



REGLE DE MAGIE AVANCEE

INTRODUCTION

Anarchy est peut-être, en tout cas pour beaucoup d'entre nous la meilleure version de Shadowrun sortie depuis des années. Rapide, fun, efficace et surtout permettant une gestion du monde très fluide avec des règles d'une simplicité jamais égalée pour cet univers.

Mais malheureusement qui dit simplification, dit oubli. Et malgré le formidable travail de Carmody pour faire de la VF d'Anarchy, tout simplement la version publiée la plus aboutie, il reste de nombreuses choses qui ont été oubliées ou mises de côté.

La magie de Shadowrun est d'une rare cohérence et beauté, mais elle est aussi très complexe. Beaucoup de règles sont venues la nourrir pendant les 30 ans de Shadowrun, et certaines très importantes.

Nous avons déjà abordé l'**Initiation** dans le chapitre des Atouts, mais il y a encore beaucoup de choses que nous devons voir ici.

INVOCATION – REGLE DIFFERENCIEE

Dans l'univers de Shadowrun, les mages et les Chamans n'ont pas du tout la même vision du monde et surtout de la magie. La relation à cette dernière, mais surtout aux esprits est très clairement différente.

Les mages voient le monde de la magie comme une science, tout se passe à base de formules mathématiques, de rituels écrits et auxquels il ne faut pas déroger, ce sont les scientifiques de la magie.

Les Chamans eux, voient en la magie la puissance et la beauté du monde et de la nature. La magie ne s'analyse pas, ne rentre pas dans des règles, elle se ressent, elle vit en nous et nous vivons en elle. Ils vivent en symbiose avec la magie.

Leur vision de la relation avec les esprits est donc étroitement liée à leur manière de comprendre et d'aborder la magie.

Pour un mage, un esprit est une puissance brute à laquelle le mage donne forme de par la puissance de

son esprit. Un esprit est donc une création de lui, et il est donc sous ses ordres. Il est dans une relation de domination avec l'esprit.

Il invoque donc un esprit avec un test de Logique + Invocation

Un Chaman est au service de la magie, il conjure un esprit de lui venir en aide. Il lui demande de bien vouloir entendre sa demande et il le respecte comme une puissance de la nature et du monde astral. Il est dans une relation de symbiose avec l'esprit.

C'est pour cela qu'un Chaman invoque un esprit avec un test de Charisme + Invocation.

Cette différenciation n'est pas présente dans Anarchy, mais il nous semble important de la remettre.

PORTEE D'INVOCATION

Un esprit invoqué ne peut s'éloigner de son invocateur de plus de Volonté de ce dernier x100 mètres. S'il est forcé à sortir de ce rayon, il fera tout pour y retourner aussi vite que possible. S'il est envoyé au-delà de cette portée, cela compte comme un service.

INVOCATION ET SERVICES

Dans les règles des invocations, une règle mine de rien importante a été omise pour simplifier le système. Mais cette règle est une base importante de l'univers et de sa cohérence. Dans l'univers, les esprits ne sont pas aux ordres du magicien ou du Chaman. Ils décident de le servir pendant un temps déterminé (jusqu'au prochain levé ou couché du soleil), mais aussi pour un certain nombre de services.

Ainsi, si le nombre de services négociés avec l'esprit arrive à son terme avant la durée d'invocation, l'esprit est libre de pouvoir retourner en son domaine et dans son univers.

Calculer le nombre de services est extrêmement simple. Un esprit doit à son invocateur, un nombre de services égal à 1 + Nombre de réussites excédentaires obtenues au cours du test d'invocation.

À chaque fois que le magicien fait une demande à son esprit, il utilise un des services à sa disposition. Voici le type de demande qu'il peut faire :

- **Combat** : le magicien demande à l'esprit de combattre à ses côtés. La totalité du combat correspond à un service.
- **Utilisation de pouvoir** : Le magicien demande à l'esprit d'utiliser un de ses pouvoirs sur une ou des cibles. L'esprit l'emploie contre un service tant que le magicien en a besoin et qu'il ne lui demande pas de le stopper.
- **Tâche physique** : l'esprit se matérialise pour réaliser une tâche physique que le magicien lui demande.
- **Service distant** : le magicien envoie l'esprit remplir un service au-delà de sa portée spirituelle normale (Volonté du magicien x100 mètres).

LIER UN ESPRIT

Le lien d'esprit est une technique magique permettant au magicien d'amener l'esprit à rester plus longtemps à ses côtés. Mais cela à un coût important :

- Veilleur = 1 point de Karma
- Esprit mineur = 2 points de karma
- Esprit = 4 points de Karma
- Esprit majeur = 6 points de karma

Le rituel prend 1 heure par niveau de l'esprit (donc de 1 à 4 heures) et demande la dépense en points de Karma représentant l'achat des composants magiques et des offrandes faites à l'esprit.

Le magicien doit ensuite refaire un test d'invocation de l'esprit en employant les règles habituelles. La valeur de Drain est cependant doublée pour représenter l'épuisement mental et physique d'un tel afflux de puissance. Les succès excédentaires viennent rajouter de nouveaux services à ceux que l'esprit devait déjà.

Une fois l'esprit lié, il ne disparaît plus au prochain levé ou couché de soleil, mais restera au service du magicien tant qu'il lui devra encore des services. Il ne compte plus dans le nombre maximum d'esprit qu'un magicien peut invoquer chaque jour et peut être appelé ou révoqué en une action gratuite puisqu'il attend dans son métaplan d'être appelé.

Nouveau type de service

Un esprit lié peut rendre de nouveaux services en plus de ceux habituels.

- **Assistance sorcière** : l'esprit emploie son propre niveau de compétence en Sorcellerie pour permettre au magicien de relancer

autant d'échecs à ses lancements de sorts ou d'invocation.

- **Maintien de sort** : l'esprit peut maintenir un sort à la place d'un magicien, comme le ferait l'Atout Focus de maintien.

INVOCATION D'UN VEILLEUR

Il existe une forme d'esprit dont Anarchy ne parle pas, ce sont les Veilleurs, de petits esprits que les mages et Chamans peuvent invoquer pour leur rendre de menu service et surtout pour leur servir de messager.

Ces esprits sont très faibles et très faciles à invoquer. Mais malheureusement ils manquent aussi de capacité de réflexion et de mémoire. Il n'est pas rare qu'un veilleur oublie en chemin le service qu'il doit à son invocateur.

Il reste cependant des esprits très utiles et surtout bien plus faciles à invoquer quand on n'a pas besoin d'une puissance plus importante de soutien.

Invoquer un Veilleur :

L'invocateur fait un test de Logique ou Charisme + Invocation [suivant sa Tradition] face à un ND de 1 ou une opposition de 3 dés. Il n'y a pas de test de Drain pour un Veilleur, car sa puissance est bien trop faible pour épuiser l'esprit d'un mage. Un Veilleur reste au service du magicien nombre de réussites heures. Il ne compte pas dans le nombre d'esprit que le magicien peut invoquer chaque jour, mais compte en tant que serviteur (Cf. Magie rituel)

VEILLEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHN
1	6	2	2	1	2

Défense : 8

COMPETENCES

Combat astral 5 (3+V), Discrétion 9 (3+A)

ATOUTS

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui sans dépenser de point d'Anarchy.

Surveillance : +3 dés à tous ses tests de Perception pour surveiller un lieu ou une personne.

Un Atout au choix :

Confusion : sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

Messenger : Peut transmettre un message vers une autre personne connue de l'invocateur ou pour lequel l'invocateur possède du matériel génétique ou a déjà perçu son aura. Test de Logique + Volonté pour se souvenir du message à transmettre.

ARMES

	Dommages	Courte	Interméd.	Long.
Morsure	1P	OK	-	-

Armure : 0

Moniteur de condition (P/E) : 9/9

PERCEPTION ASTRALE

Beaucoup de personnages Éveillés peuvent percevoir le plan astral depuis le monde physique ; c'est la perception astrale. Il s'agit du sens principal utilisé par les Éveillés et les créatures magiques, pour « voir » les auras et les autres choses du monde astral superposées au plan matériel.

La perception astrale n'est disponible que pour les magiciens, ou un adepte doté du pouvoir Perception astrale en ce qui concerne les métahumains. Certaines méta ou paracratures en étant naturellement dotées.

Techniquement, la perception astrale n'est pas la vision, car il n'est pas nécessaire d'avoir des yeux fonctionnels pour voir dans l'espace astral. Et un aveugle sera donc capable de voir dans l'astral.

Avec la Perception astrale, il devient possible d'interpréter les « couleurs » et « brillances » d'une aura pour déterminer le bien-être et l'état d'un sujet.

Quand il utilise la perception astrale, le magicien acquiert une nature duale, ce qui signifie qu'il est présent simultanément sur les plans physique et astral, et peut interagir avec les objets astraux, notamment par le combat.

Bien que la perception astrale permette à un personnage Éveillé de ressentir le plan astral, interpréter réellement l'observation nécessite de la pratique.

Il faut donc faire un test de Perception (Logique + Volonté)

Le nombre de succès déterminera la quantité d'informations obtenues (CF. Tableau). Sans tenter de lire une aura, il est toujours possible d'avoir une idée du type d'aura dont il s'agit (sort, rituel, esprit,

créature vivante, horreur de mauvais augure au-delà de la compréhension des mortels, etc.).

PERCEPTION ASTRALE	
Succès information acquise	
0	Aucune État général de santé du sujet (en bonne santé, blessé, malade...).
1	État général émotionnel ou impression du sujet (joyeux, triste, en colère, etc.). Statut d'ordinaire ou d'Éveillé.
2	Présence et localisation d'implants cyberware. Type / catégorie d'un sujet magique (élémentaire de Feu, sort de Manipulation, focus de pouvoir, rituel de Malédiction, etc.). Possibilité de reconnaître, en dépit des déguisements ou altérations physiques, l'aura du sujet si elle a déjà été vue auparavant.
3	Présence et localisation d'implants cyberware de gamme alpha. Comparatif de l'Essence, la Magie, la Puissance du sujet et de l'observateur (inférieurs, supérieurs, égaux à son Essence et sa Magie). Diagnostic général de toute maladie ou toxine qui affecte le sujet. Toute signature astrale présente sur le sujet.
4	Présence et localisation d'implants cyberware de type betaware, ou d'implants bioware. Essence, Magie ou Puissance du sujet. Cause générale de toute signature astrale (sort de Combat, sort alchimique de Combat, esprit de l'Air, ou autre).
5+	Présence et localisation d'implants cyberware de type deltaware, de traitements génétiques, et de nanotechnologies. Diagnostic précis de toute maladie ou toxine affligeant le sujet. Statut de technomancien du sujet le cas échéant.

Comme la perception physique, il n'est pas nécessaire au magicien de faire des tests pour voir des choses qui sont immédiatement évidentes, et les formes astrales étant brillantes et vibrantes, cela signifie que la plupart des formes astrales sont faciles à détecter. Il n'est nécessaire de jeter les dés que lorsque la cible essaie de se cacher ou lorsqu'on tente d'observer en détail.

Les objets qui ne sont pas magiques ou vivants n'ont pas d'aura, ils sont des ombres de leur forme physique, grises et indistinctes. Et il est important aussi de ne pas oublier que l'on ne peut pas lire un texte dans l'astral, ni même voir au travers d'un mur qui restera une masse grise à notre regard.

Les objets et les lieux peuvent cependant retenir pour un temps limité des impressions issues d'un contact

avec des auras vivantes. Un ours en peluche dans les Barrens pourrait s'imprégner des peurs d'un enfant, une alliance de la joie et de l'amour de son propriétaire, et l'arme d'un crime d'une aura de rage. Ces impressions sont vagues et flottantes, mais parfois cette aura peut perdurer longtemps. Un lieu fortement marqué par la peur, la terreur ou la mort par exemple sera profondément marqué et tout magicien s'ouvrant à lui pourra en être profondément perturbé ou marqué.

PISTAGE ASTRAL

Quasiment toutes les choses magiques ont un lien astral avec ceux qui les ont conçus ou les ont invoqués : Sorts, esprits, focus ou loges magiques.

Quiconque est capable de percevoir l'astral peut donc essayer de remonter ce lien jusqu'à son créateur. Suivre un lien astral demande un test étendu de Perception : le magicien doit obtenir 5 succès + modificateurs suivant le tableau ci-dessous, chaque test demandant 1 heure de temps.

MODIFICATEUR DE PISTAGE ASTRAL	
Chaque heure passée depuis que le lien a été activé	+1
Cible derrière une barrière mana	Puissance
Pister le maître par l'intermédiaire de son esprit	
- Esprit lié	0
- Esprit invoqué	+2
- Veilleur	0

PERTURBATION ASTRALE

Certains lieux, notamment ceux que l'on appelle des lieux toxiques ou marqués par des événements importants (guerre, massacre, camp de concentration, laboratoire d'expériences animales, etc.) peuvent être profondément marqués par les émotions puissantes qui y ont eu lieu et donc avoir profondément marqué l'espace astral autour.

Cette perturbation gêne le magicien dans son utilisation de la magie et dans sa capacité à invoquer un esprit. Dans certains cas l'esprit invoqué peut même devenir un puissant adversaire, se transformant en un esprit toxique ou un esprit de sang lié à la souffrance du lieu.

Le Meneur de jeu choisit un Niveau de Perturbation astrale allant de 0 à 5. Il devient un malus à tous les tests de magie effectués dans les lieux. Un magicien peut décider de ne pas accepter le malus, et transforme dans ce cas autant de ses dés en dés de complication. Pour chaque 1 obtenu, il prend une case de dommage mental et peut corrompre sa magie.

PERTURBATION ASTRALE	
Niveau de perturbation	
0	Lieu normal ou très peu marqué psychiquement.
1	Lieu marqué par un assassinat la pollution, ou l'utilisation d'une magie sombre récente (quelques heures)
2	Lieu marqué de manière importante par la pollution, la mort ou la souffrance.
3	Lieu marqué profondément (camp de concentration, laboratoire d'essai, lieu de rituels sanglants, etc.)
4	Lieu marqué par l'utilisation d'une magie toxique, sanglante ou liée au esprits insectes. Lieu de sacrifice important.
5	Lieu historique de grande souffrance, de grands sacrifices, de morts importantes (Hiroshima, l'île de Yomi, la SOX).

CORRUPTION MAGIQUE	
Nombre de complication	
1	Votre magie provoque des effets visuels ou sonores marquant et dérangent.
2	Les effets de votre sort touchent une autre cible ou ne sont pas ceux attendus.
3	La corruption magique coule dans votre corps, vous subissez Niveau de l'Atout magique utilisé ou Niveau de l'esprit points de dommages physiques sans armure.
4+	La puissance magique de l'Atout que vous employez est profondément déchiquetée par la corruption, vous perdez 1 Niveau dans cet atout ou l'esprit que vous invoquez vous prend pour cible devenant un esprit toxique ou sanglant.

BARRIERE MANA

Les barrières mana sont des murs magiques qui gênent ou bloquent les formes astrales et magiques. Les barrières mana peuvent être sur le plan astral ou physique, mais certaines sont des barrières de nature duale qui existent sur les deux.

Les barrières mana sur le plan physique sont invisibles, en dehors de la perception astrale, mais elles agissent comme des barrières solides contre les sorts, les entités en manifestation, les esprits et les focus actifs. Quiconque essayant de lancer un sort au travers d'une barrière doit composer avec sa Puissance, qui est ajoutée à la réserve de défense ou de résistance.

Puissance de la Barrière Mana : Niveau de l'Atout employé + Nombre de réussite excédentaire obtenue.

Les barrières mana sur le plan astral sont solides, des murs vaguement opaques. De telles barrières stoppent les déplacements astraux et imposent une pénalité « visuelle » égale à leur Puissance. Les barrières astrales mana sont résistantes aux sorts

astraux ainsi qu'aux autres formes astrales, de la même manière que les barrières mana physiques.

Les barrières mana de nature duale sont actives à la fois sur les deux plans, et elles agissent comme des barrières mana sur les deux plans à la fois.

Les pouvoirs d'adepte et beaucoup de pouvoirs de créature activés en permanence sont innés et ne sont donc pas affectés par une barrière. Le meneur a l'option de faire fonctionner certains pouvoirs de créature maintenus ou à distance de la même manière que les sorts vis-à-vis des barrières mana.

Les barrières mana n'affectent pas leurs créateurs, qui peuvent voir au travers d'elles ou les franchir à volonté et permettre aux autres de faire de même.

Type de barrière mana :

- Sort – Barrière
- Les différentes Loges Magiques (Cf. Règle de planque)
- Rituel de cercle de protection (Cf. Règle de Rituel)
- Lierre Mana (plante duale que l'on fait pousser pour servir de barrière astrale)

CONTOURNER LES BARRIÈRES MANA

Si un magicien trouve une barrière mana sur son chemin, il a quelques options en dehors « d'abandonner ». Il peut essayer de défoncer violemment cet obstacle, ou essayer de le traverser plus subtilement.

Si un magicien veut casser une barrière mana, il doit détruire son Blindage, tout comme il le ferait avec toute autre forme de barrière.

Une barrière mana a des indices de Blindage et de Résistance en lien à sa Niveau d'Atout.

- Résistance = Niveau de l'Atout
- Blindage = Niveau de l'Atout x3

Il doit la briser rapidement, car elle récupère son plein indice de Blindage à la fin de chaque tour de combat, même lorsque la Structure est réduite à 0 : s'en débarrasser à plus long terme nécessite de la dissiper ou d'interrompre son maintien par son créateur si cela est possible, ou de détruire son ancre physique.

Le créateur d'une barrière mana est, par ailleurs, instantanément conscient d'une attaque qu'elle subit.

Les personnages Éveillés ont découvert d'autres méthodes pour forcer le passage au travers d'une barrière astrale (ou une barrière mana dans le monde physique), en dehors de la force brute.

Un magicien peut faire pression sur une barrière avec un test opposé de Logique + Sorcellerie contre (Puissance de la barrière × 2).

S'il obtient des succès excédentaires, il peut passer dans la barrière et émerger de l'autre côté. Il peut emmener avec lui un nombre d'amis, esprits, focus actifs, sorts maintenus, ou autres formes astrales égal à son nombre de succès excédentaires.

Si la barrière obtient plus de succès, il ne parvient pas à la traverser.

Dans tous les cas, une barrière reste passive, et ne contre-attaque pas.

MAGIE RITUELLE

Lancer un sort est une manipulation rapide de la magie et du mana. La magie rituelle, le façonne sur une période temps plus longue et peut être même plus en profondeur.

Ce temps étendu, permet au magicien de manipuler le mana avec plus de précision et comme un artiste de lui donner une forme plus fine, plus marqué par sa volonté et sa créativité.

Mais attention, un rituel est une magie puissante qui à un coût en karma très important. Heureusement ce coût peut être payé par l'ensemble des participants ou en karma d'équipe. (Cf. Règle d'équipe)

Un Rituel peut être réalisé seul ou en groupe. Pour lancer un rituel, il faut suivre un certain nombre d'étapes :

1. Choisir le leader du rituel
2. Choisir le rituel
3. Choisir la puissance du rituel
4. Etablir la fondation
5. Faire une offrande
6. Réaliser le rituel
7. Sceller le rituel

1 - Choisir le leader du rituel

Un rituel doit avoir un leader qui connaît le type de rituel réalisé et peut donc accomplir sa dernière étape : Sceller le rituel.

Lors de cette première étape, chaque participant doit annoncer sa participation au leader. Il n'est pas nécessaire que ces derniers connaissent le rituel pour y prendre part. Mais attention, chaque participant qui n'est pas de la tradition magique du leader viendra apporter un malus de -1 dé aux tests de ce dernier.

Tous les effets du Rituel seront marqués de la signature astrale du leader. Un magicien lançant un rituel seul, en devient donc forcément le leader.

2 – Choisir le rituel

Le leader choisi le rituel réalisé. Si nécessaire, il doit choisir aussi le sort qui sera inclus dans ce dernier. Pour rappel, seul le leader a besoin de connaître le rituel ou le sort employé.

3 – Choisir la puissance du rituel

La puissance est importante car elle détermine le pouvoir général mais aussi la puissance de tout sort qui lui est incorporé.

La puissance maximale d'un Rituel est égale au Niveau de l'Atout rituel (expliqué ci-dessous) maîtrisé par le leader.

Puissance du Rituel = Niveau choisi de l'Atout Rituel

4 – Etablir la fondation

Un rituel doit être réalisé dans une loge de rituel (Cf. Règle de planque) liée à la tradition du leader. Cela peut aussi être un lieu magique puissant (Ex : Stonehenge) mais dans ce cas là ce dernier doit être préparé par une loge temporaire demandant un coût de Karma égal au niveau de la loge. Ce coût pouvant être payé par l'ensemble des participants.

Une fois que la loge est activée, les fondations sont établies et personnes ne peut la quitter avant la fin du rituel. Si cela devait arriver, le rituel serait un échec.

5 – Faire une offrande

Le rituel implique que le leader dépense des réactifs magiques dont le coût total en karma doit être au moins égal à la puissance du rituel. Dépenser plus peut permettre de réduire la puissance du Drain subit au moment de sceller le rituel.

6 – Réaliser le rituel

Au cours de cette étape, le rituel est accompli. Se référer à la description de chaque rituel pour voir comment la réaliser. Un rituel prend toujours Puissance du rituel heure à être réalisé.

7 – Sceller le rituel

La dernière étape est de sceller le rituel pour qu'il puisse prendre corps et qu'il soit considéré comme achevé.

Le leader fait un test de Logique + Sorcellerie (Rituel) opposé à la Puissance du rituel x2. Les participants viennent appuyer le leader de leurs puissance et connaissances et apportent un bonus de +1 dé/2 participants avec un maximum de +3 dés au test de ce dernier.

Les succès excédentaires obtenus viennent augmenter la puissance d'effet du rituel réalisé.

Une fois le rituel scellé, chaque participant subit un Drain égal à la puissance du Rituel x2. Chaque point de karma payé en plus au moment de l'offrande vient réduire de 1 ce Drain.

Sceller le rituel = Logique + Sorcellerie Rituel contre Puissance du rituel x2

Drain subit = (Puissance du rituel x2) - Coût d'offrande excédentaire

ECHEC DU RITUEL

Plusieurs situations peuvent conduire à l'échec de ce dernier :

- Un participant quitte la fondation (étape 4) avant la fin de ce dernier.
- Le leader est incapacité ou tué avant la fin de l'étape 7.
- La Fondation est brisée ou dissipée avant la fin de l'étape 7.
- Le leader ne réussit pas à sceller le rituel.

Dans tous ces cas, tous les participants subissent automatiquement le Drain du Rituel mais la puissance brute qui s'écoule de cet échec est telle que ce dernier fait subir des dommages physiques au lieu des dommages étourdissants habituels. Bien entendu tous les points de karma dépensés sont consommés.

RITUELS

Connaitre et maîtriser des rituels est un nouvel atout magique.

Rituel (Magie, Niveau 1 à 7)

Pour chaque rituel différent que le magicien veut connaître, il doit prendre un Niveau d'atout supplémentaire. Voici la liste des rituels possibles :

1. Cercle de protection
2. Cercle de soin
3. Détection à distance
4. Homoncule
5. Malédiction
6. Rune
7. Sort prodigue

Mais la magie rituelle demande quelques spécificités expliqué ci-dessous :

Ancre : certains rituels demandent à être ancré dans un symbole de signification mystique ou un objet physique. L'ancre sert alors de point focal à la magie et possède la signature astrale du leader. Si l'ancre devait être déplacé hors de la planète (Gaïasphère) pendant la durée d'effet du rituel, ce dernier prendrait fin.

Lien matériel : certain rituel requiert un lien matériel avec la cible. C'est quelque chose qui fait partie intégrante de la cible : morceau de l'objet visé, échantillons tissulaires de l'être vivant (cheveux, salive, sang, morceau de chair, etc.)

Serviteur : le rituel crée une entité semi-autonome, qui a pour rôle d'aider le magicien qui l'a conçue. Un magicien peut posséder un nombre de serviteur égal à son Charisme.

Eclaireur : dans certains cas, la magie rituelle a besoin d'un éclaireur pour pister la cible et pouvoir la cibler visuellement. Ce peut être un veilleur, un homoncule, un esprit invoqué par l'un des participants ou un des participants du rituel en décorporation astrale.

Cercle de protection (Ancré)

Le cercle de protection créé une Barrière Mana et Physique. Elle prend la forme d'une sphère autour de l'ancre d'un rayon égal à la Puissance du rituel. Ce cercle agit comme une combinaison des sorts Barrière physique et Barrière Mana. Il dure un nombre d'heure égal à 1 + succès excédentaires obtenus à l'étape 7. Tous ce qui se trouve dans le cercle est considéré comme protégé par le rituel. On peut attaquer de l'intérieur du cercle vers l'extérieur sans risquer d'abimer le cercle de protection.

Cercle de soin (Ancré)

Ce rituel permet de lancer une puissance magie curative sur plusieurs cibles en même temps. Il crée une sphère d'un rayon égal à la Puissance du rituel. Toute personne entrant dans le cercle de soin pendant sa durée de vie, sera soigné par ce dernier. Durée du cercle de soin : 1 + Succès excédentaires jours (Etape 7). Le leader doit connaître le sort de Guérison pour pouvoir lancer ce rituel.

Détection à distance (Eclaireur)

Ce rituel permet de lancer un sort de Détection avec une portée bien plus grande. La zone d'effet du sort devenant Puissance du Rituel x 100 mètres. Le sujet du sort doit être dans la fondation au moment du lancement du sort, mais peut ensuite en sortir pendant que les autres participants maintiennent le rituel pour lui. Tous les participants voient la même chose que le sujet. Le sort dure tant qu'il est maintenu par les participants.

Homoncule (Serviteur)

Le magicien extrait de son esprit et de son intelligence, une étincelle à laquelle il donne forme, créant un homoncule. Celui-ci à une forme physique mais n'est pas très brillant. Il comprend toutes les langues

comprises par le leader et les participants et sa personnalité est un mélange de tous ceux qui l'ont conçu.

Un objet inanimé de maximum (Puissance du Rituel x10 kg) est nécessaire pour la réalisation du rituel, car il deviendra la matière brute du corps de l'homoncule. L'Homoncule suit les ordres du leader autant que possible mais son intelligence est très limitée et peut devenir frustré quand sa tâche lui semble impossible.

Un Homoncule dure (Puissance du rituel + succès excédentaires) jours. Il ne peut pas être banni, mais peut être détruit.

HOMONCULE

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHN
P*	3	1	1	3	2

*P = Puissance du rituel

Défense : 8

COMPETENCES

Corps à corps 6 (3+A), Discrétion 6 (3+A), Combat astral 4 (3 + V)

ATOUPS

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1

Duale : il se trouve à la fois dans le monde physique et le monde astral. Et peut donc agir sur les deux plans.

Surveillance : +3 dés à tous ses tests de Perception pour surveiller un lieu ou une personne.

Un Atout au choix :

Confusion : sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dommage	Courte	Intermédi.	Long.
Mains nues	(F/2)P	OK	-	-

Armure : 3/6/9/12 suivant le matériau choisi

Moniteur de condition (P/E) : 8+(F/2)/9

Malédiction (Lien matériel)

Ce rituel permet de lancer un sort d'illusion sur une cible distante par l'intermédiaire d'un lien matériel. Si le sort s'applique à plusieurs cibles, il faut posséder un lien matériel pour chacune d'entre elles.

Le lien matériel est détruit au cours du rituel, ensuite le sort est lancé normalement et Les participants viennent appuyer le leader de leurs puissance et connaissances apportant un bonus de +1 dé/2 participants avec un maximum de +3 dés au test de ce dernier.

Le sort dure tant que le rituel est maintenu par les participants et s'arrête dès que l'un des participants ne le maintient plus.

Rune (Ancré)

La rune est un rituel créant une barrière astrale d'une Puissance égale à la Puissance du rituel. Elle peut couvrir un volume maximal égal à $100m^3 \times$ (Puissance du Rituel) et dure (1 + succès excédentaire du scellement) semaines. Si le leader dépense un nombre de point de karma égal à la Puissance du rituel, la Rune devient permanente.

Sort prodigue (Lien matériel ou Eclaireur)

Ce rituel permet de lancer un sort de combat sur une cible distante qui peut être observé par un éclaireur ou pour laquelle on possède un lien matériel.

Le sort traverse l'espace astral jusqu'à la cible, le sort se projette de la Fondation à la cible en esquivant tous les obstacles sur son chemin.

Le lien matériel est détruit au cours du rituel, ensuite le sort est lancé normalement et Les participants viennent appuyer le leader de leurs puissance et connaissances apportant un bonus de +1 dé/2 participants avec un maximum de +3 dés au test de ce dernier.