



LÉGENDE

MAGIE SPIRITUELLE



LÉGENDE

MAGIE SPIRITUELLE

Crédits

Auteurs Originaux

Lawrence Whitaker & Pete Nash

Développement

Gareth Hanrahan

Éditeur

Charlotte Law

Conception Graphique

Will Chapman

Layout

Sandrine Thirache

Traduction

Lilian Brusseau, Thibaud Rivière

Testeurs

Tressy Arts, Nathan Baron, Sergio Bonomo, Simon Bray, Ken Cabana, Colin Driver, David Ednie, Jessica Ednie, Ernest Givens, David Groves, Paolo Guccione, Sally Head, John Hutchinson, Bruce Mason, Carl Pates, Ben Quant, Michael Rieft, Nick Robinson, David Shaw, Manuele Verduci, Phill Winters, Ray Davis, Tammie Davis, Nick Davis, Tim Truelove, Sandrine Thirache, James Lothian, Graham Ellis, Katrina Hepburn and Andrew McMillan

Informations de Copyright

Légende: Magie Spirituelle ©2014 Mongoose Publishing. Tous Droits Réservés. Toute reproduction de Contenu Ludique non Libre par n'importe quel moyen sans la permission écrite de l'éditeur est expressément interdite. Légende est présenté sous la licence Contenu Ludique Libre, décrite en fin du livre. Les paragraphes et les tables contenant des mécaniques de jeu et des statistiques dérivées du Document de Référence du Système et du Contenu Ludique Libre sont considérés comme Contenu Ludique Libre. Les personnages notoires, les noms, les lieux, les objets, les illustrations et le texte sont le copyright de Mongoose Publishing. Tous Droits Réservés

MAGIE SPIRITUELLE

La Magie spirituelle est la pratique de l'animisme et du culte des ancêtres. Les magiciens spirituels font appels à des esprits qui manifestent leurs pouvoirs au nom de leurs invocateurs ou de leurs lieurs. Ces êtres ont beaucoup de noms ... dryades, nymphes, maladies, fantômes, cauchemars, élémentaux, ancêtres ; en réalité ce sont tous des fragments de l'énergie magique d'où tout vient. Un esprit n'enseigne pas ou n'utilise pas la magie, ils **sont** magiques. Les esprits circulent entre le plan terrestre et le plan spirituel, transférant éternellement l'énergie magique vers le monde terrestre avant de repartir vers le plan spirituel et recommencer. Les magiciens spirituels interagissent avec ces êtres, utilisant la magie des esprits pour se renforcer ou se protéger. Ces êtres immatériels vivant sont de puissants alliés, capable d'actions indépendantes et de manifester leurs pouvoirs pour des périodes de temps illimitées.

LE PLAN DES ESPRITS

Le Plan des Esprits est un lieu qui existe tangentiellement au monde matériel. Rien de physique n'y existe, uniquement de l'immatériel. Il est peuplé par de nombreux esprits, qui sont reliés aux éléments géographiques, aux animaux et aux plantes du monde matériel. Y sont aussi présentes les *âmes* faibles des êtres mortels dont l'esprit est toujours lié au monde matériel. Elles apparaissent comme des ombres pâles et sont dures à percevoir.

Le paysage du Plan des Esprits est abstrait, similaire au terrain de sa contrepartie terrestre, mais la taille, les couleurs et la netteté des éléments particuliers dépendent des esprits qui l'habite. Ainsi une montagne escarpée dans le monde réel peut apparaître comme un immense esprit sur ce plan, tandis qu'une région urbanisée peut être une aire grise et sans vie pleine d'apparitions translucides.

Une âme ou un esprit qui habite un corps ou un objet physique sont définis comme *incarnés*. Un esprit incarné ne peut entrer dans le Plan des Esprits avant d'être sorti de sa résidence matérielle. Une âme extirpée de son corps physique et qui rejoint le plan spirituel, ou un esprit qui y réside sont considérés comme *désincarnés*. Tandis qu'elles sont désincarnées, les âmes sont séparées de tous les sens et les sensations de leurs corps.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Les magiciens spirituels n'utilisent pas de sort pour trouver ou influencer les esprits d'où leurs pouvoirs proviennent. À la place, ils apprennent deux compétences mystiques, Projection Spirituelle et Contrainte Spirituelle. Le premier leur permet de percevoir les esprits et entrer spirituellement dans le Plan des Esprits. Le second leur permet d'invoquer, lier et dominer des esprits en combat spirituel.

Projection Spirituelle (POU+CON)

Cette compétence représente la conscience qu'un magicien spirituel a du Plan des Esprits et de ses habitants. Toute personne avec cette compétence peut, avec un jet réussi, détecter (mais pas voir) la présence d'esprits à une distance égale à son POU en mètres. La compétence est capable de bien plus – mais de tels secrets sont jalousement gardés par les chamans et ne sont révélés qu'à ceux qui montent haut dans la hiérarchie du culte. Chaque nouveau niveau de connaissance permet à la compétence d'être utilisée de différentes manières, permettant la vision, la communication et éventuellement la liberté de voyager vers le Plan des Esprits.

Utiliser l'une des capacités suivantes requiert un état semblable à la transe, et qui prend un nombre de minutes égal au POU maximum de la race moins le POU de l'utilisateur pour se mettre en place, et coûte 1 Point de Magie.

Si le Test de compétence est réussi, alors le magicien peut réaliser les actions suivantes, en fonction de son rang :

- Disciple : Peut voir et identifier des esprits dans sa portée.
- Adorateur / Acolyte : Peut communiquer avec des esprits dans sa portée.
- Chaman : Peut projeter son âme dans le Plan des Esprits.
- Grand Chaman : Peut emmener les âmes des autres dans le Plan des Esprits avec lui, il lui en coûte 1 Point de Magie supplémentaire par personne supplémentaire. Les participants involontaires peuvent résister en opposant leur Persévérance à la compétence de Projection Spirituelle du Grand Chaman.

Les Chamans et les Grands Chamans peuvent voyager dans le Plan des Esprits pour voir ou localiser d'autres esprits. La compétence permet une compréhension abstraite de la géographie et de la nature de la région, et le chaman peut voyager à partir de son corps vers une distance égale au score de sa compétence en kilomètres. Dans le Plan des Esprits, un chaman qui réussit un jet en Perception peut aussi distinguer les esprits des créatures incarnées du monde matériel, et donc peut chasser différents types d'esprits ou même chercher une personne en particulier.

Si le jet est une réussite critique, alors entrer en transe ne prend qu'une seule minute. Si le jet est un échec, le chaman ne peut plus accéder au Plan des Esprits pour une journée entière.

Contrainte Spirituelle (POU+CHA)

Cette compétence est utilisée pour lier des esprits dans des fétiches et contrôler leurs actions une fois liés. De plus, elle peut être utilisée pour invoquer et contraindre un esprit connu afin d'effectuer un seul acte au prix d'un service mutuellement acceptable. Le POU du plus grand esprit qui puisse être lié ou contrôlé ne peut excéder la valeur critique de la compétence x3. Ainsi un personnage avec une compétence à 45% peut contrôler des esprits avec un POU maximum de 15.

La compétence de liaison est aussi utilisée en combat spirituel – utiliser la domination mentale pour vaincre des êtres dans des combats de volontés. Dans ce cas le score de Contrainte Spirituelle est utilisé pour calculer le nombre de dommages infligés par le magicien spirituel pendant le combat spirituel.

Dégâts Spirituels

Score de la compétence	Dégâts infligés 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 jet de Contrainte Spirituelle est un succès critique, alors le maximum de dommage est infligé. Si le jet est un échec critique, alors le chaman s'est surmené et ses Points de Magie subissent son propre jet de dégâts.

Le Double

Le double est l'esprit gardien d'un chaman, ce qui est habituellement représenté dans sa forme ou sa nature par un esprit totem de la tribu ou du culte. Pour devenir un chaman, un magicien spirituel doit d'abord identifier son double lors d'un rite d'initiation dangereux. De telles quêtes spirituelles impliquent la reconstitution de la fondation mythique du culte pour identifier son gardien, et aboutit à une dangereuse bataille contre l'ennemi traditionnel du culte.

Le double aide le chaman, le protégeant et le guidant dans le monde spirituel. Il est en tout point son frère spirituel.

Les bénéfiques de la possession d'un double sont:

- Le chaman peut voir les esprits, les âmes et les auras magiques sans besoin d'entrer en transe.
- Le chaman peut transférer des Points de Magie de son double pour régénérer les siens.
- Le double peut faire sortir l'âme d'un être vivant banal, celui-ci peut résister avec un test d'opposition entre sa Persévérance et la compétence de Désincarnation de l'esprit.
- Le double peut posséder le corps du chaman lorsqu'il est hors de celui-ci afin de le protéger.
- Le double peut prendre la place du chaman lors d'un combat spirituel (s'ils sont au même endroit).
- Le double et le chaman sont en contact mental permanent et sont conscients de leurs sens mutuels.
- Le chaman peut invoquer tout pouvoir ou toute capacité que le double connaît, et inversement le double peut lancer tout sort de Magie Commune connu par le chaman.
- Le lien entre le chaman et son double n'est pas vulnérable à la révocation magique.

Les inconvénients d'un double sont:

- Le double peut influencer sur la personnalité du chaman selon la nature du totem (un double spirituel ours peut causer des somnolences au chaman en hiver).
- Le double peut puiser dans les Points de Magie du chaman en cas de besoin urgent.
- Le double abandonne le chaman si celui-ci trahit les enseignements de la tradition chamannique.

Un double commence avec 200 Points de Compétence Libres à assigner à ces compétences. Il peut prendre de l'expérience tout comme le chaman. S'il le désire, un chaman peut transférer tout ou partie de ses Jets d'Amélioration à son double à la place.

LOCALISER ET ACQUÉRIR DES ESPRITS

Les esprits peuvent être trouvés dans le monde spirituel dans des objets habités ou dans des endroits relevant de leur origine élémentale, ou bien des animaux ou des objets. La plupart se trouvent dans des endroits reculés ou ils peuvent exister loin des perturbations magiques qui accompagnent les civilisations avancées ou les foules, parfois hostiles, d'autres esprits. Ces endroits sont souvent des lieux remarquables ou impressionnants, mais dans le cas d'éléments ou de créatures plus transcendants, leur localisation peut varier. Les Esprits de rivières par exemple, se trouveront évidemment dans des rivières ou des torrents, mais ils peuvent se trouver n'importe où de l'embouchure à la source.

Localiser un esprit requiert normalement du chaman de voyager sur le Plan des Esprits pour trouver le spécimen approprié. Dans certains cas, un esprit peut être trouvé par pur hasard, dans d'autres le foyer de l'esprit recherché peut être un secret connu par les chamans du culte auquel le chercheur appartient.

Une fois localisé, le magicien peut essayer de prendre le contrôle de l'esprit, par la négociation ou par engagement.

Négociier avec un Esprit

Voir page 6 pour plus de détails.

Lier un Esprit

Pour capturer et lier un esprit, le magicien doit entrer dans le Plan des Esprits (en utilisant les mêmes méthodes que pour la négociation) et engager l'esprit directement dans un Combat Spirituel. S'il est capable de battre l'esprit (le blesser jusqu'à 0 Points de Magie) et que son POU n'excède pas la limite imposée par son score de Contrainte Spirituelle, il peut alors lier l'esprit à un objet physique ; habituellement c'est un objet rituel ou avec une importance significative. De tels objets, une fois liés à un esprit, sont appelés fétiches.

Négociier avec un Esprit

Pour négocier l'aide d'un esprit, celui-ci doit vouloir négocier et le suppliant doit être capable de communiquer avec lui. Le suppliant doit alors être au moins au rang Adorateur et rentrer avec succès en transe rituelle. Le suppliant peut aussi être désincarné par le double d'un chaman, la compétence de Projection Spirituelle d'un Grand Chaman, ou l'esprit lui-même, ainsi la négociation est menée directement sur le Plan des Esprits. Une fois que la communication est établie, le suppliant peut demander l'aide de l'esprit pour une simple tâche et en retour accomplir un service désiré par l'esprit ; ou il peut offrir une alliance avec lui, auquel cas le suppliant apprend son nom par lequel il peut être invoqué en retour d'un acte saisonnier pour conserver cette alliance.

	Dés	Moyenne
FOR	--	--
CON	--	--
DEX	--	--
TAI	--	--
INT	2D6+6	13
POU	2D6+6	13
CHA	2D6+6	13

<i>Actions de Combat</i>	3	<i>Dégâts Spirituels</i> : se référer à la table page 4, utiliser
<i>Points de Magie</i>	13	Combat Spectral
<i>Mouvement</i>	20m (vol)	
<i>Rang d'Action</i>	+13	<i>Traits</i> : Sens de la Vie, Sens de la Magie, Possession

Compétences de base : Connaissance (Culture Shamanique), Connaissance (Plan des Esprits), Influence, Magie commune, Perception, Persévérance et Perspicacité.

Compétences avancées d'Esprit : Désincarner (INT+POU), Combat Spectral (POU+CHA).

Le Maître de Jeu peut faire fi de telles négociations, ou les résoudre avec un Test d'Opposition des compétences appropriées, comme l'Influence du suppliant contre la Persévérance de l'esprit. Échouer à trouver un accord n'a pas d'effet en particulier. Faire un échec critique peut cependant causer une réaction agressive de l'esprit.

Qu'est ce qu'un Fétiche ?

Un fétiche est un symbole cérémonial physique, généralement portatif, qui incarne le pouvoir magique. Tout objet peut devenir fétiche pour un esprit mais parmi les cultures primitives les fétiches ont tendance à être des objets faits d'une matière ou un autre objet associé à cet esprit. Par exemple, un fétiche retenant un esprit-tigre peut être un collier avec une dent de tigre ; ou le fétiche d'un ancêtre peut être un os du corps de l'ancêtre.

Les Fétiches sont jalousement gardés par leurs possesseurs et il est généralement tabou de toucher le fétiche d'un shaman à moins d'avoir été invité à le faire par son possesseur.

Le bénéficiaire d'un esprit lié ne doit pas nécessairement l'avoir fait soi-même. Les Chamans peuvent localiser et lier des esprits pour d'autres membres de sa tribu. Cependant, une fois que l'esprit est transféré, le bénéficiaire doit remplir toutes les fonctions et responsabilités concernant l'esprit, et cela compte dans le nombre maximum d'esprits que le bénéficiaire peut contrôler en même temps.

Le nombre maximum d'esprit qui peuvent être tenus par un magicien spirituel dépend de son rang dans le culte :

- Disciple : 1
- Adepté : $\frac{1}{4}$ du CHA
- Acolyte : $\frac{1}{2}$ du CHA
- Chamane : $\frac{3}{4}$ du CHA
- Grand Chamane : tout le CHA

Si ce nombre est dépassé, alors l'esprit(s) le(s) plus fort(s) se libère, planifiant éventuellement leur revanche s'ils étaient hostiles à la liaison.

UTILISER DES ESPRITS LIÉS

Les esprits détenus dans des fétiches sont attachés au Plan Matériel. Dans son fétiche un esprit ne peut être blessé par une magie hostile ou d'autres esprits, ni se libérer – s'il est emprisonné contre sa volonté. Cependant, tant qu'il est contenu dans son fétiche, on ne peut accéder à son pouvoir magique.

Pour utiliser un esprit, le magicien doit d'abord l'appeler de son fétiche. Cela prend une seule Action de Combat. Une fois libéré, l'esprit se manifeste comme une forme fantomatique formant une aura mouvante autour de son possesseur. Cette manifestation n'est visible *directement* que pour ceux ayant utilisé leur Projection Spirituelle, ou qui peuvent voir la magie. Une fois délié de son fétiche, l'esprit devient vulnérable aux attaques magiques, ou à l'attention des autres esprits.

Commander un esprit libéré est une action gratuite mais nécessite un jet réussi de Contrainte Spirituelle pour être sûr que les instructions sont comprises et suivies. Chaque tentative coûte un Point de Magie. Si le jet rate, les esprits hostiles peuvent agir malicieusement contre les intérêts de leurs possesseurs. Un échec critique rompt le lien, renvoyant l'esprit dans le Plan des Esprits et le rendant potentiellement hostile.

Si le POU de l'esprit est plus grand que la limite imposée par le score de Contrainte Spirituelle de l'utilisateur, toutes tentatives de commander l'esprit est un échec.

Les esprits peuvent se déplacer jusqu'à une distance en mètre égale au POU de leur possesseur. Le rappel d'un esprit dans son fétiche est automatique.

La plus grande force des esprits est que leurs effets sont *persistants*, durant aussi longtemps qu'ils sont hors de leur fétiche. Cela peut faire des magiciens spirituels de formidables adversaires, mais leurs esprits sont vulnérables aux sorts tels que *Bannir*, *Blocage Spirituel*, ou même aux dégâts d'attaques magiques. Une fois détruit ou renvoyé, l'esprit est parti pour de bon jusqu'à ce qu'un remplacement puisse être invoqué. C'est pourquoi la plupart des pratiquants du shamanisme préfèrent garder leurs esprits soigneusement cachés dans leurs fétiches jusqu'au moment le plus propice.

COMBAT SPIRITUEL

(ajusté par rapport à la version de *Monstres de Légende*)

Le Combat Spirituel peut uniquement se produire dans le monde spirituel. Comme leur âme est liée à leur corps, les êtres mortels ne peuvent pas naturellement entrer dans le Plan 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 Plan des Esprits.

Toutefois certains esprits tels ceux de la maladie, des animaux prédateurs et des morts malveillants ont la capacité de rendre incorporelle l'âme d'une créature corporelle. Ils arrachent littéralement l'esprit mortel hors de son corps pour le placer dans le Plan des Esprits, le rendant ainsi vulnérable au combat spirituel. Certains mortels tels les chamans peuvent aussi apprendre à rendre leur âme incorporelle et les Grand Chamans peuvent même entraîner avec eux dans le monde spirituel celles d'autres personnes. Bien entendu, il existe d'autres méthodes. Certain 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.

Rencontre 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 Projection Spirituelle 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 Plan 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 **Dégâts 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 Dégâts Spirituels p.4. Un Aventurier incorporel qui ne possède pas la compétence *Contrainte Spirituelle* utilise à la place la valeur de *Persévérance* divisée par deux sur la table.

Le Combat Spirituel se déroule comme le combat normal. On détermine l'initiative et le personnage ou l'esprit avec le plus 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 initiés 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 points de dégâts égal à ses Dégâts Spirituels aux Points de Magie du défenseur. Si au contraire le défenseur en sort vainqueur, il ne subit aucun dégâts. 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 le trait *Récurrent*.

POSSESSION ET EXORCISME

(déjà présent dans *Monstres de Légende*)

Une créature possédée est une créature dont le contrôle du corps physique a été usurpé par un 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 Projection Spirituelle.

La possession Cachée se produit lorsqu'un esprit vient se cacher dans le corps du possédé pour en profiter. 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 esprit 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 Projection Spirituelle contre la compétence *Discrétion* de l'esprit.

Aucune créature ne peut se purger *elle-même* d'une entité qui la possède. Elle peut 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'un possesseur mortel a été détruit en son absence, alors l'âme meurt quand elle est exorcisée. Les esprits se contentent de retourner dans le monde spirituel. 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 enfermé par malice dans le corps en question.

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.

TYPES D'ESPRITS

Il existe de nombreuses formes et types d'esprits. Ils varient en puissance des esprits mineurs jusqu'aux Grand Esprits comme des vents tempétueux saisonniers, des fleuves turbulents, des feux de brousse effrayants ou d'énormes montagnes.

- Un esprit peut être une incarnation d'un effet magique ou naturel abstrait.
- Un esprit peut être une âme collective d'une espèce animale ou végétale.
- Un esprit peut être l'âme vénérée d'un ancêtre défunt.
- Un esprit peut être le revenant vengeur d'une créature morte.

Tous les esprits sont doués de sensibilité, mais leur degré de sensibilité et de libre arbitre est dicté par la nature de l'esprit. Les esprits des ancêtres, par exemple, démontrent toute l'intelligence et la cohérence de leur forme mortelle ; mais les esprits de la nature sont susceptibles de voir, de se voir et de se comporter entre eux dans des façons qui reflètent leur origine. Les chamans sont capables de communiquer avec les esprits, pouvant interpréter leurs comportements parfois incohérents, grâce à leur entraînement et à leurs expositions au monde spirituel.

Concevoir des Esprits

La plupart des esprits listés ici sont de simples exemples parmi des possibilités quasi-infinies. Pour aider le Maître de Jeu à créer des nouveaux esprits uniques, nous conseillons de suivre les lignes directrices suivantes :

- Un esprit n'apporte habituellement qu'un seul avantage. Cela peut être de la connaissance, une augmentation d'attribut (pas de caractéristiques), un Prouesse Héroïque, la domination d'une espèce particulière, ou infliger un effet néfaste.
- Qu'importe l'avantage, il doit pouvoir être un effet permanent – être constamment actif. L'effet doit aussi être équilibré par rapport à d'autres esprits, à la Magie Divine ou à la Sorcellerie.
- La magnitude de l'avantage est toujours proportionnelle à son POU. Puisque beaucoup d'esprits ont un score de POU variable, vous pouvez avoir des sortes d'esprits faibles à puissants.
- La majorité des esprits possèdent par défaut un score minimum de Combat Spirituel égal à leur POU x 5% et de Persévérance égal à leur POU x 4%. Ceux qui attaquent des mortels en les désincarnant ont un score de Désincarner égal à leur POU x 5% et ceux qui possèdent leurs victimes *secrètement* ont un score de Discrétion par défaut égal à leur POU x 4%.

Esprits des Ancêtres

Les esprits des Ancêtres sont les âmes de membres de la famille qui vivent dans le Plan des Esprits après leur mort. Un magicien spirituel en quête sur le Plan des Esprits ne peut que rencontrer des ancêtres avec qui il a un lien, trouvant à la fois les ancêtres vénérés et les ennemis méprisés. De tels esprits continuent leur vie dans des maisons, des couloirs, des tribus ou des communautés ressemblant à celles où ils vivaient avant leur mort.

Les magiciens spirituels peuvent poser des questions ou demander de l'aide de leurs ancêtres vénérés ; ou inversement essayer de lier ou emprisonner un ancêtre hostile, empêchant ainsi ses ennemis de l'invoquer.

Les esprits des ancêtres sont une source de connaissances. Ils possèdent les compétences dans lesquelles ils excellaient durant leur vie, leur maîtrise de celles-ci a alimenté leur vénération au fil du temps. Les esprits de ceux qui sont morts sans avoir faits d'actes remarquables ont tendance à disparaître puis se dissiper une fois que leurs descendants immédiats meurent. Ainsi la plupart des esprits ancestraux sont des héros notables, dont on se rappelle plusieurs générations après leur mort.

Normalement l'esprit d'un ancêtre ne peut être invoqué dans le monde matériel que par un magicien spirituel qui en est un descendant direct. Si aucun lien de sang n'existe, un chaman peut voyager jusqu'au domicile de cet ancêtre sur le Plan des Esprits. Une fois invoqué ou localisé, l'esprit peut être questionné à propos de la lignée de la famille, ou d'événements qui se sont passés durant sa vie. De telles requêtes demandent uniquement un test réussi dans la compétence Influence et ne coûte rien de plus.

Le magicien spirituel peut aussi demander l'aide d'un ancêtre pour effectuer un acte important. Ces recours se font à un certain coût, généralement un sacrifice personnel (un objet précieux, un habit, une relation et ainsi de suite) et un cadeau votif à cet esprit. Cette vénération permet de garder vivante la mémoire de l'ancêtre, faire continuer son existence. Ce marché met le suppliant dans un désavantage dangereux puisqu'il ne peut empêcher l'ancêtre d'utiliser son corps comme il le veut. Des ancêtres antipathiques succombent souvent à d'anciennes passions oubliées, ou tentent des actes extrêmes pour promouvoir leur renommée – leur intégrité « physique » n'étant pas en danger si leur hôte meurt.

Pendant, les ancêtres les plus vénérés se contentent de rester dans la paix de l'au-delà. Pour prouver que leur tâches et qu'eux-mêmes sont dignes de son prestige, le magicien doit battre son ancêtre dans un Combat Spirituel simulé. Si le descendant est vaincu, alors l'ancêtre considère que la requête est indigne de lui et refuse d'aider. Si l'ancêtre est vaincu, il va fournir son aide et posséder son descendant.

Pendant qu'il est possédé le magicien spirituel doit substituer certaines de ses compétences par le niveau héroïque de ses compétences que l'ancêtre possède. Plus l'ancêtre est ancien et puissant, plus la maîtrise de ses compétences sera haute. Ils connaissent normalement 1D3+2 compétences à un niveau héroïque de 90% + POU. Les ancêtres guerriers ont des compétences de combat, des ancêtres chamans ont des compétences spirituelles, des ancêtres chasseurs ont des compétences de discrétion et de pistage, etc. De plus, chaque ancêtre a 1D3 Prouesses Héroïques.

Pendant qu'il possède le corps d'un descendant, l'ancêtre ne peut être appelé par un autre membre de la tribu. Pour cette raison, un esprit ancestral ne reste que le temps d'accomplir la tâche qui lui a été demandée. Puisque les ancêtres refusent d'être liés à un fétiche (à moins d'être forcés par un chaman ennemi), ils ne comptent pas dans la limite de liaisons spirituelles.

INT : Comme les mortels de son espèce.

POU : Normalement 1D10+10 ou plus.

CHA : Comme les mortels de son espèce.

Compétences (à 90+POU%) : Choisissez parmi les compétences relevant de la profession et de la culture de l'ancêtre, plus Persévérance à leur POUx4% et Combat Spirituel à leur POUx5%. Les ancêtres ont une capacité en Magie commune égale à leur POU (pour autant de sort ou plusieurs avec une Magnitude totale n'excédant pas leur POU). Faute de fétiches, ils ne possèdent pas d'esprits liés mais peuvent invoquer des esprits alliés du temps de leur vie (les chamans ont toutefois toujours leur double).

Esprits du Fléau

Les esprits du fléau cherchent à absorber l'essence d'autres esprits. À cause de leur toucher entropique (chaotique), ils infligent des dégâts aux Points de Magie de façon permanente et les esprits qu'ils dissipent sont détruits à jamais.

Ils sont tellement abhorrés par la plupart des chamans, qu'ils sont souvent liés et emprisonnés dans des endroits reculés ou maudits, les empêchant de causer des dommages. Ils sont rarement utilisés, généralement par des fous, ou ceux conduits par un sentiment de revanche suicidaire. S'ils sont retenus dans un fétiche, les esprits du fléau peuvent être envoyés contre d'autres esprits

pour les engager dans un combat spirituel. S'ils gagnent, ils dévorent l'esprit vaincu, le détruisant complètement, même d'autres esprits du fléau.

Leurs caractéristiques de base sont les suivantes :

INT : 1D6.

POU : 3D6 ou plus.

CHA : 1D6.

Esprits Élémentaires

Ces esprits proviennent des éléments l'*Air*, les *Ténèbres*, la *Terre*, le *Feu*, la *Lune* et l'*Eau*. Ce sont les mêmes que ceux invoqués par les sorts tels qu'Invocation Élémentaire mais un magicien spirituel peut investir leurs pouvoirs dans leur corps.

Par exemple un chaman peut lier un élémentaire de feu et l'utiliser pour se donner un toucher brûlant, un élémentaire de terre pour se déplacer à travers la terre et la roche, un élémentaire d'eau pour survivre sous l'eau et nager plus vite, etc.

L'INT, le CHA et les compétences des esprits élémentaires dépendent de sa taille. Le POU de l'esprit est de 1D6+6 pour 1m³ de volume. Chaque mètre cube supplémentaire augmente son POU de +6.

Esprits Gardiens

Ces esprits parent les magies hostiles à leur invocateur. Ils se trouvent souvent dans des endroits où d'immenses sorts ont été lancés, ou des sites saints où un dieu a invoqué son pouvoir immortel. Ils peuvent aussi être attirés par d'intenses concentrations de magie, les grandes cérémonies ou les champs de bataille par exemple.

Les esprits gardiens protègent le porteur du fétiche en s'interposant contre les sorts offensifs. Le sort doit d'abord surmonter la Persévérance du gardien. Si cela échoue, le sort est contrecarré. Si le sort surmonte l'esprit, il touche le magicien spirituel, qui peut alors résister au sort. L'esprit peut neutraliser des sorts avec une Magnitude maximum égale à un point par tranche de 3 points de son POU. Si la Magnitude du sort est plus grande, l'esprit ne peut s'interposer. Si un esprit gardien est touché par un sort anti-spirituel, comme Blocage Spirituel ou Bannir, il peut tenter de résister au sort avant d'en être affecté.

Les caractéristiques de l'esprit gardien sont les suivantes :

INT : 2D6.

POU : 3D6 ou plus.

CHA : 2D6.

Esprits Naturels

Ce sont les esprits de la nature qui vivent et s'épanouissent dans le monde matériel. Parfois, certains animaux ou plantes sont vénérés comme totems – le gardien spirituel et de la force de la tribu. Les magiciens spirituels qui se dédient à une espèce particulière de cette façon sont toujours en bons termes avec les esprits liés à leur totem mais peuvent alors souffrir de relations neutres ou hostiles avec les autres esprits naturels.

Les esprits naturels comprennent une myriade de capacités différentes selon la plante ou l'animal dont ils proviennent. En général chaque esprit devrait posséder **un** des effets suivants, quelque chose qui représente une caractéristique physique de l'espèce. Si deux ou plusieurs esprits naturels *avec la même capacité* sont utilisés en même temps par le même magicien, seul l'esprit le plus fort fera effet.

- Augmenter un attribut : Points d'Armure, Bonus de Dégâts, Points de Vie, Mouvement ou Rand d'Action.
- Dominer une espèce : Peut contrôler le comportement de membres de sa propre espèce (même les plantes !).
- Augmenter une compétence : Gagne un bonus à une compétence utilisée par cette espèce.
- Manifester un Trait : Utiliser un Trait possédé par l'espèce, comme un sens spécifique ou un mouvement.
- Manœuvre de Combat : Accorde une manœuvre de combat spécifique qui peut être automatiquement utilisée s'ils réussissent l'attaque ou la parade adéquate, en plus de toutes celles qu'ils ont pu gagner grâce à leur niveau de réussite.

L'intensité de l'effet est égal à soit :

- Le nombre de mesures augmentant un Attribut, comme augmenter les Points de Vie de 2 sur chaque localisation correspond à 2 mesures.
- Le nombre de créatures qui peuvent être contrôlées simultanément.
- Chaque augmentation d'une compétence de +10%.

La caractéristique POU de l'esprit naturel est basé sur l'intensité de leur effet, un esprit d'intensité 1 a un POU d'1D6+6, un esprit d'Intensité 2 a un POU d'1D6+12, un esprit d'Intensité 3 a un POU d'1D6+18, etc.

Les esprits donnant des Manœuvres de Combat ou des Traits sont des exceptions. Ceux qui accordent une Manœuvre de Combat ont un POU minimum d'1D6+18 (1D6+24 pour les manœuvres nécessitant une réussite critique) ; tandis que ceux accordant un Trait ont un POU minimum d'1D6+12 et parfois plus si l'effet le nécessite.

Les autres caractéristiques d'un esprit naturel sont les mêmes que leurs cousins corporels. L'esprit d'un lion aura une INT de 5 et un CHA de 5, par exemple. Si aucun exemple de caractéristiques n'est disponible pour l'espèce, elles peuvent être générées aléatoirement par un jet d'1D4+2.

Plusieurs exemples d'esprits naturels suivent. Rappelez-vous que se sont des esprits uniques et d'autres de leur genre peuvent être plus ou moins puissants.

Peau de Rhino (Intensité 3, Améliore PA, esprit de rhinocéros) : INT 3, POU 20, CHA 3. AC 2, RA +3, PM 20, Dégâts Spirituels +1D10. Corne Spectrale 100%, Persévérance 80%. Augmente les Points d'Armure naturels du magicien de 3 points. Cela n'affecte pas le port d'une armure, ou ne réduit le Rang d'Action.

Griffe puissante (Intensité 1, Bonus de Dégâts, esprit d'ours) : INT 5, POU 16, CHA 7. AC 2, RA +5, PM 10, Dégâts Spirituels +1D6. Griffes Spectrales 50%, Persévérance 40%. Cet esprit augmente le Modificateur de Dégâts du magicien d'un rang, un chaman dont le Modificateur de Dégâts est normalement de +1D2 passe à +1D4.

Force du Griffon (Intensité 2, Augmentation des Points de Vie, esprit de griffon) : INT 3, POU 16, CHA 7. AC 2, RA +7, PM 16, Dégâts Spirituels +1D8. Persévérance 64%, Serres Spectrales 80%. Ajoute 2 Points de Vie sur chaque localisation du magicien.

Vigueur verte (Intensité 4, Augmentation de Points de Magie, esprit de chêne) : INT 1, POU 25, CHA 1. AC 3, RA +1, PM 25, Dégâts Spirituels +2D8. Persévérance 100%, Racines et Branches Spectrales 125%. Augmente les Points de Magie du magicien de 4.

Grands sabots (Intensité 3, Amélioration de Mouvement, esprit de cheval) : INT 4, POU 22, CHA 5. AC 3, RA +5, PM 22, Dégâts Spirituels +2D6. Persévérance 88%, Sabots Spectraux 110%. L'esprit augmente le Mouvement du magicien de 3 mètres.

Esprit vif (Intensité 2, Améliore le Rand d'Action, esprit de mangouste) : INT 4, POU 17, CHA 5. AC 3, RA +5, Dégâts Spirituels +1D10. Morsure Spectrale 85%, Persévérance 68%. Augmente le Rang d'Action du magicien de 2 points.

Frères de crocs (Intensité 1, Dominer Espèce, esprit de loup) : INT 5, POU 9, CHA 5. AC 2, RA +5, PM 9, Dégâts Spirituels +1D6. Morsure Spectrale 45%, Persévérance 36%. L'esprit permet au magicien de dominer et de contrôler un seul loup.

Vie tenace (Intensité 2, Augmente une compétence, esprit de lierre) : INT 1, POU 14, CHA 1. AC 2, RA +1, PM 14, Dégâts Spirituels +1D8. Corde Spectrale 70%, Persévérance 56%. Augmente la valeur d'Endurance du magicien de 20%.

Oreilles pointues (Intensité 2, Manifeste un Trait, esprit de chauve-souris) : INT 3, POU 18, CHA 3. AC 2, RA +3, PM 18, Dégâts Spirituels +1D10. Cri Spectral 90%, Persévérance 72%. Le magicien gagne le Trait Écholocalisation.

Cisaille sauvage (Intensité 3, Manœuvre de Combat, esprit de menthe-religieuse) : INT 3, POU 23, CHA 3. AC 3, RA +3, PM 23, Dégâts Spirituels +2D6. Griffes antérieures Spectrales 112%, Persévérance 92%. L'esprit accorde l'utilisation gratuite et automatique de la manœuvre de combat Choisit la Localisation quand le magicien réussit ses attaques.

Esprits de la Maladie et de la Malédiction

Les esprits de la maladie et de la malédiction sont des êtres malveillants qui attaquent et possèdent en secret les mortels. Une fois en possession, ils imitent les effets de la maladie spécifique (voir page 78 du *Livre de base de Légende*). Les esprits de la maladie ont tendance à se regrouper (sur le Plan des Esprits) près des corps des morts récents, attirés par l'éventuel départ de son âme. Ils y attendent habituellement dans l'attente que les mortels approchent, puis les suivent jusqu'à ce qu'ils s'endorment ou deviennent inconscients. À ce moment, ils utilisent leur compétence de Désincarnation pour amener l'âme de leur cible sur le Plan des Esprits. S'ils réussissent à battre l'esprit de leur victime en combat spirituel alors ils la possèdent de façon cachée, infligeant l'effet de leur maladie.

Les esprits de la malédiction ont des effets similaires à ceux de la maladie, mais ils sont normalement capturés par les chamans dans des lieux ayant connus des désastres ou l'infortune. Une fois liés, ils sont utilisés comme des armes offensives pour une possession dominante des magiciens spirituels ennemis.

Les deux types ont une INT et un CHA de 2D6. Leur POU peut aller au-delà des 1D6 de base. Plus grand est le POU plus l'esprit est fort en combat, et plus il est difficile de l'exorciser une fois découvert. Chaque rang de 6 points ajoute un effet de maladie/poison additionnel (voir Poisons et Maladies, page 78 du *Livre de base de Légende*).

LE CHAMANISME POUR LE FUN ET LES PROPHÈTES

Légende introduit un nouveau système, à forme libre de Magie Spirituelle mixant du réalisme académique et de la fantasy. Les règles fournissent un kit d'idées qui peuvent être utilisées pour créer différentes traditions **animistes**, mais le degré d'ouverture de ce système peut perdre le Maître de Jeu pour savoir où commencer et comment l'adapter dans leurs campagnes. Cet article donne des réponses aux questions qui ont pu se poser, et des outils pour aider à ériger la vénération des esprits dans toutes campagnes. C'est le premier de deux articles, le second s'étendra sur le panel d'esprits et les rencontres avec ceux-ci pour les adorateurs des esprits.

L'animisme est un terme large désignant un paradigme, une façon de voir le monde, dans lequel le monde est traversé par des esprits, et le chamanisme n'est qu'un type d'animisme. *Légende* se concentre sur le chamanisme mais les règles peuvent s'accommoder à la plupart des formes d'animisme. Par exemple, le Shinto ou « l'Hindouisme traditionnel » peuvent être perçus comme des pratiques animistes tout comme le culte des ancêtres des Romains et des Grecs. Et, comme on peut le voir dans toutes librairies, beaucoup de croyances « new age » sont fondamentalement animistes. La magie spirituelle de *Légende* est autant applicable pour le monde actuel que pour les temps anciens.

CULTES DES ESPRITS & TRADITIONS

Bien que la plupart des adorateurs d'esprits soient membres d'un culte, l'organisation de celui-ci n'est certainement pas aussi formelle que celui d'un culte divin ou qu'une école de sorcellerie. Les cultes des esprits ressemblent plus à des affiliations souples ou simplement aux membres d'une seule famille ou d'un clan ou d'une tradition de vénération d'esprits. De telles traditions ne partagent qu'une simple vision : le monde est vivant. Chaque pierre, plante ou animal, chaque nuage, étang ou tempête a son propre esprit. Ces esprits, surtout ceux des ancêtres, peuvent être eux-mêmes membres d'une tradition ou être amicaux envers elle. D'autres esprits peuvent simplement n'avoir aucun intérêt pour le monde matériel. D'autres peuvent être éminemment hostiles envers les membres d'une tradition particulière.

Parce qu'il y a de si nombreuses façons d'approcher ce sujet, les cultes tendent à une grande diversité, mais une règle d'or est que chaque culte spirituel a tendance à avoir cinq ou six types d'esprits amicaux et une fois additionnés, les esprits offrent habituellement entre 7 et 12 bénéfices différents. Les plus petits cultes ont accès à moins d'esprits.

Plus ou moins tous les cultes ont des esprits ancestraux et gardiens plus un nombre d'esprits de la nature dépendant de l'histoire et du cadre du culte. Les cultes affiliés à un élément en particulier ont accès aux esprits élémentaux. Les esprits du fléau et de la malédiction ne font habituellement pas partie d'une quelconque tradition et tout magicien essayant de les lier pour leur usage prennent un sérieux risque.

DÉFINIR LES ESPRITS

Les habitants du plan spirituel sont divers et variés. La magie spirituelle permet à ses pratiquants d'envisager les esprits de deux façons : comme des êtres avec qui l'ont peut communiquer, ou comme des entités pouvant être liées et utilisées. Les interactions les plus fréquentes qu'ont les magiciens spirituels avec eux se font par l'utilisation de la compétence Projection Spirituelle, par lequel ils peuvent communiquer avec eux. Dans ce cas les esprits sont des Personnages Non-Joueurs avec lesquels on peut interagir pendant une session de jeu. Contrainte Spirituelle est la compétence utilisée pour persuader ou forcer des esprits à rendre des services ou protéger quelqu'un contre d'autres esprits néfastes. *Légende* offre une description basique des types d'esprits et de comment quantifier les bénéfiques associés aux esprits liés. Les deux éléments clés qu'une personne voulant lier un esprit doit savoir sont son Intensité et son attitude envers le mage spirituel.

Intensité

L'Intensité est un attribut d'esprits. Quand il est question de Magie Spirituelle, l'Intensité d'un esprit mesure les bénéfiques qu'il peut apporter à son contrôleur tout autant que la difficulté de son commandement. Plus grand est le POU d'un esprit, plus grande est son intensité. L'Intensité d'un esprit peut être calculée à partir du tableau suivant.

Table d'Intensité des esprits

Intensité	POU	POU possible	POU Moyen
1	1D6+6	7-12	10
2	1D6+12	13-18	16
3	1D6+18	19-24	22
+1	+6	+6	+6

Attitude

Chaque esprit a une attitude envers les magiciens qui l'approchent. Certains seront amicaux, d'autres neutres et d'autres hostiles. Les esprits appartenant à la tradition du magicien seront plutôt amicaux. Les esprits neutres sont en fait ceux appartenant aux traditions qui ne sont pas hostiles au shaman, et ceux qui sont considérés comme n'appartenant à aucune tradition. Les esprits hostiles sont ceux appartenant aux traditions ennemies ou ceux qui sont intrinsèquement antagonistes à cause d'oppositions mythiques, runiques ou élémentaires. L'attitude d'un esprit envers un magicien spirituel affecte la façon dont il réagit à son approche, à sa liaison et ce qu'il va faire si jamais il s'échappe de celle-ci.

LIER DES ESPRITS

Les règles de Légende laissent le choix aux joueurs et aux MJ lors de leur campagne pour déterminer la procédure précise qui a permis de gagner un esprit avec la supposition que chaque campagne va générer ses propres lignes directrices. Il y a toutefois quelques éléments en commun qui sous-tendent la plupart des traditions de Magie Spirituelle.

Les adorateurs d'un culte spirituel gagnent des esprits via un rituel, en collaborant avec un shaman pour lier l'esprit à un fétiche. Le shaman cherche sur le plan spirituel un esprit approprié à la personne qui le demande, le bat en combat spirituel et enfin le lie à un fétiche qui a été préparé par le shaman et le demandeur. Pendant le voyage du shaman, le demandeur jeûne et médite, se purifiant pour se préparer au cadeau de l'esprit. L'esprit lié compte pour la limite du propriétaire et non pas celle du shaman. Bien que rien n'empêche un non-shaman d'entreprendre la recherche et la liaison d'un esprit par lui-même, la tâche est dangereuse et serait mal vue par les autres membres de la communauté.

Les shamans ne donnent habituellement des esprits qu'aux membres de la même tradition, ou en récompense de grandes faveurs et ils ne lieront de cette façon que des esprits amicaux à leur culte. Le fétiche coûte à son destinataire un Jet d'amélioration par point d'Intensité de l'esprit. Ce coût représente le temps et l'investissement personnel demandé pour un adorateur spirituel pour devenir digne de ce don. Le rituel prend habituellement une semaine et à la fin de celle-ci, le joueur devrait effectuer des jets pour les caractéristiques de l'esprit basées sur l'intensité de l'esprit. Il est possible que l'esprit obtenu soit trop puissant pour que l'aventurier le contrôle.

Un esprit avec une Intensité de 5 ou plus ont le plus souvent un POU de plus de 30 et une compétence de Combat Spectral de 150% ou plus, cela signifie que seuls les plus puissants des Grands Shamans peuvent les vaincre en combat spirituel à moins que plusieurs shamans ne se joignent pour le faire. De telles actions devraient être jouées plutôt que d'être reléguées en *Temps stratégique*.

Une fois liés au monde terrestre dans un fétiche, un esprit ne peut plus régénérer ses Points de Magie, ni percevoir le monde autour, l'esprit se trouve alors au repos jusqu'à ce qu'ils soient relâchés temporairement ou que le fétiche se casse.

Un aventurier peut « améliorer » l'esprit d'un fétiche vers un esprit plus puissant du même type en payant la différence en Jets d'amélioration. Par exemple, un aventurier avec un fétiche contenant un Esprit de la nature d'Intensité 2 peut l'améliorer en un Esprit de la nature d'Intensité 3 en payant un Jet d'amélioration. Ils peuvent aussi remplacer l'esprit par un autre du même type et de la même intensité s'ils le veulent et s'ils peuvent persuader un shaman de le faire.

Rappelez-vous que les shamans ne sont pas des usines à objets magiques. Chaque shaman est une combinaison de docteur, professeur, homme de loi, fossyeur et garde-frontière spirituel pour la communauté. La plupart de leur temps est pris par des affaires banales et ils ont peu de temps pour le travail chronophage qu'est la création de fétiches. La plupart des membres de la communauté obtiennent un fétiche lors d'un rituel de passage à l'âge adulte et peut-être à un autre rite de passage. Les shamans ont des choses plus importantes à faire que de fournir des objets magiques pour des aventuriers errants.

UTILISER DES FÉTICHES

Un esprit lié doit être relâché de son fétiche pour pouvoir utiliser sa capacité. Pour cela, le magicien utilise une seule Action de Combat : cela ne coûte aucun Point de Magie et réussit automatiquement sans aucun test de compétences requis. Commander à un esprit relâché est plus difficile. Le magicien spirituel doit utiliser une action gratuite, dépenser 1 Point de Magie et réussir un test de Contrainte Spirituelle afin de réussir un Test de Commande Spirituelle. Le Point de Magie est dépensé que le test de Contrainte Spirituelle soit réussi ou non. Une action gratuite est une action qui peut être effectuée en même temps qu'une Action de Combat normale. Généralement, une seule action gratuite peut être effectuée par Action de Combat. Par conséquent, un magicien spirituel peut utiliser une Action de Combat pour relâcher l'esprit et, comme partie intégrante de la même action, essayer de Commander à l'esprit. C'est comme cela qu'un magicien spirituel essaie normalement de contrôler ses esprits parce qu'un esprit relâché hors d'un fétiche sans commandement peut réagir comme il le pense utile jusqu'à ce qu'il soit sous contrôle. Si l'esprit est hostile, comme un Esprit de malédiction, il peut même essayer ainsi d'attaquer directement le possesseur du fétiche.

Un succès critique en essayant de Commander l'esprit signifie que l'essai ne coûte aucun Point de Magie. Un essai raté de Commander l'esprit signifie que le magicien spirituel doit attendre jusqu'à sa prochaine action de combat pour réessayer. Tant que l'esprit est sous le contrôle de son possesseur il exécutera ses ordres au mieux de ses capacités, mais si le possesseur souhaite qu'il réalise une nouvelle action, il devra faire un nouveau test de Commande Spirituelle. Il y a toujours la possibilité de perdre le contrôle d'un esprit et plus l'esprit est puissant, plus il pourra se révéler dangereux si son possesseur en perd le contrôle.

Commander à un esprit sous le contrôle de son possesseur de rentrer dans son fétiche réussit automatiquement et ne coûte aucun Point de Magie ; c'est un effet du rituel de liaison. Si toutefois le possesseur n'a pas le contrôle de l'esprit, il devra faire réussir un test de Commande Spirituelle pour ordonner à l'esprit de retourner dans son fétiche. Étant donné les risques potentiels dus à un esprit hors de contrôle, il n'est pas surprenant que les shamans ne fournissent que des esprits amicaux et faciles à contrôler.

Un fétiche créé par un magicien spirituel ne peut être utilisé qu'avec la compétence Contrainte Spirituelle. Si une personne entre en possession d'un fétiche sans avoir la compétence Contrainte Spirituelle, alors elle serait incapable de l'utiliser. Elle pourrait de plus prendre le risque de casser le fétiche, en priant pour que l'esprit en soit reconnaissant. Une règle optionnelle permet de libérer un esprit de son fétiche en dépensant 1 Point de Magie. Cela ne donne naturellement aucun contrôle sur l'esprit mais des fans des contes de Sinbad pourraient voir des façons d'utiliser cette règle de façon créative.

Un fétiche contenant un esprit va prendre de son essence avec le temps. Ainsi une dent d'ours contenant l'Esprit d'un ours peut sembler ensommeillée en hiver ou prendre une odeur d'ours. Des fétiches contenant des Esprits de Malédiction ou de Maladie peuvent émettre un miasme incluant des symptômes mineurs à leur porteur, rendant de tels fétiches extrêmement désagréables. En revanche, une pierre contenant un Esprit de Salamandre sera chaude au toucher, ce qui peut se révéler parfois utile.

Casser un fétiche libère immédiatement l'esprit qu'il contient et lui permet de retourner dans le Plan des Esprits. Un esprit libéré peut essayer de fuir vers le plan spirituel, ou, s'il est hostile, d'attaquer le possesseur qui l'a emprisonné. Des shamans malicieux piègent parfois des endroits avec des fétiches facilement destructibles et contenant des esprits dangereux.

Les effets visuels de l'utilisation d'un fétiche varient selon l'univers. Dans un univers pseudo-historique les effets de l'esprit seraient invisibles à l'œil nu. Dans un univers de fantasy, le magicien peut être entouré de signaux visuels, ou son ombre peut changer. Dans une campagne de fantasy épique, peut-être que le grognement hargneux du loup peut entourer le magicien, semblant bondir sur ses ennemis.

SHAMANS ET ESPRITS

La section précédente se penchait sur la façon d'acquérir et d'utiliser un fétiche fournis par un shaman. La présente section examine comment un shaman peut gagner des esprits en voyageant dans le Plan des Esprits et en liant des esprits à son service. Utilisant l'Intensité comme une mesure du pouvoir de l'esprit, la table suivante montre quel est le minimum requis dans la compétence Contrainte Spirituelle du shaman ainsi que le coût en Jets d'amélioration pour lier un esprit.

Chasser des esprits

Intensité	Minimum requis en Contrainte Spirituelle	Jets d'amélioration
1	61%	1
2	81%	2
3	121%	3
4	141%	4
+1	+20%	+1

Pour les esprits amicaux, le minimum requis dans la compétence est réduit de 20%. De plus, un shaman peut payer un Jet d'amélioration supplémentaire face à un esprit amical ou neutre pour réduire encore une fois le minimum requis en Contrainte Spirituelle de 20%. Ainsi, un shaman dépensant 4 Jets d'amélioration et approchant un esprit amical d'Intensité 3 a besoin d'un minimum en Contrainte Spirituelle de 81% au lieu du 121% de base. Ces chiffres sont basés sur des shamans acquérant des esprits en *Temps stratégique* et présentant un minimum de risque et un maximum de succès garanti. Cela prend 1D6 jours de *Temps stratégique* pour trouver et lier un esprit amical, 2D6+6 jours de planification prudente pour trouver sans danger un esprit hostile qui peut être lié.

Le minimum requis en Contrainte Spirituelle pour trouver un esprit sur le Plan des Esprits et le vaincre en combat spirituel n'est pas le même que celui requis pour contrôler un esprit lié à un fétiche. Un magicien spirituel avec sa compétence Contrainte Spirituelle à 40% est capable de contrôler un esprit lié avec un maximum de 12 en POU. Cependant ce même esprit aura sûrement un score en Combat Spectral de 60% (POUx5%) et vaincra sûrement ce même magicien s'il est attaqué en combat spirituel. Cela demande plus de talent de trouver et lier un esprit que tout simplement en contrôler un lié à un fétiche.

Bien sûr, les joueurs peuvent entreprendre avec leurs personnages shamans des quêtes visant à trouver un esprit durant les sessions de jeu. Dans ce cas, cela ne coûte pas de Jets d'amélioration et ils peuvent se confronter à des esprits plus dangereux avec l'aide d'alliés. De telles sessions sont d'ailleurs pleines d'opportunités en matière de *roleplay*.

Le Double d'un Shaman

Toutes les traditions shamaniques ne comportent pas de doubles, et celles qui en ont n'ont pas les mêmes conceptions quant à sa forme. Dans certaines traditions, le double est « la seconde moitié » du shaman. Dans ce cas le double et le shaman sont deux côtés d'une même âme, où le double perçoit le Plan des Esprits alors que le shaman existe sur le plan terrestre. Dans d'autres, le double est un esprit (souvent un animal gardien) qui est rapproché du shaman pour en devenir son partenaire spirituel. Dans les deux cas, le shaman potentiel doit entreprendre une Quête de Vision avec succès pour gagner son double. C'est un rituel dangereux, et l'échec du shaman peut donc entraîner des blessures ou la mort.

Les capacités précises d'un double varient énormément entre les traditions. Dans les cas où le double et l'autre moitié du shaman, il donne souvent au shaman la capacité de changer d'apparence ou de forme. Si le double est un guide animal, alors le shaman peut gagner la capacité de communiquer avec les animaux de la même espèce, les contrôler ou gagner un trait de cet animal ; c'est communément le cas des shamans nomades animaliers à Glorantha.

Un double n'est jamais lié à un fétiche. Dans certains cas un shaman peut créer un objet considéré comme un fétiche, il sert en fait à concentrer la relation avec leur double mais c'est généralement une histoire de tradition, cela n'a normalement pas d'effet en jeu.

C'est potentiellement un gros avantage et les MJs devront décider si les Actions de Concert existent dans leurs campagnes, et à quel point il est facile de trouver une personne pour enseigner la compétence Concert. Par défaut, c'est une compétence rare et il vous est recommandé de ne pas l'introduire en jeu avant que vous ne vous sentiez confortables avec la magie spirituelle.

Alliés Spirituels

Avec le temps, un shaman crée petit-à-petit des contacts avec des esprits. Plutôt que de les lier tous à son service, la plupart des shamans essaient de faire des affaires ; ils apportent quelque chose que l'esprit veut et l'esprit peut rendre quelques services. En termes de jeu, de tels esprits sont des contacts qui agissent comme des PNJs. Certains esprits recherchent des arrangements plus formels en donnant aux shamans leur nom, devenant ainsi leurs alliés. En retour, le shaman accepte de réaliser des tâches répétitives ou de respecter une contrainte ou une obligation. Sur un niveau plus abstrait, assumer la tâche coûte au shaman un Jet d'amélioration par an, pour représenter le service ou l'inconvénient.

Invoquer un contact ou un allié spirituel demande au shaman de réussir un test de Projection Spirituelle et dépenser 1 Point de Magie ; cela prend une seule Action de Combat et le Point de Magie est dépensé même si le test échoue. Il faut généralement 1D6 minutes avant que l'esprit arrive. Si l'esprit est un contact alors le shaman doit réussir son test de Projection Spirituelle, sinon l'esprit n'apparaît pas. Si c'est un allié, il apparaîtra que le test soit réussi ou non, excepté pour un échec critique. Si le test est un succès critique, l'esprit apparaîtra à la fin du Tour de Combat.

Certains alliés peuvent vouloir entreprendre des tâches pour le magicien, ou même se battre pour lui en désincarnant un ennemi, mais cela devrait être une relation qui se développe avec le temps en jeu. La plupart des esprits ne sont pas plus capables d'interagir avec le monde terrestre que la plupart des mortels avec le monde spirituel. Un Shaman peut tout de même utiliser sa compétence Projection Spirituelle pour invoquer un esprit consentant dans le monde terrestre. Un Grand Shaman peut utiliser sa compétence Projection Spirituelle pour forcer un esprit à venir dans le monde terrestre s'il bat la Persévérance de l'esprit.

POUVOIRS SPIRITUELS

Il y a quatre façons pour un magicien spirituel d'utiliser les pouvoirs d'un esprit. La plus simple et la plus sûre est l'amélioration fournie par les esprits gardiens et de la nature. L'esprit donne au magicien un avantage en s'imprimant sur l'âme du magicien et retourne aisément dans son fétiche. Les esprits élémentaires requièrent cependant l'incarnation, un acte plus difficile et fatigant. Un magicien faible qui incarne imprudemment un esprit élémentaire risque d'être consommé par celui-ci. Un esprit ancestral possède le magicien, prenant un contrôle complet. Si un ancêtre ne veut pas partir, il y a peu de choses que le magicien peut y faire. Enfin, certains esprits comme ceux de la maladie ou de la malédiction sont libérés pour attaquer une victime. Le danger ici est que si le magicien est faible, l'esprit peut se tourner vers lui à la place.

Esprits des Ancêtres

À la différence des autres esprits qui sont généralement liés pour leurs capacités, les ancêtres sont vénérés par les magiciens spirituels et leur aide est demandée. Si l'ancêtre est d'accord pour aider, il possède le corps du magicien. Comme le corps du magicien spirituel est le lien avec le monde terrestre, aucun fétiche n'est requis, à la place il doit y avoir lien de sang entre l'hôte et l'ancêtre. L'ancêtre peut être d'accord pour posséder le corps d'un tiers volontaire pour prouver qu'un lien de sang existe.

Certains ancêtres sont préparés pour habiter temporairement un objet ayant une grande signification pour lui pour se manifester pour un but précis. L'objet peut être un autel, une épée familiale, une couronne ou même un lieu significatif comme un arbre dans un jardin secret. L'ancêtre entre volontairement dans un objet comme si c'était un fétiche et attend d'être relâché pour accomplir le service convenu à la base. Être lié de cette façon est extrêmement déplaisant donc on s'attend à ce que cela prenne que quelques heures. Plus il y a de temps, plus l'esprit s'extraîra dès que possible de sa souffrance. Indépendamment du fait que l'ancêtre habite un corps ou un objet, cela compte dans le nombre maximum d'esprits que peuvent être contrôlés par un magicien spirituel.

Bien que les esprits ancestraux avec une Intensité 1 existent, ils ont tendance à être trop faibles et trop peu connus pour être vénérés en dehors d'un petit cadre familial. Tous les ancêtres vénérables tendent vers une Intensité de 2 ou plus et étaient des héros notables en leurs temps. Depuis leur mort, la vénération qu'ils ont reçue est susceptible d'avoir augmenté leur POU. Nous allons présenter un système simple pour créer des esprits d'ancêtres de toutes Intensités.

Tout esprit ancestral possède les compétences de Connaissance et Culture de leur peuple et de leur région à 90%+POU. Ils ont aussi une Persévérance égale à $POU \times 4\%$ et un Combat Spectral égale à $POU \times 5\%$. De plus, pour chaque niveau d'Intensité un esprit ancestral peut choisir une compétence additionnelle dans laquelle ils ont 90%+POU et choisissent deux choses dans la liste suivante :

- une autre compétence à 90%+POU ;
- la compétence Désincarner à $POU \times 5$;
- une Prouesse Héroïque ;
- un sort de Magie Commune avec une Magnitude au maximum qu'il peut mémoriser (aussi bien que la compétence Magie Commune à 90%+POU si elle n'est pas déjà connue) ;
- a un double (L'ancêtre est un shaman. Les caractéristiques du double sont égales à celles de l'ancêtre +1D6-1D6. Par exemple un ancêtre avec une POU de 20 a un double avec un POU de 20-1D6+1D6) ;

- a un allié spirituel d'un point d'Intensité de moins que l'ancêtre, et qui peut apparaître en 1D3 Tours de Combat après avoir été invoqué par l'ancêtre par sa compétence Projection Spirituelle. Ces alliés n'amènent habituellement pas d'autres alliés. Cela dit, un ancêtre d'Intensité 6 ou plus peut contrôler une vraie armée d'esprits.

Ces capacités recouvrent la plupart des options, mais il est évident que les joueurs et les MJs sont libres d'exprimer leur créativité pour créer des esprits ancestraux correspondant aux besoins de leurs campagnes. Souvenez-vous aussi que toute interaction avec l'ancêtre est susceptible de demander l'utilisation de Projection Spirituelle pour pouvoir leur parler ou leur demander de l'aide autre qu'une possession. Pendant une campagne, certains ancêtres peuvent devenir des PNJs récurrents avec leurs propres buts.

Esprits de la Malédiction, de la Maladie et du Fléau

Bien que ces esprits puissent être liés pour une utilisation ultérieure ils ne le sont jamais pour améliorer le magicien, on les envoie contre les ennemis. Ils sont hostiles à toutes les traditions excepté celles assez perverses pour les vénérer. L'Intensité d'un esprit de la maladie et de la malédiction mesure le nombre et la sévérité des symptômes (aussi traduit en Conditions dans *Légende*) qu'il peut infliger à une cible une fois qu'il la possède. Chaque symptôme requiert un point d'Intensité supplémentaire, ainsi un Esprit de la malédiction d'Intensité 2 peut infliger 2 symptômes d'Intensité 1 ou 1 symptôme d'Intensité 2. Les maladies sont souvent des ensembles de symptômes ainsi vous pouvez évaluer l'Intensité d'un Esprit de la maladie en regardant les symptômes qu'il provoque.

- Intensité 1 : Aveuglement, Confusion, Contagion, Épuisement, Inconscience, Fièvre, Folie, Hallucination, Mutilation, Mutisme, Nausée, Surdité.
- Intensité 2 : Agonie, Hémorragie, Paralyse, Perte de Vitalité.
- Intensité 3: Asphyxie, Mort.

Voir *Légende* (page 78) pour une description des effets de chaque symptôme. À la différence des maladies « normales », les symptômes causés par des esprits ne se guérissent pas naturellement même avec l'utilisation de sorts de soin. Certains sorts de Magie supérieurs peuvent marcher pendant un certain si leur Magnitude est supérieure à l'Intensité de l'esprit. Ainsi un sort de Magie Divine pour soigner l'Aveuglement d'une magnitude supérieure à l'Intensité de l'esprit qui possède la personne marchera, mais tant que l'esprit n'est pas expulsé les effets vont revenir graduellement.

Esprits Élémentaires

Les différences entre des élémentaires invoqués par un prêtre ou un sorcier et les esprits élémentaires liés par un shaman sont subtiles mais significatives. Un élémentaire est invoqué sur le monde terrestre et s'incarne dans une source appropriée. Un shaman est capable d'incarner un esprit élémentaire, ce qui signifie que le corps du shaman devient lui-même l'élémentaire. Les esprits élémentaires avec un POU élevé sont souvent intelligents et dotés d'une volonté propre. Tout comme les autres esprits, le potentiel de l'élémentaire incarné dépend de son Intensité.

Un magicien spirituel peut lier un esprit élémentaire à un fétiche de la façon habituelle mais le fétiche doit être choisi avec soin pour que le pouvoir de l'élémentaire puisse se manifester. Un élémentaire de feu doit être lié à un fétiche capable de résister à la chaleur, alors que le fétiche d'un élémentaire d'eau deviendra moite et humide.

Quand le magicien spirituel relâche un esprit élémentaire d'un fétiche, il n'a besoin d'aucun matériau source, mais dès qu'il n'est plus sous contrôle, l'esprit ira tourner autour de la plus proche source de son élément dans la portée de l'objet auquel il est lié. De lui-même, l'élémentaire est juste un esprit et n'a aucun effet significatif sur le plan terrestre. Le pouvoir de l'esprit ne se manifeste vraiment que lorsque la magie spirituelle le contrôle et l'incarne à l'aide de la compétence Contrainte Spirituelle. Tout comme avec les autres tentatives de contrôle, le magicien spirituel doit réussir un jet dans sa compétence et dépenser 1 Point de Magie avec une Action Gratuite. Si le magicien spirituel réussit, son corps lui-même devient l'élémentaire. Un magicien spirituel incarnant un sylphe se transforme en un vortex de vents violents, alors qu'un autre incarnant un gnome va s'enfoncer dans le sol comme si c'était un tourbillon de terre.

Quand il incarne un esprit élémentaire, un magicien spirituel ne peut étouffer ou arrêter les effets. De plus, renvoyer l'esprit dans le fétiche est plus compliqué que pour les autres esprits puisque le magicien spirituel doit réussir un test de Commande pour arriver à forcer l'esprit à rentrer dans le fétiche. Enfin, quand il est sous forme élémentaire, le magicien spirituel est vulnérable aux éléments qui s'y opposent tout comme un simple élémentaire. Pour toutes ses raisons, incarner un élémentaire puissant ne doit jamais être pris à la légère.

Un magicien spirituel incarnant un esprit élémentaire devient essentiellement un élémentaire d'une taille basée sur l'Intensité de l'esprit comme décrit dans le tableau suivant.

Tableau : 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, ... en mètres cube

La FOR, la DEX et les Points de Vie du magicien sont remplacés par les caractéristiques de l'esprit (qui sont tirées comme d'habitude pour un élémentaire de sa TAI à la première rencontre) et gagne toutes les capacités (y compris les faiblesses) de l'élémentaire. Quand l'esprit élémentaire retourne dans son fétiche, tous dommages reçus par le magicien incarnant l'esprit sont divisés entre toutes ses Localisations (arrondis au supérieur comme d'habitude). Par exemple, si un humain prend 23 points de dommages en forme élémentaire, il va prendre 4 points de dommages à chacune de ses 7 Localisations une fois revenu sous sa forme humaine.

Les shamans formant des actions de concert pour contrôler de grands esprits élémentaires rencontrent des problèmes particuliers. Bien qu'un concert avec 300% en Contrainte Spirituelle pourrait théoriquement contrôler un esprit élémentaire lié avec 90 en POU, le meneur du concert aura à incarner un élémentaire d'environ 120 mètres cube ! Rappelez vous que tous les membres du concert ont besoin d'être espacés de quelques mètres, ce qui signifie qu'ils risquent d'être incinérés, noyés ou autrement affectés à cause du gigantisme de l'élémentaire. De plus, si le concert est rompu, le shaman incarnant l'esprit ne sera plus capable de le contrôler.

Bien qu'incarner un esprit élémentaire peut être extrêmement impressionnant, cela entraîne de nouveaux problèmes pour le magicien. Comme un élémentaire, le magicien incarnant l'esprit élémentaire prend le double de dommages de l'élément s'y opposant et peut être neutralisé par un esprit élémentaire opposé plus grand ou de la même taille en mètres cube. Réduire les Points de Vie du magicien à 0 alors qu'il incarne un esprit élémentaire casse instantanément le fétiche et libère l'esprit, tuant potentiellement le magicien dans le processus. Les sorts capables de révoquer un élémentaire (comme le sort divin Congédier Élémentaire ou le sort de sorcellerie Bannir) libère l'élémentaire et détruit le fétiche si l'effet est assez grand pour affecter un élémentaire de la taille ou du POU approprié.

Une règle optionnelle commune permet aux élémentaires de s'annihiler entre eux. Généralement le Feu et l'Eau s'annulent tout comme la Terre et l'Air. Les différents cadres utilisés incluent de différentes cosmologies élémentaires. Des élémentaires opposés peuvent s'annihiler entre eux en s'infligeant entre eux des dommages égaux à leurs Points de Vie respectifs. Alternativement, toutes attaques lancées par un élémentaire infligent le double de dommages à leurs éléments opposés. Par exemple, un élémentaire d'air avec 21 Points de Vie est attrapé par un élémentaire de terre avec 32 Points de Vie. L'élémentaire d'air prend 32 points de dommages et est dispersé alors que l'élémentaire de terre souffre de 21 points de dommages ; il a été sévèrement touché par l'élémentaire d'air mais tient encore.

Esprits de la Nature et Gardiens

Ces esprits augmentent les capacités du magicien spirituel exactement comme il est décrit. Il est possible d'augmenter le nombre d'Actions de Combat mais cela requiert une Intensité minimum de 2, donnant +1 Action de Combat par point d'Intensité après le premier (ainsi un esprit d'Intensité 3 donne +2 Actions de Combat). Les magiciens ne peuvent demander à leurs esprits d'augmenter d'autres capacités : c'est le lien entre le magicien et l'esprit qui permet l'augmentation.

Quand des esprits de la Nature ou des esprits Gardiens sont désignés comme PNJs, il n'y a pas besoin de déterminer toutes leurs compétences et leurs caractéristiques en avance, elles peuvent toujours être créées sur le tas. Il suffit généralement d'écrire quelque chose comme : Points d'Armure +2 (Esprit d'ours, Intensité 2, POU 14).

Enfin, les esprits de la nature n'ont pas à être liés pour être utiles. Des esprits de grande Intensité sont pleinement conscients, et on peut négocier avec eux l'entreprise de tâches, de collectes d'informations ou d'aide au magicien spirituel.

COMBAT SPIRITUEL

Le combat spirituel a lieu uniquement sur le Plan des Esprits et requiert des deux participants d'y être présents. Les Grands Shamans peuvent désincarner des êtres charnels en dépensant 1 Point de Magie et en confrontant sa compétence de Projection Spirituelle avec la Persévérance de la cible lors d'une Action de Combat. La cible doit être à portée de la compétence (le POU du Shaman en mètres). Les esprits utilisant la compétence Désincarner doivent aussi dépenser 1 Point de Magie et une Action de Combat pour désincarner un être charnel dont ils peuvent percevoir l'âme et qui se trouve à leur portée (le POU de l'esprit en mètres) sur le Plan des Esprits. Naturellement, ils peuvent continuer à essayer tant qu'ils ont des Points de Magie mais

si la cible réussit à résister avec une réussite critique alors il est raisonnable de supposer que la cible devienne immunisée à la désincarnation par ce shaman ou cet esprit en particulier pour au moins une semaine. La désincarnation étant une capacité extrêmement puissante, il est possible d'augmenter le coût pour chaque tentative sur une même personne d'1 Point de Magie de plus) chaque fois. Ainsi le premier essai coûtera 1 Point de Magie, le second 2, le troisième 3, etc. Cela permet de prévenir les esprits d'essayer encore et encore jusqu'à ce qu'ils réussissent.

Une fois que les deux participants sont sur le Plan des Esprits, le Combat Spirituel peut continuer jusqu'à ce qu'un des camps soit réduit à 0 Points de Magie. Le gagnant n'a pas à prendre l'avantage sur le perdant, et il est important de se rappeler que le combat spirituel peut représenter toutes sortes de confrontations, allant d'une joute spirituelle à une performance artistique ; il ne doit pas toujours être une sinistre bataille jusqu'à la fin. La même mécanique est utilisée mais comment le combat est joué dépend des être impliqués.

Combat Spirituel et Esprits Liés

Le combat spirituel a lieu sur le Plan des Esprit et un fétiche (ou tout autre objet liant) lie un esprit au plan terrestre, il est donc logique qu'un esprit lié à un fétiche ne peut se voir demander d'attaquer un adversaire sur le plan spirituel. Un magicien spirituel utilisant des esprits de la malédiction, de la maladie ou même un esprit du fléau de cette façon doit d'abord libérer celui-ci en cassant le fétiche. Bien-sûr, casser le fétiche libère l'esprit du contrôle du magicien, il n'y a donc aucune obligation pour l'esprit à faire ce que le magicien lui demande. En effet, il n'y a dès lors rien qui puisse arrêter l'esprit de se retourner contre la personne qui l'a libéré. Généralement la procédure est la suivante : le magicien pointe le fétiche sur la victime et promet à l'esprit la liberté s'il attaque la cible. L'esprit accepte habituellement parce que sa nature est d'attaquer et de posséder des êtres charnels, et aussi parce que le magicien qui lie l'esprit est plus puissant que lui. Si, cependant, le possesseur est plus faible que l'esprit, il est libre d'attaquer son possesseur à la place. C'est une autre raison pour que les shamans soient réticents à fournir ces types d'esprits à des adorateurs de sa tradition.

En termes de jeu, on peut avancer qu'un esprit avec un POU moins grand que le magicien va attaquer la cible prévue. De façon optionnelle, on peut demander un test de Contrainte Spirituelle opposé à la compétence Combat Spectral de l'esprit. Si le magicien échoue, l'esprit s'en va simplement. Si le magicien fait un échec critique, ou s'il échoue alors que l'esprit réussit son test et que le POU de l'esprit est plus grand que celui du magicien, il va se tourner vers le magicien à la place.

Généralement un magicien spirituel ne lie pas un esprit agressif comme un esprit de malédiction à un fétiche, parce que les risques sont grands et que le fétiche se révélera déplaisant à manier. À la place, si le magicien souhaite envoyer un esprit contre un ennemi, la procédure habituelle est de voyager sur le Plan des Esprits et battre l'esprit approprié ; une fois battu le shaman peut forcer l'esprit à exécuter un service. Un bout de la cible ou un objet lui appartenant est consommé pour pouvoir identifier la cible. Une fois que l'esprit a regagné ses Points de Magie, il se dirigera vers la cible et l'attaquera. Le shaman peut aussi commander à l'esprit battu d'accomplir un service dans le futur. De tels esprits vont agir comme un contact spirituel, apparaissant 1D6 minutes après le test de Projection Spirituel demander d'attaquer un ennemi.

Les shamans les plus craints sont ceux dont les traditions ont des relations amicales avec les esprits de la maladie et de la malédiction. De tels esprits peuvent devenir des alliés et attaquer volontairement des victimes nommées par le shaman. Une fois la victime morte, l'allié va retourner vers le shaman pour quêmander d'autres victimes.

Si les combats spirituels se passent sur le plan des esprits, à quoi cela ressemblent-ils sur le plan terrestre ? La réponse est : cela dépend de la compétence Projection Spirituelle de la victime. Des personnes sans capacités dans la compétence n'ont aucun moyen de contrôler leur corps physique une fois qu'ils sont sur le Plan des Esprits, ainsi quand ils se font attaqués ils pourraient se tordre dans tous les sens, montrer des symptômes de l'attaque. Quelqu'un attaqué par un esprit de la maladie pourrait soudainement avoir des furoncles et des sueurs froides, ou même vomir sans cesse, selon les symptômes contre lesquels ils se battent. Des personnes ayant un entraînement en Projection Spirituelle peuvent être en mesure de contrôler leur corps, ne laissant voir que quelques signes de stress. Un shaman avec un Double est même capable de s'asseoir sereinement, leur corps étant imperturbable alors que sur le Plan des Esprits, un combat a lieu.

Dans les campagnes avec de nombreux combats spirituels, plusieurs questions peuvent surgir à propos de la façon exacte dont les combats se passent et s'il est possible pour l'une des deux parties de s'enfuir. Pour parler de façon générale, si un magicien spirituel cherche un esprit à lier, il doit chasser celui-ci, s'approcher assez près pour être capable de l'attaquer. Des êtres charnels utilisant la Projection Spirituelle tout comme des esprits « naturels » peuvent attaquer une personne à une portée maximum égale à leur POU en mètres. Quand ils sont adjacents, les deux ennemis semblent s'échanger des coups, alors que des ennemis distants semblent lancer des projectiles ou sauter l'un à l'autre. Comme dans un combat normal, le combat spirituel peut générer des Manœuvres de Combat, toutefois la plupart d'entre-elles seraient effectivement vides de sens. La manœuvre (ou action) Change la Distance peut être utilisée pour se désengager et fuir. Si l'esprit fuyard a un plus grand POU que l'autre, alors une fois qu'il a réussi à effectuer un Changement de Distance il peut fuir automatiquement. En revanche si l'autre esprit a un POU plus grand, alors il sera capable de chasser l'esprit fuyard, bien que cela puisse prendre du temps. Une règle de base concernant les esprits et les mortels projetant leur esprit, ils voyagent avec un mouvement égal à leur POU sur le Plan des Esprits. Les infortunés qui ne connaissent pas la compétence de projection spirituelle sur ce plan sont virtuellement piégés puisqu'ils peuvent y bouger mais ne peuvent suivre une direction, tendant ainsi à errer sans but. De tels personnages essaient de se défendre en combat spirituel en utilisant leur compétence Persévérance mais sont aussi incapable de gagner des Manœuvres de Combat.

Les personnages qui ont Dédié une grande quantité de leur POU peuvent être très vulnérables au combat spirituel. Une option est de régler le coût de désincarnation d'un personnage avec le POU Dédié, ainsi cela coûte 1 Point de Magie + 1 Point de Magie pour chaque point de POU Dédié de la cible. Un esprit souhaitant désincarner un personnage qui a 4 points de POU Dédié devra ainsi dépenser 5 Points de Magie pour essayer. Transférer les éléments de l'âme d'une personne qui sont dédiés est effectivement une difficulté. Désincarner un personnage avec une grande quantité de POU Dédié peut aussi attirer l'attention des gardiens spirituels attachés à la protection des croyants.

Une des premières tâches des shamans est d'exorciser les esprits possédant les croyants. La technique la plus commune est l'utilisation de la Projection Spirituelle afin de trouver l'esprit à l'intérieur de son corps. À ce moment là, un Grand Shaman peut utiliser sa compétence Projection Spirituelle pour forcer l'esprit à se désincarner et pour que lui, ou son double, se batte contre lui sur le plan spirituel. Des shamans moins expérimentés devront s'appuyer sur leur double pour désincarner l'esprit. Dans les deux cas, c'est habituellement le double qui se bat contre l'esprit, laissant le shaman libre d'accomplir des actions physiques, comme des compétences pouvant aider le double dans son combat. C'est normalement le rôle des compétences de soin, mais cela peut être aussi jouer du tambour, chanter, danser, brûler des herbes pour rendre l'esprit groggy, etc. Cela dit, une fois désincarné, l'esprit peut tenter de fuir si le shaman ou le double le surpassent clairement, choisir de poursuivre l'esprit dépend donc du shaman.

Esprits et Sociétés

Dans les sociétés où la Magie Spirituelle est la forme principale de spiritualités, esprits et fétiches sont omniprésents et un shaman remplit le même rôle qu'un prêtre. Il peut être facile d'oublier que les esprits ne sont pas juste des « power ups » ou des ressources à exploiter. Les esprits ne sont pas des outils, toutefois, ils font partie de la société. La plupart des gens ont un sanctuaire pour honorer leurs ancêtres, un fétiche renfermant un esprit totem, et prend part aux cérémonies de mémoire et de revitalisation. En général, les animistes voient les esprits d'une de ces trois façons.

- ils honorent leurs ancêtres vénérés et leurs esprits totems ;
- ils respectent le pouvoir des esprits du monde qui les entourent ;
- et ils ont peur des esprits malveillants de leurs ennemis.

Les personnages joueurs qui arpentent le Plan des Esprits, liant des esprits contre leur volonté et qui les traitent généralement comme des armes et des armures gagnent vite une mauvaise réputation sur les plans terrestre et spirituel.

La plupart des membres d'une société en saura assez en Projection Spirituelle pour voir les esprits qui les entourent quand ils méditent, et assez en Contrainte Spirituelle pour utiliser leurs fétiches correctement, à condition qu'ils prennent leur temps. Il est hautement probable qu'ils ne s'engageront jamais dans un combat à mort sur le Plan des Esprits (c'est là le rôle du shaman), ainsi pour eux la compétence Contrainte Spirituelle représente la correcte façon de s'adresser à l'esprit, de le visualiser et la bonne façon d'esprit requise pour invoquer le pouvoir de l'esprit dans le fétiche.

Le shaman est le pont entre le monde des mortels et le monde des esprits. Il vit une vie entre deux mondes et avec l'aide du shaman, les membres de la tribu peuvent passer dans le monde des esprits pour parler avec ceux qui sont partis avant eux. Naturellement un shaman puissant tend à attirer l'attention sur le Plan des Esprits. Quand elle y est vue, l'âme du shaman est souvent au centre de l'attention de nombreux esprits en manque d'attention. Cela peut être extrêmement distrayant et peut attirer l'attention de prédateurs, mais un shaman puissant doit avoir construit un réseau assez important d'alliés que la plupart des prédateurs évitent, préférant des cibles moins puissantes. Les personnages joueurs shamans, toutefois, devrait s'attendre à faire quelques fois des rencontres désagréables ...

Esprits Piégés

Certains esprits sont parfois accidentellement liés au plan terrestre et deviennent des Hanteurs. Les esprits des morts qui n'ont pas reçus des funérailles appropriées ou qui sont mort violemment peuvent être incapable de quitter le plan terrestre. D'autres mortels peuvent avoir été maudits ou peuvent être morts avant qu'un vœu important n'eut été accompli, ou en emportant de la rage et de la haine, et sont ainsi devenus liés au plan terrestre. De tels esprits peuvent être liés aux os de leurs corps, un arbre où ils ont été pendus ou peut-être une falaise où ils se sont suicidés. Par définition, les Hanteurs sont piégés sur le plan terrestre et ne peuvent désincarner leurs victimes pour essayer de les posséder. En fait la plupart de ses esprits ne peuvent faire que peu de choses à part pleurer leur sort. Certains peuvent toutefois avoir acquis quelques pouvoirs. La liste n'est limitée que par votre créativité mais on peut compter :

- Télékinésie : l'esprit a une FOR égale à son Intensité, il peut donc bouger des objets.
- Miasme : l'esprit peut inspirer des sentiments de crainte et de désespoir, voir même de la peur et de la terreur. La Magnitude de l'effet dépend de l'Intensité de l'esprit. Un Hanteur d'Intensité 4 peut être capable d'inspirer un niveau de Peur qui peut être potentiellement léthal.

- **Forme spectrale** : l'esprit est capable d'endommager physiquement des êtres charnels. L'esprit peut attaquer physiquement avec une compétence égale à son POUx3%, faisant des dommages égaux à ses Dégâts Spirituels habituels, ignorant toutes armures physiques. Par exemple un esprit avec 18 en POU a habituellement une compétence de Combat Spectral de 90%, signifiant qu'il inflige normalement 1D10 dommage aux Points de Magie. Quand il attaque physiquement, il attaque avec une compétence à 54% et inflige 1D10 dommage aux Points de Vie d'une localisation en ignorant l'armure physique. Une armure magique telle que Protection marche tout de même.
- **Lancer de la magie** : devenir un Hanteur coupe généralement l'esprit de toutes formes de haute magie, mais certains peuvent garder la capacité de lancer de la Magie Commune. Un nombre effrayant de Hanteurs sont en fait des esprits lançant des sorts tels que Confusion, Démoraliser, Fanatisme, Disruption, etc.

Comme des esprits liés, les Hanteurs ne peuvent régénérer leurs Points de Magie normalement mais ils sont capables d'exploiter les Points de Magie du monde naturel qui les entourent, un processus qui crée inévitablement une aire évitée par les animaux et où les plantes sont rabougries et desséchées. Un Hanteur peut exploiter le POU de tout animal ou plante avec un POU plus faible que l'Intensité du Hanteur pour lui fournir des Points de Magie avec une limite égale à son POU normal. La plupart des Hanteurs doivent se manifester pour pouvoir utiliser leurs capacités. Tant qu'un Hanteur se manifeste, il devient vulnérable aux dégâts magiques, toutefois le détruire avec ses dégâts le ramènera seulement à ce qui le lie à ce monde jusqu'à ce qu'il est regagné ses Points de Magie en l'aspirant dans son environnement.

Traiter avec un Hanteur n'est pas chose aisée. La Projection Spirituelle ou les sens magiques peuvent révéler la localisation de l'objet, du lieu qui le lie à ce monde. Parfois détruire l'objet qui le lie est assez pour libérer le Hanteur mais habituellement toutes tentatives pour le libérer requièrent de comprendre comment l'esprit s'est retrouvé lié à la base, et annuler ses effets ou régler le problème.

Combattre des Spectres

Un Spectre qui se manifeste n'a qu'une seule localisation touchable et a un nombre de Points de Vie égale à son POU. Réduire ses Points de Vie à zéro renvoie temporairement le Spectre à l'endroit où il est lié pour 24 heures, après quoi ses Points de Vie se seront totalement régénérés. L'arme qu'utilise l'esprit dépend de son Intensité. Chaque point d'Intensité compte comme un rang de Taille et d'Allonge, ainsi un esprit d'Intensité 3 peut utiliser une arme spectrale avec une Taille Large et une Allonge Moyenne. Comme l'esprit est intangible, parer une attaque n'a pas d'effet normalement, mais si une arme est affectée par une forme de magie l'améliorant, alors elle peut bloquer un équivalent d'une Taille par point de Magnitude. Comme avec tout autre combat, les deux participants peuvent faire des Manœuvres de Combat comme ils le peuvent ; être empalé par une dague spectrale est tout aussi déplaisant qu'être empalé par une dague normale.

LÉGENDE & CONTENU LIBRE

Ici à Mongoose Publishing, nous voulons que ce jeu (le meilleur système de JdR de Fantasy disponible) soit facile à utiliser et à modifier. Nous avons donc écrit ce livre de règles en tant que Contenu Libre, en conjonction avec la licence du Contenu Ludique Libre.

Tout le texte de ce livre est conçu en tant que Contenu Libre — ce qui signifie que vous êtes libre d'utiliser la licence du Contenu Ludique Libre (page suivante) pour reproduire ce texte et développer, à partir de celui-ci, vos scénarios et vos suppléments. Vous pouvez même imprimer et vendre de tels travaux si vous le voulez (et nous vous souhaitons de réussir si vous décidez de le faire !).

En utilisant le Contenu Libre de cet ouvrage, vous avez également la permission de télécharger le logo « Compatible avec Légende » sur notre site internet (sur la page des produits *Légende*) et de l'utiliser sur n'importe quel ouvrage *Légende* que vous décidez de publier, afin de montrer que vos travaux font partie de la gamme étendue *Légende*.

Veuillez noter que les illustrations de ce livre ne font pas partie du Contenu Libre.

Tous les livres de la gamme principale *Légende* (ceux dont le titre inclut le mot «Légende») sont aussi conçus comme Contenu Libre, ce qui vous permet d'étendre vos propres jeux dans de nombreuses directions tout en maintenant une fondation solide avec laquelle tout un chacun sera familier.

Par exemple, vous pourriez utiliser *Légende* pour produire votre propre univers de jeu. Si vous vouliez ajouter de l'action en haute mer, vous pourriez simplement importer les règles du Contenu Libre que nous avons produit dans un supplément nommé, disons, « *Pirates de Légende* », sachant que ceux qui jouent déjà à *Légende* seront familiers avec ces règles.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)'Open Game Content' means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) 'Product Identity' means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) 'Trademark' means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) 'Use', 'Used' or 'Using' means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) 'You' or 'Your' means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Legend Core Rulebook, Copyright 2011, Mongoose Publishing Ltd

Magie Spirituelle, Copyright 2014, Mongoose Publishing Ltd