



le Scriptorium

présente :
une aide de jeu
pour MRQII



CHAMANISME

CHAMANISME



Image © anotherwanderer.deviantart.com

Une aide de jeu pour Runequest II/Légende

Comprend les règles de base de magie spirituelle, tirées de MRQII, et écrites par Laurence Whitaker et Pete Nash, ainsi que le contenu de l'article de Signs & Portents n°89, écrit par Bruce Mason, Gary Goldman et Pete Nash.

Traducteurs : Sandrine Tirache (règles de base) et Kurgan.

Correction/Mise en page : Arasmo.

SOMMAIRE

3 INTRODUCTION

3 LE MONDE SPIRITUEL

4 MAGIE SPIRITUELLE

- 4 Détection des Esprits (POU+CON)
- 5 Contrainte Spirituelle (POU+CHA)

5 LE DOUBLE

- 5 Caractéristiques

6 LOCALISER & OBTENIR DES ESPRITS

- 6 Négocier avec un Esprit
- 7 Lier un Esprit

9 UTILISATION DES FÉTICHES

11 LE COMBAT SPIRITUEL

- 12 Déroulement du combat

14 POSSESSION ET EXORCISME

15 LES TYPES D'ESPRITS

- 15 Définition des Esprits
- 15 Intensité
- 15 Attitude
- 16 Pouvoirs des Esprits
- 16 Créer des Esprits

16 LE BESTIAIRE DES ESPRITS

- 16 Esprit d'Accouchement
- 17 Esprits des Ancêtres
- 21 Chonchon
- 21 Esprit de Connaissance
- 21 Esprits de douleur

- 22 Esprits Elémentaires
- 24 Esprits Fléaux
- 25 Esprits Gardiens
- 26 Esprits Goules
- 26 Esprits de Guérison
- 26 Esprit de Magie
- 27 Esprits de Malédiction et de Maladie
- 27 Esprits de Malédiction
- 29 Esprits de la Nature
- 31 Nymphes
- 32 Esprits de Peur
- 33 Les Esprits Prisonniers/ Les Âmes en Peine
- 35 Esprits Runiques
- 36 Esprits Tribaux
- 36 Esprits Maîtres

38 CULTES & TRADITIONS SPIRITUELS

38 LES CHAMANS ET LES ESPRITS

- 39 Alliés Spirituels
- 39 Esprits & Société
- 39 Traditions Spirituelles

42 LES QUÊTES SPIRITUELLES

- 43 Déroulement
- 43 Négocier avec un Esprit

46 ANNEXES

- 46 Nouvelles Prouesses Héroïques
- 46 Exemples de Personnages non-joueurs Chamans

50 LEXIQUE

52 TABLEAUX UTILES

INTRODUCTION

Mes chansons sont des chemins», a déclaré un chaman, «Certaines m'amènent sur une courte distance ; d'autres me font prendre un long chemin. Je les fais droite et je me promène à l'intérieur. Je regarde autour de moi alors que j'avance - pas une chose ne m'échappe. J'appelle, mais je reste sur le chemin.

Townsley, Graham. Chemins des Chansons. Les voies et les moyens des connaissances chamaniques de Yaminahua, L'Homme, 1993: 33: p454)

Je vais vous dire toute la vérité sur le chamanisme. C'est le moyen le plus rapide, après la chute d'une falaise, pour voir votre cerveau réduit en bouillie.

Praghos le Maudit.

Le chamanisme est un type particulier d'animisme, terme très large qui regroupe des croyances en un monde imprégné d'esprits de toutes sortes. Si Légende met l'accent sur le chamanisme, les règles peuvent gérer la plupart des formes d'animisme. Par exemple, l'hindouisme populaire ou le « shinto » peuvent être considérés comme des pratiques animistes, tout comme le culte des ancêtres chez les Romains et les Grecs de l'Antiquité. Et, comme on peut le voir dans n'importe quelle librairie, de nombreuses croyances « New Age » sont fondamentalement animistes. La magie spirituelle de Légende est donc facilement applicable au monde moderne.

La Magie spirituelle est la pratique de la vénération des animaux et des ancêtres. Les magiciens spirituels font appel à des esprits qui manifestent leurs pouvoirs à la demande de la personne qui les invoque ou qui les contraint à l'obéissance. Ces êtres ont plusieurs noms... dryades, nymphes, maladies, fantômes, cauchemars, élémentaires, ancêtres; mais en vérité, tous sont des fragments conscients de l'énergie magique à l'origine de toutes choses. Un esprit ne peut ni enseigner ni utiliser de magie ; en fait, il est magie !

Les esprits déambulent entre le monde ordinaire et le monde des esprits et leurs pouvoirs se déversent d'un monde à l'autre.

Les magiciens spirituels interagissent avec ces êtres, en utilisant la magie spirituelle pour augmenter leurs facultés ou pour se protéger. Ces êtres immatériels mais conscients sont des alliés puissants, capables d'actions indépendantes et de manifester leurs pouvoirs à l'infini.



LE MONDE SPIRITUEL

Venue du fin fond des âges, la litanie du chaman se mariait au roulement hypnotique du tambour. Les yeux écarquillés, le cœur battant à tout rompre, Lance-Rouge regardait en silence le feu de joie: les flammes semblaient danser frénétiquement et leur taille ne cessait de croître. Puis son regard se promena sur les environs : tout semblait plus net, plus vivant. Il voyait sans peine les fines nervures des feuilles, les insectes qui défilaient sur les écorces ; il entendait distinctement le murmure du vent répondre aux chuchotements des arbres. Soudain, il sentit que quelqu'un lui prenait la main, la tirait doucement, comme pour la détacher de son corps. Alors retentit la voix du chaman : « Bienvenue dans le monde des esprits, Lance-Rouge »...

Le monde spirituel est un lieu qui touche le monde matériel. Rien de tangible ne peut y survivre, seulement les choses immatérielles. Le monde spirituel est peuplé d'esprits liés aux figures géographiques naturelles, aux animaux et aux plantes du monde matériel. Les âmes des êtres mortels sont également présentes, leur esprit étant lié à un corps matériel. Ces esprits prennent la forme d'ombres difficile à discerner.

Le paysage du monde spirituel est abstrait et similaire au terrain de sa contrepartie matérielle mais la taille, la couleur et le caractère saisissant de ses caractéristiques individuelles dépendent des esprits qui l'habitent. Une montagne escarpée



dans le monde réel apparaît sous la forme d'un esprit formidable dans le monde des esprits ; et une région urbaine apparaît comme une zone grise et dépourvue de vie mais remplie d'apparitions translucides.

Une âme ou un esprit qui habite un corps physique est dit **Corporel**. Un esprit corporel ne peut pas entrer dans le monde spirituel tant qu'il n'a pas quitté sa demeure matérielle. Une âme ou un esprit qui ne réside pas dans un corps physique est considéré comme **incorporel**. Dans cet état, une âme ne reçoit aucune sensation de son corps.

Le monde spirituel est un royaume complexe et souvent déroutant, il est à la fois distinct du monde ordinaire et intimement lié à lui. Le monde ordinaire et le monde spirituel sont en interaction constante : les chamans cherchent des esprits, des Âmes en Peine viennent hanter les vivants, des mortels vénèrent les esprits ancestraux...

S'il est hors de portée du profane, le plan des esprits semblera très proche à ceux qui ont des capacités de Détection Spirituelle. De plus, il existe des endroits et des moments où le monde des esprits et le monde ordinaire peuvent se chevaucher et des passerelles ou des portails se créent là où les frontières des deux royaumes sont plus faibles et plus faciles à traverser.

Les termes «monde spirituel» «monde des esprits», «plan spirituel» ou «plan des esprits» sont équivalents, tout comme le sont les termes «monde ordinaire», «monde matériel», «plan ordinaire», et «plan matériel».

MAGIE SPIRITUELLE

Les magiciens spirituels n'utilisent pas de sort pour trouver ou influencer les esprits dont ils tirent leur pouvoir. Au lieu de cela, ils apprennent deux compétences mystiques : **Détection des Esprits** et **Contrainte Spirituelle**. La première permet de percevoir les esprits et d'entrer en tant qu'esprit dans le monde spirituel. La seconde permet d'invoquer les esprits, de les lier et de les dominer en combat spirituel.

Détection des Esprits (POU+CON)

Cette Compétence représente les connaissances

du magicien sur le monde des esprits et ses habitants. Avec un test réussi, quiconque avec cette compétence peut détecter (mais pas observer) la présence d'esprits dans un rayon égal, en mètres, à son POU. Mais la compétence ne se limite pas à cela – ces secrets sont jalousement gardés par les chamans de la tribu et sont seulement révélés aux membres du culte de haut rang. Chaque niveau de connaissance supplémentaire obtenu dans la compétence permet d'utiliser celle-ci à de nouvelles fins, y compris l'observation, la communication et finalement la possibilité de voyager dans le monde des esprits.

Utiliser les capacités suivantes nécessite d'entrer dans un état de transe ; cette action prend un nombre de minute égal au POU maximum de l'espèce moins le POU de l'utilisateur et coûte un seul Point de Magie.

Si le test est réussi, le magicien spirituel peut effectuer les actions suivantes, en fonction de son rang :

- Disciple : perçoit et identifie les esprits dans un rayon donné.
- Fervent/Voyant : peut communiquer avec les esprits situés dans un rayon donné.
- Chaman : peut projeter son âme dans le monde des esprits.
- Grand Chaman : peut entraîner l'âme d'autrui avec lui dans le monde spirituel, à raison d'1 Point de Magie par personne supplémentaire. Les participants involontaires peuvent résister en utilisant leur compétence Persévérance dans un test d'opposition contre la compétence Détection des Esprits du Grand Chaman.

Le Chaman et le Grand Chaman sont capables d'entrer dans le monde des esprits afin d'observer ou de localiser d'autres esprits. Cette compétence fournit une compréhension abstraite de la géographie et de la nature de la région ; le Chaman peut se déplacer hors de son corps sur une distance, en kilomètres, égale au score de sa compétence. Dans le monde des esprits, un chaman qui réussit un test de Perception peut également distinguer les esprits des créatures corporelles dans le monde matériel : il peut alors chasser une espèce particulière ou partir à la recherche de certaines personnes.

Si le résultat est une Réussite Critique, alors il ne faut qu'une minute au personnage pour entrer en transe. En cas d'Échec Absolu, le Chaman ne peut

pas entrer dans le monde des esprits pendant une journée complète.

Contrainte Spirituelle (POU+CHA)

La contrainte spirituelle est utilisée pour lier un esprit à un fétiche et ainsi contrôler ses actions. Elle permet d'invoquer un esprit et de le contraindre à exécuter un service pour un bénéfice mutuel. Le POU du plus grand esprit lié ou contrôlé ne peut pas excéder trois fois le rang critique de la compétence. Par exemple, un personnage avec un score de 45% dans la compétence Contrainte Spirituelle est capable de contrôler des esprits ayant jusqu'à POU 15.

Contrainte Spirituelle peut aussi être utilisée lors d'un combat spirituel si le personnage utilise sa volonté pour dominer mentalement un être immatériel. Dans ce cas, la valeur de la compétence Contrainte Spirituelle permet de calculer le montant des dommages infligés par le magicien spirituel durant le combat.

Table des Dommages Spirituels

Valeur de la compétence Contrainte Spirituelle ou Combat Spectral	Dommages aux Points de Magie
01-20	1D2
21-40	1D4
41-60	1D6
61-80	1D8
81-100	1D10
101-120	2D6
121-140	2D8
141-160	2D10
161-180	2D12
181-200	3D10

Si le test de Contrainte Spirituelle est une Réussite Critique, les dommages maximums sont alors infligés. En cas d'échec absolu, le chaman se fatigue et les dommages obtenus sont soustraits de ses propres Points de Magie !

LE DOUBLE

Toutes les traditions chamaniques n'utilisent pas des Doubles et celles qui le font ne les décrivent

pas de la même façon. Dans certaines traditions, le Double est «l'autre moitié» éveillée du chaman. Dans ce cas, le Double et le chaman sont les deux faces d'une même âme, le Double percevant le plan des Esprits tandis que le chaman existe sur le plan mortel. Dans d'autres traditions, le Double est un esprit (souvent un guide animal) qui s'associe avec le chaman et devient son partenaire spirituel. Dans les deux cas, le chaman doit entreprendre avec succès une quête afin d'obtenir son Double. C'est un rituel dangereux qui peut paralyser, voire tuer, le chaman qui échoue.

Les capacités précises d'un Double varient considérablement selon les traditions. Dans les cas où le Double est l'autre moitié du chaman, ce dernier pourra bénéficier de la capacité de change-forme. Si le Double est un guide animal, alors le chaman pourra acquérir communiquer avec cette espèce d'animaux, les contrôler ou gagner un des traits de l'animal.

Un Double n'est jamais lié à un fétiche. Dans certains cas, un chaman peut créer un élément considéré comme un fétiche, qui est utilisé pour faciliter ses contacts avec le Double, mais ce n'est qu'une question de tradition ou de rituel et n'a généralement pas d'effet en jeu.

Le supplément Spellcom introduit également la notion d'Union et déclare qu'il est possible pour un chaman et son double de former une Union. Il s'agit potentiellement d'un énorme avantage et les Maîtres du Jeu devraient décider si les Unions existent dans leur campagne et avec quelle facilité on peut trouver quelqu'un capable d'enseigner la compétence Union. Par défaut, c'est une compétence rare, qu'il vaut mieux ne pas introduire dans vos parties tant que vous ne vous n'êtes pas familiarisé avec la magie spirituelle.

Caractéristiques

Le Double est l'esprit gardien du chaman, généralement représentés sous la forme ou la nature du totem spirituel de sa tribu ou de son culte. Afin de devenir un chaman, un magicien spirituel doit tout d'abord localiser son Double au cours d'un dangereux rituel d'initiation. Ces quêtes spirituelles impliquent de revivre le mythe du culte afin de localiser le gardien et culminent dans une bataille contre l'ennemi traditionnel du culte.

Le Double est là pour aider le chaman, pour le protéger et le guider dans le monde spirituel. Il est en quelque sorte le frère spirituel du chaman.

Les bénéfices du Double sont les suivants :

- Le chaman peut voir les esprits, les âmes et les auras magiques sans avoir besoin d'entrer dans une transe.
- Le chaman peut transférer les Points de Magie du Double pour réapprovisionner les siens.
- Le Double peut rendre incorporelle l'âme d'une personne dans le monde matériel. Cette dernière peut résister avec un test d'opposition de Persévérance contre la compétence Désincarné.
- Le Double peut posséder le corps du chaman quand celui-ci est incorporel, afin de le protéger.
- Le Double peut se substituer au chaman dans un combat spirituel (s'il se trouve au même endroit).
- Le Double et le chaman sont en contact permanent et sont conscient de leurs sens réciproques.
- Le chaman peut invoquer les pouvoirs et les capacités de son Double. De la même manière, le Double peut lancer tous les sorts de Magie Commune connus du chaman.
- Le lien entre le chaman et le Double est immunisée contre la magie de dispersion.

Les désavantages d'un Double sont les suivants :

- Le Double peut influencer la personnalité du chaman en fonction de la nature du totem (le Double d'un esprit ours peut entraîner la somnolence du chaman pendant les mois d'hiver).
- Le Double peut drainer les Points de Magie du chaman quand celui-ci en a le plus besoin.
- Le Double peut abandonner le chaman si celui-ci trahit les enseignements de sa tradition chamanique.

Un Double commence avec 200 points de compétence à distribuer. Les Doubles gagnent de l'expérience tout comme les chamans. S'il le désire, un chaman peut transférer un ou plusieurs Jets d'Amélioration à son Double.

LOCALISER & OBTENIR DES ESPRITS

Dans le monde des esprits, les esprits prennent la forme des objets ou des endroits ayant une importance particulière pour la rune dont ils découlent : des grottes souterraines pour les esprits de l'Obscurité, des forêts pour les esprits des Plantes, etc. La plupart habitent des endroits reculés, là où ils ne sont pas dérangés par les troubles magiques qui accompagnent les civilisations avancées ou par une foule d'autres types d'esprits, parfois hostiles. Bien souvent, le monde des esprits est un endroit de toute beauté mais dans le cas d'éléments ou créatures éphémères les lieux peuvent changer. Par exemple, les esprits des rivières se trouveront près des rivières et des cours d'eau mais n'importe où entre la source et l'embouchure.

Afin de localiser un esprit, le chaman doit voyager dans le monde des esprits et y chercher un spécimen adéquat. Dans certains cas, le chaman peut tomber sur l'esprit par accident ; dans d'autres, la demeure d'un esprit peut être un secret seulement connu par la tradition chamanique du chercheur. Une fois l'esprit localisé, le magicien peut tenter de le contrôler, soit par la négociation soit par la contrainte.

Négocier avec un Esprit

Avant de pouvoir traiter avec un esprit, celui-ci doit tout d'abord accepter de négocier et le suppliant doit être capable de communiquer avec lui. Ce dernier doit posséder au moins le rang de Fervent et réussir à entrer dans une transe rituelle. À l'inverse, le suppliant peut être rendu incorporel par le Double d'un chaman, ou l'esprit lui-même, pour que la négociation puisse se faire directement dans le monde des esprits. Une fois la communication établie, le suppliant doit demander l'aide de l'esprit pour accomplir une tâche simple en échange d'un service ; ou bien de former une alliance à long terme, dans ce cas là, le suppliant apprend le nom de l'esprit qu'il pourra invoquer en échange de propitiations régulières.

Ces négociations peuvent être déterminée à la discrétion du Maître de Jeu ou résolues avec un test d'opposition entre deux compétences

appropriées, telles que l'Influence du Suppliant contre la Persévérance de l'esprit. Une négociation qui échoue ne produit aucun autre effet. Par contre, un échec absolu peut provoquer la colère de l'esprit.

Lier un Esprit

Afin de capturer et de lier un esprit, le chaman doit pénétrer dans le monde des esprits (en utilisant les mêmes méthodes que pour la négociation) et engager un combat spirituel. S'il est capable de faire tomber les Points de Magie de l'esprit à zéro et que son POU n'excède pas la limite définie par sa compétence Contrainte Spirituelle, il peut alors l'enfermer dans un objet physique ; habituellement un objet ayant une signification ritualiste. Une fois possédé par un esprit, l'objet est appelé fétiche.

Les règles de Légende laissent les mains libres aux joueurs et aux Maîtres du Jeu pour déterminer comment obtenir des esprits dans leurs univers. Toutefois, certains éléments sont susceptibles de se retrouver dans la plupart des traditions animistes.

Les animistes obtiennent leurs esprits par l'intermédiaire d'un rituel entrepris en collaboration avec un chaman, afin de lier un esprit à un fétiche.

Dans le plan spirituel, le chaman part à la recherche d'un esprit approprié à l'animiste, le défait en combat spirituel et le lie ensuite à un fétiche préparé au préalable par le chaman et l'animiste. Pendant le voyage du chaman, l'animiste jeûne et médite, se purifiant en préparation du don de l'esprit. L'esprit lié compte dans la limite d'esprit du propriétaire, pas dans celle du chaman. Bien que rien n'empêche un non-chaman de tenter de rechercher et de lier un esprit de son propre chef, la tâche est périlleuse et la tentative sera mal vue par les autres membres de la communauté.

La personne qui obtient un esprit lié n'est pas nécessairement la personne qui a capturé l'esprit. Les chamans sont capables de localiser et de lier des esprits pour les autres membres de la tribu. Toutefois, une fois l'esprit transféré à une autre personne, celle-ci doit remplir tous les devoirs et les responsabilités qui le concernent ; ceci compte dans le nombre maximum d'esprits que la personne peut détenir à la fois.

En général, les chamans ne fourniront des fétiches qu'aux membres de la même tradition qu'eux ou alors en récompense de grands services ; de plus, ils ne captureront que des esprits amicaux associés



à leur culte. Le fétiche coûte au bénéficiaire un jet d'amélioration par point d'Intensité de l'esprit. Ce coût représente le temps et le développement personnel nécessaire à un adorateur pour se rendre digne d'un tel don. Le rituel prend habituellement une semaine et à la fin de cette période, le joueur devra déterminer aléatoirement les caractéristiques de l'esprit en fonction de son Intensité. Il est possible que l'esprit ainsi acquis puisse se révéler trop puissant pour être contrôlé par l'aventurier.

Les esprits avec une Intensité de 5 ou plus sont susceptibles d'avoir un POU de plus de 30 et une compétence de Combat Spectrale de 150% ou plus. Seuls les plus puissants Chamanes sont capables de vaincre un tel esprit, à moins que plusieurs chamanes n'unissent leurs efforts. Ce genre d'action devrait se faire en jeu plutôt qu'entre deux aventures.

Une fois lié au plan physique dans un fétiche, un esprit ne peut plus régénérer ses Points de Magie, ni percevoir le monde autour de lui. L'esprit attend donc tranquillement jusqu'à ce qu'il soit mis provisoirement en liberté ou que le fétiche soit brisé.

Le nombre maximum d'esprits qu'un magicien spirituel peut détenir dépend de son rang dans le culte :

- Disciple : 1
- Fervent : $\frac{1}{4}$ du CHA.
- Adorateur Spirituel/Voyant : $\frac{1}{2}$ du CHA.
- Chaman : $\frac{3}{4}$ du CHA.
- Grand Chaman : tout le CHA.

Si ce nombre est dépassé, le ou les esprits les plus forts se libèrent en premier et se vengent s'ils étaient opposés à l'enfermement.



La saga de Thorgeld

Thorgeld l'Intrépide a approché Quatre-Dents, le chaman du clan, et lui demande respectueusement son aide pour obtenir un peu de la magie du loup : dans ce cas-là, le trait « pister à l'odorat ». Un simple trait comme celui-ci exige seulement un Intensité de 1. Une bonne chose parce que la Contrainte Spirituelle de Thorgeld n'est que de 32%. Quatre-Dents accepte de l'aider ; le joueur de Thorgeld enlève donc un jet d'amélioration et donne en présent à Quatre-dents, une peau de loup qui a été traitée pour être utilisée comme tambour. Il décide que le fétiche sera un morceau poli de la mâchoire d'un loup que Thorgeld garde dans un sac à gris-gris accroché autour du cou. Le Maître du Jeu décide que plusieurs semaines se passent entre les sessions de jeu ; Thorgeld a donc amplement le temps de voyager vers le précipice sacré et d'entreprendre les purifications et les rituels nécessaires sous la direction de Quatre-Dents. Le chaman lie l'esprit du loup dans le fétiche et le dédie à Thorgeld, ainsi l'esprit compte dans la limite d'esprits liés de Thorgeld et non pas celle du chaman. Le joueur de Thorgeld détermine alors les caractéristiques de l'esprit. Il s'avère avoir un POU de 8 avec l'INT et le CHA d'un loup moyen.

Un aventurier peut « Améliorer » un esprit dans un fétiche en le remplaçant par un esprit plus puissant du même type : il doit pour ce faire payer la différence en jet d'Amélioration. Par exemple, un aventurier avec un fétiche contenant un esprit de la Nature d'Intensité 2 pourra le transformer en Esprit de la Nature d'Intensité 3 en payant 1 jet d'Amélioration. Il peut également remplacer l'esprit avec un esprit du même type et de la même Intensité, s'il le souhaite et s'il peut persuader un chaman d'accomplir le rituel.

Rappelez-vous, les chamanes ne sont pas des usines à objets magiques. Dans leur communauté, ils font office à la fois de prêtre, de médecin, d'enseignant, d'homme de droit et de gardien spirituel ; ces fonctions occupent l'essentiel de leur emploi du temps. Leur prestige serait sérieusement écorné s'ils se désintéressaient de leurs tâches habituelles pour créer des fétiches à la chaîne. La plupart des membres de leur communauté peuvent gagner un fétiche durant un rituel de passage à l'âge adulte ou bien lors d'autres rites de passage, mais les chamanes ont des choses plus importantes à faire que de fournir des objets magiques aux aventuriers errants.

UTILISATION DES FÉTICHES

Les esprits enfermés dans un fétiche sont liés au plan matériel. Tant qu'il est contenu dans un fétiche, l'esprit ne peut pas être endommagé par une magie hostile, par d'autres esprits ou se libérer de ses liens – s'il est emprisonné contre sa volonté. De même, tant qu'il est contenu dans le fétiche, nul ne peut avoir accès au pouvoir magique bénéfique de l'esprit.

Un esprit lié doit être libéré de son fétiche pour utiliser sa capacité. Libérer l'esprit ne prend qu'une seule Action de Combat et ne coûte aucun point de magie ; l'action réussit automatiquement, sans nécessiter de test de compétence. Par contre, commander un esprit libéré est plus difficile. C'est une action gratuite mais le détenteur doit cependant réussir un test de Contrainte Spirituelle pour s'assurer que l'esprit a compris les instructions et qu'il peut les suivre. Chaque tentative coûte d'un Point de Magie. Le Point de Magie est dépensé quel que soit le résultat du test de compétence.

Un succès critique lors du test pour commander un esprit signifie que la tentative ne coûte aucun point de magie. Un test raté, lui, signifie que le magicien spirituel doit attendre jusqu'à sa prochaine Action de Combat pour essayer de nouveau. Quand l'esprit est sous le contrôle de son propriétaire, il obéira aux ordres de son mieux, mais si le propriétaire souhaite lui faire accomplir une nouvelle action différente, il devra faire un nouveau test de Contrainte Spirituelle. Il existe toujours une possibilité de perdre le contrôle de l'esprit ; plus l'esprit est puissant, plus il deviendra dangereux si le propriétaire perd le contrôle.

Si le test échoue, des esprits malicieux peuvent agir contre les intérêts de leur détenteur. Les échecs absolus brisent les liens qui retiennent l'esprit dans le fétiche ; l'esprit retourne dans le monde des esprits ou peut potentiellement se retourner contre le personnage.

Une fois libéré, l'esprit se manifeste sous la forme d'une aura fantomatique qui englobe son détenteur. Elle n'est directement observable que par ceux qui ont invoqué leur compétence Détection Spirituelle ou qui peuvent voir la magie. Une fois hors du fétiche, l'esprit devient vulnérable aux attaques

magiques ou à l'attention d'autres esprits.

Une action libre est une action qui peut être effectuée en même temps qu'une autre Action de Combat normale. En règle générale, une seule action libre peut être effectuée en même temps qu'une autre Action. Par conséquent, un magicien spirituel peut dépenser 1 Action de combat pour libérer un esprit et pendant cette même action, essayer de commander l'esprit avec son action libre. En général, c'est d'ailleurs la procédure à suivre, car un esprit libéré, s'il n'est pas commandé, peut agir comme bon lui semble. Si l'esprit est hostile, comme un esprit Blasphème par exemple, il risque d'attaquer immédiatement le propriétaire du fétiche.

Si le POU de l'esprit est supérieur à la limite définie par la compétence Contrainte Spirituelle du personnage, toute tentative pour commander à l'esprit est vouée à l'échec.



Les esprits peuvent se déplacer sur une distance égale, en mètres, au POU de leur détenteur. Le rappel d'un esprit dans son fétiche est automatique.

Commander à un esprit contrôlé de revenir dans son fétiche réussit automatiquement et ne coûte aucun point de magie : c'est l'un des effets du rituel de lien. Toutefois, si le propriétaire n'a pas le contrôle de l'esprit, il devra réussir un test de Commandement pour l'obliger à rentrer dans son fétiche. Compte tenu du risque potentiel des esprits non contrôlés, il n'est pas surprenant que les chamans fournissent seulement des esprits amicaux et faciles à contrôler à leurs disciples.

La plus grande force des esprits réside dans le

fait que leurs effets persistent, c'est à dire qu'ils durent tout le temps que l'esprit est hors de son fétiche. Grâce à cela, les magiciens spirituels sont de redoutables ennemis. Ces esprits sont toutefois vulnérables aux sorts Bannir, Blocage Mental et toute autre forme de dommages magiques. Une fois dissipé ou détruit, l'esprit est perdu jusqu'à ce qu'un remplaçant soit invoqué. La plupart des pratiquants chamans gardent donc leurs esprits en sécurité dans des fétiches jusqu'au moment propice où ils vont les utiliser.

Qu'est-ce qu'un Fétiche ?

Un fétiche est un symbole rituel physique, généralement portable, qui représente un pouvoir magique. Toutes sortes d'objets peuvent devenir des fétiches pouvant contenir un esprit mais parmi les tribus primitives, les fétiches sont fabriqués à partir d'un objet associé à l'esprit. Par exemple, un fétiche contenant l'esprit d'un tigre peut être un collier orné de dents de tigres ; le fétiche d'un ancêtre peut être taillé dans un os provenant du squelette de ce dernier. Les fétiches sont jalousement gardés par leurs détenteurs et il est considéré comme tabou de toucher le fétiche d'un chaman à moins d'y être invité.

10

Un esprit lié est pris au piège dans le monde des mortels et il est incapable de régénérer ses Points de Magie. Pourtant, pour lier un esprit, le chaman doit le vaincre en combat spirituel en le réduisant à zéro Points de Magie. Cela rend le lien direct d'un esprit agressif comme un esprit Fléau plutôt inutile. Pour cette raison, n'importe quel chaman désireux de lier un tel esprit pour une utilisation ultérieure doit trouver un moyen de permettre à l'esprit de régénérer tout ou partie de ses Points de Magie. Bien sûr, comme stipulé auparavant, un chaman n'a pas systématiquement besoin de lier un esprit à un fétiche. Il est possible de vaincre un esprit en combat pour le contraindre ensuite à rendre un seul et unique service dans le futur. L'esprit restera alors sur le plan des esprits où il pourra récupérer ses Points de Magie. Au moment propice, le magicien pourra invoquer l'esprit comme s'il s'agissait d'un esprit allié et celui-ci devra, si possible, rendre le service demandé. Que cet esprit « *lié par un service futur* », soit comptabilisé ou non dans le nombre maximum d'esprits liés du chaman (voir Lier un Esprit) dépend de l'univers de campagne.

Cela dit, le MJ pourrait autoriser le chaman à transférer ses propres Points de Magie à l'esprit lié qu'il contrôle, à l'aide d'un rituel approprié et d'un jet de Contrainte Spirituelle. Les points de magie sont transférés au rythme d'un par heure. Cela signifie que le chaman peut « recharger » son esprit lié en Points de Magie dans le cadre d'un rituel long et complexe. Selon l'univers de jeu Le MJ peut également exiger que d'autres types de sacrifices soient effectués en même temps. Une Échec absolu libérera probablement l'esprit par accident.

Il existe également divers autres moyens pour reconstituer la réserve magique d'un esprit lié. Un futur supplément, « Blood Magic », détaillera des méthodes telles que l'Avulsion (le meurtre et la récolte de la force vitale d'une créature). Le MJ devrait explorer les possibilités créatives et les implications des différentes méthodes. Pensez à ce qu'un chaman doit ressentir s'il permet à un esprit de maladie d'absorber ses propres Points de Magie...

Un fétiche créé par un magicien spirituel ne peut être utilisé qu'avec la compétence Contrainte Spirituelle. Si quelqu'un entre en possession d'un fétiche, mais ne possède pas la compétence, il ne sera pas en mesure de l'utiliser. Cependant, il peut toujours prendre le risque de briser le fétiche, en espérant que l'esprit lui sera reconnaissant. Le MJ peut éventuellement autoriser un personnage à libérer un esprit d'un fétiche en dépensant 1 Point de Magie. Naturellement, cela ne donnera aucun contrôle sur l'esprit mais les amateurs des histoires de Sinbad le Marin trouveront sûrement le moyen d'appliquer ingénieusement cette règle.

Au fil du temps, un esprit imprègnera le fétiche où il réside. Ainsi, une dent d'ours contenant un esprit-ours pourra prendre une odeur musquée, un fétiche contenant un Esprit Blasphème ou de maladie pourra émettre des miasmes provoquant des symptômes mineurs et rendant le port d'un tel fétiche désagréable. D'un autre côté, une pierre où repose un Esprit de Salamandre sera chaude au toucher, ce qui peut occasionnellement être utile.

Briser un fétiche libère immédiatement l'esprit qu'il contient et lui permet de revenir dans le plan de des esprits. Un esprit libéré pourra tenter de fuir vers son plan d'origine ou, s'il est hostile, pourra tenter d'attaquer le propriétaire qui l'a emprisonné. Les chamans malveillants piègent parfois certains lieux avec des fétiches se brisant facilement et

contenant des esprits dangereux.

Les effets visuels de l'utilisation d'un fétiche varient en fonction de l'univers de jeu. Dans un décor pseudo-historique, les effets des esprits seront invisibles à l'œil nu, alors dans une campagne fantastique épique, la silhouette d'un loup hargneux pourrait entourer le magicien.

La saga de Thorgeld

Réalisant qu'il risque de perdre la piste de l'étranger responsable de la mort de sa famille, Thorgeld lève son fétiche dans les airs et demande l'aide de l'esprit. Il dépense une Action de Combat et 1 Point de Magie, puis il tente d'utiliser sa compétence de Contrainte Spirituelle, égale à 32%. L'esprit est libéré, mais le jet de compétence échoue. Le joueur de Thorgeld ôte donc 1 PM et Thorgeld se rend compte qu'il n'a pas réussi à contrôler l'esprit. Comme il n'a pas utilisé sa compétence Détection des Esprits, il ne peut pas voir l'esprit, mais au moins il ne semble pas être attaqué. Ne sachant pas quoi faire, il passe une autre Action de Combat à essayer de le contrôler, enlève un autre point de magie et échoue de nouveau à son test. Réalisant que l'affaire peut mal se terminer, le joueur de Thorgeld spécifie qu'il va « prendre 10 fois plus de temps que la normale » pour obtenir +60% de bonus (voir livre de base de Légende). Normalement, il faut une action libre pour tenter le test, mais comme un aventurier ne peut avoir qu'une action gratuite pour chaque Action de Combat, il faut que Thorgeld maintienne sa concentration pendant 10 Actions de Combat. Fermant les yeux, il se remémore les leçons que Quatre-Dents lui a enseigné, puis il réussit son test. Quand il ouvre à nouveau les yeux, il se rend compte qu'il peut presque sentir l'odeur de sa proie. La chasse continue ! Alors qu'il court, il ne remarque pas que le lac à proximité reflète l'image, non pas de sa propre personne, mais d'un loup....

LE COMBAT SPIRITUEL

Les Combats Spirituels ne se produisent que sur le plan des esprits et exige que tous les participants s'y trouvent. Comme leur âme est liée à leur corps, les êtres mortels ne peuvent pas naturellement entrer dans le monde des esprits sans aide ; ils sont de ce fait immunisés contre les attaques spirituelles. De même les esprits qui sont enfermés dans un fétiche physique sont liés au monde réel et isolés du monde

spirituel.

Toutefois, certains esprits tels ceux de maladie, d'animaux prédateurs et de morts malveillants ont la capacité de Désincarner l'âme d'une créature corporelle. Ils arrachent littéralement l'esprit mortel hors de son corps pour le placer dans le monde spirituel, le rendant ainsi vulnérable au combat spirituel. Certains mortels tels les chamans peuvent aussi apprendre à se Désincarner et les Grands Chamans peuvent même entraîner avec lui dans le monde spirituel celles d'autres personnes. Bien entendu, il existe d'autres méthodes. Certains narcotiques ou plantes rares sont réputés pour être capables de séparer l'âme du corps et il existe aussi des sorts qui peuvent recopier cet effet grâce à la magie.

Rencontrer un esprit dans le monde spirituel ne signifie pas nécessairement que le combat est inévitable. La plupart des rencontres, même celles avec des esprits ayant arrachés l'âme d'un mortel, peuvent être pacifiques, mutuellement bénéfiques ou informatives. Si par contre l'esprit est hostile, alors un combat s'ensuit. Les âmes qui ne possèdent pas la compétence Détection des Esprits ou une magie capable de les faire sortir du monde spirituel ne peuvent pas s'enfuir d'un combat spirituel.

Le combat spirituel fonctionne de la même manière que le combat physique, excepté que les attributs sont calculés en utilisant des caractéristiques différentes parce qu'aucun corps physique n'est présent dans le monde des esprits. Les attributs spirituels d'un esprit ou d'une âme incorporelle sont calculés de la façon suivante :

Les **Actions de Combat** sont déterminées en faisant la moyenne de l'INT et du POU, au lieu de la moyenne de l'INT et de la DEX.

Le **Rang d'Action** est calculé en faisant la moyenne de l'INT et du CHA, au lieu de la moyenne de l'INT et de la DEX.

Les **Points de Magie** sont calculés normalement mais sont utilisés comme Points de Vie par les esprits et les âmes.

Les **Dommages Spirituels** sont basés sur la valeur de la compétence Combat Spectral d'un esprit ou la compétence Contrainte Spirituelle d'une âme ; voir table des Dommages Spirituels. Un Aventurier incorporel qui ne possède pas la compétence Contrainte Spirituelle utilise à la place la valeur de



sa Persévérance divisée par deux sur cette table.

Déroulement du combat

Le combat spirituel se déroule comme le combat normal. On détermine l'initiative et le personnage ou l'esprit avec le plus grand Rang d'Action agit en premier, le second plus grand Rang d'Action agit en second et ainsi de suite. Un combat spirituel peut très bien se dérouler en même temps qu'un combat physique en utilisant le même décompte de Rang d'Action.

Au lieu d'armes, la plupart des esprits utilisent la compétence Combat Spectral dans un combat spirituel. Les magiciens spirituels leur opposent la compétence Contrainte Spirituelle, tandis que les personnes non initiées à la Magie Spirituelle utilisent la moitié du score de leur compétence Persévérance. Les attaques sont accomplies avec des tests d'opposition entre l'attaquant et le défenseur et impliquent les compétences appropriées.

Si l'attaquant remporte le test d'opposition, il inflige un nombre de dommages égal à ses Dommages Spirituels aux Points de Magie du défenseur. Si au contraire le défenseur en sort vainqueur, il ne subit aucun dommage.

Si le défenseur est à cours d'Action de Combat pour se défendre, il est ouvert à une attaque et l'attaquant peut effectuer une attaque non opposée. Un personnage engagé dans un combat spirituel peut décider de lancer un sort au lieu d'exécuter une attaque.

Le combat se poursuit jusqu'à ce que les Points de Magie de l'un des combattants soient réduits à zéro. À ce moment, le perdant peut être **Possédé** (s'il est mortel), **Capturé** (s'il est un esprit), **Exorcisé** (s'il possède un mortel) ou encore **Dispersé** (détruit). Si l'esprit dispersé était celui d'un mortel sous forme incorporelle, son corps physique meurt lorsque son âme est détruite. Certains esprits peuvent récupérer d'une dispersion s'ils ont la caractéristique **Récurrent**.

Les Grands-Chamans peuvent désincarner les êtres corporels en dépensant un Point de Magie et en réussissant un test d'Opposition entre leur Détection Spirituelle et la Persévérance de la cible (en tant qu'Action de Combat). La cible doit être à portée (POU du chaman en mètres). Les esprits

utilisant la compétence Désincarner ou Rendre Incorporel, font de même : ils dépensent un Point de Magie et utilisent une Action de combat pour désincarner un être corporel dont ils peuvent percevoir l'âme et qui se trouve à moins de leur POU en mètres.

Naturellement, ils peuvent réessayer tant qu'il leur reste des Points de Magie, mais si la cible résiste avec un succès critique, alors il est raisonnable de supposer que la cible est immunisée aux tentatives de Désincarnation du chaman ou de cet esprit pendant au moins une semaine. Comme la Désincarnation est une capacité très puissante, le MJ peut décider d'augmenter le coût d'un Point de Magie à chaque nouvelle tentative sur la même cible. Ainsi, la première tentative de Désincarnation coûterait 1 Point de Magie, la seconde en coûterait deux, la troisième trois et ainsi de suite.

Une fois que les participants sont sur le plan spirituel, le combat peut se poursuivre jusqu'à ce qu'un des côtés soit réduit à zéro Point de Magie. Le gagnant n'est pas obligé d'éradiquer le perdant et il est important de se rappeler qu'un Combat Spirituel peut représenter n'importe quel genre de conflit, d'une bataille d'egos à une compétition artistique : ce n'est pas toujours un combat sans quartier.

COMBAT SPIRITUEL ET ESPRITS LIÉS

Comme les Combats Spirituels se déroulent sur le plan spirituel et qu'un fétiche (ou tout autre objet de lien) lie un esprit au plan ordinaire, il s'ensuit logiquement qu'un esprit lié à un fétiche ne peut pas attaquer un adversaire dans le plan spirituel. Un magicien spirituel qui souhaite utiliser un esprit de Malédiction, de Maladie ou Fléau de cette façon doit donc au préalable libérer l'esprit en brisant son fétiche. Bien sûr, la rupture du fétiche libère aussi l'esprit du contrôle du magicien et rien n'empêche l'esprit de se retourner contre son « libérateur » !

Généralement, la procédure suit le déroulement suivant : le magicien pointe le fétiche vers la victime et promet de rendre à l'esprit sa liberté si celui-ci attaque la cible. Habituellement, l'esprit donnera son accord : premièrement parce qu'il est dans sa nature d'attaquer et de posséder les êtres corporels et deuxièmement parce que le magicien qui l'a lié est souvent plus puissant que lui. Toutefois, si le magicien est plus faible que l'esprit, celui-ci pourrait

fort bien s'en prendre à lui ! On comprend mieux pourquoi les chamans sont réticents à fournir ce type d'esprits aux fidèles de leur tradition...

En termes de jeu, on suppose que l'esprit avec un POU inférieur au magicien attaquera la cible visée. Optionnellement, demandez un test de Contrainte Spirituelle opposée à la compétence de Combat Spectral de l'esprit. Si le magicien ne l'emporte pas, l'esprit le quitte, tout simplement. Si le magicien fait une Maladresse, ou s'il échoue alors que l'esprit réussit et que l'esprit a plus de POU que le magicien, l'esprit se retournera contre lui.

En général, un magicien ne lie pas un esprit agressif, comme un esprit de fléau, à un fétiche tant les risques sont élevés et le fétiche désagréable à manipuler. Au lieu de cela, si le magicien veut envoyer un tel esprit contre un ennemi, il voyagera habituellement dans le plan spirituel pour battre l'esprit approprié et le contraindre à lui rendre un service. Pour identifier la cible, une de ses possessions, voire une partie de son corps sera brûlée ou consommée. Une fois que l'esprit aura retrouvé ses Points de magie, il voyagera jusqu'à la cible et l'attaquera. Autre variante, le chaman pourra commander à l'esprit défait d'effectuer un service à l'avenir. Un tel esprit agira comme un contact spirituel qui, une fois invoqué, apparaîtra dans 1d6 minutes et attaquera l'adversaire, sous réserve d'une réussite à un test de Détection Spirituelle.

Les chamans les plus redoutés appartiennent donc aux traditions révérent les esprits fléaux et de maladie ; ils peuvent s'allier à ces esprits et les amener à attaquer les cibles qu'ils désignent. Une fois la cible tuée, l'allié retournera vers le chaman, avide de nouvelles victimes.

DESCRIPTION DU COMBAT SPIRITUEL

Si le combat spirituel se passe sur le plan des esprits, que peut-on voir d'un tel combat sur le plan ordinaire ? La réponse à cette question dépend de la compétence Détection Spirituelle de la victime. Quelqu'un sans la compétence n'a aucun moyen de contrôler son corps physique alors qu'il est sur le plan des esprits : s'il est attaqué, il pourra présenter des symptômes de l'attaque. Par exemple, Quelqu'un qui est attaqué par un esprit de maladie pourrait avoir de la fièvre ou des sueurs froides ou être pris de vomissements. Quelqu'un avec une formation en Détection Spirituelle pourra, contrôler suffisamment son corps pour ne montrer que quelques signes de l'attaque. Enfin, un chaman avec un Double sera en mesure de

s'asseoir tranquillement et rester impassible alors que le combat spirituel fait rage.

Dans les campagnes avec beaucoup de combats spirituels, il peut être intéressant de savoir comment les combats se produisent et s'il est possible pour un des côtés de fuir. De manière générale, si un magicien spirituel est à la recherche d'un esprit à lier, il devra le chasser, en se faufilant assez près pour pouvoir l'attaquer. Les esprits naturels, comme les êtres corporels désincarnés, pourront attaquer n'importe qui dans un rayon égal à leur POU en mètres. Un combat spirituel mime les combats « matériels » : deux adversaires proches sembleront engagés dans un furieux corps-à-corps alors que des combattants éloignées paraîtront envoyer des projectiles. Les Manœuvres de Combat peuvent être utilisées, bien que la plupart soient inappropriées. La Manœuvre (ou action) « Changer la Distance » peut servir à se dégager et à fuir. Si le fuyard possède plus de POU que son rival, il pourra fuir automatiquement. Sinon, l'adversaire sera en mesure de le poursuivre. Comme règle par défaut, tous les esprits voyagent à une vitesse égale à leur POU en mètre sur le plan spirituel. Ceux qui n'ont aucune compétence de Détection Spirituelle sont pratiquement pris au piège sur le plan des esprits, car s'ils peuvent se déplacer, ils ne pourront pas suivre une direction précise. De plus, ils ne peuvent utiliser que la moitié de leur compétence Persévérance pour se défendre lors d'un Combat Spirituel et sont également incapables d'obtenir des Manœuvres de Combat.

Les personnages qui ont dédié une grande quantité de leur POU (à un culte par exemple) peuvent être très vulnérables lors d'un Combat Spirituel. Éventuellement, le MJ peut décider que le coût nécessaire pour désincarner un personnage est égal à un Point de Magie plus un Point de Magie pour chaque point de POU dédié de la cible. Un esprit qui souhaite désincarner un personnage avec 4 points de POU dédié devra donc dépenser 5 Point de Magie pour tenter l'expérience. Cela représente la difficulté de transférer l'élément dédié de l'âme d'une personne vers le plan spirituel. Désincarner un personnage avec une grande quantité de POU dédié peut également attirer l'attention des gardiens spirituels chargés de protéger les fidèles.



POSSESSION ET EXORCISME

Une créature possédée est une créature dont le contrôle du corps physique a été usurpé par une autre esprit ou âme. Normalement, cela se produit quand elle a perdu un combat spirituel et que le vainqueur s'est enroulé autour de l'âme du perdant pour rejoindre son corps physique dans le monde réel. Il existe deux formes de possession : **Dominante** et **Cachée**.

La possession Dominante se produit lorsque l'entité qui possède prend entièrement le contrôle du corps de la victime. Celle-ci est consciente qu'elle a perdu le contrôle de son corps mais elle est sans défense et incapable de s'y opposer. L'entité dominante n'a pas accès aux souvenirs, ni aux compétences ou à la magie, mais elle y substitue les siens.

Détecter une possession Dominante nécessite une réussite à un test non opposé de Perception si elle est détectée par la magie, ou de Détection Spirituelle.

La possession Cachée se produit lorsqu'un esprit vient se cacher dans le corps du possédé pour en profiter comme un parasite. La victime garde le contrôle de son corps et n'est pas consciente de la possession, à moins que l'esprit ne choisisse de l'informer de sa présence. Certains esprits prennent le contrôle du corps la nuit quand leur hôte est endormi et gardent ainsi le secret de leur présence – à l'exception d'une inévitable fatigue physique et de vagues cauchemars. Un esprit de la maladie ou de malédiction infectant une créature en infligeant une faiblesse extrême constitue un autre exemple de possession cachée. Aucune magie ne peut dissiper les effets tant que le responsable n'est pas exorcisé.

Détecter une possession cachée nécessite une réussite à un test d'opposition de Perception, si elle est détectée par la magie, ou de Détection Spirituelle contre la compétence Discrétion de l'esprit.

Aucune créature ne peut se purger d'une entité qui la possède. Elle peut qu'être exorcisée par une autre personne ayant vaincu le possesseur dans un combat spirituel ou qui a réussi à jeter un sort d'expulsion spécifique. Si le corps physique d'une créature possédée a été détruit en son absence, alors l'âme meurt quand l'esprit est exorcisé. Les esprits se contentent de retourner dans le monde des esprits.

Une âme ou un esprit possesseur peuvent abandonner la possession de leur plein gré et à tout instant – à moins qu'il ou elle n'ait été enfermée par malice dans le corps en question.

Un esprit possédant un corps est pris au piège sur le plan ordinaire et ne peut donc pas régénérer ses Points de magie. C'est pourquoi les esprits ont tendance à posséder les personnes déjà affaiblies et ne pouvant pas se défendre de façon adéquate, car cela minimise les risques de perte de Points de magie. Comme tout prédateur, un esprit a tendance à ne pas attaquer les victimes en bonne santé ou dangereuses. Si le MJ le souhaite, les esprits peuvent être en mesure de régénérer leurs points de magie pendant une Possession en vampirisant la force de vie de l'hôte, régénérant ainsi leurs Points de magie à un rythme plus lent que la normale, par exemple 1 point de magie toutes les 10 heures. Une personne dont tout le POU est dédié à une autre entité ne pourra pas être vampirisée de cette façon.

Exorciser les esprits qui possèdent les fidèles fait partie des principaux devoirs d'un chaman. La technique la plus courante consiste à utiliser Détection Spirituel pour trouver l'esprit dans le corps du possédé. À ce moment, un Grand-Chaman peut utiliser sa capacité de Détection Spirituel pour désincarner l'esprit et lui-même ou son Double, afin d'initier un combat sur le plan spirituel. Un chaman débutant devra compter sur son Double pour désincarner l'esprit. Dans les deux cas, c'est généralement le Double qui affronte l'esprit, laissant le chaman libre d'effectuer des actions physiques pour assister son alter-ego : soigner, jouer du tambour, chanter, danser, brûler des herbes pour « endormir » l'esprit... L'esprit possesseur, une fois désincarné, il peut tenter de fuir si le chaman ou son Double semble clairement le surclasser. Au chaman de décider s'il souhaite poursuivre l'esprit ou non !

Domination Spirituelle - Règle Optionnelle

L'âme d'une victime possédée peut parfois se défendre contre l'esprit qui la domine et regagner, de façon temporaire, le contrôle de son propre corps avant que la possession ne soit rétablie. Dans les campagnes qui se prêtent à de telles circonstances, le combat spirituel est permis dans le monde réel mais seulement si les deux esprits occupent le même corps ou fétiche.

LES TYPES D'ESPRITS Intensité

Il existe plusieurs types d'esprits. Ces derniers ont un pouvoir qui varie, du simple lutin jusqu'aux Grands Esprits représentés par les vents des tempêtes saisonnières, les épidémies, les rivières turbulentes, les feux de forêts terrifiants et les gigantesques montagnes.

- Un esprit peut être l'incarnation d'une rune ou d'un effet magique ou naturel abstrait.
- Un esprit peut être une collection d'âmes d'une espèce de plante ou animale.
- Un esprit peut être l'âme vénérée d'un ancêtre défunt.
- Un esprit peut être le vestige vengeur d'une créature morte.

Tous les esprits sont conscients, bien que leur degré de conscience et de volonté soit largement dicté par la nature de l'esprit. Par exemple, les esprits des ancêtres ont l'intelligence et la cohérence de leur forme mortelle mais des esprits de la nature se présentent et se comportent d'une manière qui reflète leur origine. Les chamans sont capables de communiquer avec les esprits et d'interpréter leurs moyens de communication parfois incohérents grâce à leur entraînement et à leur exposition au monde des esprits.

Définition des Esprits

Les esprits diffèrent autant les uns des autres que les grains de sable d'un désert. La magie spirituelle permet aux praticiens d'approcher les esprits de deux manières différentes: comme des êtres avec lesquels on peut communiquer et comme des entités pouvant être liés en servitude. L'interaction la plus fréquente d'un chaman avec les esprits se fera par l'utilisation de la compétence Détection des Esprits pour communiquer avec eux. À cet égard, les esprits sont des personnages non joueurs avec lesquels on peut interagir au cours des sessions de jeu. La Contrainte Spirituelle est la compétence utilisée pour persuader ou forcer un esprit à accomplir un service ou bien pour se protéger contre les mauvais esprits. Les esprits sont plus ou moins faciles à lier, selon leur Intensité et leur Attitude envers le magicien spirituel.

L'intensité fait partie des attributs des esprits. Quand il s'agit de Magie Spirituelle, l'Intensité d'un esprit détermine les faveurs qu'un esprit peut octroyer et la difficulté à le dominer. Plus grand est le POU d'un esprit, plus son Intensité sera grande. L'intensité d'un esprit peut être calculée à partir du tableau ci-dessous.

Tableau d Intensité des Esprits

Intensité	POU	Gamme de POU	POU moyen
1	1D6+6	7-12	10
2	1D6+12	13-18	16
3	1D6+18	19-24	22
+1	+6	+6	+6

Vous n'avez pas toujours besoin de connaître l'Intensité d'un esprit pour déterminer l'ampleur de ses effets, mais l'attribut est toujours là et il est également utilisé pour mesurer combien il «coûte» de lier cet esprit.

Il s'agit ici simplement d'un système par défaut couvrant la plupart des cas normaux. Des exceptions sont toujours possible.

Attitude

Chaque esprit aura une attitude particulière à l'égard des chamans qui s'en approcheront. Certains seront **amicaux**, d'autres **neutres** et enfin quelques-uns **hostiles**. Les esprits appartenant à la tradition du chaman seront probablement amicaux. Les esprits neutres comprennent aussi bien ceux qui appartiennent à des traditions qui ne sont pas hostiles au chaman que ceux n'appartenant à aucune tradition. Les esprits hostiles appartiennent à des traditions antagonistes en raison de leurs origines, d'oppositions mythiques, runiques ou élémentaires. Par exemple, les esprits de Malédiction sont hostiles à presque toutes les traditions non-chaotiques, tandis qu'une tradition basée sur les esprits-loups sera en mauvais termes avec la plupart des esprits des animaux qui sont les proies habituelles des loups. L'attitude d'un esprit affecte sa réaction lorsqu'un magicien l'approche ou lorsqu'il est lié et indique ce qu'il pourrait faire si jamais il échappe à son lien.



Pouvoirs des Esprits

Un magicien spirituel peut utiliser les pouvoirs d'un esprit de quatre façons. Le moyen le plus simple et le plus sûr est l'**Augmentation**, fournie notamment par les esprits de la nature et les esprits gardiens. L'esprit renforce l'âme du magicien et lui octroie un avantage : dans ce cas de figure, il est facile de renvoyer l'esprit dans son fétiche. Les esprits élémentaires exigent cependant une **Incarnation**, plus dangereuse. Enfin, les esprits des ancêtres prennent le contrôle total du magicien via une **Possession**. Le magicien est alors dépendant de la bonne volonté de l'esprit, qui peut tout à fait décider de prolonger son séjour dans le monde des mortels... Enfin, certains esprits, comme les esprits de Malédiction et de maladie, sont **libérés** pour attaquer une victime. Le danger de cet acte est que si le magicien est faible, l'esprit peut se retourner contre lui à la place.

Créer des Esprits

La plupart des esprits cités ici sont des exemples parmi une infinité de possibilités. Afin de faciliter la création d'esprits uniques, utilisez les règles suivantes :

- Un esprit fournit habituellement un seul avantage qui peut prendre la forme d'une connaissance, d'une augmentation d'attribut (pas de caractéristique), d'une prouesse, d'une domination d'une espèce particulière, ou provoque une affliction avec un effet préjudiciable.
- Quel que soit l'avantage, celui-ci doit être permanent – fonctionnant tout le temps. L'effet doit être équilibré en fonction des autres esprits, de la Magie Divine et de la Sorcellerie.
- L'Ampleur de l'avantage de l'esprit est toujours proportionnelle à son POU. Comme les esprits ont un POU variable, vous pouvez obtenir des versions plus faibles chez tous les types d'esprits
- Tous les esprits possèdent un score de compétence Combat Spectral égal à leur POU x5% et un score de Persévérance égal à leur POU x4%.

Les esprits qui attaquent les mortels en les rendant incorporels ont un score de compétence Désincarnation égal à leur POU x5% ; les esprits cachés possèdent leur victime avec un score de

compétence Discretion égal à leur POU x4%.

D'autres esprits peuvent avoir des valeurs beaucoup plus élevées dans ces compétences. Le MJ peut accorder à des esprits plus puissants d'autres compétences, telles que Magie Commune, Influence ou Perspicacité. Les compétences avec INT, POU ou CHA comme base sont souvent les plus appropriées. Une règle pratique est de considérer que la valeur de ces compétences devrait se situer entre POUx3% et POUx5%.

LE BESTIAIRE DES ESPRITS

Les esprits suivants ne représentent qu'une petite fraction des habitants complexes et intéressants du monde des esprits. Certaines de ces descriptions ne sont que des extensions ou des informations supplémentaires sur les esprits du livre de règles de base, d'autres sont nouvelles et présentent des esprits plus inhabituels. Ils sont présentés par ordre alphabétique pour faciliter la consultation.

Esprit d'Accouchement

Les esprits d'accouchement, ou esprits de Naissance, sont des types très particulier de créatures spectrales liés aux runes de la Fertilité et de l'Harmonie. Ils procurent une grande aide lors de l'acte risqué de l'accouchement, aidant à apaiser les douleurs de la mère et à calmer l'enfant.

Ces esprits apportent aussi une certaine forme de bénédiction pour l'enfant nouveau-né, souvent sous la forme d'un bonus égal à l'Intensité de l'esprit à une des Caractéristiques de l'enfant. Ce don a souvent une manifestation physique comme une marque de naissance, des yeux de couleurs inhabituels ou quelque chose de similaire.

Le chaman doit persuader ces esprits de l'aider, souvent en échange d'une compensation sur le monde matériel. Ceci peut être simulé, si nécessaire, par un test d'Opposition entre l'Influence du chaman et la Persévérance de l'esprit.

Les Maîtres de jeu souhaiteront peut-être introduire d'autres types d'esprits d'accouchement qui procureront des capacités inhabituelles à un enfant nouveau-né, comme la seconde vue, la



capacité de communiquer avec certains animaux, le fait d'être « Touché par les Runes » et ainsi de suite. Ces esprits d'accouchement particulier devraient être au moins d'Intensité 3.

Les caractéristiques des esprits d'Accouchement sont : Intensité pour l'INT et le CHA et un POU égal à l'Intensité D6.

Vous trouverez ci-dessous un exemple d'esprit d'accouchement.

L'AMIE DES SAGES-FEMMES

Elle se manifeste sous l'apparence d'une vieille dame souriante aux yeux violet étincelants.

Esprit d'Accouchement d'Intensité 3, INT 6, POU 20, CHA 14, AC 2, RA 7, 1d10 points de dégâts Spirituel

Compétences : Combat Spectral (gifle spectrale) 100%, Persévérance 80%

Si un chaman parvient à convaincre l'amie des sages-femmes de bénir un bébé sur le territoire d'origine de son clan, celle-ci accordera un bonus de +3 à une des caractéristiques physiques de l'enfant. Elle demandera en échange un service de trois jours au chaman.

Esprits des Ancêtres

Les esprits des ancêtres sont les âmes des membres

défunts d'une famille. Ils résident sur le plan des Esprits après leurs décès, plutôt que de rejoindre une divinité dans le plan Divin ou d'atteindre l'état de pureté philosophique dans le Monde de l'Essence. Ils restent sur le plan des esprits à proximité de leurs terres tribales du monde ordinaire, pour aider leur ancien clan et les membres de leur famille. Les Ancêtres sont souvent les premiers conseillers d'un chef de clan ou de famille ; le plus souvent, c'est le chaman local qui sert alors d'intermédiaire. Tandis que les dieux peuvent être inconstants et cruels, les ancêtres sont souvent beaucoup plus abordables, pour peu que leurs descendants les honorent et les respectent. En vénérant ses ancêtres, un adorateur espère émuler leur grandeur et leurs actes, dans l'espoir de devenir un ancêtre lui-même. Il pourra ainsi surveiller, instruire et protéger son clan, leur rappelant les traditions et les rituels qui ont fait la force du clan pendant des siècles. Cela fait du culte des ancêtres, quelque chose à définir pendant le jeu et à utiliser comme toile de fond qui permettra de définir l'approche du chaman avec le reste du monde des esprits.

Les esprits des ancêtres sont tout aussi complexes et variables que n'importe quel humain. Ils auront leur propre personnalité, avec son lot d'aversion et d'opinions propres. Souvent, leur personnalité est plus rigide et inflexible que celle d'un mortel en raison de centaines d'années passées sur le plan spirituel. Ils peuvent être sages et bien informés sur les affaires du clan, mais peuvent être aussi conservateurs et se souvenir d'anciennes rancunes de peu d'intérêt pour le monde actuel.

Les esprits ancestraux sont une source de connaissance. Ils possèdent des compétences auxquelles ils ont excellé quand ils étaient en vie et qui constituent les fondements de leur vénération. Les esprits des morts qui n'ont accompli aucun exploit ont tendance à s'effacer et à se dissiper une fois que leurs descendants directs meurent à leur tour. Aussi la plupart des esprits ancestraux sont des héros célèbres, dont les gens se souviennent, génération après génération.

Un magicien spirituel qui entreprend une quête dans le Monde Spirituel ne rencontre que les ancêtres (vénérables ancêtres ou ennemis méprisables) avec lesquels il est en relation. Ces esprits continuent de vivre dans des maisons, des halls, des tribus ou des communautés qui ressemblent à celles qu'ils





occupaient avant leur mort. Il peut alors poser des questions ou demander de l'aide auprès de ses ancêtres ; ou inversement, essayer de les contraindre ou de les emprisonner afin d'empêcher que ses ennemis ne fassent appel à eux.

En général, l'esprit d'un ancêtre ne peut être invoqué dans le monde réel que par un magicien spirituel de descendance directe. Un chaman qui ne partage aucun lien de sang doit se rendre à la demeure de cet ancêtre dans le Monde Spirituel. Une fois invoqué ou localisé, il peut lui poser des questions au sujet de la lignée familiale ou des événements qui se sont déroulés au cours de sa vie. Ces requêtes ne nécessitent qu'un test d'Influence et rien de plus.

Sinon, le magicien spirituel peut demander l'aide de l'ancêtre pour accomplir une tâche importante. Cette aide a un prix, qui implique généralement un sacrifice personnel (un objet ayant une valeur sentimentale, un vêtement, une relation, etc.) et des présents rituels.

Contrairement aux autres esprits qui sont généralement liés pour leurs capacités, les ancêtres sont vénérés par les magiciens spirituels et leur aide

est demandée plutôt qu'imposée. La vénération permet de perpétuer la mémoire de l'ancêtre et de continuer son existence. En échange, l'ancêtre peut accepter de posséder le corps de son descendant et comme le corps du magicien sert directement de lien avec le plan mortel, aucun fétiche n'est requis ; par contre, l'hôte et l'ancêtre doivent être du même sang ou de la même lignée. Cette négociation place le suppliant dans une situation désavantageuse parce qu'il ne peut pas empêcher l'esprit ancestral d'utiliser son corps comme bon lui semble. Les ancêtres antipathiques succombent bien souvent à des passions oubliées ou accomplissent des actes extrêmes pour renouer avec leur réputation – du fait qu'ils ne courent aucun danger personnel si leur hôte meurt.

Toutefois, la plupart des esprits ancestraux vénérés se contentent de rester dans la paix de l'après-vie. Afin de prouver sa bonne volonté et que la tâche est digne de sa stature, le magicien spirituel doit vaincre son ancêtre dans une imitation de combat spirituel. Si le descendant en sort perdant, l'esprit ancestral considère la requête indigne de lui et refuse son aide. Si au contraire, l'ancêtre est vaincu, il accepte de l'aider et possède le corps de

son descendant.

Quand il est possédé, le magicien spirituel peut substituer les compétences héroïques de l'ancêtre à certaines de ses propres compétences. Plus l'ancêtre est ancien et puissant, plus la maîtrise de ses compétences est élevée. Les ancêtres guerriers ont des compétences de Combat, les ancêtres chamans ont des compétences Spirituelles, les ancêtres chasseurs ont des compétences de discrétion et de traque, etc.

Quand il possède le corps de son descendant, l'ancêtre ne peut pas être invoqué par les autres membres de la tribu. C'est pour cette raison qu'un esprit ancestral ne reste que le temps d'accomplir l'objectif pour lequel il a été invoqué. Comme les ancêtres refusent d'être liés à un fétiche (à moins d'y être contraint par un chaman ennemi), ils ne comptent pas dans le cadre du nombre limite de contraintes spirituelles.

Certains ancêtres sont prêts à habiter temporairement un objet de grande importance pour eux de manière à se manifester dans certaines occasions. L'objet peut être un autel, une épée de famille, une couronne ou même un arbre. L'ancêtre entrera volontairement dans l'objet comme s'il s'agissait d'un fétiche et attendra d'être libéré pour accomplir un service préalablement négocié. Être lié de cette manière est extrêmement désagréable, aussi l'ancêtre ne voudra pas rester trop longtemps dans l'objet. Si l'attente est trop longue, l'esprit pourra se venger/demander réparation à la première occasion. Que l'ancêtre habite un corps ou un objet, il compte dans la limite du nombre d'esprits pouvant être contrôlés par un magicien au même moment.

Bien que des esprits ancestraux d'Intensité 1 existent, ils ont tendance à être trop faibles et trop peu connus pour être vénérés, en dehors, peut-être, d'un sanctuaire familial. Tous les ancêtres vénérables ont une Intensité de 2 ou plus et ils ont été des héros à leur époque. Depuis leur mort, la vénération qu'ils ont reçue est susceptible d'avoir renforcé leurs POU. Nous allons présenter un système simple pour concevoir des esprits ancestraux de toute Intensité.

Capacités

INT : comme pour un mortel de l'espèce.

POU : habituellement 1d10+10 ou plus.

CHA : comme pour un mortel de l'espèce.

Tous les esprits des ancêtres connaissent les compétences de Connaissance et Culture de leur peuple et de leur région à 90+POU%. Ils ont aussi une Persévérance égale à POUx4% et Combat Spectral à POUx5%. En plus, pour chaque niveau d'Intensité de l'esprit, vous pouvez choisir une compétence supplémentaire qu'il connaîtra à 90+POU% et prendre deux avantages dans la liste suivante:

- une autre compétence à 90+POU% ;
- une compétence de Désincarnation à POU x 5% ;
- une Prouesse Héroïque ;
- un sort de magie Commune au maximum de l'Ampleur que l'esprit peut mémoriser (ainsi que la compétence Magie Commune à 90+ POU %, s'il ne la possède pas déjà) ;
- Possède un *Double*. (L'ancêtre est un chaman. Les caractéristiques du Double sont égales à celles de l'ancêtre +1D6-1D6. Par exemple, un ancêtre avec un POU de 20 a un Double avec un POU de 20-1D6 +1D6)
- Possède un esprit allié d'une Intensité inférieure de 1 à celle de l'ancêtre. Les Ancêtres ne possèdent pas de fétiches et n'ont donc aucun esprit lié mais ils peuvent invoquer des esprits alliés favorables, ceux qu'ils utilisaient de leur vivant. Il apparaîtra dans les 1D3 Tours de combat après avoir été invoqué par l'ancêtre grâce à l'utilisation de la compétence Détection Spirituelle. Ces alliés n'amènent pas eux-mêmes d'autres alliés. Cela dit, les ancêtres d'une Intensité de 6 ou plus pourront contrôler toute une armée d'esprits.

Ces capacités couvriront la plupart des options, mais les joueurs et les Maîtres du Jeu peuvent bien sûr en créer d'autres pour répondre aux besoins de leur campagne. Rappelez-vous aussi que l'interaction la plus commune avec les ancêtres sera l'utilisation de Détection Spirituelle pour parler avec eux ou leur demander une aide autre que la **possession**. Durant le déroulement de la campagne, certains ancêtres pourront devenir des personnages non joueurs récurrents, avec leurs propres motivations.

Quelques exemples d'esprits ancestraux suivent, ils sont prêts à être utilisés en jeu ou à servir de source d'inspiration.



La saga de Thorgeld

Réalisant que sa quête pour retrouver l'homme aux sept doigts échouera à moins qu'il ne puisse trouver un moyen de pénétrer dans une tour fortement gardée, Thorgeld décide d'entreprendre un périple dans les terres sacrées de son clan à la recherche d'inspiration. Le bassin sacré du clan fournit un bonus de +40% à sa compétence Détection Spirituelle et le joueur de Thorgeld demande au Maître du Jeu s'il peut trouver un ancêtre désireux de l'aider. Le Maître de Jeu lui répond que s'il réussit son test de Détection Spirituelle, il pourra compter sur l'Oncle-Araignée, un ancêtre capable de pénétrer discrètement dans n'importe quel bâtiment. l'Oncle-Araignée a une intensité de 2 et un POU 14 et possède Athlétisme 104%, Perception 104%, Discrétion 104%, les sorts Voile du Bandit et Coordination à une Ampleur de 5, ainsi que la Prouesse Héroïque « Marche sur les Murs ». Thorgeld n'ayant que 51% en Détection Spirituelle, il aura du mal à prouver sa valeur, alors le Maître du Jeu demande au joueur de faire un test de Culture (d'origine). Il réussit et le MJ lui signale que l'oncle-Araignée aime les pierres précieuses et les cafards succulents. Apporter ces présents à l'esprit donnera un bonus +20% au test de Détection Spirituelle.

20

FRÈRE GUERRIER

Frère Guerrier était reconnu comme un maître d'armes et un tacticien hors pair. Il était fort comme deux hommes et portait son armure même quand il dormait. Nous nous rappelons toujours comment il tua à lui seul trois des thanes d'armes du clan ennemi, qui avait osé franchir le ruisseau Noir et violer nos terres ancestrales.

Esprit Ancêtre d'Intensité 2, INT 12, POU 14, CHA 14

Compétences: Connaissance (régional) 104%, Culture (propre) 104%, Persévérance 56%, Combat Spectrale (Epée Spectral) 70%, Epée & Bouclier 104%, Connaissance (Tactiques) 104%

Magie Commune: Vivelame 4, Démoralisé, Parade 4

Prouesses Héroïques: Duelliste

CHEF PÈRE DE TOUS

Il était le plus aimé et le plus sage des chefs du clan depuis que la bannière du Corbeau a été trouvée

dans les bois du Blaireau. Il fit la paix avec les tribus hostiles et mena les guerriers à la victoire contre les Sombres Pillards. Nous nous rappelons comment les troupeaux de la tribu ont décuplé sous son œil vigilant.

Esprit Ancêtre d'Intensité 3, INT 16, POU 21, CHA 18

Compétences: Connaissance (régional) 111%, Culture (propre) 111%, Persévérance 84%, Combat Spectral (Epée Spectrale) 105%, Éloquence 111%, Influence 111%, Perspicacité 111%

Magie Commune: Séduction 6, Destin 6, Témoin des Secrets 6, Seconde Vue, Voix Tonitruante 6

Prouesses Héroïques: Aura héroïque

LA VIEILLE MÈRE

La Vieille Mère était une femme très sage qui vivait près du village quand la Peste de Sang apparut. Elle guérit les villageois et chassa les esprits de maladie, puis elle nous enseigna comment utiliser toutes les herbes et les esprits amicaux pour garder nos enfants sains et saufs.

Esprit Ancêtre d'Intensité 3, INT 18, POU 21, CHA 6

Compétences: Connaissance (régional) 111%, Culture (propre) 111%, Persévérance 84%, Combat Spectral (Bâton Spectral) 105%, Connaissance (Herbes) 111%, Médecine 111%, Premiers Soins 111%, Perspicacité 111%

Magie Commune: Soins 6, Fléau des Esprits 6

Alliés Spirituels : La Vieille Mère peut aussi appeler à l'aide un esprit de soins allié d'Intensité 2 qui agit comme un esprit gardien avec un sort de Guérir Maladie et un POU de 16.

Prouesses Héroïques: Immunité aux Maladies

VIEUX GRAND-PÈRE

C'était un batelier expérimenté qui connaissait tous les courants et les meilleurs endroits de pêche dans les rivières et les ruisseaux. Il pouvait parler aux esprits des eaux et accomplissait souvent les plus belles prises. Nous nous rappelons comment il cacha les villageois dans les marais quand les immondes pilleurs contournaient les patrouilles.

Esprit Ancêtre d'Intensité 4, INT 12, POU 25, CHA 8

Compétences: Connaissance (régional) 115%, Culture (propre) 115%, Canotage de 115%, Connaissance (rivière) 115%, Natation 115%, Artisanat (filet) 115%, Survie 115%, Persévérance 100%, Combat Spectral (Gaffe Spectral) 125%

Magie Commune: Appeau, Endurance 4, Chance, Réparer 4, Lumière

Esprit-Alliés: Il peut également faire appel à son vieil allié spirituel, Bon-ami, un élémentaire d'eau d'Intensité 3 (FOR 21, TAI 3 (m3), INT 3, POU 20, DEX 8)

Prouesses Héroïques: Né sur un bateau (Comme « Né sur une Selle », mais s'applique à tous les jets de compétence nautique)

Chonchon

Les Chonchons sont des habitants magiques du monde des esprits qui peuvent passer dans le plan des mortels et prendre une forme physique pour effrayer les habitants. Ils apparaissent comme de grotesques têtes humaines avec d'énormes oreilles qu'ils battent pour se déplacer. Ils peuvent traverser à volonté la barrière des plans, mais doivent se cacher dans un endroit sombre pendant la journée car la lumière directe du soleil les rejette immédiatement dans le plan des esprits. Les Chonchons sont décrits plus en détail dans l'Arène des Monstres Vol II (page 93).

Les chamans qui vainquent un esprit Chonchon en combat spirituel peuvent le lier à un fétiche. Briser le fétiche libère le Chonchon qui peut alors agir de son propre gré. Les Chonchons sont toujours hostiles envers les mortels et ils attaqueront habituellement la créature de chair et de sang la plus proche. Si le possesseur du fétiche semble suffisamment faible, ils l'attaqueront. N'oubliez pas que si le chaman n'a pas entrepris un rituel spécifique, le Chonchon peut avoir zéro Points de Magie et sera alors inutile. De plus, il vaut mieux libérer le Chonchon pendant la nuit... Voici ci-dessous deux exemples de Chonchons:

Les caractéristiques des Chonchons sont : 4D6 pour l'INT, 1D6 pour le CHA et un POU égal à 3D6+6 (équivalent à une Intensité de 2).

CHON-CHAW

Esprit ChonChon d'Intensité 2, INT 14, POU 17, CHA 1, AC 3, RA 8, 1d10 points de dégâts Spirituel

Compétences : Combat Spectral 85%, Persévérance 68%

CHON-CHOM

Esprit ChonChon d'Intensité 3, INT 16, POU 20, CHA 1, AC 3, RA 9, 2d6 points de dégâts Spirituel

Compétences : Combat Spectral 100%, Persévérance 80%

Esprit de Connaissance

A la fois devins et puits de science, les esprits de connaissance sont liés à la Rune de Vérité. Si le propriétaire d'un esprit de connaissance est capable de le battre en opposant sa Contrainte Spirituelle à la compétence d'Interrogation Spectrale, l'esprit révélera un savoir caché en répondant correctement et précisément à un nombre de questions égal à son Intensité. Il peut voir son Intensité en jours dans le futur, et son Intensité x100 ans dans le passé.

Le Maître du Jeu doit examiner attentivement les renseignements qu'il fournit à ses joueurs via un esprit de connaissance ; les réponses aux questions devraient être littérales (tout en restant exactes et précises) et les prophéties formulées bizarrement.

Des exemples d'esprit de connaissance se trouvent dans la partie consacrée au culte de Pamalt dans le supplément « Cults of Glorantha ».

Les caractéristiques des esprits de Connaissance sont : 2D6 pour le CHA, une INT et un POU égal à 1D6+Intensité x 6. Compétence d'Interrogation Spectrale à POU x5%.

Esprits de douleur

Les esprits de Douleur sont des créatures désagréables et dangereuses, utilisées par quelques traditions animistes dans le but de paralyser et torturer leurs ennemis (Dans le monde de Glorantha, ils sont le plus souvent associés au culte de Gorgorma).

Ces esprits infligent une terrible douleur à ceux qu'ils possèdent jusqu'à ce qu'ils soient exorcisés.





Cette douleur varie avec l'Intensité de l'esprit selon le tableau ci-dessous.

De plus amples informations sur les esprits de douleur se trouvent dans la section consacrée au culte de Gorgorma dans « Cults of Glorantha ».

Les caractéristiques des esprits de douleur sont : Intensité pour l'INT et le CHA et un POU égal à 1D6+Intensité x 6.

Intensité 1	Douleurs ou Crampes	Inflige un niveau de Fatigue
Intensité 2	Douleurs invalidantes	Inflige deux niveaux de Fatigue
Intensité 3	Douleurs incapacitantes	Inflige trois niveaux de Fatigue

Esprits Élémentaires

Les esprits élémentaires sont dérivés des éléments Air, Eau, Feu, Lune, Obscurité et Terre. Les élémentaires invoqués par les prêtres et les sorciers et les esprits élémentaires liés par les chamans présentent des différences subtiles mais significatives. Un élémentaire est invoqué dans le plan matériel en s'incarnant dans une matière appropriée. Un chaman est capable d'**incarner** un esprit élémentaire, ce qui signifie que l'élémentaire investit le corps du chaman (ex : un chaman peut lier une salamandre et l'utiliser pour se procurer un toucher enflammé ; un gnome pour pouvoir se déplacer dans la terre et la roche ; une ondine pour survivre et nager sous l'eau et ainsi de suite).

Les esprits élémentaires d'un grand POU sont souvent intelligents et doués d'une volonté propre. Comme avec tous les esprits, la puissance de l'Incarnation élémentaire dépend de l'Intensité de l'esprit.

Un magicien spirituel peut lier un esprit élémentaire dans un fétiche en suivant la procédure habituelle, mais le fétiche doit être choisi avec soin, car une partie de la puissance de l'esprit élémentaire se manifesterait dans l'objet. Un Esprit de la Salamandre, par exemple, doit être lié à un fétiche capable de résister à la chaleur, alors qu'un fétiche d'esprit d'Ondine deviendra humide et froid.

Quand le chaman libère un esprit élémentaire à partir d'un fétiche, il n'a pas besoin de disposer de l'élément que l'esprit représente, mais s'il est laissé incontrôlé, l'esprit gravitera autour d'une source de son élément la plus proche, si elle est à portée du fétiche. En dehors de cette particularité, l'esprit élémentaire n'a aucune influence sur le monde matériel ; son pouvoir ne se manifeste que lorsqu'il est **incarné** grâce à l'utilisation de la compétence Contrainte Spirituelle. Comme pour toute tentative de contrôle, le magicien doit effectuer un test et dépenser 1 Point de Magie ainsi qu'une action gratuite. Si le magicien réussit, son propre corps deviendra l'élémentaire. Ainsi, un magicien qui incarne l'esprit d'une sylphe se transformera en un tourbillon de vents violents, tandis qu'un autre incarnant un gnome s'enfoncera dans le sol comme si

il était une sorte de tourbillon de particules de terre.

Tant qu'il incarne un esprit élémentaire, un magicien ne peut pas annuler ou atténuer les effets de son nouveau corps. En outre, renvoyer l'esprit élémentaire dans son fétiche est beaucoup plus difficile que pour les autres esprits, car le magicien doit réussir un nouveau test de commandement pour que l'esprit obéisse. Finalement, dans sa forme élémentaire, le magicien est vulnérable aux éléments opposés, comme le serait un élémentaire. Pour toutes ces raisons, incarner un puissant esprit élémentaire ne se décide pas à la légère.

Les chamans peuvent aussi obtenir des esprits élémentaires en tant qu'alliés ; dans ce cas, le chaman ne pourra pas *incarner* l'esprit, mais pourra l'invoquer sur le plan ordinaire, l'esprit se manifestant alors comme un élémentaire classique.

La taille de l'élémentaire incarné dépend de l'Intensité de l'esprit, comme indiqué sur le tableau suivant.

TABLEAU DE LA TAILLE DES ESPRITS ÉLÉMENTAIRES

Intensité	Taille de l'Élémentaire
1	1 mètre cube
2	3 mètres cube
3	6 mètres cube
4	10 mètres cube
5	15 mètres cube
+1	+6, +7 mètres cube et ainsi de suite

Les Caractéristiques et les capacités d'un esprit

élémentaire dépendent de sa taille en m3 (voir livre de base de Légende). Son POU est égal à 1D6 +6 par points d'Intensité de l'élémentaire.

Lorsqu'il incarne un élémentaire, la FOR, la DEX et les Points de Vie du magicien sont remplacés par les valeurs de l'esprit (qui sont déterminé aléatoirement comme pour un élémentaire normal, sauf pour la TAI) et il gagne aussi toutes les capacités spéciales (y compris les faiblesses) de l'élémentaire. Quand l'esprit élémentaire retourne dans le fétiche, tous les dommages causés au magicien pendant l'incarnation sont divisés équitablement entre toutes les localisations du personnage (arrondi au supérieur comme d'habitude). Par exemple, si un homme a reçu 23 points de dégâts sous forme élémentaire, il subira 4 points de dommages dans chacune de ses 7 localisations une fois de retour à sa forme humaine.

Les chamans formant une Union pour contrôler d'énormes esprits élémentaires rencontrent des problèmes particuliers. Bien qu'une Union avec 300% en Contrainte Spirituelle permet théoriquement de contrôler un esprit élémentaire de POU 90, le chef de l'Union doit incarner un élémentaire de 120 mètres cubes. Rappelez-vous que tous les membres de l'union doivent être à quelques mètres les uns des autres, ce qui signifie qu'ils risquent d'être incinérés, noyés ou affectés par la taille de l'élémentaire. En outre, si l'Union se décompose, en plus du retour de flamme causé par l'interruption du rituel, le chaman incarnant l'esprit élémentaire ne sera plus en mesure de le contrôler.



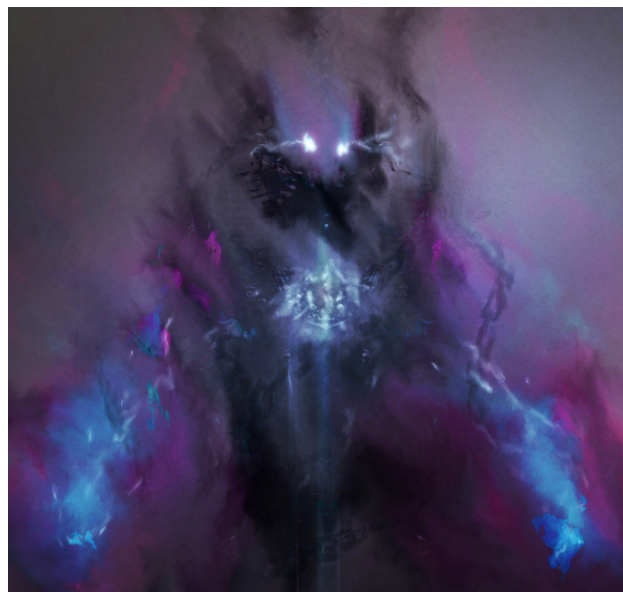
Bien qu'incarner un esprit élémentaire peut s'avérer très impressionnant, cela entraîne aussi pour le magicien de nouveaux problèmes. Comme un élémentaire classique, un magicien en Incarnation subira le double de dégâts de l'élément opposé et il pourra aussi être neutralisé par un élémentaire opposé d'une taille en mètres cubes égale ou supérieure. Si le magicien est réduit à 0 points de vie lors de l'incarnation, le fétiche sera instantanément détruit et l'esprit libéré, tuant peut-être le magicien dans la foulée. Les sorts capables de bannir les élémentaires (comme le sort divin Dispersion Élémentaire ou le sort de sorcellerie Bannir) libèrent l'élémentaire et détruisent le fétiche si l'effet est suffisamment puissant pour affecter un élémentaire de la taille ou du POU approprié.

Le MJ peut décider que des élémentaires opposés s'annihilent. Généralement le Feu et l'Eau s'annulent, ainsi que la Terre et l'Air. Différents univers peuvent posséder différentes cosmologies élémentaires. Les élémentaires opposés peuvent s'annihiler l'un l'autre, en s'infligeant mutuellement des dommages égaux à leurs points de vie. Par exemple, un sylphe avec 21 points de vie est happé par un gnome de 32 points de vie. La sylphide prend 32 points de dommages et il est dispersé, alors que le gnome subit 21 points de dommages, il a été sévèrement bousculé par le sylphe, mais reste toujours debout.

Esprits Fléaux

Les esprits Fléaux sont des esprits entropiques (dérivés de la rune du Chaos dans Glorantha); ils n'existent que pour détériorer et dissoudre l'âme même de leurs victimes. Ils ont la capacité d'absorber et de détruire l'essence spirituelle de leurs cibles : leur toucher entropique détruit définitivement tous les points de magie qu'ils drainent en combat Spirituel. Ils sont donc capables de détruire complètement les esprits qu'ils réduiront à zéro point de magie. Leurs victimes cesseront littéralement d'exister, leur esprit étant tout simplement dissipé.

Comme ces esprits sont à la fois hostiles et dangereux, la plupart des traditions animistes les évitent à juste titre. Quelques cultes spirituels mauvais ou chaotiques peuvent rechercher et utiliser ces esprits tordus, mais la plupart des chamans



essayeront de les éviter. En faite, les chamans abhorrent les esprits fléaux à un tel point que ces derniers sont souvent bannis ou emprisonnés dans des endroits reculés ou maudits où ils ne pourront plus faire de mal.

Les esprits du Fléaux sont rarement invoqués, excepté par les personnes démentes ou assoiffées de vengeance. S'ils sont liés à un fétiche, ces esprits peuvent être lancés à l'assaut d'autres esprits et engager un combat spirituel. Si l'esprit fléau en sort vainqueur, l'esprit perdant est consommé et complètement détruit ; ceci inclut les autres esprits fléaux. Le plus souvent, un chaman qui utilise un esprit Fléau le lie à un fétiche : en cas de besoin, il peut le libérer et le commander d'attaquer d'autres esprits. Il peut aussi le lier à un fétiche fragile, qui sera placé comme un piège : imaginez le désarroi de l'ennemi qui brise par inadvertance le fétiche...

Leurs caractéristiques sont : 1D6 pour l'INT, Intensité 1D6+Intensitéx6 en CHA et un POU 1D6 + Intensité x 6. Ils possèdent tous la compétence Désincarner à POUx5%.

BAVE

Cet esprit tente de dissoudre sa cible en une flaque de mucus.

Esprit fléau d'Intensité 1, INT 4, POU 9, CHA 9, AC 2, RA 7, 1d6 points de dégâts Spirituels

Compétences : Désincarner 45%, Combat Spectral 45%, Persévérance 36%

GUEULE

Cet esprit semble consommer sa victime.

Esprit fléau d'Intensité 2, INT 5, POU 15, CHA 12, AC 2, RA 9, 1d8 points de dégâts Spirituels

Compétences : Désincarner 75%, Combat Spectral 75%, Persévérance 60%

CRI

Entouré par une sorte de cri psychique, cet esprit semble faire éclater sa victime en morceaux.

Esprit fléau d'Intensité 3, INT 6, POU 20, CHA 14, AC 3, RA 10, 1d10 points de dégâts Spirituels

Compétences : Désincarner 100%, Combat Spectral 100%, Persévérance 80%

Esprits Gardiens

Ces esprits utiles proviennent du plan des esprits (et de la Rune de Magie dans Glorantha) et agissent comme une protection contre la magie hostile, tout en étant les ennemis naturels des esprits Fléaux. On les trouve souvent dans les endroits qui ont été témoins d'une grande activité magique, autour des lieux saints dans lesquels un dieu ou un héros a invoqué un pouvoir immortel ou la puissance d'une Rune. Ils peuvent également naître ou être attirés par une intense concentration de magie : rassemblements cérémoniels, croisement de lignes telluriques, nœuds magiques ou champs de bataille ...

Les chamans ne devraient pas sous-estimer l'utilité des esprits gardiens, car ils peuvent contrer les attaques magiques des utilisateurs de magie divine ou de sorcellerie ainsi que d'autres esprits hostiles. Ils servent alors de première ligne de défense, laissant au magicien le temps de libérer des esprits plus puissants ou nuisibles sur ses ennemis. Un esprit gardien ressemblera, le plus souvent, à l'animal totem d'une tradition spirituelle. Un Hsunchen Loup de Glorantha aura donc un esprit gardien qui ressemblera à un Loup, un nomade Saami aura un esprit ayant la forme d'un renne, etc.

Un esprit gardien protège le détenteur de son fétiche en s'interposant entre celui-ci et les sorts offensifs. L'esprit peut tenter de bloquer n'importe quel sort avec une Ampleur inférieure à un tiers de son POU (arrondi au supérieur), les sorts au-delà de ce niveau sont trop puissants pour être bloqués

et ils affecteront le chaman normalement, même s'il pourra essayer d'y résister lui-même dans le cas où le sort l'autorise. Si l'esprit Gardien est suffisamment fort pour résister au sort, il le fera avec sa compétence Persévérance, qui a un niveau de base égal à son POU x4%. Si l'esprit remporte le test opposé, le sort est dissipé, dans le cas contraire, il atteint le magicien spirituel qui peut à son tour tenter un test de résistance. Au cas où l'esprit rencontre un sort anti-esprit, tels que les sorts Blocage Spirituel et Bannir, il peut essayer de résister au sort avant d'être affecté.

Si un esprit fléau est présent, alors le chaman peut libérer l'esprit gardien qui ira immédiatement engager l'esprit fléau en combat spirituel. Il existe d'autres esprits gardiens, beaucoup plus rares, qui attaqueront d'autres types d'esprits hostiles, comme les esprits de maladie ou les Chonchons.

Les caractéristiques des esprits gardiens sont : 2D6 pour l'INT et le CHA et un POU égal à 1D6+Intensité x 6.

PETIT GARDIEN

Esprit Gardien d'Intensité 1, INT 8, POU 10, CHA 9, AC 2, RA 9, 1d6 points de dégâts Spirituel

Compétences : Combat Spectral 50%, Persévérance 36%

Peut tenter de bloquer les sorts jusqu'à une Ampleur de 4

BOUCLIER BRILLANT

Esprit Gardien d'Intensité 2, INT 10, POU 15, CHA 12, AC 3, RA +11, 1d8 points de dégâts Spirituel

Compétences : Combat Spectral 75%, Persévérance 60%

Peut tenter de bloquer les sorts jusqu'à une Ampleur de 5

MOT D'ORDRE

Esprit Gardien d'Intensité 3, INT 12, POU 20, CHA 14, AC 3, RA +13, 1d10 points de dégâts Spirituel

Compétences : Combat Spectral 100%, Persévérance 80%



Peut tenter de bloquer les sorts jusqu'à une Ampleur de 7

Esprits Goules

Les esprits goules sont des entités démoniaques affamées, responsables de la possession et de l'animation de cadavres frais, qui deviennent alors des horreurs morts-vivantes connues sous le nom de goules. On trouve généralement ce type d'esprit rodant dans les zones où se trouvent des cadavres frais, tels que les cimetières, les sépultures et les champs de bataille, où ils tentent d'atteindre le monde ordinaire et d'animer un cadavre pour se nourrir.

Certains magiciens spirituels maléfiques et désespérés essayent parfois de lier ce genre d'esprits, voire même de les interioriser afin d'obtenir une des capacités spéciales des goules : leur horrible hurlement démoralisant ou leur morsure venimeuse.

Les esprits Goules ont généralement 1D6 en CHA, une INT et un POU de 3D6, avec une moyenne de 11, ce qui en fait des esprits d'Intensité 1. Les esprits goules avec un POU de 13 ou plus sont considérés comme des esprits d'Intensité 2. Ils attaquent rarement les âmes encore vivantes, préférant animer des cadavres à la place, mais, s'ils sont provoqués, ils se battent avec leurs griffes spectrales en combat spirituel et n'hésiteront pas à détruire l'âme d'une victime et à en posséder le corps fraîchement décédé.

Esprits de Guérison

Dans Glorantha, les esprits de guérison sont liés à la Rune de la Fertilité et ils sont doux et pacifiques par nature. Sans surprise, ils sont les ennemis naturels des esprits de maladie et il est très peu probable qu'ils viennent en aide à ceux qui utilisent ou contrôlent de tels esprits.

Si un chaman a besoin de l'assistance d'un esprit de guérison, il faut d'abord le convaincre d'aider, cela peut être réalisé soit avec un test d'opposition d'Influence contre la Persévérance de l'esprit soit via négociation. Ces négociations impliquent généralement que le chaman entreprenne une quête mineure visant à débarrasser une zone d'un esprit de maladie ou autre tâche similaire. Les chamans les plus chanceux pourraient même gagner un esprit de guérison en tant

qu'allié et être en mesure de demander son aide en l'invoquant par son vrai nom.

Les esprits de guérison les plus utiles ont les Intensités plus élevées et fourniront l'équivalent du sort « Guérison du Corps » de la magie divine, d'une Ampleur égale à leur intensité (ce qui leur coûte une quantité égale de points de magie pour être lancé). C'est un talent naturel de l'esprit et aucun jet de compétence n'est requis, seulement la dépense des points de magie. Les esprits d'Intensité plus faible posséderont à la place l'équivalent du sort Guérir Blessure.

Il existe d'autres variantes d'esprits guérisseurs, plus rares, qui possèdent des pouvoirs différents. Ces pouvoirs sont équivalents à l'un des sorts divins suivants: Guérir Maladies, Guérir Poison et Guérison de l'Esprit. (Tous ces sorts se trouvent dans le livre de base)

N'oubliez pas qu'un esprit lié ne peut pas régénérer ses points de Magie : ces esprits sont donc rarement liés. Pour des raisons évidentes, utiliser un sacrifice de sang pour reconstituer leurs Points de Magie ne fonctionnera pas. Ils sont généralement contactés grâce à la compétence Détection Spirituelle ; on leur *demande* alors d'apporter la guérison ou d'être lié pour un unique service à venir. D'un autre côté, certains Maîtres des Maladies chassent souvent dans les endroits fréquentés par les esprits de guérison et les emprisonnent dans des fétiches pour qu'ils ne puissent plus être invoqués.

Les caractéristiques des esprits de Guérison sont : Intensité pour l'INT et le CHA et un POU égal à 1D6+Intensité x 6.

Esprit de Magie

Les esprits de Magie sont une manifestation spirituelle de la Rune de Magie. Ils connaîtront un nombre de sorts de Magie Commune égal à leur POU divisé par 2, chaque sort ayant une Ampleur égale à l'Intensité de l'esprit. Les sorts partagent souvent un même thème. Un chaman pourra utiliser le POU de ces esprits comme Points de Magie et leurs compétences de Magie ou leur Persévérance (uniquement pour résister à un sort) à la place des siennes. En dehors du plan spirituel, les esprits de magie sont incapables de récupérer leurs points de magie : il faut donc négocier avec eux pour qu'ils accordent leur aide ou trouver un moyen de les recharger une fois qu'ils sont liés à un fétiche.

Le POU des esprits de Magie est égal à 6 + Intensité x 1D6.

Compétences: Magie commune (POUx5%), Persévérance (POUx5%)

Exemples:

Esprit de Magie 1, Intensité 1, POU 10.
Compétences : Magie commune 50%, Persévérance 50%. Connaît les sorts suivants: Apaiser, Lumière, Cautériser, Endurance, Réparer

Esprit de Magie 2, Intensité 2, POU 14.
Compétences : Magie commune 60%, Persévérance 60%. Connaît les sorts suivants: Lame de Feu, Ignition, Démoraliser, ViveLame 2, Percer 2, Protection 2

Esprit de Magie 3, Intensité 3, POU 16.
Compétences : Magie commune 80%, Persévérance 80%. Connaît les sorts suivants: Dégager le Chemin, Mobilité 2, Coordination 2, Voile du Bandit 3, Appeau 3, Réparer 3

Esprits de Malédiction et de Maladie

Les esprits de la maladie et du blasphème sont des entités malveillantes qui attaquent et possèdent les mortels en secret. Bien que ces esprits puissent être liés en vue d'une utilisation ultérieure, ils ne servent pas à augmenter les capacités du magicien spirituel mais plutôt à affaiblir celles d'un ennemi. Ils sont hostiles à toutes les traditions sauf celles qui sont assez perverses pour les vénérer. L'Intensité des esprits de maladie et de Malédiction mesure le nombre et la sévérité des conditions qu'ils peuvent infliger à une cible une fois qu'ils l'ont possédée. Chaque Condition nécessite un ou plusieurs points d'intensité : un esprit de Blasphème d'Intensité 2 peut infliger deux conditions d'Intensité 1 ou une Condition d'Intensité 2. Les esprits de Maladie représentent un ensemble de conditions : on peut donc évaluer l'Intensité d'un esprit porteur d'une maladie particulière en examinant les conditions qu'il provoque.

- Intensité 1: Aveuglement, Confusion, Contagion, Surdit , Perte de la Parole,  puisement, Fi vre, Hallucinations, Mutilations, Phobie, Naus es, Inconscience.



- Intensité 2: Agonie, H morragie, Paralysie, Perte de Vitalit .

- Intensit  3: Asphyxie, Mort.

Consultez le livre de base de L gende pour une description des effets de chaque Condition. Contrairement aux maladies «normales», les Conditions caus es par des esprits ne se r cup rent pas naturellement, m me apr s l'application des comp tences de gu rison. Certains sorts de Haute Magie peuvent fonctionner quelque temps si leur Ampleur est sup rieure   l'Intensit  de l'esprit. Ainsi un sort divin de Gu rison du Corps fonctionnera si son Ampleur est plus  lev e que l'Intensit  de l'esprit, mais si l'esprit n'est pas exorcis , les effets se manifesteront   nouveau. (NdT : Le sort divin Gu rir Maladie, lui fonctionnera puisqu'il indique dans sa description qu'il exorcise les esprits de Maladie.)

Ces deux types d'esprits ont une INT et un CHA de 2d6. Leur POU est d'Intensit  D6+6. Plus leur POU est  lev , plus ils sont puissants au combat spirituel et plus ils ont de difficult s   exorciser une fois d couvert. Chaque D6 provoque un sympt me suppl mentaire de la maladie ou du poison (voir Poisons & Maladies page 78 de Legend).

Esprits de Mal diction

Ces esprits sont des  tres mal fiques qui cherchent   attaquer et   poss der secr tement les mortels (Ils sont li s   la Rune du D sordre dans



Glorantha). On les trouve souvent à proximité des zones de grande catastrophe ou de malheur. Une fois qu'ils auront possédé une victime, les esprits de malédiction (parfois appelés esprits de Blasphème) provoqueront un nombre d'effets de poison égal à leur Intensité (voir Maladie et Poison à la page 55 du livre de règles de base). La première partie de cet article fournit des suggestions de mécaniques pour construire de tels esprits et quelques exemples sont présentés ici. Ce n'est, toutefois, qu'un simple point de départ. Pour produire des malédictions nouvelles et passionnantes, il suffit tout simplement d'évaluer l'Intensité probable nécessaire et de créer l'esprit correspondant.

Les esprits du blasphème ont des effets similaires à ceux des esprits de la maladie mais ils sont normalement capturés par les chamans sur les lieux de grands désastres ou de drame. Une fois contraints, ils sont utilisés comme armes offensives contre les ennemis du magicien spirituel.

ESPRIT VOMISSEUR

Esprit de malédiction d'Intensité 1, INT 8, POU 10, CHA 9, AC 2, RA 9, 1d6 points de dégâts Spirituel

Compétences : Désincarner 50%, Combat Spectral 50%, Persévérance 40%, Discrétion 40%

Le Vomisseur se manifeste comme une ombre floue diffusant une forte odeur de vomi. Les victimes possédées qui effectuent toute activité soudaine doivent réussir un test d'Endurance ou être incapacités pour 1D3 Actions de Combat à causes de nausées et de vomissements incontrôlables.

ESPRIT FLOU

Esprit de malédiction d'Intensité 2, INT 10, POU 15, CHA 12, AC 3, RA 11, 1d8 points de dégâts Spirituel

Compétences : Désincarner 75%, Combat Spectral 75%, Persévérance 60%, Discrétion 60%

Il se manifeste comme une vague floue de mouvement dans l'air. Les victimes possédées par cet esprit ont leur vision obscurcie et brouillée : leur compétence de Perception est réduite de moitié et les compétences basées essentiellement sur la vue, comme l'utilisation d'armes à distance, souffrent d'une pénalité -20%.

ESPRIT SINISTRE

Esprit de malédiction d'Intensité 3, INT 12, POU 20, CHA 12, AC 3, RA 12, 1d10 points de dégâts Spirituel

Compétences : Désincarner 100%, Combat Spectral 100%, Persévérance 80%, Discrétion 80%

Il se manifeste comme un vieil homme au sourire désagréable. Chaque fois que la victime possédée effectue un test de compétence, elle doit lancer deux fois les dés et utiliser le plus mauvais jet. Si elle obtient un Échec absolu en combat, elle doit là aussi lancer deux fois sur la table des Échec absolus.

Esprits de Maladie

Les esprits de Maladie sont des êtres malveillants qui attaquent et possèdent les mortels secrètement (Ils sont liés à la Rune de la Mort dans Glorantha). On les retrouve souvent dans des marais immondes et fétides ou à proximité des cadavres récents ou ils se regroupent (dans le monde des esprits) car ils sont attirés par l'éventuelle migration de l'âme hors du corps. Ils attendent alors qu'un mortel s'approche puis le suivent jusqu'à ce qu'il s'endorme. À cet instant, ils utilisent leur compétence Désincarner pour transférer l'âme de la victime dans le Monde des Esprits. S'ils remportent le combat spirituel contre la victime, ils prennent possession du corps en secret et lui infligent les effets de leur maladie. Ils peuvent provoquer un nombre de Conditions de maladie égale à leur Intensité (voir Maladie et Poison dans le livre de règles de base). Comme avec les esprits de Malédiction, des maladies nouvelles et exotiques peuvent être créées en comparant leur sévérité aux conditions préexistantes et en ajustant l'Intensité de l'esprit en conséquence.

ÂME PLEUREUSE

Âme Pleureuse se manifeste comme une ombre qui se dissout lentement. L'esprit transporte la maladie de Paralysie de l'Âme (voir livre de base de Légende) à une Virulence de 65.

Esprit de Maladie d'Intensité 1, INT 8, POU 10, CHA 9, AC 2, RA +9, 1d6 points de dégâts Spirituels

Compétences : Désincarner 50%, Combat Spectral 50%, Persévérance 40%, Discrétion 40%

CHIEN-FOU

Chien-Fou se manifeste comme un chien enragé porteur de la maladie de la Rage (voir livre de base de Légende) à une Virulence de 80.

Esprit de Maladie d'Intensité 2, INT 10, POU 15, CHA 12, AC 3, RA +11, 1d8 points de dégâts Spirituels

Compétences : Désincarner 75%, Combat Spectral 75%, Persévérance 60%, Discrétion 60%

SALE-FIÈVRE

Il se manifeste comme une hideuse chèvre en train de pourrir. Il transmet la maladie des Frissons Chroniques (voir livre de base de Légende) à une Virulence de 90.

Esprit de maladie d'Intensité 3, INT 12, POU 20, CHA 12, AC 3, RA +12, 1D10 points de dégâts Spirituels

Compétences : Désincarner 100%, Combat Spectral 100%, Persévérance 80%, Discrétion 80%

Une règle pratique à employer avec les esprits de maladie et de malédiction est de considérer que la puissance (Virulence) de leurs effets est égale à environ quatre ou cinq fois leur POU. Cela peut ensuite être modifié suivant la gravité des effets.

Esprits de la Nature

Ce sont les esprits des choses naturelles qui vivent et grandissent dans le monde matériel. Parfois des animaux ou des plantes sont vénérés comme totems - gardiens et forces spirituelles de la tribu. Les magiciens spirituels qui se dévouent à une espèce particulière sont toujours en bons termes avec les esprits associés à leur totem mais subissent les réactions neutres ou hostiles des autres esprits de la nature. Les esprits de la nature incarnent une multitude de capacités différentes, selon la plante ou l'animal dont ils sont issus. En général, un esprit possède une



des capacités suivantes, représentant une des qualités de la forme corporelle de l'espèce. Si deux, ou plus, esprits de la nature présentant la même capacité sont utilisés en même temps par le même magicien spirituel, seul l'esprit le plus fort prendra effet.

- Renforcer un attribut : Points d'Armure, Bonus aux Dommages, Points de Vie, Points de Magie, Mouvement, Action de Combat ou Rang d'Action.

- Dominer une espèce : peut contrôler le comportement des membres de sa propre espèce (y compris les plantes !).

- Augmenter une compétence : gagne un bonus dans une compétence utilisée par l'espèce.

- Manifester un trait : utilise un trait appartenant à l'espèce, telle une perception spéciale ou un mouvement.

- Manoeuvre de Combat : offre une Manoeuvre de Combat spécifique qui peut être utilisée à la suite d'une attaque ou parade appropriée réussie, en plus des manoeuvres obtenues pour avoir atteint un plus grand niveau de réussite.

L'intensité de l'effet est égale :

Intensité 1	Anxiété et malaise léger	La victime souffre d'une pénalité de -10% à tous les tests de compétence.
Intensité 2	Démoralisation	Comme plus haut avec en plus les effets du sort de Magie Commune Démoralisation.
Intensité 3	Peur	Comme le sort Divin Peur.
Intensité 4 et +	Terreur	Réduit la victime à un état de terreur débilante pour un nombre de minutes égal à l'Intensité de l'esprit.



- Au nombre d'incréments ajouté à l'Attribut : augmenter les Points de Vie de 2 points par localisation compte comme 2 incréments.
- Au nombre de créatures pouvant être contrôlées simultanément.
- À chaque tranche de 10% ajoutée dans une compétence.

La caractéristique POU des esprits de la nature est basée sur l'intensité de leurs effets. Un esprit d'intensité 1 possède un POU d'1D6+6, un esprit d'intensité 2 possède un POU d'1d6+12, un esprit d'intensité 3 possède un POU d'1d6+18, etc. Les esprits qui représentent des Manœuvres de Combat, des Traits ou des Actions de Combat supplémentaire sont l'exception à la règle. Les esprits qui confèrent une Manœuvre de Combat ont une Intensité minimum de 3 (POU 1d6+18) ou Intensité 4 (POU 1d6+24) pour les manœuvres nécessitant une réussite critique. Les esprits qui confèrent des traits ont une Intensité minimum de 2 (POU 1d6+12) et parfois plus si l'effet le justifie. Enfin ceux qui d'augmentent le nombre d'Actions de Combat (AC) exigent une Intensité minimale de 2, ce qui donne une Action de Combat par point d'Intensité après le premier (donc un esprit d'Intensité 3 donne +2 Actions de Combat supplémentaire).

Les autres caractéristiques d'un esprit de la nature correspondent à celles de ses cousins corporels. L'esprit d'un lion aura une INT et un CHA de 5 par exemple. Si aucun exemple de caractéristique n'est fourni, celles-ci peuvent être générées en lançant 1d4+2.

Lors de la conception d'esprits de la nature et d'esprits gardiens pour les personnages non-joueurs, il n'est pas nécessaire de déterminer toutes les compétences et caractéristiques à l'avance car elles peuvent toujours être créées à la volée. Habituellement, il suffit d'écrire quelque chose comme: Points d'Armure +2 (Esprit Ours, Intensité 2, POU 14). Pour finir, les esprits de la nature n'ont pas besoin d'être liés pour se montrer utiles. Les esprits avec une grande Intensité seront entièrement conscients et pourront négocier avec les chamans pour entreprendre des tâches, recueillir des informations ou venir à l'aide du magicien spirituel.

Les capacités fournies par les esprits de la nature ne sont accessibles que si l'esprit est incarné comme détaillé avant. Les Magiciens ne peuvent pas ordonner à leurs esprits d'Augmenter les capacités d'autres individus: c'est le lien entre le magicien et l'esprit qui permet l'Augmentation. D'autres ca-

pacités sont possibles pour de tels esprits, comme l'odeur exécrationnelle d'une mouffette, la capacité de changement de couleur du caméléon ou les propriétés toxiques d'une plante. Toute capacité, compétence ou comportement unique d'un animal ou une plante peut être une source possible de capacité utilisable par un Chaman.

Vous trouverez des exemples d'esprits de la nature ci-dessous. Gardez à l'esprit que ce sont des esprits individuels et que d'autres du même type peuvent se révéler plus ou moins puissants.

Racine Puissante (Intensité 3, renforce Points de Magie, esprit plante) : INT 1, POU 20, CHA 1. AC 2, RA +1, PV 20, Dommages Spirituels +1d10. Persévérance 60%, Hallucinations Spectrales 100%. Ajoute 3 Points de Magie au magicien.

Grande Epine (Intensité 2, renforce Bonus aux Dommages, esprit plante) : INT 1, POU 18, CHA 1. AC 2, RA +1, PV 18, Dommages Spirituels +1d10. Persévérance 72%, Epines Spectrale 90%. Cet esprit augmente le Modificateur de Dommages du magicien de 2 rang (le MD de +1D2 du chaman devient +1d6 par exemple).

Racine Inébranlable (Intensité 3, Manœuvres de Combat, esprit plante) : INT 1, POU 21, CHA 1. AC 2, RA +1, PV 21, Dommages spirituels +2d6. Persévérance 84%, Racines Spectrales 105%. Donne la libre utilisation de la Manœuvre de Combat *Résiste*.

Lierre Frôlant (Intensité 4, Manœuvres de Combat, esprit plante) : INT 1, POU 27, CHA 1. AC 2, RA +1, PV 27, Dommages spirituels +2d8. Persévérance 108%, Lierres Spectrales 135%. Donne la libre utilisation de la Manœuvre de Combat *Coincer l'Arme*.

Sauteurs des Ombres (Intensité 2 manifeste Trait, esprit Lynx) : INT 5, POU 16, CHA 5. AC 2, RA +5, PV 16, Dommages Spirituels +1d8. Persévérance 64%, Morsure Spectrale 80%. Le magicien gagne la capacité de faire une attaque de Bond (voir p91 du livre de base).

Queue touffue (Intensité 3, augmente Compétence, esprit écureuil) : INT 5, POU 17, CHA 6. AC 3, RA +5, PV 17, Dommages spirituels +1d10. Persévérance 68%, Morsure Spectrale 85%. Augmente l'Athlétisme du magicien de +30%.

Queue Rapide (Intensité 2, renforce Points de Magie, esprit souris) : INT 5, POU 14, CHA 3.

AC 2, RA +4, PV 14, Dommages Spirituels +1d8. Persévérance 56%, Morsure Spectrale 70%. Ajoute 2 Points de Magie au magicien.

Sabot Rapide (Intensité 3, augmente Compétence, esprit Zèbre) : INT 4, POU 23, CHA 4. AC 3, RA +4, PV 23, Dommages spirituels +2d6. Persévérance 92%, Sabot Spectral 115%. Augmente L'Équitation du magicien de +30%.

Marcheur Écaillé (Intensité 3, renforce Points d'Armure, esprit Tatou) : INT 4, POU 21, CHA 4. AC 3, RA +4, PV 21, Dommages Spirituels +2d6. Persévérance 84%, Griffes Spectrales 105%. Ajoute 3 Points d'Armure au magicien.

Griffe Solide (Intensité 3 renforce Bonus aux Dommages, esprit ours) : INT 5, POU 10, CHA 5. AC 2, RA +5, PV 10, Dommages Spirituels +1d6. Persévérance 40%, Griffe Spectrale 50%. Cet esprit augmente le Modificateur de Dommages du magicien d'un rang : le Modificateur de Dommages de +1D2 du chaman devient +1d4.

Force Bestiale (Intensité 2 renforce Points de Vie, esprit griffon) : INT 6, POU 16, CHA 7. AC 2, RA +7, PV 16, Dommages Spirituels +1d8. Persévérance 64%, Coup Spectral 80%. Ajoute 2 Points de Vie à toutes les localisations du magicien.

Verte Vigueur (Intensité 4 renforce Points de Magie, esprit chêne) : INT 1, POU 25, CHA 1. AC 3, RA +1, PV 25, Dommages spirituels +2d8. Persévérance 100%, Racines et Branches Spectrales 125%. Augmente les Points de Magie du magicien de 4 points.

Long Sabot (Intensité 3 augmente Mouvement, esprit cheval) : INT 4, POU 22, CHA 5. AC 3, RA +5, PV 22, Dommages Spirituels +2d6. Persévérance 88%, Sabot Spectral 110%. L'esprit augmente le Mouvement du magicien de 3 mètres.

Pensée Rapide (Intensité 2 renforce Rang d'Action, esprit mangouste) : INT 4, POU 17, CHA 5. AC 3, RA +5, PV 22, Dommages spirituels +1d10. Persévérance 68%, Morsure Spectrale 85%. Augmente le Rang d'Action du magicien de 2 points.

Frère de Croc (Intensité 1 domine Espèce, esprit loup) : INT 5, POU 9, CHA 5. AC 2, RA +5, PV 9, Dommages spirituels +1d6. Persévérance 36%, Morsure Spectrale 45%. L'esprit permet au magicien de dominer et de contrôler un loup.

Vie Tenace (Intensité 2 augmente Compétence,

esprit lierre) : INT 1, POU 14, CHA 1. AC 2, RA +1, PV 14, Dommages spirituels +1d8. Persévérance 56%, Sabot Spectral 70%. Augmente l'Endurance du magicien de 20%.

Oreilles Attentives (Intensité 2 manifeste Trait, esprit chauvesouris) : INT 3, POU 18, CHA 3. AC 2, RA +3, PV 18, Dommages Spirituels +1d10. Persévérance 72%, Cri Perçant Spectral 90%. Le magicien gagne le trait Écholocation.

Coupure Sauvage (Intensité 3 Manœuvres de Combat, esprit mante religieuse) : INT 3, POU 23, CHA 3. AC 3, RA +3, PV 23, Dommages spirituels +2d6. Persévérance 92%, Pince Spectrale 112%. Donne la libre utilisation de la Manœuvre de Combat Choisit Localisation toutes les fois que le Magicien réussit une attaque.

Peau de Rhinocéros (Intensité 3 renforce PA, esprit rhinocéros) : INT 3, POU 20, CHA 3. AC 2, RA +3, PV 20, Dommages Spirituels +1d10. Persévérance 80%, Corne Spectrale 100%. Renforce les Points d'Armure naturels du magicien de 3 points. Ces points n'affectent pas le port d'une armure additionnelle, ni ne réduit le Rang d'Action.

Nymphes

Les nymphes sont une forme spéciale d'esprit de la nature qui habite un environnement naturel spécifique. Elles sont subdivisées en plusieurs types selon leur habitat; les dryades sont des esprits sylvestres attachés à un bosquet d'arbres, les sorcières sont les esprits ténébreux et mauvais des grottes et des ruines, les naïades sont des esprits de l'eau capricieux tandis que les Oréades sont les esprits des montagnes ou des vallées.

Les nymphes peuvent être rencontrées sous une forme physique sur le plan mortel ou sous leur forme d'esprit sur le plan spirituel. C'est leur forme spirituelle qui présente le plus grand intérêt pour les chamans car ces derniers peuvent, alors négocier leur aide ou les lier à leur service. Les nymphes n'accepteront jamais volontairement d'être liées car elles détestent être hors de leur foyer : il faut donc les vaincre en combat spirituel pour les lier.

Les statistiques de base pour chaque type de nymphe sont présentées ci-dessous. La plupart des Nymphes connaîtront des sorts de Magie Commune et éventuellement quelques sorts de Magie Divine,



les sorcières peuvent avoir appris plusieurs sorts de Sorcellerie à la place de la Magie Commune, mais n'oubliez pas que ces esprits ne peuvent régénérer leurs Points de Magie que sur le plan ordinaire. La plupart des nymphes sont considérés comme des esprits d'Intensité 2 à 5, en fonction de leur POU.

DRYADE

INT 3D6+6, POU 2D6+15, CHA 2D6+12

Les Dryades peuvent contrôler toute les plantes dans rayon de POU x2 mètres, peuvent provoquer la floraison, ordonner aux racines de saisir leurs ennemis et aux branches de les fouetter ou de se déplacer. Les Dryades sont souvent très amicales envers les elfes.

SORCIÈRE

INT 2D6+12, POU 2D6+21, CHA 1D6

Les Sorcières peuvent invoquer un élémentaire de ténèbres d'une taille égale à un mètre cube par point de magie dépensé, il doit exister suffisamment d'ombres pour que l'élémentaire puisse se former. Les chamans qui utilisent des esprits de sorcière doivent être conscients que la lumière directe du soleil les expulse immédiatement du plan matériel. Les sorcières sont hostiles à la plupart des mortels et peuvent connaître des sorts de sorcellerie.



NAÏADE

INT 3D6+6, POU 2D6+18, CHA 2D6+12

Les Naïades peuvent se transformer en un élémentaire d'eau d'une taille égale à un mètre cube par point de magie dépensé ; il doit y avoir suffisamment d'eau à proximité pour que la naïade puisse se transformer de cette manière. Si elles sont détruites sous leur forme élémentaire, elles retournent simplement dans le monde des esprits.

ORÉADE

INT 3D6+3, POU 2D6+15, CHA 2D6+9

Les Oréades peuvent se transformer en un élémentaire de terre d'une taille égale à un mètre cube par point de magie dépensé ; il doit y avoir suffisamment de terre à proximité de l'oréade pour pouvoir se transformer de cette manière. Si elles sont détruites sous leur forme élémentaire, elles retournent simplement dans le monde des esprits.

Esprits de Peur

Les esprits de peur (liés à la Rune du Désordre dans Glorantha) provoquent des sentiments de malaise, de panique ou de terreur primale. Lorsqu'ils remportent un combat spirituel contre une cible, ils la possèdent secrètement (Possession Cachée) et reste cachés jusqu'à ce que

celle-ci soit mise dans une situation stressante ou anxiogène ; ils se manifesteront alors. S'ensuit un test d'Opposition entre la Persévérance de la victime et l'Attaque Spectrale de l'esprit. Si l'esprit l'emporte, il affectera la victime, les effets variant avec l'Intensité de l'esprit comme indiqué dans le tableau suivant.

Les esprits de peur peuvent être temporairement contrés avec des sorts magiques comme Fanatisme, mais l'Ampleur du sort doit alors être égale ou supérieure à l'Intensité de l'esprit.

Une fois que le sort expire ou est annulé, l'esprit peut revenir et exercer à nouveau son influence sur sa victime.

Alternativement, les Maîtres du jeu peuvent utiliser les règles de «Peur et Folie du supplément «L'Art de la Nécromancie». Dans ce cas, le «Niveau de Peur» des esprits sera égal à Intensité x10 et il faudra l'ajouter au Niveau de Peur de n'importe quelle créature que rencontre la victime possédée ou bien l'ajouter aux jets des personnages qui utiliseront des sorts de peur ou de démoralisation contre la victime. Ainsi, une victime possédée est beaucoup plus susceptible de craquer à la vue de choses terrifiantes ou souffrira plus facilement des effets magiques induisant la peur.

Les caractéristiques des esprits de Peur sont : Intensité pour l'INT et le CHA et un POU égal à 1D6+Intensité x 6.

Les Esprits Prisonniers/ Les Âmes en Peine

Certains esprits sont parfois accidentellement liés au monde ordinaire et deviennent alors des Âmes en peine. Les esprits des morts qui n'ont pas reçu de rites funéraires ou qui ont péri de mort violente peuvent être incapables de quitter le plan mortel. D'autres mortels peuvent avoir été maudits ou sont peut-être morts avant d'avoir accompli un vœu important. Enfin, certains sont morts pleins de haine et de rage et ne peuvent se détacher du monde ordinaire. Ces esprits peuvent être liés aux os de leur dépouille, à un arbre où ils ont été pendus ou peut-être à une falaise d'où ils se sont jetés. Par définition, les Âmes en Peine sont piégées sur le monde matériel et ne peuvent pas désincarner des victimes et tenter de les posséder. En fait, la plupart

de ces esprits ne peuvent guère que se lamenter sur leur sort. Cependant, certains peuvent avoir acquis des capacités, dont nous vous donnons quelques exemples ci-dessous :

- **Télékinésie** : l'esprit a une FOR égal à son Intensité, qu'il peut utiliser pour déplacer des objets autour de lui.

- **Aura Ténébreuse** : l'esprit peut provoquer des sentiments de crainte et de désespoir, peut-être même la peur et la terreur. L'Ampleur de cet effet dépend de l'Intensité de l'esprit. Une Âme en Peine d'Intensité 4 peut être capable de provoquer une Peur potentiellement mortelle.

- **Forme Spectrale** : l'esprit est capable



d'endommager physiquement les êtres corporels. L'esprit peut attaquer physiquement avec une compétence égale à son POU * 3% et ses dommages sont égaux à ses dommages spirituels, en ignorant toutes les armures physiques. Par exemple, un esprit avec un POU de 18, a généralement une compétence de Combat Spectral de 90%, ce qui signifie qu'il effectue normalement 1D10 de dommages aux Points de Magie. Lorsqu'il attaque physiquement, il utilise une compétence de 54% (18x3) et inflige 1D10 points de dommage dans une Localisation en ignorant toutes les armures physiques. Toutefois, les armures magiques telles que le sort Protection



fonctionne toujours.

- **Charme:** l'esprit peut engendrer des illusions, que ressentent toutes les créatures dans un rayon égal au POU de l'esprit en mètres. Ce charme est une illusion mentale qui fonctionne de manière similaire au sort de Sorcellerie (Sens) Fantomatique. Voir le livre de base de Légende.

- **Lanceur de Sorts :** certaines *Âmes en Peine* conservent la capacité de jeter des sorts de Magie Commune, comme Confusion, Disruption, Démoraliser, Fanatisme etc...

Les *Âmes en Peine* ne peuvent pas régénérer les Points de magie normalement, mais elles sont en mesure de *puiser* des Points de magie du monde naturel qui les entoure, un processus qui crée inévitablement une zone inquiétante boudée par les animaux et où les plantes sont rabougries et desséchées. Une *Âme en Peine* peut donc vampiriser tout animal ou toute plante dont le POU est inférieur à sa propre Intensité : le nombre de Points de Magie ne peut dépasser la limite normale. Généralement, la plupart des *Âmes en Peine* doivent se manifester afin d'utiliser toutes leurs capacités. Lorsqu'une *Âme en Peine* se manifeste, elle devient vulnérable aux dégâts magiques, mais la détruire de cette façon la fait simplement revenir à l'objet ou l'endroit auquel elle est liée, le temps qu'elle retrouve suffisamment de Points de Magie en vampirisant les environs.

La Détection Spirituelle ou certains sens magiques sont susceptibles de révéler l'emplacement de l'objet de lien. Parfois détruire l'objet de lien est suffisant pour relâcher une *Âme en Peine*, mais il faut le plus souvent dénouer les fils qui lient l'âme en peine est liée à l'objet, ce qui implique de connaître l'origine du lien et sa nature.

Le supplément l'Art de la Nécromancie fournit plusieurs options supplémentaires qui peuvent être utilisés pour les *Âmes en Peine*.

Les spectres et fantômes sont les deux types possibles d'Âmes en Peine qu'un chaman peut rencontrer, soit comme alliés potentiels de ténébreuses traditions chamaniques, soit comme ennemis. Deux exemples sont fournis ci-dessous. Bien que ces esprits ne puissent pas désincarner des mortels, parce qu'ils sont liés au plan ordinaire, une valeur pour le combat Spirituel est donnée dans le cas où un chaman tenterait de

désincarner une Âme en Peine.

WOSIL DARC

Wosil Darc était autrefois un héros sage qui a erré de par le monde en quête de connaissances sur les civilisations anciennes. Hélas, sa dernière expédition a tourné au désastre : des bandits l'ont tué dans des ruines antiques et enterré dans une fosse peu profonde. Il est maintenant lié à cette ruine pour l'éternité. Il n'est pas foncièrement mauvais mais il essaiera désespérément de s'agripper aux mortels qu'il rencontre pour plaider sa cause aux mortels qu'il rencontre, causant ainsi des dommages avec son toucher spectral glacial.

Fantôme d'Intensité 1

Caractéristiques: INT 10, POU 12, CHA 9

Attributs: AC 2, RA +10, MV 20m (vol)

Traits : Forme Spectrale; Arts de la Nécromancie (Armes fantôme, Possession des créatures Inférieures)

Compétences: Evasion 36%, Perspicacité 27%, Influence 36%, Persévérance 48%, Discrétion 48%,

Combat Spirituel: Toucher Fantomatique 60%, 1D6 points de dégâts spirituel

Combat physique: Griffes Spectrales 36% (P / T, 1D6)

Notes: Il possède les capacités Forme Spectrale Armes Fantomatiques et Possession de créature Inférieures – ce qui lui permet d'attaquer les mortels avec son toucher et de contrôler dans son environnement immédiat de petits animaux, comme les rats ou les chauves-souris. Il est lié à la ruine par sa dépouille toujours cachée et seul un rite d'enterrement convenable peut le libérer. Le trait «Possession de Créature Inférieure» doit être interprété comme une forme de domination, et non pas de possession effective. Sa forme Spectrale et son Arme fantôme ignorent toutes les armures non-magiques.

RAGE

Rage n'est que les restes spirituels insensés d'un guerrier qui a été écorché vif par ses ennemis, il y a de cela plusieurs siècles. Sa soif de vengeance l'a rendu complètement fou : il attaquera n'importe quel mortel qui a le malheur de s'approcher de lui.

Il se manifeste comme la parodie hideuse d'une forme humaine hurlante dont la peau pend en lambeaux.

Spectre d'Intensité 3

Caractéristiques: INT 16, POU 20, CHA 14

Attributs : AC 3, RA +15, MV 20m (vol), 1D8 points de dégâts spirituel

Traits: Forme Spectrale; Arts de la Nécromancie (Armes fantôme, Télékinésie)

Compétences: Évasion 50%, Perspicacité 60%, Influence 42%, Persévérance 80%, Discrétion 60% leur esprit de combat: strangulation avec des cordes de la peau 75%

Combat Spirituel: Étranglement avec des lambeaux de peau 75%, 1D8 points de dégâts spirituel

Combat physique: Étranglement de peau 80% (L / M, 1D8), Roc Lancé 100% (M / - 1D4, 20m)

Notes: Son trait de Télékinésie lui permet de déplacer des objets jusqu'à son POU en mètres avec une FOR égale à son INT, il utilise souvent cette capacité pour lancer des objets sur des mortels, lors d'une attaque. Rage pourrait être libérée de deux façons. La première consiste à découvrir son vrai nom et lui rappeler. La seconde serait de trouver sa peau écorchée. Il est fort probable qu'elle a été utilisée pour quelques néfastes expériences par un nécromancien.



COMBATTRE LES SPECTRES

Lorsqu'il se manifeste, un Esprit spectral n'a qu'une seule Localisation et un nombre de points de vie égal à son POU. Réduire ses points de vie à zéro renverra temporairement le Spectre vers son Point d'Enclage pour 24 heures, après quoi ses points de vie seront entièrement régénérés. L'arme qu'utilise l'esprit dépend de son Intensité. Chaque point d'Intensité compte comme un rang de Taille et d'Allonge. Un esprit d'Intensité 3 pourrait utiliser une arme spectrale avec une Taille L et une allonge Moyenne. Comme l'esprit est immatériel, parer son attaque n'a normalement aucun effet, mais si l'arme de parade est enchantée par une forme de magie, elle peut généralement bloquer 1 Taille équivalente pour chaque point d'Ampleur. Comme dans n'importe quel type de combat, les participants peuvent générer des Manœuvres de Combat quand celles-ci sont appropriées; être empalé par un poignard spectral est tout aussi désagréable que d'être empalé par un vrai...

Esprits Runiques

Chaque tradition magique possède ses propres voies pour s'approprier les pouvoirs runiques ; les chamans qui désirent être « Touché par les Runes » nouent des relations runiques avec le monde spirituel grâce au rituel de « la Chasse des Rêves » !

Les esprits Runiques sont les manifestations spirituelles des Runes sur le plan des esprits. S'ils sont intériorisés, ils procurent des pouvoirs runiques au chaman. Ceci permet une utilisation temporaire de la capacité « Touché par une Rune » comme indiqué à la page 104 du livre de règles de base de MRQII. Plusieurs esprits runiques peuvent être intériorisés en même temps, mais tous les esprits doivent être compatibles entre eux. Par exemple, mélanger une rune du Feu avec une autre de Glace à l'intérieur de votre propre corps n'est vraiment pas une bonne idée!

Les esprits runiques sont normalement d'une Intensité de 1 ou 2, mais des exemples bien plus puissants existent et auront des effets proportionnellement plus importants.

La plupart des traditions chamaniques ont deux ou trois associations runiques et trouveront donc les esprits runiques correspondant favorablement disposés envers eux, alors que ceux de Runes



opposées seront probablement hostiles. Les autres types d'esprits runiques seront généralement neutres.

Les caractéristiques des esprits Runiques sont : Intensité pour l'INT et le CHA et un POU égal à 1D6+Intensité x 6.

Esprits Tribaux

Les Esprits tribaux sont étroitement liés aux esprits de la nature, mais ils sont liés à la Rune de l'Homme au lieu de celle des Plantes ou des Bêtes. Ils ne doivent pas être confondus avec les esprits des ancêtres, car ils représentent plutôt des concepts ou des idéaux propres à un clan ou une tribu, une sorte de mémoire tribale sous forme spirituelle.

Les esprits tribaux posséderont toujours une compétence appropriée au clan ou à la tribu qu'ils représentent. Cela pourrait être la compétence Équitation pour un clan nomade ou la compétence Survie pour une tribu Arctique, par exemple. Lorsque l'esprit est intériorisé, il offrira un bonus égal à son Intensité x10% à la compétence appropriée.

Les caractéristiques des esprits Tribaux sont : 1D4+2 pour l'INT et le CHA et un POU égal à 1D6+Intensité x 6.

Voici ci-dessous deux exemples facilement adaptables :

SAGE-CHEF

Esprit tribal d'Intensité 2, INT 5, POU 13, CHA 5, AC 2, RA +5, PV 13, 1D8 de Dommages Spirituels, Persévérance 52%, Lance Spectrale 65%

Sage-Chef augmente la compétence Influence de +20%.

CHEVAL-MURMURANT

Esprit tribal d'Intensité 3, INT 6, POU 20, CHA 6, AC 3, RA +6, PV 20, 1D10 de Dommages Spirituels, Persévérance 80%, Lance Spectrale 100%

Cheval-Murmurant augmente la compétence Équitation de +30%.

Esprits Maîtres

Qu'ils soient des Esprits de Connaissance d'une incommensurable sagesse ou des Esprits Fléaux terriblement destructeurs, les Esprits Maîtres sont des esprits extrêmement puissants dont les capacités transcendent les classifications normales : ils peuvent ainsi être liés à plusieurs pouvoirs runiques, voire posséder des pouvoirs uniques.

De tels esprits auront toujours accès à des pouvoirs uniques et des capacités magiques bien au-delà de leur type esprit normal. Ils auront également des personnalités très développées, avec des objectifs et des motivations propres ; ils n'accepteront pas de voir des mortels s'immiscer dans leurs affaires.

Les Esprits Maîtres ne peuvent pas être liés à un fétiche, mais en cas de défaite en combat spirituel ou s'ils choisissent d'aider temporairement un chaman, ils pourront utiliser leur magie ou accorder certaines capacités à cette personne. Cette capacité est généralement limitée à un endroit géographique précis, le domaine de l'Esprit Maître.

Ces esprits ont une Intensité d'au moins 10 ou plus et ils sont bien au-delà de la portée d'un chaman typique. Les Maîtres du Jeu pourront les utiliser comme des personnages non-joueurs importants du plan des esprits, pouvant agir comme des contacts, des alliés ou des ennemis récurrent. Le Maître du Jeu doit veiller à éviter les confrontations directes entre ces esprits et les joueurs car ils sont capables d'anéantir une équipe même expérimentée.

Dans les univers où la compétence d'Union est utilisée, comme dans *Wraith Recon*, il est possible que certains groupes de magiciens puissent coopérer en vue de lier un seigneur-esprit. Une telle tentative, ou le résultat de la tentative, pourrait fournir de nombreuses idées d'aventures.

SHAYLE

Esprit Maître de maladie d'Intensité 10

INT 20, POU 50, CHA 20, AC 5, RA +20, 2D8 dommages spirituels

Compétences : Magie Commune 120%, Désincarnation 120%, Perspicacité 120%, Perception 100%, Discrétion 100%, Persévérance 120%, Combat spectral (Fouet Spectral) 140%, Déguisement 100% (réduisez la compétence de Déguisement de Shayle d'1D10% par heure,

pendant qu'il reprend lentement à sa forme véritable)

Magie Commune: Confusion 2, Babil 2, Contre-Magie 10, Séduction 10, Communication Mentale 10, Réparer 10, Ralentissement 10

Shayle est un Esprit Maître des maladies tordu et malveillant qui a pour but principal de répandre la maladie à travers le plan des esprits et d'infecter le plus grand nombre possible de personnes. Il est extrêmement intelligent, machiavélique et infiniment patient ; il prend un grand plaisir à voir se concrétiser ses plans à long terme et à manipuler des mortels sans méfiance. Il peut provoquer jusqu'à huit maladies différentes à la fois.

Shayle se manifeste comme un cadavre énormément gonflé et pourrissant, recouvert d'asticots vivants, de plaies ouvertes et de pustules. Il est capable de masquer temporairement sa véritable forme en prenant l'apparence d'un grand garçon mince aux cheveux blancs et aux yeux violets étincelants, mais cette illusion s'efface avec le temps : Shayle reprend inévitablement sa véritable forme au bout de quelques heures.

LEILANI

Esprit Maître Gardien d'Intensité 10

INT 18, POU 50, CHA 25, AC 5, RA +22, 2D8

dommages spirituels

Compétences: Magie Commune 120%, Désincarnation 100%, Perspicacité 100%, Perception 120%, Séduction 120%, Persévérance 140%, Combat spectral (Lumière Spectrale) 120%

Magie Commune: Confusion 2, Témoin des Secrets 10, Contre-Magie 10, Communication Mentale 10, Réparer 10, Pousser/Tirer 10

Leilani est un Esprit Maître Gardien sage et serviable qui cherche à débarrasser le plan des esprits des influences mauvaises et malveillantes. Il est enthousiaste et confiant, mais souvent un peu naïf. Il cherchera parfois l'aide d'un héros mortel pour l'assister dans ses grands projets de lutte contre ses ennemis du Plan des Esprits et d'au-delà, mais oublie souvent à quel point les âmes mortelles sont fragiles dans de telles batailles.

Leilani se manifeste comme une grande et belle femme aux cheveux soyeux et scintillants, dont les teintes vont du blond au rouge pourpurin. Les traits de son visage sont fins et angéliques, avec de grands yeux bleus pâles qui brillent d'une lumière argentée. Sous cette apparence, Leilani flotte souvent juste au-dessus du sol alors que ses robes diaphanes argentées ondulent comme si elles étaient mues par une brise.



CULTES & TRADITIONS SPIRITUELS

Bien que la plupart des fidèles soient membre d'un culte, l'organisation ne devrait pas être aussi formelle que celle d'un culte divin ou d'une école de sorcellerie. Les cultes chamaniques sont essentiellement des regroupements lâches de membres d'une famille, d'un clan ou d'une tradition spirituelle. Leur vision est simple : le monde est vivant et chaque pierre, végétal, animal, nuage, point d'eau ou tempête a son propre esprit. Les esprits eux-mêmes, en particulier les esprits des ancêtres, peuvent également être membres d'une tradition ou être amical envers une tradition particulière. D'autres esprits ne s'intéressent pas du tout au monde ordinaire. Enfin, certains peuvent se montrer hostiles aux membres d'une tradition particulière.

Étant donné qu'il existe tellement de façons d'aborder l'adoration des esprits, les cultes ont tendance à être très disparates, mais par défaut, chaque culte spirituel tend à avoir accès à cinq ou six types d'esprit amicaux, offrant habituellement entre 7 et 12 bénéfices ou prestations différentes. Les cultes spirituels plus petits ont accès à moins d'esprits amicaux.

Presque tous les cultes auront accès aux esprits ancêtres et aux esprits gardiens, plus un certain nombre d'esprits de la nature selon l'histoire du culte. Les cultes avec des affiliations élémentaires particulières auront accès à des esprits élémentaires.

Les esprits Fléaux et de Blasphème ne font généralement pas partie d'une tradition et tout magicien tentant de les lier à son service prend un risque très important.

LES CHAMANS ET LES ESPRITS

Nous avons déjà vu plus haut comment obtenir et utiliser un fétiche. Cette section examine la façon dont un chaman peut gagner des esprits en voyageant dans le plan spirituel. Utilisant l'Intensité comme une mesure de la puissance d'un esprit, le tableau ci-dessous montre le niveau minimum de la

compétence Contrainte Spirituelle que le chaman doit posséder afin de lier un esprit d'une Intensité donnée, ainsi que le coût de l'opération en jets d'amélioration.

Table de la Chasse aux Esprits

Intensité	Minimum requis en Contrainte Spirituelle	Jets d'Amélioration
1	61%	1
2	81%	2
3	121%	3
4	141%	4

Pour les esprits amicaux, la valeur minimum de la compétence est réduite de -20%. En outre, un chaman peut aussi dépenser un jet d'amélioration supplémentaire (pour les esprits amicaux ou neutres) afin de réduire le minimum requis de -20%. Ainsi, un chaman dépensant 4 jets d'Amélioration et approchant d'un esprit amical d'Intensité 3 n'a besoin que d'une compétence de 81% au lieu de 121% normalement. Les indications du tableau partent du principe que le chaman tente de lier des esprits durant son temps libre entre deux aventures, en prenant le moins de risque possible. Dans ces conditions, il faut 1D6 jours de temps libre pour lier un esprit amical, 2D6 jours pour un esprit neutre et, enfin, 2D6+6 jours pour un esprit hostile.

Le minimum requis en Contrainte Spirituelle pour trouver un esprit sur son plan d'origine et de le vaincre en combat spirituel, n'est pas le même que l'exigence nécessaire pour contrôler un esprit déjà lié dans un fétiche. Un magicien spirituel avec une compétence de Contrainte Spirituelle de 40% est capable de contrôler un esprit lié avec un POU de 12. Cependant ce même esprit aura probablement une compétence de Combat Spectral de 60% (POU* 5%) et il est susceptible de vaincre le magicien s'il est attaqué en combat spirituel. Cela demande plus de compétence pour trouver et lier un esprit qu'il n'en faut pour simplement en contrôler un déjà lié dans un fétiche.

Bien sûr, les personnages joueurs chamans peuvent tenter de trouver des esprits au cours d'une session de jeu. Dans ce cas, il n'est nul besoin de dépenser des jets d'amélioration et les PJ pourront s'attaquer à des esprits bien plus dangereux avec l'aide de leurs alliés.

Alliés Spirituels

Au fil du temps, un chaman prend progressivement contact avec de nombreux esprits. Plutôt que de tous les lier à son service, la plupart des chamans tentent d'établir de bonnes relations avec eux, en leur offrant des choses qu'ils désirent en échange de certains services. En termes de jeu, de tels esprits sont effectivement des contacts et agissent en tant que personnages non joueurs. Certains esprits sont prêts à conclure un accord plus formel en révélant leur nom au chaman, devenant un véritable allié du chaman. En réponse, le Shaman s'engage à répéter certaines tâches, à maintenir un interdit, un tabou ou une contrainte (compulsion), ce qui est représenté de façon abstraite par la dépense d'un jet d'amélioration par an.

Pour invoquer un esprit allié ou un contact, le chaman effectue un test de Détection Spirituelle et dépense 1 Point de Magie. Cela prend une seule Action de combat et le Point de Magie est dépensé même si le test de compétence échoue. Il faut attendre 1D6 minutes pour que l'esprit arrive. Si l'esprit est un contact, le chaman devra réussir son test ou l'esprit n'apparaîtra pas. Si c'est un allié, il apparaîtra quel que soit le résultat du jet, à moins que le chaman n'obtienne une Maladresse. Dans les deux cas, si le test de compétence est un succès critique, l'esprit apparaîtra à la fin du tour de combat.

Au cours des parties, si le chaman garde de bonnes relations avec ses alliés, ceux-ci pourraient non seulement lui rendre service, mais peut-être même se battre pour lui. La plupart des esprits ne sont pas plus capables d'interagir avec le monde ordinaire que les mortels sont capables d'interagir avec le monde des esprits. Un chaman peut cependant utiliser sa compétence de Détection Spirituelle pour amener un esprit consentant dans le monde ordinaire. Un Grand-Chaman, lui, pourra utiliser sa compétence pour forcer n'importe quel esprit à s'immiscer dans le monde des mortels, s'il surmonte la Persévérance de l'esprit.

Esprits & Société

Dans les sociétés où la magie Spirituelle est la forme principale de spiritualité, les esprits et les fétiches sont toujours présents et un chaman remplit le même rôle qu'un prêtre. Les esprits ne

sont pas des outils, mais font partie de la société. La plupart des gens auront un autel pour leurs ancêtres vénérés, un fétiche contenant un esprit totémique et ils prendront part aux cérémonies. Les animistes entretiennent trois types de relations avec les esprits :

- ils révèrent leurs ancêtres et leurs esprits totem ;
- ils respectent la puissance des esprits du monde autour d'eux ;
- ils craignent les esprits malfaisants de leurs ennemis.

Les personnages-joueurs qui explorent le plan spirituel pour lier des esprits contre leur volonté et les traitant généralement comme de simples armes et armures, acquerront bientôt une mauvaise réputation, tant dans le monde ordinaire que sur le plan spirituel.

La plupart des membres d'une telle société en savent assez sur la Détection Spirituelle pour percevoir les esprits autour d'eux quand ils méditent et suffisamment sur la Contrainte Spirituelle pour utiliser leurs fétiches correctement, à condition de prendre leurs temps. Comme il est très peu probable qu'ils s'engagent dans une bataille à la vie à la mort sur le plan des esprits (c'est le rôle du chaman), leurs compétences représentent leur capacité à atteindre l'état d'esprit nécessaire pour invoquer le pouvoir d'un esprit au sein de d'un Fétiche.

Le chaman est le pont entre le monde des mortels et le monde des esprits ; grâce à lui, les membres de la tribu peuvent passer dans le monde des esprits et converser avec leurs ancêtres. Naturellement, un chaman puissant tend à attirer l'attention sur le plan spirituel : l'écho de l'âme du chaman est souvent au centre de nombreux esprits avides. De ce fait, un solide réseau d'alliés est nécessaire, histoire de décourager les esprits prédateurs. Mais les personnage-joueurs chamans doivent, parfois, s'attendre à des surprises désagréables.

Traditions Spirituelles

Dans chaque univers de jeu, il existera plusieurs façons d'aborder les esprits et le monde spirituel, en fonction de la culture et de l'environnement local. Ces différentes approches sont appelées des « Traditions Spirituelles » et elles peuvent être décrites, en termes simples, comme des sortes de culte. Dans Legend, ces traditions sont traitées



comme des Cultes spirituels et les règles du livre de base vous donneront quelques idées sur la façon de créer vos propres cultes/Traditions et de décrire les esprits, les runes, les mythes et la magie mis à leur disposition.

Pour donner une idée de la façon dont le maître du jeu pourra créer facilement ses propres cultes spirituels, quelques exemples simples sont fournis ici. Ils peuvent être utilisés tels quels ou modifiés à la convenance du MJ. Beaucoup d'autres exemples de cultes spirituels peuvent être trouvés dans « Cults of Glorantha ».

FRÈRE CHASSEUR

Runes : Mort et Bête

Mythes et Histoire : Le Chasseur tue la première bête (Résonance 65%)

Frère-Chasseur savait que son peuple mourait de faim durant le Grand Hiver, que les réserves de nourritures étaient au plus bas et que la neige et la glace n'avaient pas fondu depuis des mois. Il entra en transe et vit alors un grand loup venir à lui. Le loup lui montra comment chasser les bêtes de la forêt et des montagnes, comment prendre leur viande et, enfin, comment renvoyer leurs esprits vers le monde spirituel pour qu'ils puissent renaître.

Nature : bien que ce culte soit petit et se limite au territoire du clan, il est très influent dans ce périmètre. D'autres cultes chasseurs des tribus voisines sont également connus et respectés.

Organisation : le culte est très peu organisé : les chamans du clan choisissent ceux qui rejoindront leurs rangs grâce à une Quête de Vision et les forment à leur manière. Les chamans enseigneront la compétence Contrainte Spirituelle à tout membre du clan de bonne réputation et pourront les aider à créer des fétiches. Il ne peut y avoir qu'un seul Grand-Chaman du culte.

Magie Commune : aucune, mais les chamans n'ont aucune objection à utiliser une telle magie. Les sorts Voile du Bandit, Daredare et Chaleur sont accessibles.

Haute-Magie : Frère-Chasseur fournit de nombreux esprits au clan et à ses chamans. Les esprits amicaux et hostiles sont présentés ci-dessous, tous les autres esprits sont considérés comme neutres.

Esprits Amicaux : les esprits de la nature sous la forme de loups, de corbeaux et de lynx. Les esprits élémentaires du feu et les esprits tribaux appropriés. Les Ancêtres sont aussi vénérés comme des esprits amicaux.

Esprits Hostiles : Les esprits de la nature sous la forme de wapiti, de lapin, de chevreuil et de tétras. Les esprits des glaces sont aussi considérés comme hostiles. Les esprits Fléaux et de Maladie sont évités.

Esprits Alliés : le culte possède 2 esprits alliés qui peuvent être appelés.

Frère-Loup : esprit de la nature d'Intensité 2, INT 5, POU 14, CHA 3, AC 2, RA +4, PV 14, 1D8 de Dommages Spirituels, Persévérance 56%, Morsure Spectrale 70%

Frère-Loup augmente le Mouvement de +2 mètres.

Ami-chasseur : esprit tribal d'Intensité 3, INT 6, POU 20, CHA 6, AC 3, RA +6, PV 20, 1D10 de Dommages Spirituels, Persévérance 80%, Lance Spectrale 100%

Ami-Chasseur augmente la compétence Pister de +30%.

Compétences de Culte : Perception, Discrétion, Pister, Détection Spirituelle, Contrainte Spirituelle, Connaissance (Tradition Frère-Loup).

Cultes Alliés : la plupart des autres cultes chasseurs sont amicaux.

LE MAUDIT

Runes : Désordre et Esprit.

Mythes et Histoire : Le Maudit trouve la Force (Résonance 65%)

Le Maudit était autrefois un mortel qui fut banni par son propre clan pour une chose qu'il n'avait pas commise. Alors qu'il se cachait dans une grotte sombre, un esprit lui souffla les secrets de la puissance et l'enjoignit à suivre son chemin obscur. Après de nombreuses années, il retourna vers les siens ; grâce à ses pouvoirs, il les terrasia et maudit leurs terres, avant de former son propre groupe d'adeptes.

Nature : bien que le culte soit petit, il a tendance à attirer beaucoup de déracinés avides de pouvoir ou ivres de vengeance.

Organisation : le culte est très peu organisé : le membre le plus puissant dirige les rituels et arbitre les querelles, les luttes entre membres étant monnaie courante. Malgré cela, il y a généralement un ordre hiérarchique presque stable et les membres de la secte les plus méritants pourront apprendre la Contrainte Spirituelle auprès des chamans et pourront demander de l'aide en vue de la création de fétiches appropriés.

Magie Commune : aucune, mais les chamans n'ont aucune objection à utiliser une telle magie. Les sorts tels que Disruption, Confusion et Main de la Mort seront généralement disponibles – mais cela a un prix.

Haute-Magie : le Maudit fournit l'aide de nombreux esprits à ses adeptes et ses chamans. Les esprits amicaux et hostiles sont présentés ci-dessous, tous les autres esprits sont considérés comme neutres.

Esprits Amicaux: les esprits de la nature sous la forme de chacals et de vautours. Les esprits de Maladies et de Blasphème, de Peur et les esprits Goules sont aussi considérés comme amicaux, tout comme certains esprits de Douleur.

Esprits Hostiles: les esprits de la nature de tous les animaux qui servent de proies, les esprits de Soins et de Naissances sont considérés comme hostiles. Les esprits Fléaux sont souvent utilisés, mais seront au mieux neutres.

Esprits Alliés : le culte possède 2 esprits alliés qui peuvent être appelés.

Rire-Du-Chacal : esprit de la nature d'Intensité 2, INT 1, POU 21, CHA 1, AC 2, RA +1, PV 21, 2D6 de Dommages Spirituels, Persévérance 84%, Morsure Spectrale 105%

L'esprit procure au magicien la capacité de Démoraliser ses ennemis grâce à son rire démoniaque. Toute personne dans un rayon égal au POU en mètres du magicien doit vaincre le magicien dans un test d'Opposition de Persévérance ou être Démoralisé (comme le sort de magie commune) tant que le rire continue. Tous ceux qui réussiront ce test seront immunisés à ce pouvoir pour le reste de la journée.

Mot-Sombre : esprit de Blasphème d'Intensité 2, INT 10, POU 15, CHA 12, AC 3, RA +11, PV 15, 1D8 de Dommages Spirituels, Persévérance 60%, Combat Spectral 75%

Mot-Sombre se manifeste comme une horrible pulsation d'air. Les victimes possédées verront leur mémoire et leur esprit affectés par une douleur sourde ainsi que par des voix menaçantes qu'ils seront les seuls à entendre. Cela a pour effet de réduire tous leurs compétences basées sur l'INT de -20%.

Compétences de Culte : Discrétion, Détection Spirituelle, Contrainte Spirituelle, Connaissance (Tradition du Maudit).

Cultes Alliés : quelques cultes maléfiques et chaotiques forment des alliances temporaires avec cette tradition, mais de telles alliances finissent toujours par s'écrouler sous les luttes et jalousies intestines, jusqu'à ce qu'à l'apparition d'un nouvel ennemi commun.



LES QUÊTES SPIRITUELLES

C'est en accomplissant des quêtes spirituelles que les chamans trouvent des esprits qui leur viendront en aide. Ces quêtes sont l'équivalent spirituel de l'apprentissage de nouveaux mythes ou de nouveaux sorts pour un membre d'un culte divin, ou bien des recherches occultes menées par un sorcier. Leur déroulement est cependant très différent, car le chaman doit quitter son corps physique et rechercher dans le plan spirituel des esprits utiles qu'il doit convaincre de l'aider ou bien lier contre leur volonté.

Il n'y a pas vraiment de meilleure façon de localiser et de traiter avec les esprits en jeu qu'en jouant directement les rencontres. Cependant, cela n'est pas toujours pratique, en particulièrement avec les grands groupes de joueurs. Les règles suivantes peuvent être utilisées pendant les temps mort entre deux aventures, pour gérer la localisation, la négociation ou le lien de nouveaux esprits. Bien sûr, les Maîtres du Jeu sont vivement encouragés à les ajuster à leur campagne et à leur style de jeu.

La première étape dans la recherche d'un esprit

par le chaman consiste à décider de quel type d'esprit il a besoin. Cela pourrait être aussi simple que la recherche d'un esprit gardien pour l'aider à se protéger, ou aussi complexe que la recherche d'un esprit allié magique doté de sorts de feu dans le but de vaincre une tribu de trolls. Les possibilités sont aussi vastes que le monde des esprits lui-même et le joueur doit indiquer clairement au Maître du Jeu le type exact d'esprit que son personnage recherche, ainsi que son niveau d'Intensité idéal.

Une fois le type d'esprit déterminé, le chaman doit faire un jet de la Connaissance appropriée pour trouver l'endroit le plus indiqué pour commencer sa quête spirituelle. Si le chaman est à la recherche d'un type d'esprit régulièrement associé à sa propre tradition et se trouve sur sa terre natale, un test de Connaissance (Régional) augmentée avec sa Connaissance (Tradition chamanique) sera suffisant (voir Legend pour augmenter ces compétences grâce à d'autres).

Toutefois, s'il est dans un autre lieu ou est à la recherche d'un esprit plus rare, le Maître de Jeu pourrait l'amener à utiliser d'autres compétences, telles que Connaissance (animaux) ou Connaissance (Monde des Esprits).

Le Maître du Jeu peut appliquer des modificateurs

Cause	Modificateur Appliqué	Exemples
Emplacement approprié	+5% à +20%	Le site d'un incendie de forêt vieux d'une semaine peut procurer un +5% pour trouver un esprit du feu, mais le bord d'un lac de lave procurerait un +20%.
Emplacement inapproprié	-5% à -20%	Chercher un esprit goule dans une tombe vide depuis longtemps (-5%) ou dans un site bien connu pour ses eaux curatives (-20%).
Temps approprié	+5% à +10%	Le jour d'anniversaire d'un ancêtre (+5%), à minuit pour un esprit des ténèbres (+10%).
Temps Sacré	+20%	La nuit de Walpurgis, la toussaint, le Temps Sacré de Glorantha
Affiliation Runique	+5%	+5% par rune que l'esprit partage avec la tradition chamanique, même s'il est considéré comme un esprit hostile ou ennemi.
Opposition Runique	-5%	-5% par rune opposée à la tradition chamanique, comme les Ténèbres sont opposées à la rune du Feu ou de la Lumière.
Allié Traditionnel	+20%	Le type d'esprit recherché est considéré comme un allié de la tradition ou est un ancêtre tribal.
Ennemie Traditionnel	-20%	Le type d'esprit recherché est considéré comme hostile à la tradition, comme un esprit de Maladie pour un culte de guérisseurs.

à ces tests ; quelques exemples sont présentés dans le tableau au bas de cette page. Les modificateurs peuvent être cumulatifs.

Une fois l'emplacement approprié déterminé, le chaman doit s'y rendre et entrer dans le monde des esprits, comme indiqué dans plus haut. De tels voyages durent généralement une journée ou deux et peuvent être facilement insérés dans «les temps mort entre deux aventures» des joueurs.

Si le chaman échoue à son jet de Connaissance, il lui est impossible de trouver à temps un emplacement adéquat. Peut-être qu'il a besoin de faire d'autres recherches ou que le site est temporairement hors d'usage pour une raison quelconque. Le Maître du Jeu peut lui permettre de faire un autre jet à une date ultérieure avec un bonus (disons +20%), afin de refléter les recherches déjà effectuées. S'il obtient un Échec absolu, le chaman peut très bien se trouver dans une zone hostile ou perdre complètement son temps. S'il réussit, il peut se préparer à entrer dans le monde des esprits...

Déroulement

Une fois accompli le test de Connaissance approprié et l'emplacement trouvé, le chaman peut alors entrer dans le monde des esprits et faire un test de Détection Spirituelle pour essayer de trouver le type de l'esprit souhaité. Le joueur peut effectuer un jet pour chaque 1D4 heures où son personnage reste dans le monde des esprits. Ceci est géré comme un test d'opposition contre la moitié de la compétence Persévérance de l'esprit, car la plupart des esprits ne cherchent pas activement à se cacher.

Le Maître du Jeu peut aussi demander au joueur d'effectuer un jet pour déterminer si le chaman rencontre d'autres esprits durant sa quête. Trois tables de rencontre sont fournies à la fin de la section suivante.

Selon la tradition du chamn, l'attitude initiale de l'esprit rencontré peut être plus ou moins amicale. Un esprit fléau sera susceptible d'être hostile à la plupart des traditions, les esprits guérisseurs sont souvent neutres et les esprits gardiens sont généralement amicaux. Le Maître de Jeu peut s'aider du tableau page 39 pour déterminer l'attitude de l'esprit.

Ce tableau doit être considéré comme un guide et

il faut se rappeler qu'un esprit de guérison hostile le sera beaucoup moins qu'un esprit fléau. Même un esprit susceptible d'être un allié pourrait bien vite changer d'attitude si le jet d'Influence donne un Échec absolu.

Négociier avec un Esprit

Une fois l'attitude initiale déterminée, le chaman doit vaincre l'esprit en combat spirituel (parfois seulement une parodie de combat) et le lier à son service, ou, plus couramment, le convaincre de lui venir en aide avec un test d'Influence opposé à la Persévérance de l'esprit. Le choix du chaman sera souvent déterminé par le type d'esprit ou d'aide qu'il recherche ; la description de chaque type d'esprit devrait être consultée à ce point pour prendre la meilleure décision. Le modificateur de la Table d'Attitude des Esprits (voir ci-dessus) devrait également être appliqué à ce test de compétence.

Le Maître du Jeu peut également autoriser le chaman à augmenter sa compétence Influence avec sa Connaissance (tradition chamanique) ou Connaissance (Monde des Esprits). En cas de succès critique, l'esprit pourra bien devenir un allié, qui répondra à l'appel du chaman à tout. Un échec Critique entraînerait une réaction hostile et potentiellement dangereuse de l'esprit.

Le Maître du Jeu devrait ensuite trouver une certaine forme d'accord entre le chaman et l'esprit. Si possible, il est préférable que la négociation soit interprétée mais la Table des Requêtes des Esprits (page 39) pourra dépanner les MJ en cas de manque d'inspiration.

Le MJ doit alors déterminer la difficulté de la demande de l'esprit, par exemple en lançant un D10 sur la colonne « difficulté » de la Table des Requêtes des Esprits, mais il est important de se rappeler que la difficulté de la requête de l'esprit doit être proportionnelle à sa puissance. L'Intensité de l'esprit peut être appliqué comme modificateur au D10 si désiré.

Rappelez-vous qu'un accord n'est établi qu'après agrément des deux parties. Le Maître du Jeu peut gérer la négociation avec des jets de compétences appropriées, telles qu'Influence, Perspicacité ou Évaluer ou seulement via l'interprétation. Les deux partis sont tenus de respecter l'accord, mais sur le plan des esprits comme sur le plan ordinaire,



les promesses ne sont pas toujours suivies d'effet... Cependant, un chaman réputé peu fiable dans ses accords trouvera de moins en moins d'esprits disposés à l'aider.

Il est également possible pour un chaman d'entrer dans le plan des esprits et de simplement chercher un esprit intéressant au hasard. Bien que ce soit peut être une entreprise risquée, les gains potentiels seront souvent beaucoup plus élevés que pour une Quête Spirituelle classique.

Les tableaux de Rencontres suivants sont fournis pour permettre au Maître du jeu de déterminer aléatoirement les esprits que rencontrent les chamans qui souhaitent explorer le monde des esprits ou qui se sont perdus lors d'une quête spirituelle. Un jet peut être effectué sur la table

pour chaque tranche de quatre heures passée sur le plan des esprits. Les esprits rencontrés dans les profondeurs du plan spirituel auront tendance à être beaucoup puissants que ceux se trouvant à la périphérie.

Les Ancêtres ne sont pas représentés sur les Tables de rencontre aléatoires car ils sont habituellement réservés aux liens de sang et ne sont pas susceptibles d'être trouvés en errant au hasard sur le plan spirituel.

L'attitude de l'esprit envers le chaman peut être déterminée de façon aléatoire à l'aide de la Table d'Attitude des Esprits. Un esprit agressif attaquera s'il sent que le chaman est plus faible que lui, tandis qu'un esprit amical sera intéressé par un échange. Un esprit neutre réagira en fonction du comportement

TABLE D'ATTITUDE DES ESPRITS

Hostile	Neutre	Amical	Attitude envers le chaman
01-05	01-10	01-15	Amical et coopératif, +20% en Influence
06-15	11-30	16-75	Ouvert et complaisant, +10% en Influence
16-25	31-70	76-85	Neutre, +0% en Influence
26-85	71-90	86-95	Ouvertement antipathique, -10% en Influence
86-100	91-00	96-100	Agressif, -20% en Influence

TABLE DES REQUÊTES DES ESPRITS

1D10	Requêtes de l'Esprit	Exemples	Difficulté
1	Tache Physique	Délivrer un message, monter une colline, déplacer un objet	Routinière
2	Sacrifice Physique	Une libation d'alcool ou de sang, le sacrifice d'argent ou d'un bien.	Simple (+20%)
3	Contrainte Physique	Ne pas manger de viande, rester silencieux, dormir à la belle étoile.	Très Facile (+60%)
4	Tache Mentale	Une énigme ou un puzzle, répondre à une question, apprendre un chant.	Facile (+40%)
5	Sacrifice Mental	Ne pas utiliser une compétence basée sur l'INT pendant un certain temps.	Moyenne (0)
6	Contrainte Mentale	Être amical, haïr les ténèbres, développer une phobie.	Moyenne (0)
7	Tache Magique	Lancer un sort, chercher un esprit, augmenter une compétence Magique.	Ardu (-20%)
8	Sacrifice Magique	Sacrifier des points de Magie, oublier un sort, relâcher un esprit.	Difficile (-40%)
9	Contrainte Magique	Ne pas utiliser la magie du feu, ne pas apprendre un sort en particulier.	Très Difficile (-60%)
0	Lancez 2 fois	Lancez 2 fois et appliquez les 2 résultats.	Quasiment Impossible (-80%)

du chaman. L'intensité de l'esprit dépendra de la région : les esprits dans la région frontalière ont généralement une intensité d'1D3, ceux de la région Externe auront 1D3 +1 d'Intensité, enfin ceux de la région Intérieure auront au moins une Intensité d'1d4 +1.

RÉGION FRONTALIÈRE DU PLAN DES ESPRITS

1D100	Rencontre
01-02	Chonchon
03-06	Esprit de Maladie
06-08	Esprits de blasphème
09-10	Esprit Goule
11-25	Fantôme ou Spectre
26-27	Esprits Fléau
28-30	Nymphe
31-60	Esprits de Magie
61-70	Esprits de Connaissance
71-80	Esprits Gardien
81-85	Chaman Désincarné
86-100	Vers la région Externe

RÉGION EXTERNE DU PLAN DES ESPRITS

1D100	Rencontre
01-03	Chonchon
04-06	Esprit de Maladie
07-09	Esprits de blasphème
10-12	Esprit élémentaire
13-15	Hellion
16-25	Fantôme ou Spectre
26-28	Esprit de Naissance
29-35	Esprit de Soins
36-45	Esprit de Connaissance
46-55	Esprit de Magie
56-60	Esprit Gardien
61-70	Esprit Tribal
71-80	Esprit de Peur
81-85	Autre Esprit ou Démon
86-90	Chaman Désincarné
91-100	Vers la région Interne

RÉGION INTERNE DU PLAN DES ESPRITS

1D100	Rencontre
01	Seigneur-Esprit
02-10	Esprit de Culte Allié
11-25	Esprit élémentaire
26-35	Fantôme
36-40	Hellion
41-45	Esprit de Soins
46-50	Esprit de Connaissance
51-60	Esprit de Magie
61-65	Esprit Gardien
66-70	Esprit Runique
71-80	Esprit de Douleur
81-85	Chaman Désincarné
86-100	Choix du MJ ou un esprit Ancêtre en Quête



ANNEXES

Nouvelles Prouesses Héroïques

Deux nouvelles prouesses sont présentées ici pour les magiciens spirituels :

COMPAGNON ANIMAL

Critères : POU 15 ou plus, compétence Contrainte Spirituelle à 90% ou plus

Points d'Héroïsme : 8

Durée : Permanent

Après avoir accompli une quête, l'aventurier gagne un compagnon animal d'un type approprié à son culte ou sa culture. L'animal possède une INT fixe de 1 point supérieure à la normale. Cette capacité ne lui permet pas de parler la langue du personnage ou de communiquer par télépathie. L'aventurier peut appeler son compagnon en dépensant 1 Point de Magie : celui-ci arrivera alors dans 1D10 Tours de combat. La force du lien est telle que le compagnon sait à l'avance quand on aura besoin de lui.

Si le compagnon meurt, l'aventurier perd cette capacité, mais peut l'acquérir à nouveau s'il le souhaite.

AUTO-RÉSURRECTION

Critères : POU 18 ou plus, compétence Détection Spirituelle à 90% ou plus, Statut de Grand-Chaman

Points d'Héroïsme : 12

Durée : Spécial

L'aventurier peut, littéralement, se ramener lui-même d'entre les morts. Une fois que le corps expire, le chaman est capable d'agir normalement sur le plan des esprits, et aucun de ses esprit-alliés ou de ses fétiches ne sont immédiatement libérés. Le chaman peut alors utiliser ses esprits ou ses sorts pour guérir son corps. Du moment que son corps est guéri et qu'aucune localisation ne souffre d'une blessure autre que mineure et en supposant que l'organisme est capable de se maintenir en vie (par exemple, s'il n'est pas décapité), le chaman peut alors faire un test de Contrainte Spirituelle pour ranimer son corps. En cas de réussite, il lie,

littéralement, son âme à son corps. Cette capacité est perdue à chaque utilisation et doit être réapprise.

Exemples de Personnages non-joueurs Chamans

Bleu-Visage est un chaman qui a progressé bien au-delà du statut même de grand-Chaman. Il ne se considère plus comme membre d'aucun clan ou d'aucune terre. A la place, il erre dans les plaines, portant secours à ceux qui en ont besoin et terrorisant ceux qui le méritent. Son nom provient des tatouages fantomatiques qui recouvrent son corps. Pour qui les observe suffisamment longtemps, ces tatouages semblent se déplacer, comme s'ils étaient doués d'une vie propre.

Muriah est une jeune chamane qui commence à découvrir ses pouvoirs. Elle est fondamentalement amoral, ne cherchant qu'à accumuler du pouvoir et à se venger de ceux qui lui font du tort. Elle est prête à tuer, mutiler ou torturer quiconque se dresse sur son chemin.

BLEU-VISAGE LE CHAMAN

Aussi vieux que les plaines où il erre, Bleu-Visage suit ses propres plans. Tous ceux qui vivent sur les plaines ont entendu parler de lui.

Caractéristiques

FOR	14	Action de Combat :	3
CON	15	Mod. de dommage	+1d2
DEX	17	Points de Magie	21
TAI	14	Mouvement :	8 m
INT	18	Rang d'Action :	+18
POU	21	PV totaux :	15
CHA	20	Seuil de Blessure Critique	8

Localisations

d20	Localisation Touchée	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/6
4-6	Jambe Gauche	0/6
7-9	Abdomen	0/7
10-12	Poitrine	0/8
13-15	Bras Droit	0/5
16-18	Bras Gauche	0/5
19-20	Tête	0/6

Armure : Aucune

Compétences : Athlétisme 91%, Danse 87%,

Chant 71%, Force Brute 28%, Influence 100%, Culture propre 102%, Connaissance Régional 122%, Endurance 80%, Évasion 34%, Évaluer 91%, Persévérance 102%, Perspicacité 82%, Perception 92%, Premiers Soins 88%, Équitation 38%, Natation 29%, Discrétion 38%, Passe-Passe 37%.

Compétences Avancées : Artisanat (Poison) 105%, Dressage (Chien) 67%, Médecine 92%, Connaissance (poisons) 102%, Connaissance (Plan Spirituel) 112%, Méditation 82%, Éloquence 71%, Survie 92%, Pister 96%, Enseignement 41%.

Magie Commune (101%): Voile du Bandit 6, Témoin des Secrets 3, Appeau 2, Confusion 2, Cautérise 3, Disruption 6, MorteLame 6, Extinction 3, Soins 6, Communication Mentale 3, Mobilité 6, Protection 6, Éclair 3, Daredard 6, Voix Tonitruante 6, ViveLame 6, Compréhension 3, Force Bestiale 6.

Magie Spirituel : Détection Spirituel 126%, Contrainte Spirituelle 141% (dommages 2D10)

Fétiches (tous tatoués sur son corps – il touche le tatouage pour invoquer l'esprit):

Tatouage de l'œil droit (esprit œil-de-tigre, d'Intensité 2, POU 14): Vision Nocturne.

Tatouages sur les deux mains (l'esprit de griffe-de-tigre, d'Intensité 2, POU 15): Armes Naturelles Formidables.

Tatouage du ventre (esprit de pierre, d'Intensité 4, POU 26): +4 points d'Armure à toutes les localisations.

Tatouage du torse (esprit cœur de Tigre, d'Intensité 4, POU 25). +4 points de magie.

Tatouages du cou et de la bouche (Croc-Noir, Esprit Gardien, d'Intensité 5, POU 31). Neutralise les sorts jusqu'à l'Amplitude 11.

Tatouages de l'abdomen (Moulin à Os, Esprit-Gnome, d'Intensité 4, POU 26). Élémentaire de Terre de 10 mètres cube.

Tatouages du cou et piercings de l'oreille (Vent-Sauvage, esprit Sylphe, d'Intensité 4, POU 27). Élémentaire d'Air de 10 mètre cube.

Tatouages de l'avant-bras droit (Roi-Smilodon, esprit Tigre, d'Intensité 4, POU 26): dominer et contrôler jusqu'à 4 tigres ou grands félins similaire.

Esprit-Alliés :

Mère-chat. Esprit de guérison. Intensité 4, POU 23. Peut lancer le sort Guérir le corps d'Ampleur 4 avec une compétence de 115% pour un coût de 4 PM.

Rikkitikki. Esprit de guérison. Intensité 4, POU 21. Peut lancer le sort Guérir Poison d'Ampleur 4 avec une compétence de 105% pour un coût de 4 PM. Guérira tous les poisons ordinaires et magiques avec une Virulence de 105% ou moins.

Frisson dans le Dos. Esprit Ancêtre. Intensité 3 POU 22. Une fois invoqué, il jettera le sort divin Peur avec une compétence de 110% et une Ampleur de 3. Peut lancer ce sort 3 fois.

La Bête. Esprit Ancêtre Animal. Intensité 5, POU 31. Fournit à Bleu-Visage la Prouesse Héroïque Possession Animale. Bleu-Visage passe 5 jours par an à servir La Bête.

Vrog le sans-répit. Esprit Ancêtre. Intensité 4 POU 26. Fournit à Bleu-Visage la Prouesse Héroïque Infatigable. Bleu-Visage passe 4 jours par an à servir Vrog.

Les Bleu-Visages. Une longue lignée d'ancêtres qui peuvent fournir des informations sur presque tous les aspects de la vie sur les plans. Bleu-Visage ne laisse jamais un ancêtre le posséder, il s'appuie sur eux pour obtenir des conseils et des avis.

Prouesses Héroïques

Possession. Bleu-Visage est en mesure de posséder les créatures avec une INT fixe en les Désincarnant sur le plan des esprits et en les battant en combat spirituel. Beaucoup d'animaux connaissent Bleu-Visage et ne résisteront pas. En retour, il les traite avec amour et honnêteté. Bleu-Visage est en mesure d'utiliser pleinement les caractéristiques et les aptitudes physiques de l'animal qu'il possède de cette façon. Notez que lorsqu'il possède une créature, Bleu-Visage ne peut pas régénérer ses Points de Magie.

Auto-résurrection.

Infatigable.

Équipement notable: une bouteille d'or qui est toujours remplie d'un vin très fin. Un bâton avec une tête de lapin bleu qui permet à Bleu-Visage de parler avec celui qui tient le bâton ; le bâton peut voler dans les airs et revenir dans les mains de Bleu-Visage. Une boule de poils qui, une fois



lancée sur une victime, agit comme une tentative de Désincarnation avec une compétence de 130%. Une petite pharmacie contenant des poisons et leurs antidotes avec une Virulence de 105%.

Style de Combat : Lance 1M 51%, Dague 51%, Bagarre 51%, Javelot 54%.

Armes

Type	Taille	Allonge	Dégâts	PA/PV
Lance Courte	M	L	1D8+1+1D2	4/5
Dague	P	P	1D4+1+1D2	6/8

COUREUR-GRIS CROC-RUNIQUE

Coureur-Gris est la partie animale de Bleu-Visage. Il est à la fois un Double spirituel et un Smilodon vivant (L'Arène des Monstres II page 86). Bleu-Visage peut posséder le corps de Coureur-Gris lorsqu'il est Désincarné et vice-versa. Coureur-Gris ne peut ni parler, ni lancer des sorts quand il est dans sa forme de Smilodon. Même pour un Smilodon, Coureur-Gris est une bête énorme et impressionnante. Il est capable de se désincarner, de lancer Force Bestiale sur son corps et ensuite de revenir dans son corps. Cependant, une fois Désincarné, il utilise Confusion, Contre-Magie et Soins pour soutenir Bleu-Visage et peut lancer Communication Mentale pour parler avec des étrangers. Coureur-Gris pourrait en théorie posséder un ennemi qu'il aurait vaincu en combat spirituel, mais il ne le fera que dans des circonstances extrêmes.

Caractéristiques

FOR	40	Action de Combat :	3
CON	22	Mod. de dommage	+2d6
DEX	17	Points de Magie	18
TAI	30	Mouvement :	10 m
INT	16	Rang d'Action :	+17
POU	18	PV totaux :	26
CHA	16	Seuil de Blessure Critique	13

Localisations

d20	Localisation Touchée	PA/PV
1-3	Patte arrière Droite	3/11
4-6	Patte arrière Gauche	3/11
7-9	Abdomen	3/12
10-12	Poitrine	3/13
13-15	Patte avant Droit	3/10
16-18	Patte avant Gauche	3/10
19-20	Tête	3/11

Armure : Fourrure 3 PA

Traits : Armes Naturelles Formidables, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 87%, Force Brute 70%, Influence 32%, Culture propre 92%, Connaissance Régional 92%, Endurance 74%, Évasion 64%, Persévérance 76%, Perception 74%, Pistage 108%, Natation 62%, Discretion 93%, Survie 84%.

Magie Commune (94%) : Confusion 2, Soins 5, Communication Mentale 4, Contre-Magie 5, Force Bestiale 5.

Magie Spirituel : Désincarnation 84%, Combat Spectral 94% (dommages 1D10)

Style de Combat : Armes Naturelles 85%

Armes

Type	Taille	Allonge	Dégâts
Morsure	M	T	1D8+2D6
Défenses	M	M	1D10+2D6
Griffes	M	M	1D10+2D6



MURIAH

Maitresse des Maladies

Caractéristiques

FOR	7	Action de Combat :	3
CON	10	Mod. de dommage	-1d2
DEX	12	Points de Magie	17
TAI	7	Mouvement :	8 m
INT	16	Rang d'Action :	+13(11)
POU	17	PV totaux :	18
CHA	12	Seuil de Blessure Critique	9

Localisations

d20	Localisation Touchée	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/5
4-6	Jambe Gauche	0/5
7-9	Abdomen	2/6
10-12	Poitrine	2/7
13-15	Bras Droit	1/4
16-18	Bras Gauche	1/4
19-20	Tête	0/5

Il est facile de sous-estimer Muriah, qui ressemble à une fillette très laide. C'est une chamane débutante d'un culte des maladies qui brûle de se venger du peuple qui l'a bannie. À l'heure actuelle, elle se taille une base de pouvoir au sein d'un groupe de Broos. Si elle survit, elle pourrait bien devenir un terrible danger pour les colons humains de la vallée voisine.

Armure : Veste et pantalon de cuir 2 PA (pénalité de -2)

Compétences : Athlétisme 38%, Force Brute 17%, Influence 78%, Culture propre 72%, Connaissance Régional 82%, Endurance 58%, Évasion 20%, Évaluer 91%, Persévérance 80%, Perspicacité 51%, Perception 51%, Premiers Soins 26%, Équitation 25%, Natation 22%, Discrétion 76%, Passe-Passe 24%, Connaissance (maladies) 62%, Connaissance (Maitresses des Maladies) 82%, Connaissance (Plan Spirituel) 72%, Survie 51%.

Magie Commune (89%) : Contre-Magie 5, Démoraliser 2, Soins 2, Mobilité 5, Fléau des Esprits 6.

Magie Spirituel : Détection Spirituel 79%, Contrainte Spirituelle 89% (dommages 1D10)

Fétiches (chacun est une dent appartenant à un ennemi, qu'elle porte sur un collier) :

Esprit Vomievre, d'Intensité 3, POU 20 : Régénère 1 PV par Tour de combat.

Esprit Broo, d'Intensité 3, POU 19 : +3 points de

vie sur chaque Localisation

Esprit Gorps, d'Intensité 3, POU 21 : +3 Points de Magie

Gnome, d'intensité 2, POU 14 : 3 mètres cubes

Esprit de Maladie, d'Intensité 2, POU 14 : Frissons Chroniques

Esprit de Douleur, d'Intensité 2, POU 16

Esprit-Allié :

Elle a trois esprits la maladie alliés qui la suivent avec impatience. Choisissez vos maladies favorites suivant les besoins de votre campagne.

Style de Combat : Lance 1M 28%, Dague 38%, Bagarre 18%.

Armes

Type	Taille	Allonge	Dégâts	PA/PV
Lance Courte	M	L	1D8+1-1D2	4/5
Dague	P	P	1D4+1-1D2	6/8

Notes : si Muriah a le temps et affronte un adversaire qui n'est pas immunisé aux maladies, elle frotera sa lance à ses propres excréments. Toute personne blessée par cette lance sera potentiellement infectée par une des maladies qu'elle transporte.

LE DOUBLE DE MURIAH

Un Impala malade.

INT 14, POU 17, CHA 12

Attributs : RA +13, 3 AC, MV 20m (vol), Points de Magie 17

Traits : Porteur de Maladie (Frissons Chroniques), Sens de la Vie, Possession.

Compétences : Influence 44%, Perspicacité 50%, Connaissance (Maitresse des Maladies) 58%, Connaissance (Plan Spirituel) 58%, Perception 51%, Persévérance 74%.

Magie Commune (79%) : Confusion 2, ViveLame 4, Coordination 4, Contre-Magie 4, Soins 4.

Magie Spirituel : Désincarnation 61%, Combat Spectral 69% (dommages 1D8)

Notes : son Double la protège du genre de problème inhérent à la vie au sein d'une bande de Broo, en la surveillant pendant qu'elle dort par exemple. Si le Double possède une victime, il agit comme un esprit de maladie porteur de la maladie des Frissons Chroniques.



LEXIQUE

Amical – chaque tradition animiste connaît des esprits amicaux, qui seront bien disposés envers ses membres et qui seront souvent prêts à s'allier.

Augmenter Compétence - Un esprit qui, s'il est intériorisé par le chaman, peut augmenter une de ses compétences, généralement de +10% par niveau d'Intensité.

Contrat - Un esprit qui a été défait ou lié peut être contraint d'accepter un contrat avant d'être libéré : il devra accomplir un service ou une action unique. Ce service peut être très vague ou être minutieusement défini. L'esprit reviendra pour exécuter le contrat au mieux de ses capacités lorsqu'il sera invoqué par son vrai nom, puis repartira vers le monde spirituel.

Corporelle - Une âme ou un esprit qui habite un corps physique ou un élément défini comme étant corporel. Une âme ou un esprit corporel est incapable d'entrer dans le monde spirituel à moins d'abandonner sa forme physique ou d'être attiré dans le monde spirituel en étant Désincarné.

Désincarnation (Rendre Incorporel) – L'esprit peut désincarner une âme mortelle vers le plan des esprits et peut-être entamer un combat spirituel. Un esprit avec cette capacité aura toujours la compétence Désincarnation. Tous les esprits avec Désincarnation n'utiliseront pas systématiquement cette capacité, certains peuvent seulement l'employer pour se défendre ou pour forcer une âme mortelle à exécuter un service.

Dominer Espèces - un esprit capable de dominer et de contrôler certaines créatures, en général un nombre de créatures égal à son Intensité.

Double - Un Double est l'esprit gardien d'un chaman, qui est généralement lié à la forme ou à la nature de l'esprit totem de la tribu ou du culte de celui-ci. Un Double assiste le chaman, le protège et le guide dans le monde des esprits. Il est en tous points son « frère spirituel ». Les Doubles procurent de nombreux avantages à un chaman, mais aussi de nombreuses responsabilités.

Esprit-Allié - C'est un esprit qui a formé une alliance avec un chaman et l'aide de toutes les manières possibles, ou bien un esprit allié à un culte/tradition spécifique qui aidera les membres de ce culte qui possèdent un rang suffisant.

Fétiche - un objet matériel utilisé comme lien ou prison pour maintenir un esprit. Un fétiche peut être n'importe quoi - un monolithe de pierre, une plume ou un tatouage, - mais ce sont généralement des objets transportables ayant un lien avec le type d'esprit qu'ils contiennent.

Âme en Peine - un terme général pour toutes sortes d'âmes emprisonnées sous une certaine forme entre le monde spirituel et le plan mortel. Les Fantômes et les spectres sont deux exemples de telles créatures. Les Âmes en Peine sont souvent semi-corporelles.

Hostile - l'esprit est essentiellement hostile et agressif envers le chaman et sa tradition ou son culte. Les esprits hostiles sont rarement utilisés par les magiciens spirituels.

Lien – Les magiciens spirituels peuvent lier des esprits à un fétiche pour les maintenir sur le plan ordinaire. Le lien garde l'esprit en toute sécurité jusqu'à ce que le fétiche soit brisé ou l'esprit libéré. Le lien a l'avantage de protéger l'esprit d'attaques d'autres esprits ou de sorts, mais il supprime tout accès au plan spirituel et donc l'esprit est incapable de retrouver ses points de magie. La plupart des esprits n'aiment pas être liés.

Manœuvre de combat - un esprit qui permet l'accès à une Manœuvre de Combat spécifique lorsqu'il est intériorisé par un animiste. Cette Manœuvre s'ajoute à toutes celles qu'il pourra générer pendant un combat.

Manifester un Trait - un esprit qui permet l'utilisation d'un trait ou d'une capacité particulière quand il est intériorisé par le chaman. De nombreux esprits de la nature disposent de tels pouvoirs, comme manifeste Trait (Vol), manifeste Trait (Marche sur les murs), manifeste Trait (Vision Nocturne) etc.

Manifestation (physique) – L'esprit a une manifestation physique réelle lorsqu'il se trouve sur le plan ordinaire, comme un esprit du vent soufflant doucement de l'air autour de lui ou un esprit de brouillard se manifestant par une faible brume au sol. Ces manifestations seront en mesure d'interagir, dans certaines limites, avec le monde physique.

Manifestation (spirituelle) – L'esprit a une manifestation spirituelle quand il se trouve sur le plan ordinaire, comme un esprit gardien prenant l'apparence d'un blaireau fantomatique. Ces formes ne peuvent pas interagir physiquement avec le monde matériel et ne sont généralement visibles que pour ceux avec la compétence Détection Spirituelle ou une

autre vision magique.

Neutre - l'esprit se désintéresse plus ou moins des allégeances du chaman. On peut souvent négocier avec ces esprits ou les vaincre pour les lier ou les forcer à rendre un service (voir Contrats).

Pacte - L'esprit n'aidera un chaman que si une négociation arrive à un accord, S'il est traité avec hostilité il fuira ou contre-attaquera. Les esprits de Guérison et d'accouchement en sont un bon exemple, ils sont inutiles s'ils sont attaqués et liés et ne guériront ou n'aideront que ceux qui leur offrent une forme de service ou de compensation. Un test d'opposition entre l'Influence du chaman et la Persévérance de l'esprit est le mécanisme le plus simple pour refléter cela. Les Pactes sont comme un marchandage : les deux parties doivent être contentes du résultat.

Persistant - un esprit dont les effets durent aussi longtemps qu'il se trouve hors de son fétiche ou qu'il est libéré dans le monde ordinaire. Ces esprits sont vulnérables à des sorts tels que Bannir, Blocage Spirituel, ou même à certaines formes de dégâts magiques. Une fois banni ou détruit, l'esprit est parti pour de bon jusqu'à ce qu'un remplaçant puisse être invoqué. La plupart des esprits possèdent cette caractéristique.

Plan Ordinaire - le monde purement physique habité par les hommes, parfois aussi appelé le plan matériel, plan mortel ou monde matériel.

Plan des Esprits - le monde purement spirituel, le monde des esprits et des âmes, étroitement lié et parallèle au plan ordinaire, mais pourtant séparé. On peut parfois le percevoir avec des capacités

telles que la Vue de l'Âme, Vision Mystique ou bien à des moments magiques ou sacrés : il semble alors chevaucher le plan matériel.

Possession Cachée - c'est quand l'esprit se cache dans le corps du possédé, tel un parasite. La victime conserve le contrôle complet de son corps et n'a pas conscience de la possession, à moins que l'esprit l'informe de sa présence.

Possession Dominante - se produit lorsque l'entité possédant prend le contrôle complet du corps du possédé. La victime est pleinement consciente d'avoir perdu le contrôle de son corps mais elle est absolument impuissante, incapable d'entreprendre la moindre action. L'esprit possesseur n'a pas accès aux souvenirs, aux compétences, ou à la magie du possédé : il utilise les siens à la place.

Renforcer un Attribut - un esprit qui renforce un attribut lorsqu'il est intériorisé par le chaman (PA, Modificateur de Dégâts, PV, Mouvement, PM ou RA). De nombreux esprits de la nature possèdent ce pouvoir.

Semi-corporel - un état d'existence où l'esprit a une forme physique limitée, mais est toujours en quelque sorte lié directement au monde de l'esprit. Certaines Âmes en Peine comme les fantômes et les Spectres sont dans cet état étrange : ils sont souvent liés à un objet physique sur le plan matériel.

Transitoire - un esprit dont les effets durent une période donnée ou jusqu'à ce qu'une condition soit remplie. L'esprit apparaît et tente d'accomplir sa tâche, puis retourne tout de suite après dans le monde des esprits - voir Pacte et Contrat.



TABLEAUX UTILES

Table des Dommages Spirituels

Compétence Contrainte Spirituelle ou Combat Spectral	Dommages aux Points de Magie
01-20	1D2
21-40	1D4
41-60	1D6
61-80	1D8
81-100	1D10
101-120	2D6
121-140	2D8
141-160	2D10
161-180	2D12
181-200	3D10

Disciple : perçoit et identifie les esprits dans un rayon donné.

Adorateur Spirituel : peut communiquer avec les esprits situés dans un rayon donné.

Chaman : peut projeter son âme dans le monde des esprits.

Grand Chaman : peut entraîner l'âme d'autrui avec lui dans le monde spirituel, à raison d'1 Point de Magie par personne supplémentaire. Les participants involontaires peuvent résister en utilisant leur compétence Endurance opposée à la compétence Détection des Esprits du Grand Chaman.

Le nombre maximum d'esprits qu'un magicien spirituel peut détenir dépend de son rang dans le culte :

Disciple : $\frac{1}{4}$ du CHA.

Adorateur Spirituel : $\frac{1}{2}$ du CHA.

Chaman : $\frac{3}{4}$ du CHA.

Grand Chaman : tout le CHA

Le Chaman peut se déplacer hors de son corps sur une distance, en kilomètres, égale au score de sa compétence Détection Spirituelle.

Le POU du plus grand esprit lié ou contrôlé ne peut pas excéder trois fois le rang critique de la compétence.

On peut détecter (mais pas observer) la présence d'esprits dans un rayon égal, en mètres, à son POU.

Tableau d'Intensité des Esprits

Intensité	POU	Gamme de POU	POU moyen
1	1D6+6	7-12	10
2	1D6+12	13-18	16
3	1D6+18	19-24	22
+1	+6	+6	+6

Table de la Chasse aux Esprits

Intensité	Minimum requis en Contrainte Spirituelle	Jets d'Amélioration
1	61%	1
2	81%	2
3	121%	3
4	141%	4

Tableau des effets des Esprits de Douleur

Intensité 1	Douleurs ou Crampes	Inflige un niveau de Fatigue
Intensité 2	Douleurs invalidantes	Inflige deux niveaux de Fatigue
Intensité 3	Douleurs incapacitantes	Inflige trois niveaux de Fatigue

Tableau de préparation de la quête

Cause	Modificateur Appliqué	Exemples
Emplacement approprié	+5% à +20%	Le site d'un incendie de forêt vieux d'une semaine peut procurer un +5% pour trouver un esprit du feu, mais le bord d'un lac de lave procurerait un +20%.
Emplacement inapproprié	-5% à -20%	Une tombe depuis longtemps vide pour chercher un esprit goule, se fera à -5%. Mais chercher le même esprit dans un site bien connue pour ses eaux curatives se ferait à -20%
Temps approprié	+5% à +10%	Le jour d'anniversaire d'un ancêtre donne +5%, à minuit pour un esprit des ténèbres, serait à +10%.
Temps Sacré	+20%	La nuit de Walpurgis, la toussaint, le Temps Sacré de Glorantha
Affiliation Runique partagée	+5%	+5% par rune que l'esprit partage avec la tradition chamanique, même s'il est considéré comme un esprit hostile ou ennemi.

Tableau de la Taille des Esprits Elémentaires

Intensité	Taille de l'Elémentaire
1	1 mètre cube
2	3 mètres cube
3	6 mètres cube
4	10 mètres cube
5	15 mètres cube
+1	+6, +7 mètres cube et ainsi de suite

Tableau des effets des Esprits de Peur

Intensité 1	Anxiété et malaise léger	La victime souffre d'une pénalité de -10% à tous les jets de compétence.
Intensité 2	Démoralisation	Comme plus haut avec en plus les effets du sort de magie Commune Démoralisation
Intensité 3	Peur	Comme le sort Divin Peur
Intensité 4 et +	Terreur	Réduit à un état de terreur débilante pour un nombre de minutes égale à l'Intensité de l'esprit.

Table des Requêtes des Esprits

1D10	Requêtes de l'Esprit	Exemples	Difficulté
1	Tache Physique	Délivrer un message, monter une colline, déplacer un objet	Routinière
2	Sacrifice Physique	Une libation d'alcool ou de sang, le sacrifice d'argent ou d'un bien.	Simple (+20%)
3	Contrainte Physique	Ne pas manger de viande, rester silencieux, dormir à la belle étoile.	Très Facile (+60%)
4	Tache Mentale	Une énigme ou un puzzle, répondre à une question, apprendre un chant.	Facile (+40%)
5	Sacrifice Mental	Ne pas utiliser une compétence basée sur l'INT pendant un certain temps.	Moyenne (0)
6	Contrainte Mentale	Être amical, haïr les ténèbres, développer une phobie.	Moyenne (0)
7	Tache Magique	Lancer un sort, chercher un esprit, augmenter une compétence Magique.	Ardu (-20%)
8	Sacrifice Magique	Sacrifier des points de Magie, oublier un sort, relâcher un esprit.	Difficile (-40%)
9	Contrainte Magique	Ne pas utiliser la magie du feu, ne pas apprendre un sort en particulier.	Très Difficile (-60%)
0	Lancez 2 fois	Lancez 2 fois et appliquez les 2 résultats.	Quasiment Impossible (-80%)



Table d'Attitude des Esprits

Hostile	Neutre	Amical	Attitude envers le chaman
01-05	01-10	01-15	Amical et coopératif, +20% en Influence
06-15	11-30	16-75	Ouvert et complaisant, +10% en Influence
16-25	31-70	76-85	Neutre, +0% en Influence
26-85	71-90	86-95	Ouvertement antipathique, -10% en Influence
86-100	91-00	96-100	Agressif, -20% en Influence

Tableau des modificateurs de Quête Spirituelles

Opposition Runique	-5%	-5% par rune opposé à la tradition chamanique, comme les Ténèbres sont opposées à la rune du Feu ou de Lumière.
Allié Traditionnel	+20%	Le type de l'esprit recherché est considéré comme un allié de la tradition ou est un ancêtre tribale comme un esprit cheval pour des nomades ou un ancêtre de sang.
Ennemi Traditionnel	-20%	Le type de l'esprit recherché est considéré comme hostile à la tradition, comme un esprit de Maladie pour un culte de soigneur.

Région Frontalière du Plan des Esprits

1D100	Rencontre
01-02	Chonchon
03-06	Esprit de Maladie
06-08	Esprits de blasphème
09-10	Esprit Goule
11-25	Fantôme ou Spectre
26-27	Esprits Fléau
28-30	Nymphe
31-60	Esprits de Magie
61-70	Esprits de Connaissance
71-80	Esprits Gardien
81-85	Chaman Désincarné
86-100	Vers la région Externe

Région Externe du Plan des Esprits

1D100	Rencontre
01-03	Chonchon
04-06	Esprit de Maladie
07-09	Esprits de blasphème
10-12	Esprit élémentaire
13-15	Hellion
16-25	Fantôme ou Spectre
26-28	Esprit de Naissance
29-35	Esprit de Soins
36-45	Esprit de Connaissance
46-55	Esprit de Magie
56-60	Esprit Gardien
61-70	Esprit Tribal
71-80	Esprit de Peur
81-85	Autre Esprit ou Démon
86-90	Chaman Désincarné
91-100	Vers la région Interne

Région Interne du Plan des Esprits

1D100	Rencontre
01	Seigneur-Esprit
02-10	Esprit de Culte Allié
11-25	Esprit élémentaire
26-35	Fantôme
36-40	Hellion
41-45	Esprit de Soins
46-50	Esprit de Connaissance
51-60	Esprit de Magie
61-65	Esprit Gardien
66-70	Esprit Runique
71-80	Esprit de Douleur
81-85	Chaman Désincarné
86-100	Choix du MJ ou un esprit Ancestral en Quête

