

ARS MODERNICA - OPTIONS POUR LA MAGIE

Les règles qui suivent sont optionnelles, et rajoutent plus de flexibilité, plus de possibilité, mais aussi plus de complexité. Les joueurs doivent être familiers avec les règles de base avant de pouvoir appliquer les règles suivantes. Utilisés en jeu par des joueurs ne connaissant pas bien les règles, elles peuvent alourdir et ralentir le jeu. Le meneur de jeu ne devraient les proposer qu'aux joueurs désireux de faire l'effort de les apprendre.

LES VOIES DE L'ART

Trois voies permettent d'influencer la magie, indépendamment des sorts. Ces trois voies traduisent une maîtrise supérieure de la magie de la part des ces pratiquants. Elles ne devraient pas être accessible à des mages débutants, ceux-ci n'ayant pas encore l'expérience nécessaire pour les contrôler. Ce sont en général des secrets bien gardés que les mages sont réticents à partager. Il est possible qu'un mage réussisse à développer ces techniques de son propre chef, mais cela nécessite plusieurs mois de travail (à la discrétion du MJ et des agissements du personnage).

Chaque niveau coûte 10 xp et requiert une semaine d'apprentissage auprès d'un maître.

Ces trois voies ont été développées par des mages cherchant renforcer leur magie sans nécessairement avoir recours à de nouveaux sortilèges.

Potens, la Voie de l'Épée

Cette voie a été développée par plusieurs courants parallèles de mage : les mages-guerriers, les exorcistes, les chasseurs de monstre. Tous, dans leur tradition respective, se trouvaient confronté à des entités dont la résistance à la magie dépassaient largement celle du commun des mortels. Et souvent la réussite d'un sort ou son échec faisait toute la différence entre un mage vainqueur et un beignet de mage.

En apprenant à canaliser plus efficacement les flux de magie, il devient possible de renforcer significativement la puissance d'un sort.

Potens s'applique exclusivement aux sorts formulaïques (les sorts spontanés sont par leur nature plus approximatifs et ne permettent pas l'utilisation de Potens). Chaque niveau de Potens donne un malus de -2 à la résistance à la magie, et augmente la puissance des sorts offensifs (+1 colonne de dégât).

Parma Magica, la Voie du Bouclier

De même que certains mages ressentaient le besoin de renforcer la puissance de leur sort, d'autres (et parfois les mêmes) préféraient augmenter leur défense. Ces mages avaient clairement compris que la résistance à la magie fonctionnait sur le principe du tout ou rien, et que tôt ou tard, leur ennemi accumulerait suffisamment de puissance pour passer outre leur protection. Ils cherchèrent donc un moyen d'atténuer l'effet des sorts de leurs adversaires en cas de défaillance de leur protection. Ce fut le développement de la Parma Magica. A force de perfectionnement, ils réussirent à augmenter leur résistance à la magie, tout en atténuant les effets des sorts en cas d'échec de ladite résistance.

La Parma n'est pas permanente, c'est un petit rituel personnel impliquant une gestuelle et des paroles (et donc impossible à faire attaché et/ou baillonné), et qui requiert un round par

niveau pour mettre en place. Elle se dissipe au lever et au coucher du soleil, et le mage peut l'annuler à volonté (pour bénéficier de la pleine puissance d'un sort de soin par exemple).

Chaque niveau de Parma rajoute un bonus de +1 à la résistance à la magie et diminue (en cas d'échec au jet de résistance) de diminuer la puissance du sort de un niveau.

Finesse, la Voie de la Main.

Contrairement, aux deux autres voies, elle ne découle pas de la volonté d'améliorer des capacités magiques, mais d'une tentative de combiner la flexibilité des sorts spontanés avec la puissance des sorts formulaïques. Cette voie permet de moduler les effets des sorts. Un sort se définit par une durée, une portée, une aire d'effet et une puissance relative. En diminuant un paramètre, le mage peut rediriger cette énergie pour renforcer un des autres paramètres.

Exemple : Kermio, druide de son état, durant un expédition nocturne contre une usine pétrochimique nécessitant de la discrétion utilise le sortilège « Œil du félin » pour se passer d'éclairage. Pour en faire bénéficier son complice, il décide de diminuer la durée du sort de Aube à Disque (2 minutes), mais d'augmenter la portée du sort de Soi à Contact. Ce qui devrait juste suffire à passer le mur d'enceinte...

Portée	Durée	Aire d'effet
Soi	Brève (quelques secondes)	Tout petit (100g/ 10cm)
Contact / Œil	Concentration / Diamètre (2min)	Petit (15 kg/ 1m)
A portée de main (2 m)		Individu (100 kg/ 3m)
Jet de pierre (15 m)	Soleil	Groupe / Pièce (1 tonne/ 10m)
Tir d'Arc (100 m)	Lune / Cercle	
Vue	Saison	Assemblée / Cercle / Structure (1'000 tonnes / 100m)
Lien mystique	An	
	Permanent / Instantané	Délimité
		Vue

Malgré le développement de la magie moderne, ces unités de mesures sont restées en application, un peu à la manière du système d'unité anglo-saxon. Il existe toutefois des mages modernes dont les sorts sont modulés en seconde, en kg, en mètre cube ou autre unité admise par le système métrique.

Les unités de portée sont assez explicite d'elles-mêmes. Elles dérivent de limites humaines physiques.

Les unités de durée ont été déterminées par l'observation de phénomènes naturelles :

Brève : juste le temps que le sort face son effet. Durée typique de la plupart des sorts de combat

Concentration : tant que le lanceur de sort se concentre (ce qui peut nécessiter des jets de Volonté + Humain suivant les circonstances)

Diamètre : le temps que le soleil se déplace d'une distance égale à son propre diamètre dans le ciel, soit environ deux minutes

Soleil : jusqu'à la prochaine aube ou le prochain crépuscule

Lune : jusqu'à ce qu'une pleine et une nouvelle lune se soient écoulées

Cercle : tant que la cible reste dans le cercle ou que ce dernier ne soit brisé

Saison : jusqu'à la prochaine équinoxe ou au prochain solstice

An : jusqu'à ce que deux équinoxes et deux solstices se soient écoulés

Permanent : l'effet perdure de façon magique sans limitation de durée. Il ne prendra fin qu'avec un sort de dissipation suffisamment puissant.

Les unités d'aire d'effet sont principalement dérivées de l'échelle humaine. Lorsqu'une longueur est donnée, elle correspond à la somme de la plus grande largeur, hauteur et profondeur de l'objet. Exemple, un adulte fait environ 1.8m de haut, 70 cm de large et 30 à 40 centimètre « d'épaisseur », soit un total de 2.8 à 2.9 m...

Groupe : Jusqu'à 5 personnes se tenant la main au moment du lancement du sort

Assemblée : jusqu'à 100 personnes proches les unes des autres.

Pièce : un espace défini par quatre murs

Cercle : un espace dessiné par le mage. L'espace doit être effectivement un cercle, ou éventuellement une autre forme fermée symbolique (un pentagramme, un hexagramme, un triangle). Les technomages n'hésitent pas à utiliser des lasers pour dessiner des formes parfaitement régulières, ce qui leur permet souvent de couvrir des surfaces bien plus importantes que leur homologues traditionnels qui se doivent de travailler avec du sable ou de la craie.

Structure : une structure est bâtiment et le sort peut affecter autant la structure que son contenu. Cela peut aller d'une cahute à un château, pour autant qu'il s'agisse d'un bâtiment d'un seul tenant (le garage rajouté à côté de la maison n'en fait pas parti par exemple). Le gratte-ciel et autres très grands édifices tombent dans la catégorie « délimitée »

Délimité : une structure artificielle ou humaine continue, clairement délimité de son environnement. Exemple : une forêt, un gratte-ciel, un lac (mais pas les courts d'eau s'y déversant ou en repartant).

Vue : tout ce qui est visible par le mage...

Chaque niveau de Finesse permet d'échanger un degré dans l'échelle de la portée, durée, aire d'effet ou puissance. A noter que la puissance ne peut pas augmenter, elle ne peut que diminuer. Potens ou puissance est la seule technique permettant de renforcer la puissance d'un sort.

Accessoirement, avec la Finesse vient aussi une plus grande précision dans le lancer de sort, et le mage gagne un bonus de +1 par niveau dans ces tentatives requérant un jet de contrôle

pour les diriger les effets d'un sort (pour toucher une cible, pour reproduire une apparence ou un bruit par un sort de transformation ou d'illusion,...)

SORTS MAÎTRISÉS

Il est possible de porter la maîtrise d'un sort au-delà de simplement savoir le jeter de mémoire. A force d'entraînement, un sort peut devenir quasi-instinctif et ne nécessiter qu'une fraction de seconde pour être lancé, même dans les pires circonstances.

Plusieurs avantages d'écoulent d'un sort maîtrisé :

- Possibilité de le lancer sans geste ou sans parole (le lancer sans geste **et** sans parole impose un malus de -1 seulement).
- Déclenchement rapide (au lieu de prendre lieu en fin de round, il prend effet quasi-immédiatement, similaire à l'utilisation d'une arme à feu)
- Possibilité de le lancer plusieurs fois dans le même round, moyennant un jet d'Empathie + Ether + Forme - le nombre de version lancée. En cas d'échec aucune version ne fonctionne. Potens donne un bonus de +1 par niveau pour ce jet.

Pour maîtriser un sort, il faut dépenser un point d'expérience par niveau de sort, et passer autant de jour à le travailler en continu. Une interruption oblige de recommencer le travail à zéro (mais les points d'expérience ne sont pas dépensés).

INVOCATION & CONTRÔLE D'ENTITÉ

Les invocations appartiennent à une catégorie de sort à part. Elles permettent de faire venir une entité qui servira plus ou moins volontairement le mage. Il n'est usuellement nécessaire d'accomplir une seule et unique opération : l'invocation elle-même. Mais contrairement aux autres sorts ou un échec ne cause en général qu'un peu de fatigue, une fausse manœuvre peut laisser l'invocateur dans une situation précaire, avec une entité hostile en face de lui.

Cela peut être dû à une erreur de la part du mage, mais aussi à cause d'une erreur, parfois intentionnelle, dans la retranscription d'un sort, d'une conjonction astrale renforçant la puissance du sort au-delà de la maîtrise du mage.

D'où la tendance de nombreux mages à s'entourer d'un cercle de protection avant l'invocation.

Une fois l'invocation accomplie avec succès, le mage peut accomplir une des actions suivantes :

- Emprisonner l'entité pour un appel futur. Une invocation est un rituel prenant au minimum quelques minutes, et il est des circonstances où le mage ne dispose pas de quelques minutes devant lui. Il est nécessaire d'avoir préparé un objet de lien avant de lier l'entité.
- Lui assigner une et unique tâche à accomplir, hors de la présence du mage
- Lui poser des questions (si l'entité est assez intelligente pour la comprendre et a les moyens de se faire comprendre)
- L'avoir à son service pour la durée du sort.

Certaines entités se montrent parfois peu désireuses de collaborer, et des sorts de coercition sont nécessaires pour en garder le contrôle.

Il est possible d'avoir sous son contrôle simultanément jusqu'à Charisme + Ether niveau de créature à son service. Chaque niveau de Finesse permet d'augmenter ce total de la valeur du score « Ether ».

Exemple : Meiji, élémentaliste a les caractéristiques suivantes : Charisme 6, Ether 3, Finesse 1. A tout moment il peut avoir jusqu'à 12 niveaux de créature à son service.

FAMILIER

La relation qui lie un familier à un mage ressemble en bien des points à une forme de symbiose magique. L'un et l'autre voient leurs pouvoirs et leurs capacités augmentées. De plus, pour bien des mages, le familier sera la seule personne en qui ils auront totalement confiance, et pour lequel ils n'auront aucun secret.

Et c'est souvent ce qui effraie un mage et le retient de prendre un familier.

Tisser l'enchantement qui liera mage et familier est un procédé délicat et long, mais avant même de pouvoir commencer ce rituel, le mage va devoir trouver son familier. Ce qui peut prendre parfois des mois, voire des années. Pour le mage, il s'agira d'appivoiser son futur compagnon.

Souvent un familier est un animal doté d'une intelligence particulière (pour son espèce), parfois il s'agit d'un animal magique ou féérique, et dans certains cas rares d'un esprit élémentaire.

Créer la trame

C'est l'étape préparatoire au grand enchantement. Le mage doit avoir au moins un niveau de 0 en Théorie de la Magie, et un score de 3 dans le règne dont dépend le familier (ce qui explique pourquoi les familiers élémentaires sont rares).

Finalement, le mage doit investir (PV + PS + EP) du familier en pion de vertu (soit de type Vim, soit d'un type représentatif du familier). Cette opération prend un jour par pion de vertu nécessaire.

Filer les trois cordes

Le mage et familier sont liés par trois « cordes » magiques.

La corde de bronze lie la force vitale du mage et du familier. Ce dernier gagne la longévité du mage, le mage gagne différents avantages suivant le niveau de la corde :

Niveau 1 : Bonus de +1 à tous les tests contre les poisons et les maladies.

Niveau 2 : +1 PS, Bonus de +2 à tous les tests contre les poisons et les maladies.

Niveau 3 : + 1 PV, +1PS, régénération de 1 PV par jour.

La corde d'argent lie l'esprit du mage et du familier. Ce dernier gagne une intelligence humaine (tout en conservant son comportement et ses réflexes d'animal), le mage gagne différents avantages suivant le niveau de la corde :

Niveau 1 : Bonus de +1 à tous les tests contre les tentatives de suggestions (marchandage), influence (séduction, menace, torture) ou possession. Le familier peut parler comme un humain (indépendamment de sa morphologie).

Niveau 2 : Bonus de +2 à tous les tests contre les tentatives de suggestions, influence et possession, +1 EP

Niveau 3 : bonus de +1 aux activités de laboratoire (recherche de sort, enchantement, création de potion, analyse d'objet), +2 EP.

La corde d'or lie la magie et les pouvoirs du mage et du familier. Lorsqu'ils sont proches l'un de l'autre (moins de 2m), les deux ont un bonus de +1 pour résister à la magie.), le mage gagne en plus différents avantages suivant le niveau de la corde :

Niveau 1 : Bonus de +1 à assigner à une des trois voies (Potens, Parma, Finesse).

Niveau 2 : Autre bonus de +1 à assigner à une des trois voies.

Niveau 3 : Autre bonus de +1 à assigner à une des trois voies (bonus cumulable maximum : +2), Diminution de 1 points des coûts de XP des activités de laboratoire (recherche de sort, enchantement, création de potion, analyse d'objet).

Par défaut, toutes les cordes sont au niveau 0 ce qui accorde au familier et au mage les avantages de base de chaque corde.

Pour l'acquisition des cordes, le mage dispose d'un nombre de point (Point de Corde, PC) égal à Ether + Règne du familier + Forme (approprié au familier).

Exemple : faire d'un chat un familier, requiert d'avoir au moins 3 dans le règne/milieu « Nature », et le mage disposera de Ether + Nature + Animalem (ou Bio) PC. Un Chérubin Aquatique (esprit élémentaire aquatique), requiert d'avoir 3 en Ether, et le mage totalisera Ether + Ether (le règne d'un esprit élémentaire n'est pas Nature, ce sont des entités magique) + Aquam (ou Liquide).

Une corde de niveau 1 coûte : 1 PC

Une corde de niveau 2 coûte : 3 PC

Une corde de niveau 3 coûte : 6 PC

Tisser les cordes se fait toujours d'une pleine lune à une autre pleine lune, quelque soit le type de familier et le nombre de PC impliqué. Les PC qui ne sont pas utilisés sont perdus. A la fin du tissage, les pouvoirs deviennent pleinement effectifs, et le mage va aussi prendre certains traits propres à son familier, plus ou moins prononcé suivant le niveau des cordes.

La corde de bronze va transmettre un trait physique du familier au mage. Au niveau 1, cela reste assez naturel et peu visible (changement de couleur de cheveu, couleur d'iris,...). Au niveau 2, le trait est plus marqué et rendra perplexe un médecin (modification de la voix du mage, pilosité abondante ou totalement absente, ongle-griffes,...). Finalement au niveau 3, le trait est évident. Il peut être dissimulé par des vêtements ou un maquillage, mais stupéfiera la communauté médicale (cornes, écailles sur une partie du corps, fourrure, allongement des membres,...).

La corde d'argent va transmettre un trait de caractère du familier. De manière similaire à la corde de bronze, le trait sera plus ou moins marqué suivant le niveau de la corde. Cela peut aller d'une simple préférence alimentaire à certaines peurs spécifiques.

Exemple : un familier chat pourra donner des différents traits : désir de poisson à tous les repas (niveau 1), se sentir mal à l'aise en présence de chien, dormir en boule à même le sol, fascination pour les pelotes de laine (niveau 2), envie irrésistible de chasser les souris qu'il voit (niveau 3),...

La corde d'or ne transmet aucun trait. Mais le mage (et le familier) semble dégager une aura étrange. Cette aura est perçue sur un test de Perception + Ether + niveau de la corde d'or.

Un mage identifiera clairement le mage pour ce qu'il est, et si le familier est vu sans son maître, le mage se doutera qu'il s'agit d'un animal étrange.

Une personne sans lien avec le surnaturel ou sans connaissance ésotérique trouvera le mage ou le familier étrange. Suivant son caractère, elle peut être fasciné, méfiante ou effrayée.

Si le familier conserve les pouvoirs conférés par les cordes où qu'il soit, le mage n'en bénéficie que si le familier est proche de lui (à moins de 2 mètres).

Tresser les cordes

Etape finale, utilisant les puissantes énergies libérées durant la fabrication des trois cordes, le mage les manipule pour affiner son lien avec le familier.

Mais seul les mages ayant une grande expérience sont capables de tresser les cordes et en faire des boucles (un mage doit avoir un niveau en Théorie de la Magie de +1). Tresser les cordes prend autant de temps et de vertu que de les filer. Le mage dispose alors du même nombre de point de Corde pour tresser les boucles.

LES BOUCLES DU VOYAGEUR sont ainsi nommées parce qu'elles permettent au mage et au familier de s'éloigner tout en conservant le bénéfice des cordes et des boucles.

Portée 15m : 1 PC

Portée 1km : 3 PC

Portée illimitée : 8 PC

LES BOUCLES DE PROTEE mêlent intimement les essences du mage et de son familier au point qu'ils partagent de plus en plus de traits physiques :

Trait physique commun (2 PC) : si une des caractéristique physique du familier est plus élevée que celle du mage, la caractéristique du mage augmente de 1 point.

Trait emprunté (4 PC) : le mage peut transformer une partie de son corps pour qu'elle ressemble à celle de son familier. Il en emprunte ainsi les avantages. La taille de la partie transformée ne peut pas dépasser celle des bras.

Forme partagée (6 PC) : le mage peut prendre la forme de son familier. Alternativement, le familier peut aussi prendre forme humaine, bien qu'il conserve une partie de ses traits animaux (par exemple, un chat donnera un humain très velu, plutôt élancé, doté d'une grâce et d'une agilité exceptionnelles). Un familier ne gardera jamais plus d'une heure forme humaine - et ce n'est pas parce qu'il a pris forme humaine qu'il saura se comporter en humain...).

LES BOUCLES D'ETHER

Alors que les boucles de Protée mêlent les essences physiques, les boucles d'éther rapprochent les esprits :

Lien télépathique (2 PC) : le familier et le mage peuvent communiquer télépathiquement - cela ne rend pas le familier plus intelligent ni son discours plus compréhensible. Le mage n'a qu'à se concentrer pour entrer en communication avec son familier.

Sens partagés (4 PC) : en réussissant un test de Volonté + Règne du familier (et en utilisant 1 PS), le mage peut percevoir à travers les sens du familier.

Conduit mystique (6 PC) : en réussissant un test de Volonté + Ether, le mage peut lancer des sorts par l'intermédiaire de son familier. Il subit un malus de -1 à son total de maîtrise du sort. Il ne peut pas lancer plusieurs fois le sort si ce dernier est maîtrisé et ne peut pas non plus lancer de rituel.

LES ARABESQUES sont des boucles spécifiques avec des pouvoirs uniques :

L'arabesque de sang (5 PC) : permet au mage de transférer une partie de sa fatigue ou de ses blessures à son familier. L'arabesque fonctionne aussi dans l'autre sens. Le familier ou le mage ne peut pas transférer des blessures qui seraient fatales à l'autre. Nécessite une corde de bronze du 2^e niveau. Le transfert est immédiat et fonctionne tant que cela ne provoque pas la mort de l'autre (mais cela peut provoquer son inconscience).

L'arabesque de l'archi-mage (Magnitude PC) : permet au mage d'acquérir un pouvoir surnaturel possédé par son familier. Nécessite une corde d'or du 2^e niveau. Peut être tressée plusieurs fois. Le mage doit réussir un test de Volonté + Ether pour déclencher le pouvoir. Le pouvoir peut être utilisé un nombre de fois par jour égal au niveau de la corde d'or.

Renforcer les cordes

Une fois par saison, le mage peut renforcer les cordes de son familier, et il gagne Ether + Règne + Art - nombre de rituel déjà accompli (le premier rituel compte) à assigner aux cordes de son choix. Faire progresser une corde demande le même temps et le même nombre de pion de vertu à celui nécessaire à créer la trame (PV + PS + EP du familier). Il peut aussi tresser de nouvelles boucles, mais lors d'un rituel différent, à la prochaine saison.

Vie et mort d'un familier

Si d'aventure un familier venait à mourir avant son maître, le mage subirait un profond traumatisme :

une perte de 1 EP permanente,

il subit un malus de -1 à tous ses scores de maîtrise de sort pendant une année

et une perte de 1 PS et 1 PV pendant une année.

Si le mage meurt, la magie permettant au familier de vivre au-delà de son temps va rapidement s'estomper et au plus tard quelques semaines après la mort du mage, le familier s'éteindra aussi.

Dans certains cas rares, le familier peut survivre à son maître, en particulier s'il est doté d'une longévité exceptionnelle ou s'il est d'origine surnaturel. Dans ce cas, il va même conserver les traits conférés par les cordes, en particulier son intelligence et tout ce qu'il a pu apprendre durant sa (longue) vie auprès de son maître. Après une période de grande tristesse et d'errance, le familier pourra commencer à profiter de sa nouvelle liberté. Il est très peu probable qu'il souhaite redevenir familier, il a développé un caractère propre à lui - souvent proche de celui de son maître, et comme beaucoup de mage, résolument

individualiste, de plus, ayant connu la douleur de la perte de son maître, il ne veut en aucun cas prendre le risque de répéter une telle expérience.

A partir de là, il peut rester dans l'Alliance de son maître, et même devenir un conseiller apprécié. Ou alors retourner dans son milieu d'origine et donner naissance à de multiples légendes (le chat botté par exemple...).

Les lémures

Les plus misérables des familiers. Ce ne sont que des sources d'énergie dans lesquels un mage puise pour lancer des sorts lui demandant beaucoup d'effort.

Un lémure ne le devient jamais par choix, le mage forge un tel lien de force, détruisant au passage l'esprit du familier, qui ne pourra jamais se comporter autrement que comme un chien dressé, qu'elle qu'ait été son intelligence. La seule chose que le mage puisse faire est un corde de bronze avec l'arabesque de sang avec éventuellement une des boucles du voyageur (au double du nombre normal de PC).

Le rituel détruisant complètement l'esprit de la cible, il n'existe actuellement aucun moyen permettant de drainer la force mentale (PE) d'un lémure.

Souvent le lémure est enchaîné ou entravé pour ne pouvoir s'éloigner du mage, et vu son « utilisation », il s'agit souvent de gros animaux, ou même d'humain... C'est le seul cas de figure où un humain peut devenir un familier.

Créer les liens d'un lémure nécessite un niveau de +1 en Théorie de la Magie (requis pour l'arabesque de sang), et une absence complète de scrupules.

Bien qu'à priori le lien se fasse entièrement au détriment du familier, le mage est aussi affecté. S'il ne l'avait pas avant, il va développer une nature sadique et perverse.

C'est aussi un rare cas où le mage peut provoquer la mort de son familier sans en subir les conséquences.

Les familiers diaboliques

Le familier a toujours fait partie de l'iconographie de la sorcière. Selon les manuels de l'Inquisition, le familier est un esprit infernal servant d'intermédiaire entre la sorcière et son maître, lui accordant pouvoirs et puissance.

Ce genre de familier est « accordé » par un démon auquel le sorcier ou la sorcière jure obéissance (et donne son âme). Aucun autre rituel que la délicate négociation avec un démon n'est nécessaire, mais à moins d'être particulièrement bien préparé et avoir une intéressante monnaie d'échange, les pouvoirs conférés pourront être très limités.

Tous les familiers diaboliques partagent quelques pouvoirs en commun :

- ils peuvent parler quelque soit leur forme
- ils sont d'origine surnaturelle, mais vu leur nature infernale, aucun sort ne peut les détecter
- moyennant un temps de préparation suffisant, ils peuvent contacter leur maître infernal et enseigner le rituel de contact adéquat.

A l'exception de ces quelques pouvoirs, leur capacité peut varier énormément en fonction de l'humeur du démon, et du zèle du sorcier à suivre ses ordres.

Les cordes et boucles des familiers hermétiques peuvent servir de base pour des pouvoirs de familiers infernaux, et l'arabesque d'archi-mage (ou son équivalent infernal) est très souvent accordée à un sorcier pour que celui bénéficie de pouvoirs particuliers.

Les familiers technomagiques

Le concept de familier n'est pas un phénomène facile à mettre en équation pour un technomage, et ils sont dans l'incapacité de créer les liens nécessaires à l'enchantement d'un familier. Ce qu'ils sont capable de faire en revanche, est de construire un corps dans lequel il infuse suffisamment de leur magie et de leur personnalité pour lui donner une forme d'intelligence.

Le mage doit commencer par créer le corps de son familier. Cette création suit toutes les étapes de la création d'un objet magique. Pour être réellement utile, ce corps doit au moins être doté de moyen de locomotion et de perception, idéalement aussi de membres préhensiles. Cela peut être obtenu soit par des enchantements adéquats, soit dans la construction du corps.

Si le mage fait appel à des enchantements pour que son familier puisse se mouvoir et/ou percevoir, il doit les doter de l'échelle de permanence.

ENCHANTEMENT D'ANIMATION : Cet enchantement va doter le familier des caractéristiques Force, Coordination et Résistance. Le mage choisit la valeur des trois caractéristiques et en fait la moyenne (arrondie au supérieur). La magnitude de l'enchantement de base est égal à cette moyenne +3. S'il décide de faire trois enchantements individuels, la difficulté pour chaque enchantement est de la valeur de la caractéristique +1 (encore faut-il que les matériaux ou la taille du familier choisis le permettent).

Bien évidemment, il peut décider de faire appel à ses connaissances mécaniques ou électronique pour concevoir son familier. Il devra alors réussir un test d' Intelligence + Mécanique + mécanique ou électronique - (valeur de la caractéristique -2). En cas d'échec, il peut retenter le test pour une caractéristique d'une valeur inférieure, ou attendre d'avoir amélioré sa compétence.

L'ÉVEIL DU FAMILIER est un long enchantement où le mage dote son familier d'un début de conscience et d'intelligence. Le mage pourra répartir Intelligence + Mécanique + Forme adéquate entre les caractéristiques Intelligence, Charisme, Volonté, Empathie. Ce rituel dure un mois et demande un nombre de pion de vertu égal au total Intelligence + Mécanique + Forme.

L'INTELLIGENCE détermine l'esprit d'initiative, la faculté à comprendre et à apprendre du familier - et sa capacité à devenir indépendant.

LE CHARISME détermine son mode de communication : à 0, il ne communique pas, de 1 à 2 il ne communique que par des sigles que son maître seul peut comprendre et qui restent très simples, à partir de 3, il sait exprimer des idées plus complexes et se faire comprendre par d'autres.

LA VOLONTÉ intervient dans le calcul des caractéristiques secondaires et à quel point il peut être facilement détourné de ses objectifs.

Finalement L'EMPATHIE détermine si son comportement est froid et purement logique, ou s'il est capable de comprendre (et de ressentir) des émotions.

Par la suite, le mage peut donner ses propres points d'expérience pour que son technofamilier augmente ses caractéristiques. Lorsque le familier à un score de 3 ou plus dans toutes les caractéristiques mentales, il est pleinement éveillé et conscient. Le mage peut alors créer une trame, filer les trois cordes et tresser les boucles comme pour un familier « hermétique ».

TALISMAN

Les talismans sont une forme particulière d'objet enchanté. Leur fonction principale est de faciliter le lancement de sort. Ils peuvent être enchantés avec deux rituels qui leur sont propres, l'Iris du Dragon et les Plumes du Phénix.

Le talisman peut prendre n'importe quelle forme, mais il doit être fait dans les matériaux les plus nobles et les plus pures, ce qui en fait toujours un objet de grande valeur marchande, mais pour un non-mage.

Iris du Dragon : ouvrir l'Iris du Dragon permet de bénéficier d'un bonus d'expertise pour le lancement de sort. L'enchantement ne peut se faire que sur un focus. Une fois activé, le mage bénéficie d'un bonus d'expertise à tous les sorts en rapport avec le focus ouvert. Pour ouvrir un Iris, il faut une semaine de travail et deux pions par bonus du focus. Aucun test n'est nécessaire, mais le total d'Ether + Théorie de la Magie doit être supérieur ou égal au total des bonus donnés par l'objet.

Plumes du Phénix : brûler les Plumes du Phénix permet de charger en magie le talisman. Cette magie peut être utilisée pour alimenter un sort au lieu de perte de Souffle ou d'Equilibre. La première Plume demande une semaine de travail, un pion de Vim virtus et un point d'Equilibre ou de Vie, ces points ne peuvent commencer à être récupéré qu'une fois l'enchantement terminé. La seconde Plume demande le double, la troisième le triple, et ainsi de suite. Autant de temps que nécessaire peut s'écouler entre deux enchantement Chaque fois que le mage fait appel à ce pouvoir, son talisman semble s'embraser. Chaque Plume peut être utilisé pour remplacer la perte d'un point de Souffle ou d'Equilibre. Les plumes se régénèrent au lever du soleil (d'où le nom du rituel). Il faut un niveau de Théorie de la Magie de +1 pour les trois premières Plumes, de +2 pour les trois suivantes, et quelques archimages connaîtraient les formules pour aller au-delà.

Chaque mage ne peut posséder qu'un seul talisman, et ce dernier doit être détruit avant qu'un mage puisse en fabriquer un autre. Etant intimement lié au mage, un autre mage ne peut en utiliser les pouvoirs, par contre chaque talisman est un puissant lien mystique vers son propriétaire. Il peut être utilisé comme focus pour lancer des sorts contre son propriétaire, qui voit sa résistance à la magie réduite de 3.

POTION DE JOUVENCE

Il s'agit là d'un type tout à fait particulier de potion, qui permet d'étendre la longévité d'un mage sans subir les effets de la vieillesse. De fait, elle stoppe littéralement le processus de vieillissement tant que son effet dure. Son effet terminé, le temps reprends rapidement ses droits et le mage vieillit d'un année par semaine, jusqu'à ce que son âge physique corresponde à son âge véritable.

Pour la recherche de cette potion, le mage procède comme pour la fabrication d'une potion, avec comme formule *Creo Corpus*, ou *Contrôler Bio* suivant qu'il soit hermétiste ou technomage. Il choisit la magnitude de la potion sachant que chaque magnitude lui permet d'augmenter son espérance de vie de 10 ans (voir les règles sur la vieillesse). Aucun autre modificateur de paramètre ne s'applique.

Le mage doit encore utiliser un pion de vertu par magnitude de la potion. Si le mage fabrique une potion pour une autre mage, un malus de 2 se rajoute à la difficulté, et s'il fabrique une potion pour un non-mage, c'est un malus de 4 qui se rajoute.

La potion de jouvence a pour effets secondaires de rendre stérile et de donner un point de crépuscule au mage la première fois qu'il la consomme. Certains sorts adéquats permettent de contrer provisoirement le premier effet secondaire, mais rien ne peut empêcher le second.

Les hermétistes y voient une manifestation des lois de la Nature : tant qu'un mage prolonge artificiellement la vie, il ne peut plus lui-même être source de vie.

OBJETS MAGIQUES INTELLIGENTS ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'Apprentissage définit la capacité du familier à s'améliorer au cours du temps et de ses expériences :

Statique (0 PC), il possède un set de compétence donnée et fixe. Aucun potentiel d'amélioration.

Mise à jour automatique (2 PC), il est capable d'améliorer par lui-même les compétences qu'il connaît

Créativité (4 PC), il peut s'intéresser et apprendre des compétences autres que celles lui ayant été fournies à la base

L'Initiative définit la capacité du familier à agir spontanément, en fonction de ses connaissances, de son environnement et de ses instructions. Il en existe trois niveaux :

Drone (1 PC), il ne fait qu'obéir aux ordres de son maître avec l'avantage d'être tout à fait insensible aux tentatives de séduction, menace et sorts mentaux. Il ne peut rien faire en dehors des instructions qui lui ont été données. Ces dernières peuvent être relativement complexes comme inclure des exceptions (empêche quiconque de passer sauf les personnes de cette photo) ou des conditions (assomment les voleurs qui pénètrent chez moi ou tue-les s'ils ont des armes), mais pas plus de quelques phrases. Si l'ordre lui est donné de garder un endroit et que le familier est attaqué, il ne répliquera que si quelqu'un cherche à pénétrer dans l'endroit - il n'a pas reçu l'instruction de se défendre...

Logique simple (3 PC), il exécute les ordres de la manière la plus simple possible, tout en observant quelques consignes simples (en général dérivées des lois d'Asimov, comme par exemple 1° préserver la vie de son maître, 2° obéir aux ordres, 3° préserver sa vie - certains mages intervertissent les deux dernières lois). Les ordres donnés peuvent être plus complexes et le familier est capable d'utiliser ses compétences indépendamment si elles sont adéquates. Il est insensible aux menaces et tentatives de baratins, par contre il peut être rendu confus par l'utilisation de syllogisme, de paradoxe ou autre raisonnement pervers.

Intelligence artificielle (6 PC), il obéit aux ordres, mais réfléchit à la manière la plus efficace (en fonction de ses compétences) pour les accomplir. Il est capable d'initiative, d'évaluer les risques, et même de désobéir si l'ordre lui semble trop absurde. Il peut être influencé comme un humain par du baratin. Il débute son existence avec l'intelligence d'un chien mais suivant son potentiel d'apprentissage peut se développer bien au-delà.

Le Contrôle définit le système par lequel le mage le contrôle :

Instruction écrite (1 PC), il peut s'agir autant de carte perforée que d'instruction entrée au clavier, voire même manuscrite. Lent, mais plus difficile à détourner.

Instruction verbale (3 PC), il reconnaît la voix de son maître et lui obéit

Contrôle synaptique (5 PC), en même temps que le mage l'a construit, il a conçu un système lui permettant de le contacter à distance et de lui donner des ordres mentalement. Ce système tient dans la main.