

# HEROS

une production Non-officielle pour



2de édition

## Les Danseurs Runiques

Ecrit par Jashugan  
et mis en page par  
Azathoth



Prophecy, les Grands Dragons

[www.sden.org/jdr/prophecy](http://www.sden.org/jdr/prophecy) Mel: [lesgrandsdragons@free.fr](mailto:lesgrandsdragons@free.fr)





# SOMMAIRE



Contexte .....	3
Passé .....	3
Présent .....	6
• Géographie .....	6
• Status .....	6
• Personnages .....	6
Rapports avec le monde de Prophecy.....	8
Les Dragons.....	8
Les Etoiles.....	8
Tendances.....	8
Castes.....	8
Le peuple .....	9
Technique.....	9
Descriptions.....	9
Encre.....	9
Tatouage .....	10
Privilèges .....	11
Utilisation .....	11
Liste .....	11
• Niveau 0 (Difficulté : 15) .....	12
• Niveau 1 (Difficulté : 20) .....	12
• Niveau 2 (Difficulté : 25) .....	14
• Niveau 3 (Difficulté : 30) .....	15
Annexes.....	17
Sortilège : Anti-Flux .....	17
L'Entité Unitaire.....	17
Inspirations.....	18

# Contexte



A une époque reculée (environ 600 ans en arrière) on s'est rendu compte que certains (rares) être humains étaient des « Nexus ». En gros les « Nexus » récupèrent continuellement leur Energie. Le problème c'est que ce pouvoir superflu est puisé à l'environnement. Ainsi un Nexus passant deux jours dans la même pièce générera une impression de tristesse, un bout d'un mois, les gens seront irritables et maladifs, les objets plus fragiles, la nourriture insipide et les animaux agressifs. Au bout de quelques années c'est carrément le village qui aura hérité d'une mauvaise réputation, les cultures seront pauvres, l'eau sera croupie, la natalité faible et les vaches donneront peu de lait.

Un « Nexus libre » (c.a.d non-tatoué) regagne 1 Point d'Energie toute les 10 minutes. La Sphère associée à l'énergie qu'il récupère est affaiblie dans la zone en question. Ce genre de drain énergétique n'est pas sans rappeler le pouvoir des Immortels mais pour l'instant rien ne prouve qu'ils y soient liés. D'où leur venait ce pouvoir hors du commun ? Nul ne le sait. Un Nexus est peut être tout simplement né au mauvais endroit au mauvais moment... ou bien il peut s'agir de personnes ayant été trop près d'une manifestation des Immortels et qui auraient ainsi été frappées par une forme de malédiction mineure qui leur serait apparentée.

Certains furent bientôt conscients de leur extraordinaire potentiel et ils décidèrent de se consacrer à la magie afin de devenir les meilleurs sorciers du monde connu. Théoriquement il semblait que rien ne puisse arrêter une telle source de pouvoir, mais la première énergie vampirisée par le Nexus était avant tout celle du sort qu'il essayait de lancer ce qui rendait quasi impossible toute émanation structurée de magie. Bref ils n'arrivaient pas à jeter de sorts. Un « Nexus libre » augmente de 10 la Difficulté de ses Sortilèges et rajoute 5 au coût en Energie. Sa présence affecte également dans une certaine mesure les sorts lancés dans son entourage propre qui bénéficient alors d'un malus et d'un surcoût en Energie...

En plus de leur mauvaise réputation et de leur incapacité à contrôler leur Energie, les Nexus furent bientôt confronté à un autre problème. Certains mages peu scrupuleux virent en eux une source de pouvoir quasi - inépuisable et commencèrent à les traquer sans ménagement. Trop jeunes, incapables de se défendre, reniés par leurs pairs ou trop peu au courant de leurs extraordinaires capacités, ils furent victime d'une cabale sans pitié. La plupart des captifs périrent dans d'atroces souffrances, soumis à des expériences inimaginables...

Mais l'un d'eux, un guerrier émérite nommé Kennänth réussit à s'échapper après avoir tué le mage Fataliste qui le torturait depuis des lunes dans l'espoir de lui extorquer un secret de puissance dont il ne connaissait rien. Au cours de sa fuite il trouva sur sa route des adversaires de plus en plus nombreux et puissants tous guidés par l'appât du pouvoir qu'il représentait. Mais il comprit bientôt que sa course ne pourrait durer éternellement. Il savait qu'il représentait une source de pouvoir inestimable, qu'il était facilement décelable grâce à une détection d'enchantement un peu poussée. Il chercha donc un remède à son mal...

Les « Nexus libre » laissent derrière eux une trace appelée « sillage d'altération » qui permet à un magicien de déceler son passage même plusieurs jours après. La persistance de ce sillage est proportionnelle au temps passé par le Nexus dans un endroit.

Son errance fût longue et difficile mais il finit par trouver un médecin un peu bizarre qui avait peut être une solution. Celui-ci se prétendait acupuncteur et affirmait pouvoir agir sur le réseau énergétique humain à l'aide d'aiguilles d'argent placées à des endroits judicieux.

A mon avis l'acupuncture a sa place dans le monde de Prophecy. De même que les humains ont un « réseau » ont peu considérer que Moryagorn aussi en a un. Les sites sacrés, dolmen,



mégalithes ou autres pierres dressées ne seraient ainsi que des « aiguilles » destinées à canaliser la puissance environnante. Ces sites pourraient avoir diverses fonctions comme rendre une vallée plus fertile, éveiller les gens à la conscience des Etoiles ou éloigner les créatures Fatalistes...

Une première tentative faillit coûter la vie aux deux protagonistes. Les aiguilles furent chauffées à blanc en quelques secondes et brûlèrent cruellement Kennänth tandis qu'une vague d'énergie envoyait valser le médecin contre un mur en même temps que tous les objets de la pièce.

Finalement une machine fut construite, une sorte de gigantesque cercueil métallique d'une épaisseur de 50 cm qui une fois refermée, appliquait les aiguilles aux endroits stratégiques. A raison de deux traitements par jour le Nexus était complètement dissipé et Kennänth pût enfin espérer mener une vie normale. Il fonda une famille dans un petit village reculé. Il installa son « cercueil » dans une grotte secrète où il se rendait discrètement tôt le matin et à la tombée de la nuit.

Tout aurait pu finir normalement pour lui mais il ne cessait d'être hanté par les terribles expériences qu'il avait vécu et craignait à chaque instant de voir débarquer une troupe de mercenaires chargée de le ramener à un sorcier. De plus ils pensait aux autres Nexus, traqués, humiliés, torturé voire pire... Il se résolu donc à se mettre en quête de ses pairs, mais il lui restait un problème de taille à résoudre : il ne pouvait déplacer la machine. Il se forgea alors une lourde armure d'acier censée remplir les mêmes fonctions mais renonça à finalement à l'utiliser. Trop lourde et hérissée de pointes internes, l'armure le blessait cruellement et laissait tout de même passer partiellement son Energie. Il décida donc d'abandonner donc sa quête et de finir ses jours tranquillement...

C'est alors qu'un groupe d'Inquisiteurs plutôt zélé eu vent de sa machine trop « Humaniste » et lança un raid sur le village. Kennänth tenta bien de les raisonner mais ne put se résoudre à tout leur raconter. Les choses dégénérèrent rapidement, sa femme fut tuée et la machine démantelée. Fou de douleur et de rage Kennänth dû s'enfuir à nouveau en promettant à ses enfants qu'il reviendrait les voir quand il aurait trouvé une solution à son problème. Il ne pouvait se résoudre à compromettre la sécurité de ses proches et s'enfuit seul avec l'armure.

Celle-ci eût bientôt raison de ses forces puis par la suite de sa raison. Il souffrait de multiples blessures et le port constant de l'armure n'améliorait pas son état. Enlever l'armure c'était l'exposer à de nouvelles traques. La garder c'était mourir à petit feu. Il resta donc là allongé dans sa souffrance et maudissant les Dragons, la Magie et les hommes.

Sa détresse atteint finalement Tiniskar un dragon de Khy plutôt jeune. Celui-ci se résolut à aider cet humain du mieux qu'il le pouvait. Kennänth accepta de devenir son Elu et lui expliqua tout depuis le début en le suppliant de ne rien dire aux autres dragons. Son destin tragique toucha le jeune fils de Khy qui prêta serment.

Leur première tâche fût d'essayer de trouver une armure dont le port serait moins contraignant. Il s'aperçurent vite que plus le potentiel magique du matériau utilisé était fort, moins ils avaient besoin de matière pour renforcer l'armure. Finalement ils décidèrent d'utiliser l'alliage légendaire : le Sang de Kezyr. Il fallait également que le matériau soit en contact direct avec la peau. Afin d'éviter tout problème à l'avenir Kennänth suggéra de fusionner directement le Sang de Kezyr avec sa chair. Sa constitution robuste et l'aide de Tiniskar lui permirent de sortir vivant de cette douloureuse opération. Guidée par le Sang de Kezyr l'énergie était maintenant canalisée et tournait en boucle dans le réseau métallique greffé à sa chair. Il avait réussi.

Après sa convalescence il se débarrassa définitivement de l'armure et retourna près des siens.

Mais cette armure ne fut pas perdue. Kennänth est ainsi passé ainsi à côté de l'extraordinaire découverte des « armures synaptiques ». Elles feront cependant l'objet d'une prochaine

extension basée sur un scénario où l'une de ces armures est utilisée. Ce scénario aura lieu à Temeth. J'attends donc l'extension sur Heyra avant de continuer sur cette voie.

Il parla à ses deux fils et leur expliqua tout. Il leur raconta également qu'il devait partager sa découverte avec les autres « Nexus » afin que cesse l'oppression. Le Sang de Kezyr étant un matériau relativement rare, Kennänth dû trouver un autre moyen de surligner les réseaux sur le corps des « Nexus ». Il pensa alors aux tatouages des Prodiges et se mit en devoir de trouver un procédé pour rendre l'encre utilisée pour les tatouages conductrice d'énergie, et surtout pour lier ce réseau au « Nexus ». Encore convalescent il fût aidé par ses deux fils et le dragon.

Au bout de quelques mois ils recueillirent leur premier « Nexus » qui accepta l'opération de tatouage. Ce fut un succès mais par la suite ils se rendirent compte qu'ils avaient eu beaucoup de chance. En effet l'opération de tatouage était extrêmement éprouvante pour le « Nexus » qui décédait généralement. Mais ceux qui survécurent commencèrent à former une petite communauté. Ils purent ainsi perfectionner les techniques de tatouage, de conception des encres et de calligraphie runique. Ils se rendirent compte que certaines structures parcourues par l'énergie, avaient des effets bénéfiques sur le porteur. De malédiction le Nexus devint un don. Et les Nexus s'intégrèrent parfaitement dans la vie des villageois.

Un bout d'un moment un problème se posa car le groupe commençait à grossir et les tatouages n'étant pas particulièrement discrets attiraient l'attention des étrangers. Ils choisirent donc de s'exiler vers le Nord tout comme Bayne 500 ans auparavant. D'un commun accord les villageois suivirent les Nexus.

En fait Kennänth avait secrètement l'idée de retrouver les descendant de la troupe de Bayne et de s'allier avec eux. Il pensait que ceux-ci en tant qu'Humanistes ne porteraient que peu d'intérêt à la magie. Mais il ne les trouva jamais...

Traversant le grand désert du Nord le groupe s'égarra dans un massif montagneux aride. Grâce à Tiniskar ils découvrirent une immense caverne éclairée par une faille énorme. Ils s'installèrent là, protégés de l'ardeur du soleil par la fraîcheur d'un lac souterrain. Ils avaient ici tout ce qui était nécessaire à la survie de leur communauté. Au centre du lac, baigné par la bruine d'une cascade démesurée, se dressait une presqu'île où il pourrait cultiver la nourriture qui leur était nécessaire. Là dans les fraîches salles granitiques, isolés du reste du monde, ils ont perfectionnés leurs techniques pendant des décennies. La longévité de Kennänth fut rallongée grâce au Sang de Kezyr. Il survécut à ses deux fils mais il finit par s'éteindre à son tour non sans avoir prit une seconde épouse auparavant. La peine de Tiniskar fut immense mais il ne pût se résoudre à abandonner la communauté. Il se replia sur lui même et cessa peu à peu d'intervenir dans les affaires humaines. Cela se passait il y a presque 40 ans.

On raconte que la ville construite au bord du lac souterrain serait en fait la forme élémentale de Tiniskar. Vu l'architecture de la cité on doute en effet qu'elle ait pu être construite en si peu de temps avec les faibles moyens dont disposaient les exilés. L'humeur morose de Tiniskar se reporterait sur celle de ses habitants, les rendant irritables et mal dans leurs peaux. Le troisième fils de Kennänth était mage et s'appelait Xotorgard. Il voulut prendre en main l'avenir de la communauté. Mais celle-ci lui préféra Sandenkey, un jeune homme charismatique qui a la particularité d'être le premier « Nexus » issu de l'union de deux « Nexus ».

Le pouvoir du Nexus ne se transmet normalement pas aux enfants. Le cas de Sandh est un pur fruit du hasard. Cependant il fit preuve d'un talent, d'une énergie et d'une affinité étonnante avec ses tatouages.

Voici un bref exposé de la situation actuelle de la communauté et des PNJ que le joueurs seraient amenés à croiser.

## **Géographie**

La caverne se situe à plus de 1000 km au nord de la Forêt Mère accolée à la chaîne de montagnes représentant l'épine dorsale de Moryagorn. Elle se situe dans une région sèche et hostile de contreforts rocaillieux. Hormis la grande faille il n'existe quasiment aucune autre entrée. Même les caravanes doivent suivre un long périple souterrain de plusieurs jours avant de déboucher sur l'extérieur.

La caverne en elle même mesure près de 600 mètres de hauteur à l'endroit où se situe la faille. En son centre se dresse un pic rocaillieux de près de 400 mètres de haut du sommet duquel coule une cascade brumeuse. Autour du pic s'est formé un lac d'eau pure et transparente. Sur les bords de ce lac, dans la partie éclairée par le soleil a été construite une petite ville regroupant plusieurs bâtiments trapus aux murs blanchis à la chaux.

## **Status**

**Exilé** : se dit de toute personne qui est née dans la Communauté. Les Exilés ne sont pas autorisés à quitter la caverne sous peine de lourdes représailles.

**Tatoueur** : ces Artisans jouissent d'un statut particulier. Ils sont sur-protégés et choyés comme des trésors nationaux. Tous sont sévèrement entraînés à la pratique de la Magie

**Emissaire** : ces Exilés ont fait leur preuve et peuvent aller dans le monde extérieurs. Ce sont généralement pour des missions d'espionnages ou de commerce. Ils font partie des caravanes.

Un Emissaire se doit de posséder des compétences certaines dans le domaine Social

**Danseur Runique** : se dit d'un Nexus qui a été tatoué.

## **Personnages**

### - Tiniskar : le Dragon de Khy qui avait choisit Kennänth comme Elu

A l'heure actuelle il vit toujours dans un temple granitique reclus dans un recoin sombre de la caverne. Il contemple sans cesse le corps de son Elu préservé de la décomposition par le Sang de Kezyr fusionné à sa chair. A force de replis sur lui-même il a basculé dans une sorte de folie douce à mi chemin entre la douleur profonde et la dépression. Il est prêt à tout pour ramener Kennänth d'entre les morts et ferait une proie facile pour le Fatalisme.

### - Xotor : fils de Kennänth

Agé de près de 45 ans, plutôt grand et assez sec Xotor est particulièrement aigri. Il estime que la direction de la communauté lui revient de droit. Il se renferme dans sa haine mais ne sait pas trop comment agir. Il flatte continuellement Sandh qui voit en lui son meilleur ami et conseiller. Il jalouse plus que tout le jeune « Danseur Runique » et lui prodige de nombreux conseils. Il n'a pas de plan précis pour l'amener à sa perte et même ses talents de sorciers sont médiocres (mais insidieux). Xotor s'habille de vêtements aux couleurs vives, s'emporte facilement et possède un épieux camouflé en bâton qui ne le quitte jamais. Il n'est pas particulièrement mauvais et cherche à préserver le secret de ce qu'il considère comme « son » royaume.

### - Sandh : enfant de Nexus

Le pouvoir de « Nexus » de Sandh ainsi que sa tolérance aux matrices sont plus fort que celles des autres Danseurs Runiques. La trentaine, puissamment bâti il ne porte aucune arme et perfectionne sans cesse un style de combat à mains nues des plus dangereux.

Là interviendront quelques règles de mon cru sur une manière simple de gérer les Arts Martiaux.

Il dispose d'un fort charisme mais souffre également d'une grande naïveté. Ce manque de clairvoyance l'empêche de voir en Xotor son pire adversaire. Il est le seul « Danseur Runique » connu à avoir une Matrice de 3<sup>ème</sup> Rang. Cette Matrice a pour effet d'accroître sa vitalité et améliore sa longévité. Il aussi a été le premier à être Inspiré. Cela a été pour lui un véritable choc, il s'est rendu compte que le secret de sa communauté allait peu à peu être dissipé car les Etoiles donnent à leur groupe d'Inspiré ne conscience accrue de chacun. Sa politique vis-à-vis de l'extérieur est différente de celle de Kennänth. Alors que celui-ci prônait l'autarcie, Sandh cherche plutôt à entretenir un lien discret mais régulier avec le Royaume de Kor. Grâce à un gisement de gemmes trouvé au fond du lac, ils pût louer les mercenaires nécessaires à la sécurité de la communauté et surtout s'octroyer les services des meilleurs artisans tatoueurs. De plus il envoya de nombreux émissaires de part le monde afin de rechercher et rapatrier les Nexus.

A l'heure actuelle il y a 2 caravanes par ans qui quittent la grotte pour aller faire du commerce avec le Royaume de Kor. Ces caravanes longent la forêt Mère et les monts de Kern pour arriver jusqu'à Havre. Mais le commerce n'est pas leur seul but. C'est également le moment d'une mise au point importante avec les émissaires qui sillonnent le Royaume de Kor à la recherche de nouveau « Nexus ».

Il est complètement fasciné par le côté dynamique de Killia mais éprouve cependant une affection sincère pour Cybrille sa compagne actuelle.

Le côté « Santa-Barbara » du personnage de Sandh n'est pas obligatoire. Je l'ai cependant voulu ainsi car les sentiments humains échappent un peu trop souvent aux personnages de JdR. Ici est recréé le fameux triangle amoureux indispensable à une semi-tragédie. Etre un héros ce n'est pas toujours sauver le monde. C'est aussi parfois, savoir trouver les mots justes, savoir comprendre les autres, être humain quoi...

- Killia : maîtresse des caravanes

Killia est l'archétype de la femme charnelle, au physique rude et austère mais aux charmes certains. Sa peau est tannée par de nombreuses traversées d'un désert qu'elle connaît parfaitement. Ce n'est pas une Nexus. La première chose que l'on remarque en elle est son sourire franc et sincère. Killia aime la vie, l'alcool et les hommes en général mais ce n'est pas une fille facile. Elle est extrêmement cultivée et parle de nombreuses langues. Sandh entretient une sorte d'amitié ambiguë avec elle où le poids de leurs charges respective se mélange au respect, à la complicité et à la sympathie.

Lors de l'une de ses expéditions Killia a aperçu la mer et depuis l'appel du large la tenaille sans cesse. Elle est tenaillée entre son désir d'aider la communauté et son envie croissante d'errer sur les flots à bord d'un navire.

- Gordh : combattant

Gordh est un géant de presque 2m puissamment bâti. Il estime que les non-Nexus ont le droit de choisir leur destin, et l'endroit où ils veulent vivre. Il se considère plus ou moins prisonnier de la caverne et tente de raisonner Sandh. Bien que peu diplomate Gordh n'en est pas moins sincère. Ses paroles sont virulentes mais justes. Sandh le considère actuellement comme son plus féroce adversaire politique.

Gordh a rallié plus ou moins malgré lui une partie de la communauté des non-Nexus dont il est devenu le représentant officieux. Bien que totalement opposé à la politique de Sandh, Gord n'en reste pas moins un homme pacifique et loyal. Il tentera toujours d'imposer son

point de vue par des paroles plutôt que par des actes. C'est l'un des rares personnes à ne pas craindre Sandh à cause de sa maîtrise des Matrices.

Il est également le premier disciple du maître d'arme de la communauté et manie à merveille une terrible hache de guerre

- Cybrille : amie intime de Sandh

Une jeune femme timide et discrète au sourire craquant. Elle sent « l'appel des Etoiles » mais n'ose en parler à personne de peur d'être considérée comme un danger pour la communauté.

Timide et complexée elle est prête à tenter une action irréfléchie afin de prouver sa valeur



## Rapports avec le monde de Prophecy

### Les Dragons

Les Dragons sont plutôt considérés avec craintes. Les exilés ne savent pas trop comment ils réagiraient et ne tiennent pas à le savoir. Ils n'ont quasiment aucune velléité de puissance hormis le désir de vivre tranquillement. Cependant la magie imprègne aussi leur vie. Ils ne peuvent donc pas ignorer totalement les préceptes de la Tendance Draconique.

Quelques uns sont Elus mais seulement avec des dragons tolérants et sages (Kezyr, Khy, Szyl, Nanya). La priorité première est de respecter le secret afin d'éviter une nouvelle cabale.

### Les Etoiles

Certains sont Inspirés aussi au même titre que d'autres humains. Cela par contre est plus problématique pour eux, car la nature du Lien Stellaire reliant une Compagnie d'Inspirés peut permettre à des habitants de Kor d'être au courant de certaines capacités qu'ils préféreraient cacher. L'apparition récente des Inspirés peut également être une raison de leur ouverture sur le monde extérieur.

### Tendances

Au même titre qu'ailleurs les 3 Tendances sont représentées. Un poil Draconique à cause de la magie, un soupçon humaniste pour le côté rebelle et parfois fataliste à cause de l'oppression subie jadis ou des velléités de pouvoir personnelles que l'on trouve au fond de chaque âme humaine...

### Castes

Les castes sont toutes représentées au sein de la communauté mais on y trouve surtout des Combattants, des Prodiges, des Erudits et des Mages. En moins grand nombre des Voyageurs et des Commerçants (très peu car peu ouvert sur le monde extérieur). Les Protecteurs sont



assez peu représentés et protègent surtout l'extérieur de la caverne. Les Artisans tatoueurs ont un statut particulier et toute personne montrant un don particulier pour la Calligraphie est entraînés à perfectionner son art et l'usage de la magie. Des non-Nexus vivent aussi avec les Danseurs Runiques on peut admettre qu'à moyen terme toutes les Castes finiront par être représentées en nombre égal.

Certains réfugiés étaient déjà membres d'une caste et ont donc continué à transmettre leur savoir. Ils emploient également sous serment de silence certains artisans tatoueurs ou encore mercenaires pour protéger leurs rares caravanes.

## Le peuple

Pour le commun des mortels les Matrices sont perçues comme des tatouages classiques qui sont déjà pas mal utilisés dans l'univers de Prophecy (liens, Clé, Prodiges, etc...) Mais ils sont de toutes façons très discrets (question de survie pour eux) et ne se servent de leurs tatouages qu'en toute dernière extrémité (je rappelle qu'ils brillent lorsque l'énergie les parcourt). Il y a des Danseurs Runiques un peu partout dans le Royaume de Kor mais il ne sont pas excessivement nombreux. Ils se déplacent beaucoup et cherchent à rapatrier les Nexus avant que d'autres personnes moins bien intentionnées ne les découvrent...



## Technique

Comment intégrer les Matrices dans le Jeu ? Comment les tatouer ? Comment elles fonctionnent ? Quelles sont les Matrices disponibles ?

## Descriptions

Les Matrices sont des structures runiques complexes tatouées sur le corps de certains êtres vivants disposant d'un pouvoir sur l'énergie. Parcourue par un flux intense elles font bénéficier leurs porteurs de pouvoirs amplifiant leurs capacités physiques et mentales. L'efficacité d'une Matrice est directement proportionnelle au potentiel énergétique de son porteur. Le principal inconvénient des Matrices est leur manque de discrétion et la quantité d'Énergie qu'elles consomment.

## Encre

Avant toute forme de tatouage il faut créer l'encre. Il s'agit généralement d'une encre classique mais dans certains cas on utilise une encre invisible qui ne s'active que lorsque l'Énergie la parcourt (un peu comme dans la pub de « Bounty » un goût de paradis où les tatouages apparaissent en « morphing »...). L'avantage indéniable que procure une telle encre est compensé par la difficulté accrue du tatouage (diff +5 au « Dessin » et +10 pour la « Fusion »).

Le personnage se doit de générer un cristal d'Énergie pure. En effet afin de lier l'encre il doit avant tout l'imprégner de sa propre Énergie. L'opération doit avoir lieu dans une pièce magiquement stérile (voir le sort « Anti-Flux » (voir annexe)). Le personnage doit se

concentrer pour extraire son Energie interne qui commence à former une structure irradiante. Il effectue un jet sous Mental + Volonté / 10. Chaque NR alimente la structure de 1 Point d'Energie. Le coût d'une telle opération est de 5 point d'Energie + NR. Le moindre mouvement d'énergie magique brise ce fragile réseau obligeant ainsi le perso à tout recommencer à zéro. Seule l'Energie interne du perso peut être utilisée. La structure perd un Point d'Energie par heure.

Lorsque la structure atteint 10 Points le perso doit la façonner en un cristal. Il doit effectuer un jet de Mental + Empathie / 15. En cas d'échec le cristal peut éclater et blesser les personnes alentours. En cas de réussite le cristal est concrétisé.

Il doit être broyé très finement. La poudre ainsi obtenue est mélangée à l'encre des tatouages. Il est alors possible de commencer l'opération de tatouage proprement dites.

## Tatouage

Seul un maître tatoueur (9 ou 10 en Artisanat "Tatouage") est à même de réaliser une Matrice. Il doit travailler dans une pièce stérile de toute influence magique (utiliser par exemple le sort des Rêves « Sphère d'Anti-Flux » en Annexe). C'est opération est extrêmement douloureuse. Le maître tatoueur lie en quelque sorte le réseau énergétique à l'âme de sa « victime ». De plus le tatoueur se doit de posséder un stylet appelé « trace-rune » en plus de ses outils normaux. Cet ustensile ressemble en fait à une sorte de poinçon d'une quarantaine de centimètres de long. Mais les vingt derniers centimètres sont quasiment invisibles à l'œil nu tellement la pointe est fine.

Le tatouage d'une Matrice se passe en deux étapes :

- Le dessin classique du tatouage (Manuel + Artisanat « Tatouage » & Mental + Connaissance de la Magie pour les Runes). Les avantages de « Calligraphie » peuvent être utilisés ici. La difficulté du dessin dépend principalement du Niveau de la Matrice. On rajoute 1 / Niveaux de Réussite au jet de « Fusion ». En cas d'échec il faut tout de même faire un jet de « Fusion » (un seul sera nécessaire car la « fusion » n'a pas besoin d'être complète).

- La « Fusion » entre le tatouage et l'Energie du personnage. C'est là qu'on utilise le « trace-rune ». Il faut le planter sur toute sa longueur et suivre chaque courbe, chaque dessin. La lame est tellement fine que la plaie se referme quasiment instantanément. Mais ça n'empêche pas le patient de subir d'effroyables tortures...

Chaque matrice dispose d'une « Etendue » qui représente en fait la surface à tatouer. Il faut faire un jet de « Fusion » par point d'Etendue.

Un jet de « Fusion » prend 10 minutes au tatoueur. Il effectue un jet de Manuel + Tatouage / 30. Sa victime subit 1 Blessure / 5 d'échec. Il est donc fort possible que le tatoué décède avant la fin... Chaque NR éventuel au jet de « Fusion » diminue de 1 le nombre de jet suivant à effectuer.

Une fois la « Fusion » commencée elle ne peut être interrompue faute de quoi le dessin s'efface petit à petit consumé par l'énergie qu'il ne véhicule que partiellement.

Un maître tatoueur (7 en Manuel & 10 en Tatouage) veut effectuer la « fusion » d'une Matrice Primale (Difficulté : 15 / Etendue : 10). Lors du dessin de cette matrice il a obtenu 2 NR. La totalité des 10 jets de « Fusion » bénéficieront donc d'un bonus de +2.

1 er jet de fusion :  $4 \text{ au D10} + 17 + 2 = 23$ . La victime subit une Egratignure. Il reste encore 9 jets.

2 ème jet de fusion : critique + utilisation de la « maîtrise » 21 au D10 + 17 + 2 = 40 . aucune blessure n'est infligée. Il reste encore 8-2 : 6 jets à faire. Etc...

Généralement le tatouage requiert l'assistance de plusieurs Prodiges qui soignent le patient au fur et à mesure de l'opération. Seulement il faut garder à l'esprit que la pièce est baignée dans un sort d'Anti-Flux. La magie ne peut donc être utilisée et seul les pouvoirs des Prodiges peuvent fonctionner sans perturber le rituel.

Le nombre maximum de Matrices que l'on peut tatouer peut varier en fonction du MJ :

- Aucune limitation
- 1 Matrice de Niveau 3 pour 2 Matrices de Niveau 2 et 3 de Niveau 1 etc...
- On considère que le corps humain dispose de 50 points de Surface qui seront peu à peu recouvert par les tatouages en fonction de leur Etendue.

## Privilèges

**Nexus (5) :** Prédispose le personnage à recevoir des matrices et à les déclencher mentalement. Ceci est considéré comme un privilège malgré tout les désavantages qu'il apporte. Il doit être choisi à la création du personnage grâce aux points issus des Désavantages.

Le MJ est libre de refuser l'octroi du désavantage « Nexus » à un joueur.

## Utilisation

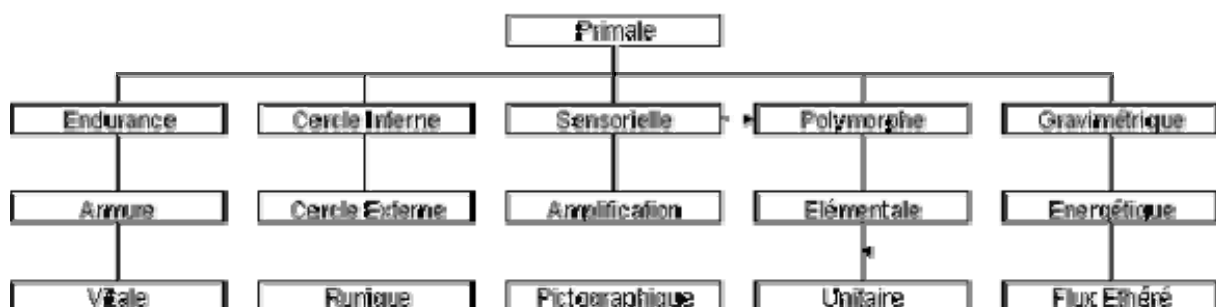
Le personnage active une matrice sur simple ordre mental. Il faut généralement que la Matrice de niveau inférieur soit aussi activée et un tour complet avant que la matrice ne s'active. Une fois activée la matrice consomme l'énergie du personnage jusqu'à ce qu'il la désactive ou que son énergie s'épuise. Seule l'énergie propre au personnage peut être consommée de cette manière (celle qui dépend de sa Volonté). L'énergie amenée par la conscience des Sphère ne peut pas être utilisée pour alimenter les Matrices.

Les tatouages parcourus par l'énergie se mettent à briller. La couleur dépend des Tendances du personnage (Dragon : doré, jaune, orange, rouge vif / Humain : Bleu clair, blanc, vert pâle / Fataliste : pourpre, mauve foncé, noir...)

Un corps inerte tel une armure en contact avec le personnage diffuse l'énergie au moment où la Matrice est activée. C'est pourquoi les Matrices doivent être utilisées sans armure.

Une fois une Matrice activée il faut l'entretenir... La même règle que la magie s'applique (il est possible de subir des blessures pour dépenser des points d'Energie)

## Liste



## ☾ Niveau 0 (Difficulté : 15)

Cette Matrice est la première à être tatouée. Aucune autre Matrice ne peut fonctionner si celle là n'existe pas.

### **Matrice Primale**

Etendue : 10      Entretien : -      Activation : -

Cette Matrice est tatouée sur le cœur du personnage. Elle a la forme d'un cercle brodé de runes à l'intérieur duquel est inscrit le nom runique du personnage. Celui-ci devra camoufler ce nom car il le rend vulnérable à la Sorcellerie basée sur la magie des noms. De la « Rune-Cœur » part un fin réseau composé de structures runiques qui s'étendent sur les quatre membres jusqu'au niveau des poignets et des chevilles et sur le visage. Ce réseau s'illumine lorsqu'il est parcouru par l'Energie du porteur. Si jamais le Rune-Cœur devait être brisée cela entraînerait le mort irrémédiable du personnage. Une simple coupure ne suffit pas. Effacer une matrice requiert une rare puissance.

Si par hasard un sorcier arrive à décrypter le Nom Runique du personnage celui-ci aura une difficulté de +10 pour résister aux sorts que le sorcier pourra lui jeter.

## ☾ Niveau 1 (Difficulté : 20)

Ces Matrices sont toutes tatouées à partir de la Matrice Primale. Elles ont également besoin de l'activation de la Matrice Primale pour pouvoir fonctionner.

### **Matrice Endurance**

Etendue : 7      Entretien : 1/minute      Activation : Matrice Primale déjà activée

Cette Matrice est tatouée sur le pourtour de la **Matrice Primale**. Elle redirige l'Energie directement à travers le corps du personnage augmentant par là même sa robustesse et son endurance. Les seuils de Blessure du perso sont augmentés de 5 (Egratignure 1-15 / Légère 15-30 / etc...) tant que la Matrice est active...

### **Matrice du Cercle Interne**

Etendue : 6      Entretien : 1/heure      Activation : Matrice Primale déjà activée

Cette Matrice est localisée essentiellement au niveau des mains et des avant bras doublée d'un fin réseau arachnéen repartit sur le corps du personnage autour de la **Matrice Primale**. Elle n'est active que lorsque le personnage s'attrape les avant bras. Les « Danseurs Runiques » appellent cela « refermer le Cercle de son être ». Un courant d'Energie traverse alors le corps du personnage et reconstruit ce qui est brisé en lui. Théoriquement ce procédé est capable de le soulager de tout ce qui est susceptible d'altérer le fonctionnement normal de son corps (blessure, maladie, empoisonnement). Le personnage ne doit pas bouger pendant le procédé mais il lui est possible de dormir, méditer ou faire quoique ce soit d'autre ne nécessitant aucun mouvement et aucune attention soutenue. Pour chaque heure passée on considère que le personnage a bénéficié d'une journée complète de soins et de repos. Il faut 5 heures pour soigner les blessures Graves et 10 pour les Fatales.

### Matrice du Sensorielle

Etendue : 3

Entretien : 1/10 minutes

Activation : Matrice Primale déjà activée

Cette Matrice est tatouée sur la nuque et le pourtour du visage du personnage. Elle rejoint la Matrice Primale au niveau du cou et des poignets. Elle amplifie ses capacités de perceptions et de détection du danger. Lorsque le personnage est sur le point de subir une agression d'origine magique, les runes s'illuminent proportionnellement au potentiel du danger perçu. De même les créatures à Tendances fortement opposées au personnage seront détectées. De plus les capacités du personnages sont amplifiées il bénéficie d'une bonus de +5 sur ses jets de perceptions. En dépensant 2 Points d'Energie il peut amplifier brièvement un de ces sens (ouïe ultra-fine, vue lointaine, vision nocturne, etc.). Le personnage est également capable de percevoir le « sillage d'altération » laissé par les Nexus libres.

### Matrice Gravimétrique

Etendue : 6

Entretien : 1/minute

Activation : Matrice Primale déjà activée

Cette Matrice diminue l'action de la gravité sur le personnage. Elle est tatouée principalement au niveau des hanches, du bassin et de la colonne vertébrale. Il bénéficie d'un bonus de +2 pour toute action acrobatique, danse, sport etc... Il peut sauter de manière incroyable ou courir sur les murs (un peu genre « MATRIX » en moins balèze...). De plus en dépensant des points supplémentaire il peut bénéficier des effets suivants :

- 2 : atterrissage léger même après une chute d'une hauteur incroyable
- 5 : lévitation. Permet de marcher sur l'air ou de se déplacer très lentement
- 10 : vol => permet de voler, un peu comme la faveur (4) de SZYL

### Matrice Polymorphe

Etendue : 9

Entretien : 1/minute

Activation : Matrice Primale déjà activée

Cette Matrice ressemble à un fin réseau enserrant la Matrice Primale du personnage. En se concentrant totalement pendant 1 tour entier après que la matrice aie été activée le personnage peut influencer sur la forme de son réseau énergétique pour le faire ressembler à celui de quelqu'un ou quelque chose d'autre. Il peut ainsi prendre la forme de n'importe quel être vivant. Afin de pouvoir prendre la forme voulue le personnage doit d'abord mémoriser les schémas du réseau énergétique qu'il veut copier. Pour cela il doit longuement étudier la créature dont il veut prendre la forme et réussir un jet sous Empathie + Mental contre une Difficulté variable :

10 : Humain

15 : Etre humanoïde (Corrompu, Primitif)

20 : Animal commun de masse et corpulence à peu près identique ou « proche » (chien/cheval/dauphin)

25 : Animal de masse différente ou aux capacités spéciales (oiseau/souris/poisson/chauve souris)

30 : Animal énorme ou radicalement différent (ours/éléphant/insecte/reptile)

35 : Dragon ou animal fantastique

Ce jet de dé ne peut être fait que si la **Matrice Sensitive** du personnage est activée. Un personnage transformé bénéficie de toutes les capacités spéciales de l'animal en question (sauf les Dragons) mais la perception qu'il a du monde est radicalement différente (centre de gravité déplacé, marche à 4 pattes au lieu de deux, utilisation des ailes, etc...). Il ne sera donc pas particulièrement à l'aise sous sa nouvelle forme (du moins les premières fois). Il est possible au moment de la transformation de changer de sexe, la difficulté est alors augmentée de +5.



## ☾ Niveau 2 (Difficulté : 25)

Ces Matrices sont toutes tatouées autour des Matrices de Niveau 1. On peut parfois cumuler leurs effets avec d'autres Matrices.

### Matrice Armure

Etendue : 6

Entretien : 1/minute

Activation : Matrice Endurance

déjà activée

Cette Matrice complète celle de l'**Endurance** en épaississant les traits runiques qui la composent. Parcouru par l'Energie elle renforce la densité osseuse et la peau du personnage lui donnant une dureté supérieure à la normale. Le personnage dispose d'une armure équivalente à son score personnel d'Energie.

Si la **Matrice Élémentale** est activée, le personnage dispose d'une protection contre les éléments égale à son score en Energie dans la Sphère associée.

### Matrice du Cercle Externe

Etendue : 2

Entretien : variable

Activation : Matrice du Cercle Interne déjà

activée

Cette Matrice est tatouée sur les avant-bras, la paume des mains et les doigts. Elle complète celle du **Cercle Interne**. Son effet est absolument identique si ce n'est que le personnage peut refermer le cercle d'autres personnes en leur prenant les mains. Il n'y a pas de limite théorique au nombre de personnes qu'il lui est possible de soigner. Mais si le personnage dépense un point d'Energie par heure pour se soigner lui-même, il en dépense deux de plus pour la première personne, 3 pour la seconde, etc...

Si le personnage a la **Matrice du Flux Ethéré** il peut s'en servir pour absorber l'Energie des personnes qui forment le cercle et former ainsi un puits de pouvoir commun. Lorsque le cercle est brisé l'Energie se répartit de manière équitable entre les membres du cercle.

### Matrice Amplification

Etendue : 8

Entretien : 1/minute

Activation : Matrice Primale

déjà activée

Cette Matrice forme un réseau qui parcourt le corps entier du personnage. Bien qu'elle ne soit pas nécessaire à son activation il faut tout de même tatouer la **Matrice Sensitive** avant celle-ci. Elle forme alors une sorte d'exo-squelette énergétique qui amplifie les capacités physiques du personnage. Il rajoute un bonus de +1 à toutes ses actions physiques pour chaque 5 points d'Energie qu'il a encore en réserve. De plus en dépensant son Energie (à la discrétion du MJ et de l'action tentée) il peut pendant un bref instant amplifier ses capacités physiques au delà de la normale. Grâce à cela il peut par exemple soulever un poids très lourd, sauter à des hauteurs incroyables ou encore se réceptionner au sol sans dommages après une chute d'une dizaine de mètres.

Si la **Matrice Gravimétrique** est activée le personnage voit sa vitesse de mouvement considérablement accrue. Il augmente son Initiative de 1D et ne commence à augmenter la difficulté qu'après sa 2<sup>ème</sup> action

### Matrice de Élémentale

Etendue : 3  
déjà activée

Entretien : 1/minute

Activation : Matrice Polymorphe

Alors que la **Matrice Polymorphe** copie les réseaux de créatures vivantes la **Matrice Élémentale** qui l'englobe permet de copier la structure d'une matière. Comme pour la **Matrice Polymorphe** il faut que la **Matrice Sensitive** soit activée et que le personnage aie un contact physique avec la matière copiée. Il doit réussir un jet de Mental + Empathie / 20 après quoi il se transforme.

Le nombre de matières qu'il est possible de copier est très varié. On ne se cantonne pas simplement aux classiques Eau Terre Feu Air, mais on peut aussi copier, le métal, le verre, le sable, le bois, l'ombre etc... Les possibilités résultantes des transformations sont multiples et variées. La Pierre assurera la protection et la force mais rendra le perso plus lent, etc... Si vous y tenez VRAIMENT je peux développer ça...mais bon...

### Matrice de Energétique

Etendue : 7

Entretien : 1/10 minutes

Activation : Matrice Primale déjà activée

Après la gravité les Matrices peuvent aussi agir sur l'Energie pure. Cette Matrice doit compléter la **Matrice Gravimétrique**. Cette Matrice est formée de multiples circonvolutions complexes ajoutées aux matrices déjà existantes. Tout être humain, animal ou arme entrant en contact avec la peau nue du personnage subit ou transmet une décharge électrique faisant subir 1D10+5 Points de Dégâts par round de contact à celui qui la reçoit. Une armure métallique rajoute 1D10 aux dégâts mais la protection d'une armure non-conductrice est doublée. Chaque décharge diminue de 1 le quota d'Energie du personnage. En joignant la paume de ses mains le personnage peut projeter son Energie en une puissante décharge qui n'a malheureusement qu'une très courte portée (10 m). Cette action fait baisser son total d'Energie de 5 et fait subir 20+1D10 Points de dégâts à une cible unique qui n'aurait pas esquivé ou bloqué l'attaque à l'aide d'un bouclier. Il est possible d'augmenter les dégâts de 1 D10 ou la portée de 5m en dépensant 2 Points d'Energie supplémentaires (cumulable). Si la **Matrice Élémentale** est activée il est possible de « capter » le pouvoir d'un élément se trouvant à proximité. La décharge au lieu d'être de l'Energie pure deviendra de la pierre, du feu, de l'eau suivant le cas ... Le perso doit réussir un jet de Mental + Sphère Élémentale concernée / 15. Pour chaque NR il fait baisser son total d'énergie dans la sphère concernée de 1 et rajoute 1 D10 au dégât ou 5 m à la portée.

## ☾ Niveau 3 (Difficulté : 30)

Les Matrices de Niveau 3 ont besoin de Matrices de Niveau 2 pour être tatouées mais sont pour la plupart actives en permanence à condition que la Matrice Primale soit aussi active.

### Matrice Vitale

Etendue : 5

Entretien : -

Activation : Matrice Primale déjà activée

Cette Matrice est tatouée autour des organes vitaux du personnage. Elle améliore sa santé générale, sa longévité, lui permet de se nourrir très sommairement et de boire très peu. L'Energie est redirigée à l'intérieur du corps qu'elle irrigue sans cesse en améliorant ses fonctions vitales. Cette Matrice est tatouée autour de la **Matrice Armure** mais cette dernière n'a pas besoin d'être activée.

Le personnage se rajoute un Seuil lorsqu'il calcule ses Points de Blessure à partir de sa Volonté et de sa Résistance.

### Matrice Runique

Etendue : 1

Entretien : -

Activation : Matrice Primale déjà activée

Cette Matrice peut être tatouée plusieurs fois à divers endroits du corps.. Il faut impérativement qu'elle soit rattachée à une Matrice de Niveau 2 de n'importe quel type. Une fois parcourue par l'Energie cette Matrice fait office de « clé parfaite » en ce qui concerne le lancement des sorts. Il faut une Matrice pour chaque type de rune (force, feu, eau, etc...)

### Matrice d'Icônes

Etendue : 1 à 7

Entretien : 1/minute

Activation : Matrice Primale déjà activée

Cette Matrice à la forme d'un tatouage qui peut être appliqué à n'importe quelle partie du corps à condition d'être accolé à une Matrice de Niveau 2. Lorsque l'Energie le parcourt le tatouage s'anime, se détache et devient une entité vivante à part entière entièrement soumise à la volonté du personnage. On peut également tatouer plusieurs Matrices de ce type.

### Matrice de Flux Ethéré

Etendue : 4

Entretien : 1/10 minutes

Activation : Matrice Primale déjà activée

Cette Matrice est tatouée par dessus la **Matrice Energétique**. Mais elle peut être activée indépendamment. Elle fait vibrer le personnage au rythme de la magie. Il peut ainsi plus facilement lancer ses sortilèges car il bénéficie d'une conscience accrue des flux d'Energie. La Difficulté de ses sortilèges est réduite de 1 pour chaque tranche de 5 Points d'Energie encore en réserve.

De même le personnage bénéficie d'un bonus de +5 sur sa réserve personnelle d'Energie et ce même si cette Matrice est désactivée.

Si le personnage possède déjà la Matrice du **Cercle Externe** il peut en l'utilisant accélérer sa récupération d'Energie au rythme de 1 par heure.

### Matrice Unitaire

Etendue : 10

Entretien : 1/tour

Activation : 10 Energie + Matrice

Energétique et Polymorphe déjà activées

Le réseau matriciel s'épaissit et englobe complètement le corps du personnage. Celui-ci se retrouve alors transformé en Energie pure. Il devient ainsi l'Entité Unitaire dont la puissance défie l'entendement.

Techniquement aucun joueur ne pourra atteindre un tel état avant un bon moment mais il est tout de même intéressant de noter qu'un tel pouvoir existe.

Cette Matrice est très dangereuse à utiliser, non seulement à cause de l'incroyable potentiel d'Energie qu'elle consomme mais aussi parce qu'il est très difficile de retrouver sa forme humaine par la suite.

A la fin de chaque tour le personnage doit effectuer un jet de MENTAL+VOLONTE contre une Difficulté de 5. Cette difficulté augmente de 5 chaque tour consécutif de transformation. S'il échoue son Energie, puis sa vitalité continueront à être drainés inexorablement jusqu'à sa mort.

Une fois qu'il a retrouvé forme humaine le personnage subit une blessure par tour de concentration. Tout l'équipement qu'il portait sur lui est détruit.



# Annexes

## Sortilège : Anti-Flux

**Niveau** : 2

**Discipline** : Sorcellerie

**Sphère** : Rêve

**Coût** : 9

**Temps d'Incantation** : 30 minutes

**Difficulté** : 20

**Clés** : Pentagramme tracé sur le sol, rune de rêve, mélodie grave, encens

**Effets** : Une sphère est générée à l'intérieur du pentagramme dans lequel le flux magique ne pénètre pas. Cela peut être nécessaire pour pratiquer certains rituels risqués sans risque d'interférence. Il est possible d'utiliser la Magie à l'intérieur de la sphère mais un tel procédé a des chances de la déstabiliser et la faire ainsi éclater. A chaque utilisation d'énergie le lanceur du sort effectue un jet de MENTAL+EMPATHIE pour déterminer si la sphère éclate ou non. La difficulté de ce jet de dés est l'énergie cumulée employée par les sortilèges depuis le début de la sphère d'anti-flux. Chaque heure qui passe voit le potentiel d'énergie ambiante augmenter de 1 à 5 selon l'endroit et oblige de toutes façon et jet de dés. Le sorcier doit rester légèrement concentré et à l'intérieur de sa bulle. La difficulté des sorts à l'intérieur est accrue de +5.

## L'Entité Unitaire

Le personnage se sublime en une Entité d'Energie pure de forme humanoïde mesurant plus de 2m de haut. Son aspect est un corps d'homme nu, asexué, à la peau d'ivoire brillant d'un éclat insoutenable. Il ne dispose pas de bouche ou d'oreille et les seuls points notables sur son corps sont les deux yeux qui brillent d'un éclat bleuté (*la couleur dépend de l'alignement*). Le personnage transformé perd tout son équipement et ne se sert d'aucun objet manufacturé. L'Entité est quasi invulnérable, plus rapide que n'importe quel être humain et plus forte qu'un ours. Ses pouvoirs sont incommensurables mais restent tout de même limités par la nature humaine du « véhicule » qui l'appelle. La Transformation Unitaire peut être obtenue par d'autres moyens que les Matrices. Mais j'y reviendrais. Voici les modifications appliquées au personnage transformé en Entité :

- FORCE : +10

- Rapidité : Initiative + 2D, +5 à tous les dés d'Initiative

L'Entité peut se déplacer à vitesse supersonique. Il peut parcourir 2,5 km par tour de combat. Il lui est possible de voler ou se déplacer dans l'eau sans aucune contrainte de vitesse, échauffement ou pression.

- Physique : + 5

- Compétence de Combat : Combat à Mains Nues seulement mais on prend tout de même la meilleure compétence d'arme du personnage +5

- Déplacement : L'Entité peut se téléporter à travers un réseau énergétique (onde radio, fils électrique mais aussi réseau tellurique)

- Dégâts : FOR + 10 + 1D10

- Vitalité : Les seuils de blessures sont 1 – 20 , 21 - 40 , 41 – 60 etc...
- Armure : 0

L'armure de l'Entité est nulle car elle ne peut porter aucun vêtement. Mais elle est invulnérable à toute attaque portée « par hasard » contre elle. Par exemple si des archers tirent des flèches dans une mêlée et que certaines d'entre elle touchent l'entité elle ne les sentiras même pas.

Afin de pouvoir blesser l'Entité l'attaquant doit en exprimer le désir. Cette restriction ne s'applique pas aux Dragons. On appelle ça l' « Intention ». Avant chaque attaque le perso doit faire un jet de MENTAL+VOLONTE / 20. La Marge d'Echec ou de Réussite est ajoutée ou retranchée de son attaque. Ainsi il se peut que l'Entité n'ait même pas à esquiver une attaque n'ayant pas assez de velléité de lui nuire.

Si malgré tout l'Entité est touchée les dégâts qu'elle subit sont divisé par 2 si l'arme est « non-accordée » à l'attaquant. Une arme non accordée est une arme non-magique avec laquelle l'attaquant n'est pas familier. Il faut bien comprendre ici que c'est plutôt la volonté de nuire qui inflige les dégâts et non l'arme en elle-même.

Ainsi une épée classique verra ses dégâts /2 alors qu'une attaque à poings nus ou avec une « arme de prédilection » infligera les dégâts normaux.

La magie issue de la Volonté d'un sorcier infligera ses dégâts normaux mais reste tout de même soumise à la règle de l'Intention.

Cette protection due à l'Intention immunise l'Entité contre les dégâts infligés par les chutes (à moins qu'elle ne soit volontairement poussée dans le vide), les flammes, la gravité, le vide spatial, la faim, l'asphyxie etc... Seule une créature avec une intention de nuire peut l'affecter en quoi que ce soit.

Le personnage est ainsi, plus rapide, plus résistant et plus fort qu'aucun être humain ne le sera jamais. De plus sous cette forme il peut suivre un réseau conducteur (onde radio, fil électrique ou même réseaux telluriques).

Le meilleur exemple d'une telle transformation peut être vu à la fin de 4<sup>ème</sup> volume de l'excellente BD GUNNM ou le lutteur Jashugan devient pendant une fraction de seconde un être sublimé et invincible.



## Inspirations

- Les Portes de la Mort
- GUNNM
- Planescape Torment
- MATRIX
- Bounty
- Ninja Scroll
- Crying Freeman



Cette page est une production [Jashugan](#)