

LA SANTE

Trois caractéristiques décrivent l'état général d'un personnage : ses points de souffle (PS), ses points de vie (PV) et ses points d'Equilibre.

LES POINTS DE SOUFFLE sont l'état de fatigue du personnage. Les occasions de perdre des points de souffle sont multiples : combat, lancement de sort difficile, sort improvisé, effort physique continu, etc.

Aucune règle précise n'est fournie pour gérer les pertes de fatigues hors des cas particuliers du combat et de la magie, au meneur de jeu d'estimer ce qui peut provoquer des pertes de souffles et combien.

A titre indicatif considérez ces valeurs :

Marche facile	1 PS/3 heures
Marche difficile (terrain escarpé, forte chaleur)	1 PS/ heure
Effort physique soutenu (exemple : course (10-12 km/h), séance de musculation, travail aux champs sans machine)	1 PS/heure, plus avec un rythme plus soutenu
Intense effort physique (exemple : soulever une lourde charge, pousser une voiture en côte)	1 PS par « effort »

Arrivé à 0, le personnage sombre dans l'inconscience. Les PS se récupèrent simplement avec un peu de repos : une demi-heure de repos complet, sans activité physique ou intellectuelle permet de récupérer un point. Une nuit de sommeil est normalement largement suffisante pour récupérer tous les points de souffle.

A la discrétion du meneur de jeu, ce dernier peut limiter la récupération si les conditions sont particulièrement difficiles : dormir en pleine forêt sans équipement, à proximité d'une zone très bruyante, etc.

La magie ne permet normalement pas de récupérer des points de souffle.

LES POINTS DE VIE sont l'état physique du personnage, et la principale cause de perte de PV demeure le combat. Plus loin dans ce même chapitre se trouvent des détails sur les poisons, les maladies et autres accidents.

Une perte d'un point de vie correspond à une blessure légère, une entorse, une grosse contusion, un muscle froissé à l'occasion d'une mauvaise chute.

Une perte de deux points de vie est une blessure assez sérieuse, ouverte, ou éventuellement une fracture.

Une perte de trois points de vie ou plus d'un seul coup est une blessure grave, voire mortelle. Un test de Premiers Soins ou de Médecine est nécessaire pour stabiliser l'état de la personne sans quoi elle va perdre un PS par minute jusqu'à l'inconscience, puis perdre un PV par minute. Le personnage subit un malus de -1 à toute action tant qu'il n'aura pas récupéré au moins un point de vie, indiquant une amélioration de son état

Tant que le nombre de point de vie est positif, le personnage peut agir normalement (à moins de blessure grave). Arrivé à 0, son organisme commence à être sérieusement secoué et il doit réussir un test de Résistance + Humain à 0 pour ne pas tomber inconscient sous le choc (PS à 0). A chaque perte supplémentaire de PV, il doit accomplir le même test avec comme modificateur,

ses points de vie actuels (qui sont maintenant dans le négatif). Arrivé en dessous de 0, le personnage peut continuer à agir mais avec un modificateur à toutes ses actions (y compris à ses scores d'expertise) égal à ses points de vie.

Arrivé à son score de PV négatif, le personnage meurt.

Pour la récupération des points de vie, voir un peu plus loin dans ce chapitre (Les Soins).

LES POINTS D'EQUILIBRE sont l'état mental du personnage. Des émotions fortes, des scènes horribles, traumatisantes ou des chocs peuvent faire perdre des PE.

A l'exception de la perte de PE occasionnée par le lancement de sort, perdre un PE est un choc qui peut s'accompagner de divers symptômes : hurlement de terreur, paralysie, crampes d'estomac, catatonie passagère,...

Lorsqu'un personnage perd son dernier point d'équilibre, le joueur n'a plus le contrôle de son personnage. Ce n'est pas définitif, mais en attendant d'être traité correctement, il peut être nécessaire de s'occuper de lui contre son gré. Son comportement peut devenir violent, complètement irrationnel, au choix du meneur de jeu. Même soigné, il conservera des séquelles permanentes, typiquement une phobie ou une manie en rapport avec son traumatisme.

SOINS

Quoique possible, il est toutefois improbable que les personnages n'endurent pas quelques désagréments physiques au cours de leurs aventures, et tôt ou tard, il auront besoin de ce chapitre. Le système de soins reflète le système de combat : simple et rapide. Comme le système de combat ne détaille pas les fractures et autres traumatismes, ce système n'entre pas non plus dans ces détails.

Récupération naturelle

Il s'agit simplement de laisser le temps faire son œuvre.

Pour la fatigue, il suffit d'une nuit de repos pour récupérer tous les points de souffle. (de fait, une demi-heure de repos complet par point de souffle suffit).

Pour les blessure, la durée de repos nécessaire dépend de l'état général du blessé. Il faut compter une semaine par point de vie à récupérer. En cas de blessure grave (perte de 3 PV ou plus d'un seul coup), la durée de récupération est la même, mais il faut un suivi médical (hospitalisation).

De même, les points d'équilibre se récupèrent en menant une vie tranquille au rythme de un point par mois. Si le personnage pare en retraite méditative, en ermite, dans un monastère, en cure de sommeil ou autre (suivant ses affinités culturelles), le temps de récupération est diminué de moitié.

Médecine moderne

Si un personnage a subi une blessure grave, ou si le rythme de récupération naturelle est trop lent, il faut avoir recours à la médecine.

Lors d'une blessure grave, arrêter l'hémorragie ou stabiliser l'état du blessé se fait en réussissant un test d'Intelligence + Humain + Premiers Soins ou Médecine. Si la blessure est particulièrement grave (4 PV ou plus), appliquer un malus de -1. Sans trousse de premiers secours, rajouter un malus de -1.

Pour soigner une blessure grave, il faut avoir accès à du matériel hospitalier, et réussir un test d'Intelligence + Humain + Médecine. Premiers Soins ne suffit plus à ce stade. Tant que ce test n'a pas été réussi, l'état du patient est stationnaire (un test peut être tenté tous les trois jours), mais il ne récupère pas de point de vie.

Pour accélérer une guérison, il faut que le blessé soit traité par un médecin quotidiennement (ou tout autre personne ayant au moins 0 en Médecine), auquel cas son temps de convalescence est diminué de moitié.

Médecine traditionnelle

A la discrétion du meneur de jeu, d'autres formes de médecine peuvent se montrer efficaces, que ce soit de la Médecine chinoise, de l'Herboristerie ou autre tradition. Le meneur de jeu peut aussi limiter l'efficacité de ces traitements à un type d'affliction. Par exemple, l'herboristerie peut permettre de soigner une maladie ou aider à la récupération, mais ne peut pas se substituer à la chirurgie.

Soins magiques

En général la méthode de soin la plus rapide, mais souvent coûteuse en virtus. Se référer au « Grimoire » pour le niveau des sorts requis. A moins qu'il ne soit précisé autrement, ce genre de soin est immédiat et ne laisse aucune séquelle, tout au plus une légère marque semblable à une cicatrice représentant le sceau du mage.

Les soins magiques ne peuvent pas faire récupérer de la fatigue. Des sorts hermétiques de haut niveau peuvent faire récupérer des points d'équilibre voire soigner des traumatismes, en général en effaçant tout souvenir de la cause du traumatisme.

POISONS & MALADIES

Les uns comme les autres suivent les mêmes règles. Un poison ou une maladie est défini par sa Virulence, sa Fréquence, son Mode de transmission et ses Symptômes.

LA VIRULENCE représente la force du poison ou de la maladie. Cette valeur est le modificateur au test de résistance que la victime doit faire pour ne pas être affecté par les Symptômes. La Virulence s'échelonne de +3 (faible) à -6 (très virulent). La Virulence n'est pas nécessairement liée à la dangerosité d'une maladie ou à la toxicité d'un poison.

LA FREQUENCE indique le temps qui s'écoule entre deux tests de résistance. La plupart des poisons ne requièrent qu'un seul test de résistance et si la personne le réussit, elle n'en subit pas les symptômes. Les maladies par contre peuvent graduellement empirer l'état du malade. Tant que ce dernier n'est pas entièrement guéri, il doit faire un test de résistance à la Fréquence indiquée jusqu'à guérir de lui-même. Pour les poisons de combat, la fréquence est très courte (d'un round à quelques minutes), alors que pour les maladies cela peut aller de quelques jours voire à une année pour certaines maladies rémanentes.

LE MODE DE TRANSMISSION décrit la (ou les) manières qui peuvent contaminer un personne. Il en existe trois formes : aérosol, ingestion, contact. Un aérosol est une maladie ou un poison qui peut s'attraper simplement par inhalation. Un mode de contamination par ingestion nécessite que la victime absorbe le poison par voie orale. Finalement, le mode de contamination par contact nécessite que la personne touche la source de contaminant, parfois il faut un contact avec une plaie - ce qui est typiquement le cas des poisons pour arme.

LES SYMPTOMES sont la liste des désagréments qui accompagnent la maladie ou le poison.

Les effets peuvent être temporaires et s'estomper d'eux-mêmes (sommeil, paralysie), alors que d'autres ne disparaissent qu'avec du repos (perte de point de vie, de souffle). Finalement, certains peuvent avoir un effet permanent tant qu'un traitement adéquat n'est pas suivi.

Lorsqu'un personnage est exposé à une maladie ou à un poison, il doit faire un test de résistance après la durée de fréquence. Le test de résistance est de Résistance + Humain modifié par la Virulence. S'il réussit ce premier test, il n'est pas contaminé et n'aura plus à refaire ce test à moins qu'il ne soit exposé à nouveau. S'il le rate, il subit les premiers Symptômes et devra refaire un test de résistance avec la même fréquence pour voir si son état empire ou non.

Quelques poisons :

CINDIRELLA (Vir : -3 ; Fr : 1 minute, 2 fois ; Mode : aérosol ; Symptôme : inconscience pendant 20- Résistance minutes)

Cindirella est un gaz de combat destiné à neutraliser sans tuer. Utiliser avant tout par les unités anti-terroristes lors de prise d'otage, il est aussi disponible au marché noir (diff : -3, prix : 500 €/grenade, effet sur 5 m de rayon).

CROQUE-MITAIN (Vir : -2 ; Fr : 2 heures, 1 fois ; Mode : contact (injection) ; Symptôme : perte de 1 EP, malus de 1 à tout jet de volonté)

Croque-mitaine est un dérivé du LSD démultipliant l'anxiété de la victime, faisant ressortir ses peurs les plus profondes et finalement créant des hallucinations terrifiantes. La crise d'hallucination dure 1d6+2 heures, par contre la perte d'Equilibre ne se récupère que normalement. Cette drogue est utilisée dans les interrogatoires pour briser la volonté de la personne sur une durée de plusieurs jours. Le malus au test de volonté dure 24 heures et est prolongé avec chaque dose que le test de résistance soit réussi ou non. Chaque échec augmente le malus de -1.

FEU LIQUIDE (Vir : -2 ; Fr : 1 round, 1 fois ; Mode : contact (blessure, injection) ; Symptôme : malus de -2 à toute action physique pendant 2 minutes)

Feu liquide doit son nom à la sensation que ressent la victime : une impression de brûlure venant de l'intérieur du corps comme si le sang prenait feu. L'intense douleur ressentie tétanise les muscles rendant toute activité physique difficile.

BAISER DE LUCRECE (Vir : -4 ; Fr : 2 heures pendant 24 heures ; Mode : ingestion ; Symptôme : -1 PV)

Selon la légende, Lucrece Borgia aurait eu cette recette de son père pour se débarrasser de quelque amant encombrant. C'est une préparation alchimique complexe, difficile à réaliser même pour celui qui en connaît la formule (test à -2). C'est un poison très sournois puisque aucune douleur n'est ressentie par la victime, tout au plus une légère euphorie qui va en augmentant alors que son état s'aggrave jusqu'à l'inconscience et souvent la mort. Ce poison est introuvable même au marché noir. Seul quelques exemplaires de cette formule existent encore, bien gardé par leur propriétaire... ou complètement oublié dans une vieille bibliothèque, parmi des recueils anodins.

Et quelques maladies n'apparaissant pas dans les traités d'Esculape...

LE VIRUS THANATOS (Vir : -3 ; Fr : 10 minutes jusqu'à une heure après le contact ; Mode : contact (morsure, injection) ; Symptôme : réanimation d'un cadavre)

D'origine purement artificiel, ce virus a été développé dans les laboratoires secrets de NRI (New Ressources Industry) pour produire des supers soldats obéissants, et infatigables. Pour l'instant le résultat est d'obtenir des morts-vivants physiquement puissants (Force, Résistance +2 par rapport aux caractéristique du corps vivant), mais échappant à tout contrôle. Par défaut, le zombi n'est motivé que par une haine du vivant. Si le virus n'affecte pas les vivants, les victimes du zombis par contre peuvent se relever si elles ont été mordues avant leur mort.

LA PESTE LUNAIRE (Vir : -2 ; Fr : 1 jour ; Mode : spécial, par acte magique ; Symptôme : malus de -1 à toute expertise et toute activité magique jusqu'à l'incapacité complète de faire de la magie)

Rare et peu connue, la peste lunaire ne se contracte et ne se transmet que lors d'opération magique. Elle peut apparaître quelques heures après une forte débauche de magie mal contrôlée, sur un site ayant été le lieu pendant longtemps d'activités magiques, ou lors de certaines conjonctions astrales. Le mage qui contracte la peste lunaire peut la transmettre à toute personne pratiquant de la magie à proximité (10 mètres), indépendamment des murs ou autres protections.

Dès que la peste se développe, le mage subit un malus de -1 à tout lancement de sort, enchantement ou autres opérations activement magiques. Par contre ses compétences restent intact, et il ne subit aucune pénalité lorsqu'il s'agit simplement de travail théorique. La peste lunaire se transmet aussi à tout non-mage disposant de pouvoirs surnaturels, créatures surnaturels inclus (familier, fée, SansDestins, démon).

Aucune cure n'existe actuellement, la peste lunaire semble elle-même immunisée à la magie. Sans doute une quête en soit pour un personnage contaminé.

LE VIRUS LYCOS (Vir : -5 ; Fr : prochaine pleine lune, une seule fois ; Mode : contact (morsure exclusivement) ; Symptôme : lycanthropie)

Mieux documenté et plus connue que la peste lunaire, le virus Lycos existe depuis la nuit de temps, bien que son origine soit inconnue. Il s'agit du virus responsable de la lycanthropie. Une fois contractée par la victime, cette dernière se transformera trois nuits par mois (durant la pleine lune ainsi que le jour précédent et suivant) en loup-garou. Si elle réussit son premier test, elle n'est pas porteuse. Si elle le rate, la transformation en loup-garou toutes les nuits de pleine lune sera automatique - aucun test n'est plus nécessaire.

Sous cette forme, il perdra le contrôle de ses actes et se comportera comme une bête sauvage affamée. A son réveil, la victime ne garde aucun souvenir des actes commis sous forme de loup-garou.

Il existerait certaines lignées de loup-garou (le virus se transmet aux descendants) qui seraient capables de contrôler leur transformation.

Contrairement à la peste lunaire, il existe des rituels pour traiter la lycanthropie. Découvrir un tel traitement équivaut à chercher un rituel en Perdo/Détruire Vim (avec Corpus ou Bio en requis) de magnitude 7 : Bannissement de l'Esprit Lupin. Le

rituel est différent pour chaque personne - à moins qu'il ne s'agisse de la même lignée.

AUTRES SOURCES DE BLESSURE

Brûlure

Plus la chaleur est intense et plus l'aire affecté est étendue, plus les dégâts infligés sont importants. Si l'exposition se prolonge, les dégâts augmentent, et la cible, ses possessions ou son environnement peut s'embraser.

Pour chaque round d'exposition continu à la même source de feu, le code de dégât augmente d'une colonne. Pour déterminer s'il y a embrasement, faire un test de résistance du matériau avec comme malus le nombre de PV effectué par le feu (même s'il n'y a pas de personne dans les flammes, déterminer normalement les dégâts et les appliquer au test d'embrasement).

Type de flamme		Matériau	Rés.
Torche	B	Papier	4
Feu de camp	D	Tissu synthétique, plastique combustible	6
Chalumeau	E	Bois	7
Lance-flamme	F	Construction moderne	9
Au cœur d'un brasier, d'un incendie	F à K	Revêtement ignifugé	+4
		Imprégné d'essence ou similaire	-4

Noyade

Un personnage peut rester sous l'eau sans respirer 1 round x (Résistance + Humain). Au-delà, il doit réussir un test de Résistance + Humain -1/round supplémentaire. Une fois raté, il commence à se noyer et encaisse chaque round des dégâts de souffle, commençant par le code A, augmentant de 1 degré chaque round. Et lorsqu'il a perdu tous ses points de souffle, ce sont des points de vie qui sont perdus.

Si entre-temps, le personnage réussit à faire surface et à reprendre son souffle, le décompte est arrêté, mais reprendra là où il a été laissé à moins qu'il n'ait eu le temps de récupérer quelques minutes.

REGLES OPTIONNELLES DE SANTE

Toutes les règles précédentes sont proposées pour gérer des situations auxquelles les personnages ont de bonnes chances d'être confrontés, ou qu'ils chercheront eux-mêmes à provoquer.

Les règles suivantes ne s'appliquent que dans des cas bien particuliers. Le meneur de jeu est libre de vouloir introduire une partie ou la totalité des concepts de Crépuscule, Corruption ou Choc mental dans sa campagne.

Le Crépuscule est une affliction unique aux mages, qui peut éventuellement affecter aussi des non-mages dans des situations exceptionnelles, et est plutôt recommandé dans des campagnes où la magie est très présente - lorsque tous les personnages sont des mages ou des personnes dotés de pouvoirs particuliers.

Les règles de Choc Mental sont destinées d'avantage à une campagne où les personnages sont témoins de situation particulièrement dérangeantes, que ce soit des parodies de la Nuit des Morts-Vivants ou des scénarios reprenant l'ambiance du Mythe de Chtulhu.

La Corruption est un attribut propre aux démons et ne devrait être utilisées que si ces derniers sont des protagonistes récurrents, ayant la possibilité de tenter les personnages ou de profiter de leurs faiblesses. Les mages ne sont qu'une fraction infime de la population, et tout tentant qu'il soit pour un démon que d'avoir barre sur un mage, c'est aussi une activité à haut risque puisque plus que tout autre humain, les mages ont les moyens de détruire les démons. Dans une campagne sans mage, les personnages font des cibles beaucoup moins risquées (de prime abord).

Finalement, les règles de vieillesse ne s'appliquent que si la campagne s'étend sur plusieurs décennies, ou si les personnages sont particulièrement âgés à la création.

CHOC MENTAL

Lorsque les personnages sont témoins d'un spectacle particulièrement horrible, ils peuvent être traumatisés. Au meneur de jeu de décider ce qui est traumatisant pour les personnages en fonction de leur vécu et de leur expérience. Un médecin légiste a peu de chance de laisser échapper plus qu'un haussement de sourcil à la vue d'un corps, de même un vétérinaire du Vietnam, par contre il n'en est pas de même lorsqu'ils seront confronté pour la première fois à un démon et sa cohorte décharnée.

ETRE CHOQUE : confronté à une scène susceptible de choqué, le personnage doit faire un test d'Empathie + Humain. Ce test est un peu particulier puisqu'il vaut mieux le rater. En cas d'échec, il n'est pas touché par ce qu'il voit. Par contre en cas de réussite, il est choqué et perd un point d'Equilibre. En cas d'échec total, il ne peut même pas tenter un test pour garder son sang-froid.

GARDER SON SANG-FROID : malgré le choc ressenti, le personnage peut conserver suffisamment son empire pour continuer à agir sans fléchir et retenir le hurlement de panique qui remontait lentement ses tripes. Il doit réussir un test de Volonté + Humain. En cas d'échec, il se met à hurler, voire s'enfuit ventre à terre, panique, agit sans réfléchir, ouvre le feu devant lui (sans considération pour ses alliés), au meneur de jeu d'interpréter sa réaction en fonction de sa marge d'échec. En cas d'échec total, l'évanouissement est une réaction tout à fait probable (0 PS), en cas de réussite critique, le personnage récupère le point d'Equilibre qu'il avait initialement perdu.

Suivant le degré d'horreur, le meneur de jeu peut rajouter un malus aux deux tests précédents.

Folie, Phobie & Manie

Lorsque l'Equilibre d'un personnage atteint 0, il sombre provisoirement dans la folie. Le meneur de jeu en prend le contrôle et peut le faire agir très violent, être victime d'hallucination (et agir en fonction de ce qu'il croit voir), ou tomber en catatonie. Cet état va durer tant qu'il ne sera pas soigné (Intelligence + Humain + Psychologie, un test par semaine). Il est en général nécessaire de le faire interner dans un établissement spécialisé pour la durée du traitement. Une fois revenu à lui-même, le personnage peut commencer à récupérer ses points d'Equilibre normalement. Il gardera toutefois des séquelles, à choisir par le meneur de jeu parmi la liste (non exhaustive) suivante :

PHOBIES : peur irraisonnée de quelque chose. Confronté à sa phobie, le personnage doit réussir un test de Volonté + Humain pour faire autre chose que partir, sinon il peut agir normalement mais avec un malus de -1 à tout ses tests (voire -2 si la manifestation de la phobie est particulièrement forte). Chaque fois qu'il veut surmonter sa phobie, le personnage perd un point de souffle qu'il réussisse son test ou non.

Exemple : peur du vide, peur des armes à feu, peur des insectes, peur de la mort et des morts, peur de la foule, peur de la solitude, peur du noir, peur du sang,...

MANIES : attitude compulsive que le personnage adopte lorsqu'il se trouve mis dans une situation - le terme scientifique est TOC Trouble Obsessionnel Comportemental. Il ne peut rien faire d'autre que se livrer à cette activité lorsqu'il en a l'occasion. Il doit réussir un test de Volonté + Humain pour passer outre, mais subit quand même un malus de -1 (ou -2) à ses actions. Chaque fois qu'il refoule sa pulsion, la difficulté du prochain test augmente de 1. Bien évidemment, se livrer à sa manie peut s'accompagner d'autres désagréments.

Exemple : boulimie, manie de ranger et de nettoyer, kleptomanie, mythomanie (menteur compulsif), nymphomanie...

Finalement, il y a d'autres traumatismes tout à fait appropriés : paranoïa, amnésie passagère, épilepsie, crise de violence...

De manière générale, le personnage devrait toujours pouvoir avoir une chance de surmonter sa folie au prix de divers désagréments (malus, perte de PS, voire de PE avec risque de rechute).

Règle optionnelle : Vétéran d'Outre-Tombe

Si les scènes d'horreur, les démons immondes et les morts-vivants terrifiants sont fréquents, le meneur de jeu peut permettre aux personnages de développer une compétence spéciale « Vétéran d'Outre-Tombe » qui décrit leur habitude à être confronté aux visions les plus extrêmes sans se laisser démonter pour autant. Elle commence au niveau 0, et demande 10 Xp par niveau pour progresser. Elle donne un modificateur négatif au test « Être choqué », et un bonus au test « Garder son sang-froid ». Le meneur de jeu peut octroyer des points d'expérience directement à cette compétence en fonction de ce que voient les personnages, et les joueurs peuvent aussi utiliser les règles normales d'expérience pour la faire progresser.

Cette compétence affecte aussi le comportement du personnage : plus elle est élevée et plus il en a vu. Au gré du joueur, cela veut dire que son personnage devient d'un flegme surnaturel, froid, voire glaciale comme la pierre ou développe des tiques.

CREPUSCULE

Un mage canalise dans son corps des quantités d'énergie surnaturelles chaque fois qu'il accomplit la plus petite opération magique, et tôt ou tard, cela laisse des traces dans son organisme. C'est ce que les mages appellent le Crépuscule. Tant une bénédiction qu'un déclin, chaque fois qu'un mage est confronté au Crépuscule, il peut en ressortir plus puissant avec des connaissances qu'il n'avait pas auparavant, mais chaque fois il se rapproche de son dernier acte magique.

Un mage entre en Crépuscule lorsque son corps est submergé d'énergies surnaturelles, qu'il ne réussit pas à contrôler. Les énergies peuvent autant être magiques, qu'inférieures ou féériques et les causes multiples, mais sont souvent liés à un échec total de la part du

mage : échouer de résister à un sort ou un pouvoir puissant, échec d'un travail de laboratoire, mais il existe aussi un sort provoquant le Crépuscule, et consommer certaines nourritures fées ou entrer dans certains régios élevées peut aussi provoquer un Crépuscule.

Lorsqu'un mage subit une telle surcharge de pouvoir, on dit qu'il entre en Crépuscule temporaire. Cet état peut durer des quelques secondes à plusieurs semaines. Le personnage peut sembler simplement absent, distrait, tomber en catatonie ou même complètement disparaître - certains supposent qu'il est transporté en Ombre Profonde pendant que son esprit est submergé par des forces exceptionnelles et essaie de reprendre pied dans la réalité.

Pour beaucoup de mage, le Crépuscule est une expérience mystique qu'ils redoutent, mais qu'ils considèrent aussi comme la seule vraie source de connaissance de leur Art.

Que le mage réussisse à maîtriser ou non son Crépuscule, il reprendra ses esprits (et éventuellement réapparaîtra) indemne, à l'exception des séquelles du Crépuscule. Toutefois, s'il s'agit de son dernier Crépuscule, son corps peut ne jamais réapparaître, et ce qui est sûr, c'est que les mages entrés dans leur Crépuscule final ne laisse aucun fantôme, et aucun sort connu ne permet de forcer leur esprit à se manifester. Les spéculations concernant le devenir de ces mages sont toujours un sujet de débat entre spiritistes et experts de l'Ombre.

LES POINTS DE CREPUSCULE : Chaque fois qu'un personnage entre en Crépuscule, ainsi que dans certains cas particuliers, il acquiert un, parfois deux (si le phénomène est particulièrement puissant - magnitude 7 ou plus), point de Crépuscule. Ces points de Crépuscule indique à quel point il se rapproche de son Crépuscule final. Lorsqu'un personnage atteint douze points de Crépuscule, il entre en Crépuscule final. Aucun pouvoir existant n'est capable d'éliminer les points de Crépuscule ni de faire revenir qui que ce soit de son Crépuscule final.

ENTRER EN CREPUSCULE : Un personnage risque d'entrer en Crépuscule lorsqu'il est soumis à de puissantes forces surnaturelles. Il lance 2d6 + la puissance du Crépuscule + ses points de Crépuscule actuels. Tant que le personnage n'a pas le moindre point de Crépuscule, il faut totaliser au moins 15 pour entrer en Crépuscule, s'il en possède au moins 1, il ne lui faut que totaliser 12 points. Plus le personnage entre en Crépuscule, et plus il lui sera facile d'y entrer, jusqu'à ne plus en revenir.

LA PUISSANCE DU CREPUSCULE est égale à la moitié de la magnitude du pouvoir ou du sort qui provoque le Crépuscule. Chaque deux pions de virtus utilisés augmente encore de 1 sa puissance.

CONTROLLER LE CREPUSCULE : Pour essayer tirer bénéfice de son expérience, encore faut-il que le personnage réussisse à contrôler son esprit dans les méandres du Crépuscule. Il doit réussir un test de Volonté + Ether - puissance du Crépuscule. S'il réussit ce test, son expérience sera positive, s'il échoue, il en subira les conséquences.

2d6	Crépuscule maîtrisé	Crépuscule incontrôlé
2-3	Pouvoir innée	Impossibilité magique
4-5	Maîtrise d'une Forme	Résistance amoindrie
6-7	Inspiration soudaine	Oubli
8-9	Affinité magique	Aura surnaturelle

10-11	Grand Art	Déficiência magique mineure
12	Magie unique	Déficiência magique majeure

Crépuscule maîtrisé

Pouvoir innée : le personnage gagne un pouvoir en rapport avec la source du Crépuscule. Ce peut être l'équivalent d'un sort, ou un avantage. La puissance du crépuscule détermine le niveau approximatif du pouvoir. Le pouvoir ne fonctionne pas automatiquement et requiert un test (en général Volonté + Ether ou Perception + Ether suivant l'effet).

Exemple : Détection de la magie (Empathie + Ether) ; Don de Double Vue (Perception + Ether) ; Apposition des mains (Volonté + Ether ; arrête une hémorragie , coûte 1 PS).

Maîtrise d'une forme : le personnage gagne 1d6 XP par point de puissance dans une Forme en rapport avec la source de Crépuscule.

Inspiration soudaine : le personnage acquiert la connaissance d'un sort de magnitude 1d6 + puissance du Crépuscule. La forme requise doit être en rapport avec la source de Crépuscule. Si le sort est de haut niveau, il est tout à fait possible que le mage ne soit pas capable de lancer ce sort avant de progresser dans son Art.

Affinité magique : le personnage gagne une affinité magique. La puissance du Crépuscule détermine le genre d'affinité (cf. avantages).

Exemple : Loom entre en crépuscule suite à un combat magique contre une salamandre, et maîtrise son Crépuscule. L'affinité qu'il gagne pourrait être : affinité avec les esprits élémentaires du feu (puissance de 1), avec les flammes et la chaleur (2) ou alors avec Ignem (3).

Grand Art : le personnage gagne un niveau +1 dans une des trois Voies de la magie (cf. règle de magie avancée). S'il possède déjà le premier niveau, il gagne 1d6 XP par point de puissance du Crépuscule.

Magie unique: le personnage gagne une maîtrise particulière de sa magie.

Magie vampirique : lorsque le mage devrait utiliser des points de souffle ou d'équilibre pour lancer un sort, il peut « voler » ces points à une personne qu'il touche.

Magie du Sang : le mage peut utiliser aussi ses points de vie lors de lancement de sort ; il peut aussi utiliser le sang d'une autre personne, en lui infligeant une blessure de 2PV.

Magie intérieure : le mage n'a plus besoin de parole ni de geste pour accomplir sa magie.

Contrôle absolu : le mage peut annuler ses sorts à volonté, ou augmenter leur durée de 1d6 x durée de base en dépensant 1 PS et en réussissant un test de Volonté + Ether.

Crépuscule incontrôlé

Impossibilité magique : le personnage ne peut accomplir aucun acte magique correspondant à une combinaison d'une Technique et d'une Forme.

Oubli : le mage oublie complètement un sort. Il doit le réapprendre en suivant les règles normales d'apprentissage (et dépenser les XPs nécessaires, même s'il possède la formule écrite). La puissance du Crépuscule indique la magnitude du sort oublié

(magnitude 1-2 pour une puissance de 1, 3-4 pour une puissance de 2, 5 et plus au-delà.)

Déficiência magique : A l'opposé de l'affinité, le personnage développe une faiblesse avec une forme, ou pire avec une technique (si la puissance du Crépuscule est de 3 ou plus). Ce n'est pas nécessairement la forme directement impliquée dans le Crépuscule, cela peut aussi être une forme ou une technique opposée. Une déficiência mineure donne un malus de -1, une déficiência majeure de -2.

Exemple : Loom continue à avoir des problèmes et cette fois-ci entre en Crépuscule suite à un puissant sort de Terram. Il ne maîtrise pas son Crépuscule et développe une déficiência. Le meneur de jeu pourrait lui donner une déficiência en Terram, mais il préfère donner une déficiência en Auram - le Crépuscule lie fermement Loom aux puissances de la Terre, et l'éloigne de l'air.

Résistance amoindrie : voir le désavantage du même nom. Choisir la faiblesse en fonction du Crépuscule.

Aura surnaturelle : La magie suinte littéralement du personnage. Ce peut être simplement une aura invisible qui met les gens mal ou l'aise jusqu'aux manifestations magiques spontanées de bas niveau.

Sceau du sorcier : le personnage dégage une aura dérangement. Les gens n'aiment pas sa compagnie et les animaux s'enfuient ou se montrent hostiles. Au moyen-âge, cela aurait été un signe indiscutable de sorcellerie. Le personnage subit un malus de -2 à tous ces tests d'interaction social avec des humains, et à tous ces tests avec des animaux (équitation, dressage,...). Les mages et les entités surnaturelles ne réagissent pas à cette aura.

Fuite de magie : voir le désavantage du même nom

Corruption technique : voir le désavantage du même nom

Exemple complet :

Axelle travaille dans son laboratoire à la fabrication d'une araignée mécanique. Il s'agit d'un objet magique, et l'enchantement qu'elle recherche est de 7^e magnitude. A son test de recherche, elle fait un 12. Elle avait utilisé 4 pions de virtus, ce qui fait que la puissance du Crépuscule est de 3 (7/2 arrondi à l'inférieur) +1 =4. N'ayant pas de point de Crépuscule, les chances d'y entrer sont faibles, sauf qu'elle fait 11 à son jet, soit un total final de 15, juste assez...

Reste à tenter de le contrôler : Volonté + Ether - 4, soit 6. Avec un 4, elle réussit à garder l'esprit lucide alors qu'il est emporté par les courants de magie, et sa compréhension des enchantements s'en trouvent bouleversée (elle a fait un 5 sur son jet +4, soit 9 : Affinité magique - vu la puissance du Crépuscule, une affinité avec les enchantements semble adéquate, cela aurait aussi pu être avec Méka).

Quand Axelle recouvre ses esprits deux semaines plus tard, elle se trouve chez elle, où tous les murs ont été sprayés de formules magiques, de schémas techniques et de lignes de code, tandis que son laboratoire n'est plus qu'un amas de ferraille fondu.

Bien qu'elle ait maîtrisé son Crépuscule, cela ne rattrape pas l'échec total de son jet de recherche, ce qui explique la destruction complète de son laboratoire. Et c'est durant son Crépuscule qu'Axelle a taggé les murs de son duplex... alors qu'elle découvre son appartement, elle se demande si quelqu'un l'a vue dans cet état.

CORRUPTION

La puissance des démons ne réside pas tant dans leurs pouvoirs ou leur force physique, mais surtout dans leur aptitude innée à faire ressortir les faiblesses des hommes et à les retourner contre eux.

Suivant la mythologie chrétienne, il existe sept Péchés capitaux menant à la damnation éternelle :

- La Luxure
- L'Orgueil
- La Paresse
- L'Avarice
- La Colère
- L'Envie
- La Gourmandise

Tout démon, selon ses inclinaisons, dispose d'une certaine affinité avec un ou plus rarement plusieurs de ces péchés. Lorsqu'un humain se laisse aller à une de ces faiblesses, un démon peut lui inciter certaines actions.

Mais le grand jeu est de tenter l'humain dans l'action, sans pour autant le forcer à le faire, car ce n'est que lorsque ce dernier commet l'acte de son plein gré que le démon renforce son emprise sur lui.

Plus l'humain se laissera aller à ces penchants, plus l'emprise du démon sera forte, au point que l'humain ne sera plus qu'un jouet de ses faiblesses et ses désirs.

LES POINTS DE CORRUPTION : techniquement, chaque fois qu'un personnage se laisse aller à un des Sept Péchés capitaux en présence d'un démon, il peut gagner un point de corruption. Mais il faut aussi que ce soit dans une situation marquante, qui imprègne le personnage.

Exemple : après une longue quête, Loom réussit à capturer son ennemi de toujours, il le tient à sa merci, et peut le conduire à la justice. Ce dernier le nargue, lui rappelant qu'il pourra s'évader, que les juges pourraient l'acquitter « comme par le passé » (un démon dans l'ombre lui commande ses actions). Si Loom décide de le tuer et de faire justice lui-même, le meneur de jeu peut lui accorder un point de Corruption de Colère.

Il n'y a aucun test à faire pour l'attribution d'un point de Corruption - laissant entièrement la responsabilité de sa déchéance au personnage. C'est au meneur de jeu d'estimer si les circonstances sont propices ou non à la Corruption.

Mais où réside le vrai piège, c'est que ces points de Corruption peuvent amener des avantages au personnage. Ce dernier sent qu'il peut faire appel à certaines ressources cachées aux tréfonds de lui-même, faire appel à ses instincts. S'il accepte de puiser dans ses ressources intérieures, il gagne un bonus aux tests appropriés égal à ses points de Corruption. Les humains peuvent donner toute forme d'explication à cette nouvelle énergie : force primitive, instinct ancestraux, Ki... Ce ne sont chaque fois qu'un masque à la vérité.

Exemple : Loom ayant cédé à sa crainte de voir son ennemi s'échapper l'a exécuter, gagnant un point de Corruption de Colère. Quelque temps plus tard, il est pris dans une bagarre, et le meneur de jeu lui fait savoir qu'il sent en lui un instinct de combattant qui ne demande qu'à être libéré. Loom laisse libre cour à sa colère et gagne un bonus de +1 à

ses tests de combat. Son style de combat devient plus vicieux, et il vient rapidement à bout de ses adversaires.

Evidemment, il y a un prix à payer. Chaque fois que le personnage fait appel à « sa force intérieure » le meneur de jeu peut lui accorder un point de Corruption supplémentaire. Le démon qui le premier tenta le personnage sent chaque fois que ce dernier fait appel à sa « force intérieure ».

Plus le personnage se laisse aller, plus cela devient facile, le piège se renferme petit à petit.

Il y a bien évidemment un prix à payer. Cette manière d'agir devient de plus en plus naturelle pour le personnage, et lorsqu'il voudra agir autrement, réfréner ses instincts, le meneur de jeu peut le forcer à agir contre lui. Le personnage doit réussir un test de Volonté + Humain - point(s) de Corruption pour résister à ses bas instincts. Ce test n'est pas une intervention démoniaque, mais simule la lutte entre l'esprit et les faiblesses du personnage (cf. Bestiaire pour de plus amples détails sur comment jouer les démons).

Introduire ce genre d'élément dans une campagne est plus approprié avec des joueurs capables d'adopter le rôle ambivalent de celui qui se laisse parfois aller à ses faiblesses.

Péché	Situation où la Corruption peut influencer
La Luxure	Séduction, sensualité, charme, danse
L'Orgueil	Commander, résister, prendre des initiatives (bonnes ou mauvaises) et les accomplir, ne pas obéir
La Paresse	Pousser les gens à l'inaction, décourager, repousser à plus tard, fatiguer
L'Avarice	Négocier, faire des profits, arnaquer
La Colère	Combat, violence, menace, intimidation, faire souffrir
L'Envie	Voler, prendre, susciter l'envie
La Gourmandise	Cuisiner, manger, donner faim, par extension tout phénomène d'accoutumance, drogues, synthèse

Certains péchés ont plus de potentiels que d'autres, mais cela dépend avant tout du milieu.

Les démons étant jaloux de leur prérogative, un personnage marqué par un péché devient moins sensible aux autres tentations, elles perdent de l'intérêt à ses yeux.

Finalement, le démon peut envoyer des suggestions ou même communiquer par télépathie avec le personnage, et ce d'autant plus que ces points de Corruption augmentent.

VIEILLESSE

Bien que le système ne soit pas spécialement étudié pour jouer des campagnes s'étalant sur des décennies - essentiellement parce que le background proposé est purement contemporain - rien ne l'interdit.

De plus, les personnages peuvent être confrontés à des pouvoirs qui risquent de les faire vieillir - littéralement - prématurément.

Un personnage peut atteindre l'âge de Résistance x 10 ans sans difficulté. Au delà et tous les ans, il doit faire un test de Résistance + Humain - 1. En cas de réussite, rien ne

se passe, mais le prochain jet se fera avec un malus de -1 cumulatif (si le personnage réussit trois années de suite son test, le prochain se fera à -1 (de base) -3 (3 ans sans échec).

En cas d'échec, consulter la table suivante. Le compteur des malus cumulatifs est remis à 0.

2d6	
2-3	Rien, prochain jet dans 2 ans
4-5	Perte d'un point de vie permanent
6-8	Perte d'un point de caractéristique physique
9-10	Perte d'un point de caractéristique mentale
11	Perte d'un point de caractéristique physique et mentale
12	Mort

Lorsque le personnage perd un point de caractéristique, le joueur choisit celle qui est affectée. Une caractéristique à 3 est déjà basse pur un humain, à 2 il s'agit d'un handicap que le meneur choisit librement.

Exemple : 2 en Coordination : maladie de Parkinson, 2 en Force : le personnage est en chaise roulante, 2 en Empathie le personnage souffre de troubles psychiatriques, etc...

Un personnage qui atteint 0 dans une caractéristique meure.

Certains sorts peuvent permettre d'augmenter une caractéristique. Ces sorts ont une durée maximale d'une année (étendue avec du virtus) et augmente les points de crépuscule du mage de 1 la première fois qu'ils sont utilisés sur une longue durée.