



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Le Temple d'Hermès > **Les Êtres Invisibles**

## Les Êtres Invisibles

vendredi 10 septembre 1999, par [JyP](#)

Ma seule référence à ce sujet est le cycle des évadés du temps, en bibliothèque verte, par Philippe Ebly. J'ai déjà fait un sujet d'aventure avec ces livres, justement sur l'apparition

d'un être invisible, dans [Le voyageur de l'Au-Delà](#).

En bref, voici l'idée :

Sous une montagne, depuis une éternité, des esprits vivent dans des grottes enchantées. Ces esprits ne connaissent pas le cours du temps, pour eux passé, présent et avenir se confondent, ils sont juste de purs esprits. Tous désirent accéder à la surface, quand le chemin est ouvert, afin de vivre et de connaître le monde des hommes.

Mais le chemin n'est ouvert que lorsque des voyageurs se réunissent autour d'un cercle de pierres de lune, et c'est alors le plus courageux, celui qui a le plus de volonté, qui entreprend le voyage, frôlant des bêtes sans nom dans son chemin vers la surface.

Durant la nuit de la Saint Jean (la nuit la plus courte de l'année), donc, les voyageurs sont assis autour du cercle et ne doivent prononcer un mot avant que tout soit accompli. Le pur esprit s'incarne alors, prenant sa substance des roches et des plantes alentours, et de ses invocateurs. Il prend ainsi à chacun d'eux ce qu'il a de meilleur, et est incarné dans un corps humain au matin.

Seulement, ce rituel ne suffit pas pour le faire vivre dans notre monde, d'autres conditions sont nécessaires

(apparemment, l'amour d'un être humain peut suffire). Sinon, il ne se reflète pas dans les miroirs, son ombre est moins opaque, et il demeure un être vivant la nuit.

Une fois incarné, il est soumis à certaines limites qu'il ne peut franchir sous peine de mourir. Il ne peut parler extensivement de l'endroit d'où il vient, ne peut mentir, se battre contre un être humain. Il est enclin à obéir à ses invocateurs et à les suivre, et se comporte sinon comme un non-intervenant dans les affaires humaines la plupart du temps

Son esprit est plus étendu qu'un esprit humain, ce qui lui confère certains pouvoirs. Il peut ainsi s'étendre en se concentrant hors de son corps, ce qui lui confère des pouvoirs mentaux étendus. D'une certaine manière, il reste lié au pays où il a été invoqué, car plus il s'en éloigne plus ses pouvoirs diminuent.

A tous points de vue, il s'agit d'un être magique, mais il n'est pas relié au divin, à l'inférieur ou aux faeries. Il possède une âme. Par contre, certains sont bons et ne cherchent qu'à faire le bien, d'autres mauvais et ne cherchent qu'à faire du mal à leurs semblables.

Ces êtres ont généralement une Force Magique aux alentours de 30 lorsqu'ils sont invoqués, laquelle force augmente avec leur âge et leur expérience.

**Caractéristiques** : prendre les meilleures de celles des invocateurs

**Vertus & Vices** :



Empathie (+1)	Non Combattant (-2)
Sensibilité Magique (+1)	Ne peut mentir
Seconde Vue (+1)	Ne peut blesser un être humain
Grand (+1)	Non intervenant

**Compétences :** l'être dispose de toutes les compétences de ses invocateurs, de tous leurs souvenirs

Voici ses compétences propres :

Con. du Surnaturel (Monde Invisible)	8	Empathie (Invocateurs)	1
Con. des Légendes (lieu d'invocation)	4	Sensibilité à la Magie (Lieux)	1
Concentration (Pouvoirs)	2	Seconde Vue (Fantômes)	1

**Limitations** - si il en franchit une, il meurt aussitôt...

- Ne peut mentir
- Ne peut parler d'où il vient *in extenso*
- Ne peut blesser ou tuer un être humain

**Règles morales** - ce qu'il sent normal de faire :

- Suivre ses invocateurs, les protéger
- Ne pas révéler les secrets d'autrui
- Non-intervenant

## Pouvoirs Magiques

*Sixième Sens* - In 30 - En tant qu'être surnaturel, il a toutes les fibres de son corps qui se refroidissent lorsqu'un danger se trouve à proximité, quel que soit ce danger. Il n'en sait pas plus sur l'origine du danger. Ce phénomène est assez puissant pour le réveiller si il dort. Cela marche avec un serpent venimeux, ou si quelqu'un approche avec des intentions belliqueuses par exemple.

En tant qu'Être Invisible, il était beaucoup plus étendu qu'il ne l'est dans un corps humain. En se concentrant, il peut s'étendre hors de son

enveloppe charnelle, apparaissant alors comme une espèce de voile invisible aux personnages doués de Seconde Vue. Il peut alors faire les choses suivantes :

*Guérison* - Cr Co 20 - Rend un niveau de Santé si jet d'En. de 3+, perte d'un niveau de Fatigue pour lui, 1 round de concentration.

*Lecture de l'Esprit* - In Me 30 - Sur les personnes sans protection magique (ie Parma), permet de lire à quoi pense la cible à un moment donné. A volonté, 1s. de concentration.nécessaire.

*Voix Invisible* - Cr Me 30- 1 niveau de fatigue, communiquer avec une personne mentalement, durée conc.

Il dispose sinon de pouvoirs Mentem de niveau 20 pour 1 niveau de fatigue (du genre rendre quelqu'un bienveillant à son égard, se rendre invisible dans l'esprit d'une personne). Il peut même subjuguer ainsi une troupe de bandits, mais cela prend plus de temps. Ce contrôle marche également avec les animaux.

*Action Invisible* - Re Te 10 - la partie invisible de son corps essaye d'influer sur le monde physique. Permet de dévier un javelot, de raccourcir le bond d'un loup, mais pas plus. 1 niveau de fatigue, conc., 1 round.

De plus, quand il se concentre pour sortir de sa chair, il peut voir par son corps spirituel, par exemple derrière un mur, de l'autre côté du fleuve, ou du ciel à la hauteur d'un oiseau. Il ne peut s'étendre plus loin, c'est la taille de son corps invisible.