



# LA MAGIE ANCESTRALE

**L**A MAGIE sur les Terres Suspendues est une magie moderne. Cela n'empêche pas les mystiques de pratiquer une magie plus ancienne, issue de traditions ancestrales.

**Les Lignées.** Les mystiques sont fiers d'être issus de lignées anciennes. Ils peuvent citer le nom de leurs ancêtres sur plusieurs générations.

En jeu, le Lignage est un talent. Pour en bénéficier, il faut être né d'un père et d'une mère, et il ne faut pas qu'ils soient passés par les mains d'un thaumaturge.

Une lignée compte autant d'ancêtres que le mystique a de gemmes dans ce talent. S'il a 1 gemme, il a été formé à la magie ancestrale par son père ou sa mère. S'il a 2 gemmes, son père ou sa mère a été formé par le grand-père ou la grand-mère du personnage.

**Septième fils.** Le septième fils d'un septième fils tient une place importante dans sa lignée. Son Lignage est au moins égal à 7, même si sa lignée ne compte que deux ancêtres.

**Intimité.** La magie ancestrale repose sur des croyances anciennes. Elle accorde une puissance aux objets et aux lieux qui vous sont chers.

En jeu, on traduit cette relation par un aspect particulier, l'Intimité. Plus une personne est liée à un objet et plus l'Intimité de ce dernier est élevée. Un objet que vous venez d'acheter a une Intimité nulle avec vous. Un objet que vous utilisez occasionnellement a une Intimité de 1 à 2. Un objet que vous utilisez souvent a une Intimité de 3 à 5. Un objet auquel vous tenez beaucoup a une Intimité de 6 à 11. Un objet auquel vous tenez plus que tout a une Intimité de 12 ou plus. La même règle s'applique aux lieux.

**Envoûtement.** Les mystiques attribuent la source de leurs pouvoirs à l'Intimité. Le plus important de ces pouvoirs est le rituel d'envoûtement. Ce rituel permet aux mystiques d'affecter leurs adversaires sans les voir, en agissant par le biais d'un objet ou d'un lieu cher à leur victime.

Un envoûtement est tout de même limité par l'Intimité. Un mystique qui utilise la Force pour blesser son adversaire par le biais d'un objet qui a une Intimité de 6 avec lui ne pourra pas lui faire plus de 6 de blessures.

Un rituel nécessite plus de temps qu'un tour ordinaire. Alors qu'un tour est instantané, un rituel prend un moment.

**Interdit.** Les mystiques savent que s'ils entrent chez quelqu'un sans y être invité, ils perdent une grande partie de leur pouvoirs. Un malus s'impose alors aux tours et sortilèges qu'ils jouent pour nuire à la personne. Ce malus est égal à la différence entre leur Lignage et l'Intimité du lieu.

*Encolpe est un mystique avec un Lignage de 4. Il entre sans y être invité dans une demeure qui a une Intimité de 12 avec son propriétaire Trimalcion. Si Encolpe tente d'agresser ce dernier, tous ses tours subiront un malus de 8 (12 - 4).*

**Purification.** Pour se protéger de leurs ennemis, les mystiques ont un rituel de purification. Ce rituel leur permet de débarrasser un objet ou un lieu du lien qu'ils ont avec eux.

Pour cela, un mystique se sert de son Lignage. Chaque gemme de Lignage dépensée permet de diminuer de 1 l'Intimité d'un objet ou d'un lieu. Le rituel prend un moment et doit être maintenu jusqu'à minuit pour devenir permanent.