

Porté

Pays d'origine : Montaigne

Compétences : Atteindre, Attirer, Attraper, Ensanglanter, Harmonisation, Poche.

Degré d'apprenti : Objets

Degré d'adepte : Soi

Degré de maître : Les autres

Description : Le plus fameux des héritages magiques (peut-être en raison de l'aspect si spectaculaire de ses effets) est celui de Montaigne. La magie des portails (nommée Porté par ceux qui la pratiquent) permet au sorcier de créer des brèches dans le canevas sur lequel est construit l'univers, de les emprunter et de ressortir ailleurs. Non seulement il semblerait que les portails ainsi créés « saignent », mais certains prétendent aussi avoir entendu de légers bruits lors de l'ouverture de portails, comme des cris de douleur étouffés. Il s'avère que le « sang » du portail n'est pas le seul élément nécessaire à cet héritage, celui du sorcier montagnais l'est tout autant.

Les sorciers de Montaigne appellent l'inquiétante dimension qu'ils traversent le « passage », un endroit qui est aussi mortel et mystérieux que la 7^{ème} mer elle-même. Nul ne sait quels êtres le hantent, mais les sorciers savent qu'il n'est pas bon de trop s'y attarder.

Apprenti : Au début de son apprentissage, le PJ apprend à créer de petits portails, juste assez larges pour laisser passer une main. Puis on lui enseigne à utiliser le sang. La technique consiste pour le PJ à marquer un petit objet, comme un miroir, un couteau ou une tabatière, avec son sang. Il est ensuite emmené dans une autre pièce où on lui demande de se concentrer sur l'objet en question. Lorsqu'il se sent prêt, il crée une brèche dans le voile de la réalité puis y passe la main pour atteindre l'objet marqué. Lorsque le PJ le sent, il ne lui reste plus qu'à le rapporter par le portail.

Adepte : A ce degré de maîtrise, le PJ a appris à rejoindre les objets marqués de son sang. Là, il se concentre sur l'objet, crée une large brèche dans le voile de la réalité, puis franchit le portail. Lorsque le PJ sent qu'il a rejoint l'objet marqué, il l'attrape et se retrouve avec l'objet à l'endroit où il l'avait laissé. Les sorciers apprennent à ne jamais ouvrir les yeux lorsqu'ils sont dans le passage. On raconte que ceux qui ont osé violer cette règle s'y sont perdus à jamais. Bien sûr, nul ne peut prouver cette théorie car la plupart des sorciers sont trop... sages pour ouvrir les yeux lorsqu'ils traversent un portail. Il est probable que ceux qui ne sont jamais arrivés au terme de leur voyage sont les mêmes qui ont décidé d'ignorer les conseils de leur maître.

En outre, le PJ est désormais capable d'attirer à lui des éléments grands comme lui (1.80m et 100kg) à travers un portail. Ces éléments doivent avoir été ensanglantés et le PJ doit pouvoir physiquement les tirer à travers le portail, c'est à dire capable de les soulever s'il veut pouvoir les faire passer par un portail magique.

Maître : *Finally, le PJ a appris à déplacer des éléments plus grands que lui, notamment d'autres personnes. Les Personnages qui franchissent un portail souffrent du mal du passage, sans parler même du risque, toujours présent, que ceux qui empruntent le passage ouvrent les yeux.*

Le PJ ne peut faire passer plus de (rang Détermination) personnages, qui devront toujours s'accrocher à lui. Bien sûr, ceux qui lâcheront prise, dans le maelström séparant deux portails (jet de Gaillardise contre un ND 10, mais seulement lorsque les vents sont vraiment violents), se perdront à jamais.

Les limites de Porté :

Le mal du passage :

Tout être humain qui franchit un portail, y compris le sorcier qui l'a ouvert, subit le mal du passage. Les symptômes sont proches du mal de mer, mais sont bien plus violents : les nausées et les étourdissements sont fréquents et le malaise peut perdurer des heures.

Lorsqu'un sorcier franchit un portail, le joueur qui l'incarne lance un dé et soustrait le rang de Détermination de son PJ au résultat : le résultat final indique le nombre de tours pendant lequel il souffrira du mal du passage. Jusqu'à ce qu'il soit remis, il fera tous ses jets correspondants à des actions en lançant deux dés de moins. Pour tous les personnages qui ne savent pas (ou ne peuvent pas) utiliser la magie Porté et qui franchissent un portail ensanglanté, le joueur détermine la durée du malaise en lançant un dé sans soustraire le rang de Détermination de son PJ.

Franchir un portail :

Un héros faisant appel à la magie Porté peut attirer à lui des objets à travers le portail ou franchir le portail pour aller jusqu'à un objet ensanglanté. Il n'existe aucune connexion physique entre les deux portails. En d'autres termes, si un héros fait tomber une broche marquée de son sang dans les eaux de l'océan et ouvre un portail jusqu'à cette broche, l'eau ne passera pas par le portail. Mais lorsqu'il la tirera de l'océan, la broche sera mouillée.

De la même manière, si un héros tente de franchir un portail jusqu'à un objet et si ce dernier se trouve dans un endroit inaccessible au héros, le PJ trouvera le passage bloqué et devra rejoindre un autre objet marqué de son sang afin de pouvoir sortir du passage... Une bien désagréable option. Par exemple, un héros a laissé une broche ensanglantée dans la chambre d'une dame, qui l'a rangée dans une boîte à bijoux : le héros sera incapable d'accéder à la boîte à bijoux, mais il pourra attirer la broche à lui sans endommager la boîte.

Si un héros a franchi un portail et a rejoint un objet marqué pour finalement découvrir qu'il ne peut pas passer et qu'il n'a aucun autre objet marqué lui permettant de se guider, alors il restera piégé dans le passage à jamais, ou jusqu'à ce que quelque chose le trouve.

L'ancre :

Lorsqu'un PJ franchit un portail ou rapporte un objet, il doit y avoir un objet ensanglanté de l'autre côté, une « ancre », et ce que le PJ attire l'objet à lui ou qu'il aille le chercher. Sans cette ancre, la magie ne peut fonctionner.

Amortir une chute :

Un adepte ou maître Porté peut tenter d'éviter tous les désagréments liés à une chute en pénétrant un portail entre ciel et terre. Il doit effectuer un jet de Détermination + Atteindre contre un ND dépendant de la hauteur dont il tombe (voir table ci-dessous). Veuillez noter qu'une fois le portail franchi, il doit Marcher jusqu'à un objet Ensanglanté, comme d'ordinaire.

Niveaux de chute	ND
1.....	30
2.....	25
3.....	20
4.....	15
5.....	10
6+.....	5

Créer un passage Porté permanent :

Pour créer un passage Porté permanent, il ne faut pas moins de cinq maîtres de lignées différentes (c'est à dire qui auraient un ND de 30 pour se transmettre des objets). Il faut construire sur chaque site qu'est censé relier le passage une arche de pierre d'une valeur d'au moins 1000 guilders. Ensuite, les sorciers doivent se rendre sur chaque emplacement et les ensanglanter lors d'un rituel qui dure trois mois (donc six mois pour les deux lieux). Enfin, les sorciers doivent sacrifier de manière permanente 1 rang de Détermination. Cela diminue également le maximum que peut atteindre leur rang de Détermination. En outre, si la détermination de l'un des sorciers tombe en dessous de 0, il meurt lors de la tentative (la création du passage prendra tout de même effet si au moins un sorcier survit). Vu le coût élevé de création de passages, ces derniers restent assez rares à Théah. Ils relient généralement les capitales et autres lieux importants.

Emprunter un passage Porté permanent :

Tout le monde peut emprunter un passage Porté permanent. L'utilisateur entre les yeux fermés et marche jusqu'à ce qu'il ressente une secousse, ce qui signifie qu'il est arrivé au terme de son voyage. Une fois l'arche d'arrivée franchie, il subit une blessure grave car le portail lui dérobe une partie de son énergie vitale pour demeurer opérationnel. Les passages qui restent inutilisés pendant plusieurs siècles perdent leur teinte jaune pour prendre une couleur rouge sang. Le premier être qui franchit le seuil d'un tel portail est totalement consumé pour revitaliser l'énergie du passage. Après cela, le portail fonctionne de nouveau normalement et reprend sa coloration jaunâtre.

Transmettre un objet :

Un sorcier Porté peut passer l'un de ses objets Ensanglantés à un autre sorcier Porté en effectuant un jet de Détermination + attirer. Le premier sorcier commence à envoyer l'objet et l'autre ressent un picotement l'informant de l'expédition. Chaque sorcier doit utiliser une action pour mener l'échange à son terme. Plus les sorciers entretiennent une étroite relation, moins le ND est élevé.

Relation entre les sorciers	ND
Jumeaux,.....	05
Père, fils, mère, fille.....	10
Frère, sœur.....	15
Oncle, tante, neveu, nièce.....	20
Cousin germain.....	25
Autre (dont sans lien de parenté).....	30

Compétences:

Ensanglanter :

Lorsqu'un héros désire ensanglanter un objet, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination + Ensanglanter contre un ND de 20. S'il réussit son jet, le PJ est parvenu à marquer l'objet, ce qui signifie qu'il pourra le localiser et ouvrir un portail à l'endroit où il se trouve. Pour chaque augmentation utilisée lors de ce jet, le ND pour ouvrir un portail à l'endroit où se trouve cet objet sera réduit de 5. Un apprenti peut posséder jusqu'à trois objets ensanglantés à la fois, un adepte six et un maître neuf. Il est possible de détruire le lien avec un objet à n'importe quel moment, mais il faudra l'ensanglanter à nouveau pour pouvoir rétablir un lien. Le rituel permettant d'ensanglanter un objet demande 10 actions, mais les traces de sang pourront être nettoyées par une personne suffisamment observatrice pour les avoir remarquées au premier coup d'œil.

Harmonisation :

Cette compétence permet au PJ de percevoir, en gros, où se trouvent par rapport à lui-même les objets qu'il a ensanglantés. Chaque rang dans cette compétence permet de percevoir des objets de plus en plus éloignés.

Rang 1 : jusqu'à 3.5 m

Rang 2 : jusqu'à 35m

Rang 3 : jusqu'à 1.5 km

Rang 4 : jusqu'à 8 km

Rang 5 : jusqu'à 15 km

Attirer :

Lorsqu'un héros désire attirer un objet ensanglanté à lui, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination + Attirer. Le ND de base du jet est de 20, moins 5 par augmentation utilisée lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plus fort). Il faut une action pour ouvrir un petit portail et une action pour attirer l'objet ensanglanté.

Poche :

Le héros s'est approprié une petite « poche » dans le passage, où il peut stocker des objets. Ces objets n'ont pas besoin d'être ensanglantés, mais ils doivent respecter certaines conditions :

- Il ne peut s'agir de créatures vivantes, qui ne peuvent tout simplement pas y entrer ;
- Le PJ peut stocker jusqu'à (rang de compétence) \times 5 kg d'objets : s'il dépasse cette limite, la poche répandra son contenu sur le passage, où il sera définitivement perdu ;
- Il y a un risque, faible mais il existe, que des objets puissent disparaître de la poche dans laquelle ils ont été placés ; ce n'est donc pas une très bonne idée que d'y laisser des objets uniques ou de très grande valeur. Les sorciers ne savent pas à quoi sont dues ces disparitions, mais selon certaines théories ces objets seraient dérobés (par quelque chose ou quelqu'un) ;
- Un objet placé dans la poche doit avoir une forme propre. Ainsi, des liquides ne peuvent pas être stockés, à moins qu'ils ne soient dans un récipient. Si l'on tente de verser du liquide dans la poche, il glissera sur le portail sans y entrer.

Il faut une action pour atteindre et retirer un objet spécifique de la poche.

Rang 1 : 5 kg de capacité

Rang 2 : 10 kg de capacité

Rang 3 : 15 kg de capacité

Rang 4 : 20 kg de capacité

Rang 5 : 25 kg de capacité

Atteindre :

Lorsqu'un héros désire atteindre un objet marqué, où qu'il se trouve, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination + Atteindre. Le ND de base est de 20, moins 5 par augmentation utilisée lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plus fort). Si un héros désire emmener un autre héros avec lui, cela augmente de 10 le ND. Et pour chaque personnage supplémentaire, il en sera de même (+10). Il faut deux actions pour ouvrir un portail permettant à un homme de passer, et cinq actions pour atteindre le portail suivant. Le temps de voyage diminue d'une action pour deux augmentations réussies lors du jet.

Chaque personnage supplémentaire augmente le temps d'ouverture d'une action et la durée du voyage de deux actions.

Attraper :

Le Sorcier Porté maîtrise l'art d'ouvrir rapidement de petits portails afin d'attraper balles et autres projectiles et donc de ne pas être touché. En termes de jeu, il s'agit d'une compétence de défense que l'on utilise comme une défense active contre les armes à feu et de jet en général. En outre, lorsqu'il s'en sert au titre de défense active contre des projectiles plus lents (flèches, carreaux, armes de jet, etc.), le sorcier bénéficie d'une augmentation gratuite. Tout ce qui est ainsi « attrapé » finit au travers du portail et est perdu, sans doute à jamais. Cette compétence ne peut pas servir de défense passive et s'avère inutile contre les armes de mêlée.