à lui.

Rage

Élément : Feu.

Analogie : sauvagerie > rage.

Difficulté : Assez Difficile, - 1, + 0.

Phrase : « Le Mage enrage le mammifère ciblé »

Une rage incontrôlable envahit la cible. Comme prise de folie elle attaquera l'animal le plus vulnérable à sa portée, et essaiera de le tuer.

Glâm Dicinn

Élément : Feu.

Analogie : passionné > dédié > loyal.

Difficulté : Assez Difficile, - 2, - 2.

Phrase : « Le Mage communique un sentiment de loyauté à l'humain ciblé. »

Prit d'un sentiment de loyauté très fort envers le Mage, la cible fera ce qu'il lui dira, tant que cela ne la met pas en danger.

Contrôler un effet-Dragon

Niveau : Maître.

Élément : (générique).

Analogie : (influence).

Difficulté : Assez Difficile, (générique), - 5.

Phrase : « Le Mage (influence) (l'effet-Dragon cible). »

Comme pour *Domination animale*, l'astuce consiste à faire croire à la créature magique que les ordres qu'on lui envoie sont ses propres pensées. Le fait de se placer dans la peau d'une bête purement instinctive fait gagner au Mage cinq points de Khaïba.

Dompter le dragon

Élément : Feu.

Analogie : rigueur > discipline > obéissance > docilité.

Difficulté : Assez Difficile, - 3, - 5.

Phrase : « Le Mage communique un sentiment de docilité à (la cible). »

L'effet-Dragon se sent en harmonie avec le Mage, et ne cherche plus à l'agresser. Il est subitement apaisé.

HABITUS DE TRANSFORMER

La chaîne analogique désigne en quoi on transforme la cible.

Liquéfaction de la matière

Niveau : Apprenti.

Élément : Eau.

Analogie : liquide.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, + 0.

Phrase : « Le Mage transforme (la cible) en liquide. »

Cet Habitus liquéfie un solide. A noter qu'il ne change pas sa température : de l'acier liquide ne brûlera pas. Au terme de la durée du Sortilège le liquide reprend sa forme initiale.

Poings d'acier

Niveau : Compagnon.

Élément : Feu.

Analogie : acier.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, + 0 ().

Phrase : « Le Mage transforme les poings de la cible en acier ».

Transmutés en acier, les poings deviennent des armes formidables, équivalentes à une arme contondante à deux mains («...» Meurtrier, 3 + Fort dégâts). Elles perdent toute sensibilité pendant la transformation, ce qui permet de prendre sans risque des objets chauds, de subir des piqûres empoisonnées, etc. Elles ne sont évidemment plus mobiles : les doigts d'acier ne plient pas.

Métamorphose pyrétique

Niveau : Compagnon.

Élément : Feu.

Analogie : feu.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 4.

Phrase : « Le Mage transforme une cible animée en feu ».

La cible devient un nuage de flammes. Elle peut se déplacer le long des matériaux combustibles, mais doit s'en remettre au domaine Déplacer pour tout autre type de mouvement.

Elle enflamme tout ce qu'elle touche, avec l'intensité d'un feu naturel.

La poudre du marchand de sable

Élément : Lune.

Niveau : Apprenti.

Analogie : drogue > cocaïne.

Difficulté : Assez Difficile, - 1, - 1.

Phrase : « Le Mage transforme l'objet inerte ciblé en cocaïne. »

Ce Sort transforme une poignée de sable en poudre blanche.

Le Sort inverse – « Le sable du marchand de poudre » - transforme de la drogue en sable (analogie : maquillage >

poudre > sable ; modif. du MJ : +2), pour passer sans encombre les contrôles de Police.

Invulnérabilité du pentacle

Niveau : Maître.

Élément : Terre.

Analogie : inaltérabilité > invulnérabilité.

Difficulté : Peu Difficile, -1, -10.

Phrase : « Le Mage rend un être magique invulnérable. »

L'être ciblé est invulnérable aux dégâts magiques élémentaires. La Lune Noire, l'Orichalque et le Ka-Soleil sont hors de sa portée. En conséquence les Entités, les Daïmon (ou les armes en Orichalque) et l'incarnation

Un agneau dans la bergerie

Niveau : Maître.

Élément : Lune.

Analogie : dissimulation.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 3.

Phrase : « Le Mage transforme le Métamorphe ciblé pour le dissimuler. »

Le Mage fait disparaître complètement les métamorphoses d'un Nephilim. Même lors d'un examen physique poussé, rien ne le différencie d'un humain.

Ce Sort transforme le Ka dominant de façon à ce qu'il ne s'exprime plus sur le corps du Nephilim. Ce n'est pas une modification épidermique, mais une intervention à la source.

Pendant la durée du Sort, le niveau réel d'Occulté des métamorphoses ne change pas. Le Nephilim ne peut pas faire appel à ses Méta-Characteristiques.

Arme magique

Niveau : Maître.

Élément : (générique).

Analogie : (un type d'arme).

Difficulté : Assez Difficile, générique, - 2.

Phrase : « Le Mage transforme le champ magique ciblé en arme affectant le Ka. »

Ce Sortilège transforme une arme de façon à ce qu'elle occasionne des dégâts magiques du même type que le Ka-Élément utilisé pour lancer le sort. Elle continue à infliger par ailleurs des dégâts physiques normaux.

L'arme révèle son caractère magique si elle est examinée en Vision-Ka.

Glaive élémentaire

Élément : Eau.

Analogie : Arme de mêlée.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 2.

Phrase : « Le Mage enchante une arme de mêlée. »

Balle magique

Élément : Feu.

Analogie : Arme à feu.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 2.

Phrase : « Le Mage enchante une arme à feu. »

Piège enchanté

Élément : Lune.

Analogie : pièges.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 2.

Phrase : « Le Mage enchante un piège. »

Toxine kaïcide

Élément : Terre.

Analogie : venin.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 2.

Phrase : « Le Mage enchante un venin. »

LA MAGIE DES ADOPTES

L'ARCANE DU PAPE

Attributs divins

Domaine : Modifier.

Niveau : Maître.

Élément : (générique).

Analogie : (attributs).

Difficulté : Peu Difficile, (générique), + 0.

Ce Sort donne au Nephilim l'apparence et les attributs d'un des grands dieux des mythologies humaines.

Foudre de guerre

Analogie : foudre > tonnerre.

Difficulté : Assez Difficile, - 1, + 0.

Phrase : « Le Mage modifie sa voix pour la tonner comme le tonnerre. »

Cet attribut conviendra aux Nephilim belliqueux : la foudre tonne pour soutenir leur cri de guerre.

Envoyée de Gaïa

Analogie : plénitude.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, + 0.

Phrase : « Le Mage modifie la cible pour lui conférer une impression de plénitude. »

Le toucher d'une envoyée de Gaïa donne un sentiment puissant de plénitude.

Le baiser enflammé de Venus

Domaine : Modifier.

Niveau : Maître.

Élément : Feu.

Analogie : joyeux > joie > bonheur > plaisir.

Difficulté : Peu Difficile, -3, -2.

Phrase : « Le Mage modifie le plaisir de la personne ciblée. »

La cible ressent des vagues de plaisir très intenses. Elle oublie la douleur de ses éventuelles blessures, tant qu'elle n'est pas plus Blessée que ne l'indique la colonne Adverbe de la table générique.

Une autre version de cet Habitus est incapacitante : le plaisir est orgasmique et la cible tient à peine debout. Elle subit une pénalité équivalente à un niveau de Blessé lu dans la colonne Adverbe.

L'invitation d'Hypnos

Domaine : Modifier.

Niveau : Maître.

Élément : Lune.

Analogie : inconscient > comateux.

Difficulté : Peu Difficile, - 1, + 0.

Phrase : « Le Mage modifie le sommeil de la cible en coma. »

Ce Sort se lance nécessairement sur une personne endormie. Elle ne se réveillera pas pendant la durée du Sort. Ni les bruits, ni les claques n'y feront rien.

Le baiser de Narcos

Domaine : Modifier.

Niveau : Compagnon.

Élément : Lune.

Analogie : désir + inconscient > endormi.

Difficulté : Assez Difficile, -1, -2.

Phrase : « Le Mage modifie le désir de dormir de la cible. »

La cible est subitement prise d'une envie de dormir. Pour résister à cette envie, elle doit réussir un jet d'Endurant dont la difficulté est lue dans la colonne *Adverbe* de la table générique. Si la cible avait déjà envie de dormir, le Sort réussit automatiquement. Elle s'allonge alors là où elle se trouve, oublie son environnement et s'endort sans difficulté.

La cible doit faire ce jet toutes les minutes, si elle résiste et que le Sort excède cette durée.

Le sommeil est naturel et peut excéder la durée du Sort. Rien n'empêche la victime de se réveiller normalement.

L'ARCANE DU DIABLE

Enkhaïbater

Domaine : Déplacer.

Niveau : Maître.

Élément : Lune.

Analogie : folie > Khaïba.

Difficulté : Assez Difficile, - 1, - 4.

Phrase : « Le Mage déplace son Khaïba vers la cible. »

Le Mage donne une de ses "puces" de Khaïba à la cible (nécessairement un Nephilim ou un Ar-Kaïm, sinon le Sort ne fonctionne pas).

L'ARCANE DE LA JUSTICE

Puissance du justicier

Domaine : Modifier.

Niveau : Compagnon.

Élément : Feu.

Analogie : pouvoir > force

Difficulté : Peu Difficile, -1, -2.

Phrase : « Le Mage modifie la force de la cible. »

Alternative à *Puissance du Juste*, cet Habitus donne à la cible le niveau de Fort qu'il désire. Il est lu dans la colonne Adverbe de la table générique.

Il existe des variations de ce Sortilège : Adresse du justicier (Agile), Conscience du justicier (Intelligent, analogie d'Air : intelligence), Beauté du justicier (Séduisant ; analogie de Lune : séduction) et Vigueur du justicier (Endurant ; analogie de Terre : solidité > résistance > endurance).

L'ARCANE DE LA MAISON-DIEU

Le contrôle des prisons ignominieuses

Domaine : Sentir.

Niveau : Apprenti.

Élément : Terre.

Analogie : éternité > permanence > stase.

Difficulté : Peu Difficile, -2, +0.

Phrase : « Le Mage sent si l'objet ciblé est une stase. »

Ce Sort évite simplement de passer en Vision-Ka pour vérifier.

Au niveau Maître, l'Habitus indique le niveau de remplissage de la Stase, dans ses cinq Ka-Éléments, et si un Nephilim s'y trouve.

Cet Habitus est lancé régulièrement par le gardien des Stases du quartier général de la Maison-Dieu. Ainsi il est immédiatement averti de la réintégration d'un Adopté dans sa prison. Il doit de plus lancer un sort de Percevoir sur chacune d'entre elle s'il veut s'en éloigner.

Purification par le feu

Domaine : Transformer.

Niveau : Apprenti.

Élément : Feu.

Analogie : feu.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 1.

Phrase : « Le Mage transforme une cible inanimée en feu ».

L'objet ciblé devient pures flammes. Il embrase tous les matériaux combustibles qu'il touche. Il retrouve sa nature et sa forme originelle à la fin du Sort, sans avoir été abîmé. Evidemment, si un incendie fait rage autour de lui et s'il est combustible, l'objet a tôt fait de réellement prendre feu à son tour.

L'affranchissement des braves

Domaine : Déplacer.

Niveau : Maître.

Élément : Air.

Analogie : liberté.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 5.

Lancé sur un Nephilim en plein effet-Jésus, ce Sort prévient son absorption par sa Stase. Le déplacement des champs magiques d'Air autour de lui permet de garder sa liberté. S'il ne s'incarne pas avant la fin du Sort, il doit effectuer le test d'absorption par la Stase.

La pression exercée à la fois par la Stase et par le Sort déforme le Pentacle, qui gagne cinq points de Khaïba.

Ce Sort est utilisé exceptionnellement par les Phalanges de la Maison-Dieu, qui ont toutes leur Stases au quartier général de leur Arcane.

LA MAGIE DES QUETEURS

Anti-Plexus de ...

Domaine : Déplacer.

Elément : au choix.

Analogie : Elément choisi.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 2.

Phrase : « Le Mage déplace un (Ka-Elément choisi) ».

Pré-requis : Compagnon en Harmonia Mundi.

Ce Sortilège prévient l'apparition d'un Plexus de l'Elément de son choix dans un lieu, en déplaçant le trajet des champs magiques. Autour de l'endroit ciblé, les champs magiques concernés sont presque inexistantes. Néanmoins, ceci ne gêne pas l'utilisation d'une Science Occulte. A la périphérie de la zone d'effet, ces mêmes champs s'éloignent du cœur.

Un effet-Dragon de même Elément que le Sortilège doit réussir un test de Puissant Assez Difficile pour se mouvoir dans la zone du Sort. Il doit réussir le même test dans la périphérie pour éviter d'être repoussé.

La chaîne analogique correspond à l'un des *titres* des colonnes de la table : lune, terre, eau, air, feu.

Anti-Nexus

Domaine : Déplacer.

Niveau : Maître.

Elément : (générique).

Analogie : (le lieu du Nexus).

Difficulté : Assez Difficile, (générique), - 4.

Phrase : « Le Mage déplace les Ka-Eléments d'un (lieu) ».

Pré-requis : Compagnon en Harmonia Mundi.

Ce Sortilège prévient l'apparition d'un Nexus dans un lieu, en déplaçant le trajet des champs magiques. Autour de l'endroit ciblé tous les champs magiques concernés sont presque inexistantes. Néanmoins, ceci ne gêne pas l'utilisation d'une Science Occulte. A la périphérie, ils s'éloignent du cœur.

Un effet-Dragon ou un Nephilim désincarné dans le cœur doivent réussir un jet Assez Difficile de Puissant ou d'Initié pour réussir à sortir de la zone. A la périphérie, il doit réussir le même test pour éviter d'être repoussé.

Forêt ternie

Elément : Terre.

Analogie : bois > arbre > forêt.

Difficulté : Assez Difficile, - 2, - 4.

Phrase : « Le Mage déplace les champs magiques d'une forêt ».

Le cœur de la forêt ciblée ne pourra abriter de Nexus le temps du Sort.

Asile assagi

Elément : Lune.

Analogie : folie > fous > asile.

Difficulté : Assez Difficile, - 2, - 4.

Phrase : « Le Mage déplace les champs magiques d'un asile ».

L'hôpital psychiatrique ciblé ne pourra abriter de Nexus le temps du Sort.

Les songes de Morphée

Domaine : Communiquer.

Niveau : Maître.

Elément : Lune.

Analogie : rêve.

Difficulté : Assez Difficile, (générique), - 4.

Phrase : « Le Mage déplace un rêve vers le Pentacle ciblé ».

Pré-requis : Maître en Morte Souillure.

Le Mage fait partager à un Nephilim les rêves d'un humain endormi.

EXTENSION DE LA TABLE GÉNÉRIQUE

Le tableau suivant vous propose quatre extensions de la table générique pour moduler les difficultés des Sorts.

- ❖ La colonne **vitesse** mesure la vitesse de la cible. Elle est couramment utilisée avec le Domaine Déplacer ou Modifier.
- ❖ La **taille** équivaut aux paramètres *portée* et *nombre de cibles*, exprimés sous une forme parfois plus pratique. Si un Mage souhaite volatiliser une voiture, ni la portée ni le nombre de cibles ne rendent compte de la puissance de l'effet, utilisez alors la taille.
- ❖ La colonne **dégâts** indique le nombre de cases de dégâts que peut infliger le Sort. Un sortilège de Basse Magie comme Bouillir & Chauffer occasionne une case de dégâts. Un autre du Domaine Détruire commencera directement à trois cases.

- ❖ Enfin, la colonne **adverbe** sert à estimer intuitivement tout ce qui ne tombe pas dans une autre catégorie. Elle mesure par exemple la Virulence d'une maladie inoculée magiquement ou le degré de Meurtrier d'une attaque. Si vous voulez vous débarrasser complètement des mesures chiffrées de la table générique, elle peut remplacer toutes les autres. Dans ce cas, une vitesse de 50 km/h est dite "...". Véloce, un humain est Assez Grand, une attaque n'infligeant pas de dégâts est Pas Dangereuse. Les paramètres de la table générique du LdJ se lisent comme des niveaux de Longtemps (durée), Eloigné (portée), Nombreux (nombre de cibles), Ritualisé (temps d'incantation).

Vitesse (véloce)	taille (grand)	dégâts (dangereux)	Adverbe	
Immobile	Console de jeux, mallette	0	Pas	
<i>stationnaire (0-1 km/h)</i>	<i>Télévision, meuble</i>	1	<i>Peu</i>	<i>Basse Magie</i>
1-10 km/h	Cadavre, porte	2	Assez	Haute Magie
<i>11-50 km/h</i>	<i>Voiture</i>	3	"..."	<i>Grand Secret</i>
51-200 km/h	Immeuble	4	Très	
<i>201-500 km/h</i>		5		

Les joueurs peuvent être tentés d'utiliser ces paramètres supplémentaires pour obtenir facilement des bonus importants. Pour éviter les abus n'oubliez pas la règle du *Livre des joueurs* qui stipule qu'on doit ignorer le paramètre durée pour les Sorts instantanés, et celui de portée pour les Sorts personnels.

Dans cet ordre d'idée, utilisez :

- ❖ **vitesse** uniquement pour le Domaine Déplacer,
- ❖ **taille** uniquement comme une alternative au nombre de cibles et/ou la portée,
- ❖ **dégâts** uniquement si le Sort a pour intention principale de blesser,
- ❖ et **adverbe** uniquement dans les cas que vous avez identifiés

Dans le tableau récapitulatif page suivante, les paramètres de portée, durée et incantation ont été revus. La *portée* maximale est de 10 kilomètres, car aucun sort dans N2 ne dépassait cette limite et ceci a son importance dans la cohérence du background. La *durée* maximale est de 1 mois, pour éviter les abus et proposer une granularité intermédiaire plus intéressante. Enfin le *temps d'incantation* ne dépasse pas la semaine. Qui aurait l'idée d'incanter pendant un an pour gagner un bonus de 1 quand il suffit d'aller dans un Plexus pour obtenir une Réussite automatique ?

TABLES DE MAGIE

TABLE GÉNÉRIQUE

Durée (*)	Portée (**)	Cible	Incant.	Vitesse	Taille	dg	Adverbe	
1 tour	Touché	1	1 action	immobile	mallette	0	Pas	
1 minute	5 mètres	2	1 tour	0-1 km/h	Télévision, meuble	1	Peu	BM
1 heure	20 mètres	3	1 minute	1-10 km/h	Cadavre, porte	2	Assez	HM
1 journée	À vue	4	1 heure	11-50 km/h	Voiture	3	"..."	GS
1 semaine	1 km	6	1 journée	51-200 km/h	Immeuble	4	Très	
1 mois	10 km	10	1 semaine	201-500 km/h		5		

(*) : Négligez ce paramètre pour les Sorts instantanés.

(**) : Négligez ce paramètre pour les Sorts personnels.

TABLE ANALOGIQUE

Catégorie	Lune	Terre	Eau	Air	Feu
Concept	Chaos, sublimation, ambiguïté, subjectivité, subversion	Plénitude, primordial, forme, renouveau, ordonnancement	Harmonie, oubli, changement, mémoire, équilibre	Liberté, mouvement, transgression, abstraction, connaissance	Conflit, décision, justice, progression, effort
Phénomène	Folie, rêve, inconscient, illusions, éclipse	Vie, printemps, grotte, séisme, fertilité	Pluie, océan, raz-de-marée, Akasha, érosion	Souffle, son, ouragan, magnétisme, nuage	Foudre, lumière, pollution, volcan, désert
Objet	Droque, bijou, miroir, masque, maquillage, pièges	Réceptacle, corps, venin, herbier, automate, armes de jet	Calice, longue vue, écaille, armes de mêlée	Parfum, voix, grand édifice, arc, voile, armes de trait	Armes à feu, torche, armure, lampe
Occupation	Dissimulation, mensonge, provocation, séduction, théâtre	Promesse, artisanat, médecine, agriculture, architecture	Navigation, vol, diplomatie, espionnage, surveillance	Vol, voyage, musique, discours, écriture	Forge, guerre, pouvoir, industrie, recherche
Sentiment	Incompréhension, trouble, peur, tentation, désir	Exaltation, espoir, mélancolie, fatalisme, respect	Réserve, tristesse, fantaisie, douceur, fureur	Insouciance, flegme, sérénité, compréhension, légèreté	Érotique, passionné, expansif, joyeux, colérique
Qualité	Beauté, monstruosité, incongruité, mystère, incohérence	Sauvagerie, éternité, inaltérabilité, solidité, sensualité	Précision, vitesse, discrétion, secret, imprévisibilité	Insaisissable, intelligence, inspiration, sagesse, rigueur	Volonté, hâte, fanatisme, violence, audace
Matière	Argent, obsidienne, pierre de lune, améthyste, chrome	Boue, cuivre, lin, bois, pierre	Mercure, turquoise, perle, corail, nacre	Aluminium, étain, saphir, tulle, éther	Fer, bronze, rubis, pétrole, acier
Couleur	Noir, blanc, gris	Vert, brun, safran	Bleu, vert, violet	Bleu, blanc, jaune	Rouge, orange, gris cendre
Créature	Insecte, corbeau, reptile, chat, caméléon	Chien, chat, ours, éléphant, taupe	Dauphin, piranhas, hippocampe, baleine, pieuvre	Cheval, aigle, vautour, colombe, hibou	Louve, salamandre, lion, panthère, taureau

LES PRE-REQUIS

QU'EST-CE QU'UN PRE-REQUIS ?

Quand le MJ souhaite limiter l'accès à un Sort, il peut ajouter une entrée "Pré-requis" dans la description du Sort. Un pré-requis est un niveau de compétence dans une Tradition. Ceci permet de décrire beaucoup de cas.

Le MJ peut demander un pré-requis quand :

- ❖ il ne souhaite pas donner ce sort tout de suite à ses joueurs, mais en faire un pouvoir spécial.
- ❖ le Sort est trop complexe pour la Magie qui doit rester brutale et frustrée.

EXEMPLES D'HABITUS AVEC PRE-REQUIS

Révélation de Sélène

Pré-requis : A, C ou M dans une des Tradition de Sciences Occultes Selenim.

Le MJ choisit quel niveau d'interaction il souhaite entre Nephilim et Selenim en montant ou descendant la difficulté du pré-requis.

Anti-Plexus

Pré-requis : Compagnon en Poursuite de la Fugitive.

Ce n'est que quand le Mage a entrevu la Sapience d'Atalante qu'il comprend comment disperser les champs magiques et perturber l'agencement fragile qui permet aux Plexus de se former.

Miroir réverbérant

Pré-requis : Maître en Tradition Magie.

Cet Habitus nécessite une connaissance extrêmement complète des sortilèges existants, ainsi que la versatilité d'un occultiste maîtrisant parfaitement les subtilités de la Magie.

Contrôler un effet-Dragon

Pré-requis : Compagnon en Dracologie.

Peu d'Immortels peuvent prétendre connaître ce qui se passe dans le Ka d'un effet-Dragon. Les plus sages des Dracomaques arrivent à s'insinuer dans leurs courants élémentaires de pensée et les subvertir à leur insu.

SANS PRE-REQUIS

Si un Mage ne satisfait pas le pré-requis, le sort ne fonctionne pas. Le Meneur de jeu n'a pas à dire pourquoi au joueur, il doit s'en rendre compte par lui-même.

L'apprentissage de ces sortilèges peut faire l'objet d'une mini-quête.

Un pré-requis n'est pas absolu : si un personnage peut démontrer qu'il a les connaissances nécessaires pour réaliser l'effet voulu, mais pas selon l'intitulé du pré-requis, c'est au Meneur de jeu de faire la part des choses. Un Nephilim ayant étudié un effet-Dragon emprisonné depuis des années par un Anti-Plexus pourra tenter de le reproduire même s'il ne poursuit pas Atalante.

Si un personnage disposait d'un sortilège dans la seconde édition, qui demande aujourd'hui un pré-requis, on considère qu'il a bénéficié d'un enseignement particulier qui lui permet de s'en passer.

Nous vous laissons le soin d'imaginer d'autres types de pré-requis, comme un niveau d'Initié, un autre Habitus gravé, etc.

LES FOCUS

Si un Habitus avec pré-requis est inscrit dans un Focus, il suffit d'avoir le Focus pour se passer du pré-requis. Les Focus de Magie redeviennent ainsi des récompenses pour les joueurs, et donc des sujets de quête. Ils pourront le graver dans leur Pentacle, mais ne bénéficieront pas du bonus de +2 d'Habitus tant qu'ils ne satisferont pas le pré-requis.

LES STELLAIRES

A leur entrée dans un Arcane Majeur, les Adoptés voient un curieux tatouage gravé dans leur Pentacle : le Stellaire. Le Stellaire est aussi un Focus, et avec lui c'est un peu de la Sapience de l'Arcane qui lui est greffé.

Reportez-vous à la description des Habitus pour connaître quelques-uns des Sorts contenus dans ces Focus. Tous ont pour pré-requis le niveau Apprenti dans la Tradition de l'Arcane Majeur concerné. Tous les Adoptés satisfont naturellement ce pré-requis.

Un Nephilim Orphelin cherchant à découvrir un sort spécifique d'un Arcane pourrait emprisonner un Adopté et recopier le Focus du Stellaire sur un autre support. Bien qu'il ne soit pas Apprenti de l'Arcane il pourrait grâce au Focus lancer le Sort, sans bénéficier du bonus d'Habitus.