

# Magic-fu, le guide Wushu de l'art ancestral de la magie

La magie et le réalisme ne font pas bon ménage. Heureusement, ce conflit est facilement résolu en téléportant le réalisme dans une autre dimension ! Voyages astraux, divinations, incantations et métamorphoses forment le quotidien de tout bon magicien et les éléments essentiels d'un scénario impliquant des pratiquants de l'Art.

## Au commencement était l'incantation

### Introduction

Wushu fait tomber le cloisonnement entre guerriers et magiciens en utilisant les mêmes mécanismes pour les combats et le lancement des sorts. Le jeu récompense ceux qui décrivent des manœuvres audacieuses enchaînant allégrement sortilèges et coups d'éclat.

Vous pourrez enfin déclarer : « Je ferme les yeux et murmure "Il n'y a pas de gravité" (1D) alors que je m'élanche dans les airs (+1D) laissant l'éclair du sorcier s'écraser là où je me tenais l'instant précédent (+1D) et emportant avec moi un de ses sectateurs (+1D) qui me crie de le lâcher (+1D), ce que je m'empresse de faire quelques mètres plus haut (+1D) » et lancer 6 dés dans la foulée.

### Vocabulaire & définitions

Revisitons les termes de base de Wushu pour leur faire comprendre que, maintenant, ce sont les mages qui font la loi.

**Animus & Anima** – Les dés Animus remplacent les dés Yang. Ils vous servent à attaquer, poursuivre, incanter des

sorts offensifs ou de perception, éjecter vos adversaires par télékinésie, etc. Les dés Anima remplacent les dés Yin. Ils vous servent à vous défendre, vous échapper, jeter des sorts défensifs, vous dissimuler et de façon générale à contrer les actions précitées.

**Mana** – La Mana remplace le Chi. Le terme représente un mélange d'énergie magique, de volonté de fer et de destinée d'exception.

**Figurants** – Dans Magic-fu, les mages sont prépondérants. En conséquence, si un PNJ ne fait pas de magie, c'est probablement un simple Figurant. C'est aussi le cas s'il se déplace en groupe. *Men in black*, zombies, et nuée de diabolotins entrent tous dans cette catégorie.

**Némésis** – Les Némésis sont pour la plupart magiciens, ou en tout cas ont accès à un panel de ressources magiques. Quelques profanes exceptionnels se retrouvent aussi dans cette catégorie. L'éventail des techniques de Coup de Grâce s'élargit : désintégration, téléportation dans un mur, exil dans une autre dimension, etc.



## Ma magie est plus forte que la tienne

La capacité à pratiquer la magie a changé votre vie. Malgré tout, vos capacités surnaturelles sont appelées aux mêmes ressorts ludiques que toute action dans Wushu. Vous devez les Embellir pour obtenir d'avantage de dés à faire rouler.

### Lancer un sort

Avant de décrire la façon dont vous lévitez, votre style de projection astrale ou l'intensité infernale de vos boules de feu, vous devez lancer le sort approprié. Point de liste de sort ici, vous pouvez aussi bien improviser le nom du saint à qui vous faite une prière que le nom latin d'un sortilège hermétique. Peu importe le rituel, ce qui compte c'est qu'il y en ai un, sinon le MJ et les autres PJ

Cette contrainte est minime. Vous pouvez dans la même action lancer de nombreux sorts, chacun étant un Embellissement, ou au contraire vous concentrer sur un unique enchantement, chaque Embellissement montant sa puissance. Vous pouvez lancer un sort et utiliser ses effets comme Embellissements immédiatement, dans la même action. Inutile d'attendre qu'il soit réussi : il l'est si vous le dites ! Notez qu'en pleine confrontation, le temps passé à décrire soigneusement un long rituel ne vous pénalise en rien car tous vos succès Animus vont de toute manière être retirés au Niveau de Menace ou de Mana de votre adversaire. Affronter vos ennemis au contact ou rester en arrière à préparer un sort qui n'aura d'effet qu'à la fin du combat est tout aussi efficace,

En dehors de toute confrontation, activer un pouvoir nécessite un test simple. Optionnellement, le MJ vous demandera plusieurs succès si le sort permet des choses très impressionnantes. Si un mage se trouve être ciblé par votre sort, il pourra tenter d'y résister (voir plus loin).

### L'arsenal thaumaturgique

Voici quelques exemples d'Embellissements qui mettront du piment à vos Descriptions de lancement de sort. Rappelez-vous, chaque idée est une arme !

**Préparation** – Rien ne remplace un peu de concentration. Retirez votre veste, mettez-vous à

*« Male and female. Animus and anima. These are the things we carry within ourselves. In this aspect, I am female. It makes certain things... easier. »*

Neil Gaiman, *The Books of Magic*

sont libres de vous lancer un Veto.

Pourquoi s'embêter à préciser « je lance le sort X » ou toute autre variante ? Parce que c'est la différence essentielle entre un mage et un super héros. Tout est dans l'incantation. Pour les pouvoirs plus spontanés, voyez plus loin les capacités permanentes.

alors profitez-en pour varier les plaisirs !

Si vous avez eu tout le temps de préparation nécessaire avant une scène, tous vos sorts peuvent être considérés comme déjà lancés. Vous pouvez décrire leur utilisation comme s'il s'agissait de pouvoirs permanents, éventuellement en racontant en flash back leur activation.

l'aise, asseyez-vous, fermez les yeux, focalisez vos pensées sur votre Avatar et libérez le meilleur de vous-même.

**Expérience** – Usez du flash-back pour décrire la classique scène d'entraînement avec votre maître. Vous remémorer une expérience extrême dans un monde magique, comme avoir ressenti l'incroyable sérénité d'un paradis, vous aide à vous

mettre dans le bon état d'esprit ou à le faire partager à votre cible.

**Focus** – Chaudron bouillant, herbes sacrées, boule de cristal, tarots, chants, danses, transes : la panoplie du parfait magicien vous est ouverte. Explorez les arcanes de votre tradition magique pour les diversifier. Les accessoires eux-mêmes peuvent être Embellis. Tracez votre mandala avec de la poudre d'or (+1D) bénie trois fois par des moines tibétains (+1D) plutôt qu'avec du simple sable de plage. Le caractère de votre personnage transparait dans ses outils : est-il maniaque et toujours très préparé ou improvise-t-il avec les moyens du bord ? Les deux styles sont tout aussi efficaces.

**Incantation** – Essayez-vous aux paroles sacrées, composez des rimes, inventez des mots en langues imaginaires ou tirées de la tradition (comme la langue des Atlantes).

**Symbolisme** – Les symboles de votre tradition sont vos alliés. Si vous êtes de l'ordre du phénix, même frappé mortellement vous vous relevez miraculeusement ! Si vous signez vos missives par un symbole de sphinx, amusez-vous à parler en énigme. Faites vous appeler « l'Ankou » et soulignez comme votre ombre semble porter une faux pour intimider vos contacts. Tout ceci contribue à créer une ambiance quasi mythologique, rappelant que les mages sont plus que des simples mortels.

**Titre** – Certains mages raffolent les titres, et vous ? Chaque organisation a sa propre hiérarchie. Dans vos descriptions, rappelez votre titre ou

faites-le dire avec déférence par vos interlocuteurs.

**Tenue** – Quand vous progressez dans votre art, votre Tradition vous octroie l'honneur de porter certaines couleurs ou costumes. Incorporez-les discrètement dans votre habillage au quotidien ou dans la conception d'une tenue de cérémonie revêtue pour les grandes occasions.

**Miroirs & fumée** – En présence de profanes, l'art d'inventer des coïncidences imprévisibles prête à votre magie l'apparence de la normalité, tout aussi étonnante soit-elle.

**Lieu** – Décrivez la sensation de puissance qu'apporte l'incantation dans un lieu magique. Si l'endroit où vous vous trouvez a un lien symbolique avec votre sortilège, profitez-en. Les pierres de Stonehenge avaient un rôle de prédiction, placez vous au centre de leur cercle pour augmenter vos facultés prophétiques. Les autres mondes favorisent parfois certains types de magie, n'oubliez pas de le mentionner.

**Date** – Racontez comment le saint du jour favorise votre sortilège. Un phénomène météorologique ou astrologique, la phase de la lune, voire l'anniversaire d'un évènement, peut aussi vous aider. Pensez en termes de début et de fin de cycles.

**Culte** – La magie n'est pas toujours une activité solitaire. Vos acolytes, d'autres mages voire même des esprits peuvent vous aider à accomplir certains rituels. Par exemple, un prêtre peut décrire les croyants qui s'agenouillent en prière autour de lui.

**Citez vos sources** – Si celui qui vous a appris ce sort est une figure prestigieuse, mentionnez-là. Idem si vous lancez un sort à partir d'un grimoire célèbre.

**Sympathie** – La magie sympathique a pour principe que les objets ou les êtres qui sont entrés en contact ont une influence mystique l'une sur l'autre. Détruisez l'arme qui vous a fait du mal pour vous soigner miraculeusement. Tenez dans vos mains la plume d'un ange pour mieux lui faire entendre votre prière. Faites couler discrètement une goutte de votre sang sur le sol pour mieux retrouver plus tard le lieu où vous vous trouviez. Épinglez une photo ou un cheveu de la personne à maudire sur votre poupée vaudou.

**Les Vrais Noms** – Les noms ont du pouvoir. Connaître votre ennemi par tous ses pseudos donne autant de force à vos sorts. Menacer de dire un Vrai Nom suffit dans une négociation, même s'il s'agit d'un bluff.

**Correspondances** – Enrichissez vos cercles invocatoires de symboles relatifs à la créature invoquée ou à votre cible, par exemple le symbole de la planète ou son signe astrologique. Si vous devez agir à distance, placez-vous dans un lieu semblable à celui que vous visez (n'importe quelle forêt pour affecter quelqu'un à Brocéliande, n'importe quel palais de justice pour écouter à distance un autre procès, etc.).

**La huitième couleur** – Dans le cas de perceptions magiques, décrivez quel sens sert de support à votre sort. Le résultat va-t-il apparaître comme une couleur qui n'existe pas ? Est-ce un

son cristallin qui signale la présence d'un lieu sacré consacré à votre dieu ? Est-ce une odeur pestilentielle qui vous prévient de la présence de démons ? Un frisson vous traverse-t-il la nuque lorsqu'un danger s'approche ? Profitez des avantages et des défauts de chaque sens.

**Discrétion** – Comme en contre-espionnage, il existe des techniques pour se protéger des indiscretions utilisant les pouvoirs occultes. Traversez des lignes-ley. Brouillez votre aura en fréquentant des malades mentaux. Jetez des gouttes de votre sang dans une rivière pour faire croire que vous avez suivi cette direction. Chargez-vous d'énergie contraire à votre style. Baignez vous dans du sang de démon avant de vous rendre aux enfers pour faire couleur locale.

**Invocation** – Priez l'esprit d'intervenir, rappelez ses qualités et louez sa grandeur. Utilisez des formules grandiloquentes. Répétez son nom jusqu'à en être ivre. Promettez de lui rendre service – et faites le ! –, entretenez une bonne entente par des cadeaux. À l'inverse, traitez comme un esclave en insistant sur les symboles d'autorité que vous portez. L'un ou l'autre est une question d'éthique personnelle, ce qui compte ce sont les détails ! Dans le second cas cependant, attendez vous à un retour de bâton si vous échouez, c'est une complication toute trouvée pour le MJ (voir plus loin).

**Émotion** – Votre ferveur, votre colère, votre sérénité ou votre passion alimentent vos sorts. Mettez-y toute votre hargne dans les moments qui comptent.

## Résistez !

Résistez aux illusions, aux convocations, aux mots de commande, aux transformations, aux lavages de cerveau, à la scrutation, etc. En dehors de tout combat, ceci est réglé entre une opposition entre le Trait magique utilisé par l'adversaire et un de vos Traits appropriés. Il peut s'agir d'un Trait plutôt physique ou mental si vous résistez en vous reposant sur vos réflexes, votre endurance ou votre volonté, ou d'un Trait représentant des capacités magiques si vous usez de contre-magie. Le choix est libre, vous prendrez donc naturellement le Trait le plus élevé !

Le personnage qui obtient le plus de succès remporte la confrontation. En cas d'égalité, c'est le défenseur qui l'emporte. S'il perd, il peut dépenser un point de Mana pour éviter les effets du sort. Cet usage est rappelé au chapitre traitant de la Mana plus loin.

Un Figurant étant dépourvu de Traits, il n'a aucune chance de pouvoir résister à un sort. Les profanes ne peuvent donc pas résister, sauf s'ils méritent d'être traités comme des Némésis.

## Une pratique dangereuse

Certains sorts sont risqués. C'est notamment le cas des invocations de créatures capricieuses ou très puissantes, mais aussi des charmes les plus ambitieux : déplacer des lignes-ley, invoquer un esprit du Paradoxe, éveiller un lieu magique, canaliser plus d'énergie qu'on ne peut normalement maîtriser, etc. Une situation ponctuelle peut aussi faire qu'un sort relativement

sûr devient risqué, par exemple s'il s'agit de frapper d'un éclair quelqu'un qui se protège derrière un bouclier humain.

Lancer un sort dangereux est interprété comme un combat contre des Figurants. Le Niveau de menace reste faible (1 à 3 usuellement) mais le PJ doit réserver au moins un dé Anima pour se protéger des dangers du sortilège, si ce n'est plus.

**Un mot pour les MJ** – Les sorts que vous qualifierez comme intrinsèquement risqués détermineront une partie de l'ambiance de jeu et du contexte. Si la magie à distance est risquée, le jeu deviendra local. Si le voyage astral est dangereux, le jeu sera plus terre à terre. Dans la 3<sup>ème</sup> édition de Mage, le passage dans l'Umbr est devenu très périlleux, réduisant les échanges entre les deux mondes et transformant radicalement le *background*.

Si un mage souhaite lancer un sort risqué en plein combat, inutile de comptabiliser ce risque supplémentaire. Le risque inhérent au sortilège donne déjà des idées d'Embellissement pour interpréter la Némésis, ou de complications dans le combat contre des Figurants.

## Une pratique imprévisible

Plutôt que de perdre un point de Mana si vous n'obtenez aucun succès Anima lors du lancement d'un sort risqué (ce qui reste une solution bien pratique), ou pendant un combat, vous pouvez proposer une complication à la place, sous réserve d'acceptation du MJ et des autres joueurs. Cette complication doit réellement vous gêner, d'une

façon ou d'une autre. Une extinction de voix empêchant un mage d'incanter est acceptable, sauf s'il était déjà dans une zone de silence magique.

Par exemple : mauvais ciblage du sort, inversion de ses effets, l'effet vous est renvoyé trois fois plus fort, vos pouvoirs vous lâchent pendant plusieurs minutes, la destruction des composants utilisés ou, plus dramatiquement, la destruction du lieu, la créature invoquée interprète les ordres à sa guise, la créature invoquée exige un service en échange, la créature invoquée prend possession de son invocateur la créature invoquée vous emmène dans son monde, vous n'êtes pas téléporté au bon endroit, le sort ne fonctionne qu'une seconde, un ou plusieurs sorts s'arrêtent brutalement, etc.

Si vous manipulez des énergies très typées, elles peuvent vous affaiblir la puissance des sorts d'énergies opposées. En termes de jeu, vous gagnez une Faiblesse temporaire. Par exemple, vous lancez une malédiction audacieuse – donc risquée – mais vous n'obtenez pas assez de succès Anima. Au lieu de perdre un point de Mana, vous décidez d'accepter un Trait Maudit, qui fait que toutes vos bénédictions sont testées avec un Trait de 1. Ce Trait disparaît si vous finissez par réussir une bénédiction malgré votre Faiblesse.

## Des alliés d'autres mondes

**Trente milliards d'amis** – Esprits de la forêt, couple de fantôme, meute de loups, objets animés, nuée d'angelots ou démon d'outre monde, voilà autant d'alliés de choix que peut convoquer, créer, éveiller, invoquer ou commander la magie. Une fois le sort adéquat lancé, toutes ces créatures sont

des sources d'Embellissement pour vous assister, voire assister vos équipiers si vous le permettez. Par exemple : « Je me fraye un chemin parmi les *Men in Black* (1D), protégé de leurs armes à feu par un puissant esprit des vents (+1D), alors que mon totem Ours Debout m'ouvre la route à l'aide de ses puissantes griffes (+1D) et que des esprits servants de Coyote protègent mes arrières (+1D). » À noter que certaines créatures sont immunisées aux armes non magiques. Dans ce cas, un Veto automatique est apposé à tous les Embellissements d'une action contre elles, si un d'entre eux au moins ne mentionne pas de moyen capable de blesser la créature.

**Kassie, démon fidèle** – Vous êtes peut-être accompagné par votre familier, votre totem ou un esprit lié à une de vos possessions. Tel un pouvoir permanent, vous pouvez faire appel à eux sans avoir à lancer de sort au préalable.

**Sors de ce corps Satan !** – Attention, vous êtes liés à ces créatures. Les repousser ou les bannir sont autant de manœuvres utilisables comme Embellissement par ceux qui veulent s'en prendre à votre Mana. De votre côté, ne vous en privez pas si vous affrontez une Némésis qui aime lever des armées de zombies.

**Faire de la figuration** – Cette solution est à réserver aux alliés d'une Némésis. Si le MJ le souhaite, ces alliés peuvent devenir un groupe de Figurants plutôt qu'une source d'Embellissements. Leur Niveau de Menace est égal au nombre de succès Animus qu'elle a obtenu. C'est un bon moyen de créer une menace secondaire qui occupera ceux qui ne la combattent pas

directement. S'il utilise cette option, le MJ s'interdit de faire agir ces alliés comme Embellissement de la Némésis. À l'inverse, bannir ces créatures pour affaiblir directement la Némésis n'est plus possible car elles représentent un Niveau de Menace bien distinct.

## Changeforme

La métamorphose est un pouvoir prisé. Les changeurs de forme aiment prendre l'apparence d'autrui, révéler les animaux qui sont en eux, sculpter leurs membres pour en faire des armes mortelles et, par extension, augmenter leur musculature ou obtenir de nouveaux sens. Pour simuler ces pouvoirs, il est inutile de créer de nouveaux Traits ou d'augmenter un Trait existant. La plupart du temps, toutes ces transformations sont simplement autant d'Embellissements tout trouvés.

**Et mes ailes ?** – Si l'altération vous ouvre de nouveaux champs de compétences (comme la capacité à voler), il suffit de les tester avec le Trait présidant à la métamorphose plutôt qu'avec le Trait normalement attendu. Par exemple, un druide se transforme en ours. Il a le Trait Changeforme 4 et la Faiblesse Malingre. Pour effrayer de bruyants campeurs, il le fait avec son Trait de Changeforme, figurant la force de l'ours, plutôt que de tomber sous le coup de sa Faiblesse. S'il avait eu un Trait Intimidant, il aurait dû l'utiliser, en insistant sur son apparence terrifiante et ses griffes menaçantes pour en faire autant d'Embellissements.

**Je te change en grenouille** – Le mécanisme est le même si vous transformez autrui, à la différence près que cette métamorphose n'est pas toujours positive. Dans ce dernier cas, la cible obtient une nouvelle Faiblesse représentant sa nouvelle condition (Aveugle 1, Grenouille 1, etc.). S'il s'agit d'un nouveau champ de compétence pour elle, elle emprunte la valeur de votre Trait magique, par exemple quand il s'agit de faire appel à ses toutes nouvelles ailes.

## Le chat et la souris

La magie est un outil d'investigation très puissant. Voir à distance, suivre des traces invisibles, lire les auras, déterminer si quelqu'un ment sont des pouvoirs essentiels. Les méthodes permettant de les tromper sont tout aussi diversifiées et comprennent notamment l'usage d'illusions, de doubles astraux, la création de fausses pistes, etc.

Qui de l'investigateur ou du suspect arrive à prendre le dessus ? Une simple confrontation suffit souvent à le déterminer. Pour transformer une piste magique en véritable enquête à approfondir, le meneur de jeu peut la traduire comme un combat contre des Figurants. Le Niveau de Menace mesure la difficulté de l'enquête. Suivant les cas, il vous laissera ou non toute latitude pour décrire les résultats de cette enquête (de la même façon que vous pouvez normalement décrire ce qui arrive aux Figurants dans un combat classique) ou, au contraire, si le scénario prévoit un résultat spécifique à cette enquête, vous demandera de vous consacrer uniquement à vos moyens d'investigation. Réservez des dés Anima pour ne

pas attirer l'attention de votre suspect ou d'une autre faction. Dans ce « combat », si vous préférez choisir une complication plutôt que de perdre un point de Mana si vous avez été imprudent ou malchanceux, le choix est large : le suspect vous a repéré, vous avez suivi une fausse piste, le MJ vous donne une information erronée, etc.

**Vos papiers!** – Les sortilèges de perception permettent aussi d'évaluer le Niveau de Menace des Figurants, ou les Traits, le niveau de Mana (courant et maximum) et la nature des Faiblesses d'une Némésis. Le dernier point est particulièrement intéressant. Lors d'un combat, les PJ ayant obtenus des succès Animus peuvent renoncer à faire diminuer le Niveau de Menace ou les points de Mana de l'adversaire en échange de ces informations précieuses. Distillez-les à votre rythme, en terminant de préférence par les Faiblesses.

# Mage, plus qu'un rôle, une nouvelle vie

Les règles de création de personnage s'appliquent normalement.

## Ce qui vous structure

**Profession : magicien** – Un Trait au moins doit représenter vos capacités magiques. Pensez à votre activité comme à un métier. Êtes-vous un prêtre ? Un chaman ? Un sorcier ? Un enchanteur ? Un démonologue ? Qualifiez-le pour vous démarquer. Soyez plutôt un chaman urbain, un adepte de magie blanche, un enchanteur moderniste, un démonologue gnostique, etc.

Si vous êtes d'humeur aventureuse, inventez des métiers magiques de toute pièce. Devenez un arrangeur, quelqu'un qui sait faire fonctionner les choses et les gens ensemble, tour à tour diplomate, technicien de maintenance ou organisateur de rencontre (avec des esprits si nécessaire). Apprenez le métier de marcheur, lisant le parcours des lignes-ley sur les lignes de la main des autochtones et arpentant les chemins perdus menant aux mondes invisibles. Osez incarner un ouvrier, capable d'ouvrir toutes les portes, d'en créer là où il n'y en avait pas, mais aussi d'ouvrir son cœur aux autres et vice-versa. Devenez faiseur et mettez un peu de votre magie et de votre personnalité dans tout ce que vous créez.

Ce qui compte c'est de disposer d'un éventail cohérent de pouvoirs et d'accessoires. Au besoin inspirez vous d'autres jeux. Importez un

Bibliomancien d'Unknown Armies, un Bohémien de Nephilim : Révélation ou un Harmoniste d'Agone. Assurez-vous que votre MJ cerne bien l'étendue de ses capacités, sinon vous risquez de faire pleuvoir les Veto.

Vous pouvez choisir plusieurs Traits de métiers magiques si vous le voulez, au détriment de compétences plus terribles à terre mais néanmoins importantes.

**Des pouvoirs innés** – Vous bénéficiez de pouvoirs permanents. Leur champ d'application est plus restreint que celui de votre Trait magique principal, mais ils sont source d'embellissements spontanés. Vous pourrez non seulement réagir vite sans avoir à inventer de sortilèges, mais aussi typer votre personnage en faisant de lui plus qu'un simple être humain. Êtes-vous une légende vivante ? Avez-vous été béni par les fées ? Disposez-vous de neuf vies ? D'un don pour vous faire oublier ? Du sang de fée coule-t-il dans vos veines ? Ce type de Trait est optionnel.

**Relations** – Vos alliés, ou de simples contacts, peuvent être représentés sous la forme d'un Trait. Avez-vous passé un pacte avec un démon ? Êtes-vous le fidèle représentant de votre totem ? Quelle apparence a votre familier ? Êtes-vous à la tête d'un culte ? Ce type de Trait est optionnel.

En dehors de ça, si vous prévoyez des scènes d'action, n'oubliez pas d'avoir un Trait de combat ou de pilotage. Les Traits d'investigation et de

relations sociales sont aussi inestimables pour évoluer dans la société et les intrigues des sorciers.

## Ce qui vous rend vulnérable

Votre Faiblesse peut être un type de magie où vous êtes lamentable, une vulnérabilité à un sort, une liste d'ennemis ou de dettes, etc. C'est souvent une émotion négative comme la colère ou la peur.

## Ce qui vous rend fort

Votre niveau de Mana courant mesure l'intensité du souffle de vie qui vous habite, votre force d'âme et le nombre de faveurs que vous doit le destin. Il ne se confond pas avec votre « niveau de santé » car quand on défie la réalité, ce n'est pas la chair qui compte mais la détermination. Comme dans tout Wushu qui se respecte, un point de Mana sert à rester en combat, en ignorant les blessures, ou à relancer tous ses dés. Après quelques considérations générales, voyons un peu ce qu'il sait faire d'autre.

**Niveau maximal** – Votre niveau maximum de Mana mesure votre degré d'illumination. Vous disposez d'1 à 5 points de Mana suivant votre titre : Apprenti, Initié, Disciple, Adepte ou Maître. Les PJ nouvellement créés sont en général des Disciples, qui disposent donc de 3 points de Mana.

**Soufflé** – Une fois votre Mana épuisé, votre flamme intérieure n'est plus qu'une chandelle vacillante. Complètement vidé, le prochain sort dont vous êtes la victime vous laisse hors-jeu. En

fonction de la situation, vous êtes – au choix du meneur de jeu – assommé, mourant ou fait prisonnier. À moins que vous ne dévoiliez un terrible secret, plongiez dans le coma, incapable de sortir de votre monde intérieur, ou soyez exilé dans un autre monde.

**Souffler** – Vous récupérez des points de Mana en rétablissant votre équilibre intérieur. Vous êtes blessé ? Soignez-vous, par magie ou par un séjour à l'hôpital. Vous avez été battu dans un duel magique ? Inventez de nouveaux sorts, méditez dans un lieu sacré, absorbez de l'énergie magique, préparez des potions, etc. Vous doutez de vos capacités ? Participez à des cérémonies de masse pour renouer avec votre foi, contactez des esprits tutélaires pour bénéficier de leur soutien, etc.

**Subir vents et marées** – Lorsque que vous mettez en jeu un de vos défauts ou inventez une complication quelle qu'elle soit, de façon à ce qu'elle vous gêne vraiment, vous récupérez un point de Mana. C'est dans ces moments difficiles que vous arrivez à puiser dans vos réserves. Le meneur de jeu aura aussi à cœur de vous proposer quelques complications de ce genre, en échange d'un point de Mana. Mais cette prérogative ne lui est pas réservée. D'autre part, lui ou les autres joueurs peuvent utiliser leur pouvoir de Veto contre votre proposition.

**Essoufflé** – Dans le même ordre d'idée, acceptez temporairement une nouvelle Faiblesse et récupérez un point de Mana si vous réussissez un test avec celle-ci. Vous pouvez même transformer un Trait existant en Faiblesse. Une fois le test réussi, la Faiblesse disparaît. Dans le cas contraire,

## Les duels magiques

La vie est trop précieuse pour la risquer dans des querelles de mages qui s'enveniment. Aussi des règles de duels magiques ont-elles été établies. En termes de jeu, la personne défiée décide du type d'Embellissement autorisé. Dans le cas du classique duel de métamorphose, il s'agit exclusivement de créatures naturelles, mais de nombreuses variantes sont possibles. Par exemple, les Embellissements doivent tous comporter un mot clé commençant par une lettre donnée (« Nous nous battons en A majeur demain à l'aube ! »), ayant un nombre de lettres fixe (« Voyons si vous avez révisé votre gamme n°4. »), rimant avec un phonème prédéfini (« Avez-vous l'âme d'un poète ? Je vous attends sur une rime en "ure". »), citant des mages célèbres à chaque réplique (« Connaissez-vous vos classiques ? »), etc. La tentation de tricher pour mettre à bas l'adversaire est grande quand l'imagination faiblit. Celui qui triche gagnera peut-être le duel, mais il attirera sur lui l'ire de ses pairs.

elle continue à vous pourrir la vie. Il peut s'agir d'une émotion qui vous envahit comme la colère ou la peur. Un personnage qui vient de rentrer du monde des fées constate par exemple qu'il a été enfayté et il flotte maintenant à quelques centimètres du sol. Toute magie « terrestre » est vouée à l'échec.

**Soufflé** – Comme évoqué plus haut, un point de Mana vous permet de résister automatiquement à

un sortilège. Il est balayé par votre rafale de volonté, mais celle-ci s'épuise.

**Avis de tempête** – Parfois le monde prend brusquement tout son sens et vous faites l'expérience sublime d'une épiphanie. Dépensez un point de Mana et obtenez le Trait « Exalté » à 5 pendant toute la durée de la scène. Il vous permet de pratiquer n'importe quelle magie, sans préparation ni accessoire. Ce dernier point n'a aucun intérêt technique, mais c'est la classe !

**Souffler n'est pas jouer** – Dépensez un point de Mana et sauvez votre peau ! Le destin vous fait une fleur. Vous réussissez automatiquement à fuir une situation inconfortable (remerciez ce sort de téléportation d'urgence dans votre sanctuaire que vous gardiez en réserve) ou à atténuer une situation désespérée (par exemple, être simplement capturé alors que vos ennemis planifiaient votre mort).

## Il n'y a pas d'équipement

Il n'y a pas non plus d'initiative, de dégâts d'armes, etc. Vous le saviez déjà. Sortir de nulle part des accessoires et des ingrédients est bien entendu une manière agréable de gagner des dés. Mais en vérité, conjurer un objet dans vos poches par magie ou dire que vous l'aviez depuis le début est strictement équivalent grâce à cette règle. Tous les personnages de Wushu sont déjà en quelque sorte des conjurateurs nés. Les flasques de whisky en métal apparaissent déjà subitement dans les poches de chemise. Conjurateurs, à vos poches profondes !

## Quelques personnages

### L'apprenti prodige

L'apprenti prodige est la réincarnation d'un mage légendaire, ce qui ne va pas sans poser problème quand on vient tout juste d'avoir 18 ans et qu'on essaie malgré tout de continuer ses études. À peine Éveillé, il attire l'attention de plusieurs factions qui aimeraient le recruter. Malheureusement son « ancêtre » ne lui a laissé aucune instruction, il est donc confronté à des choix cornéliens. Est-il condamné à refaire les mêmes erreurs que lors de sa vie passée et s'engager dans la magie noire comme on lui répète si souvent ? Sa magie lui vient de façon intuitive, des visions lui indiquant comment s'y prendre. Mais doit-il leur faire confiance ?

**Mage naturel** – Un savoir magique spontané mais incomplet.

**Vies antérieures** – Des voix le guident dans les situations nouvelles et dangereuses.

**Étudiant** – Une bonne culture générale et quelques connaissances universitaires pointues.

**Ennemi (faiblesse)** – Il a aussi hérité d'un ennemi ancestral.

### L'étranger

L'étranger est un mage qui vient d'un autre monde. Né sur terre et enlevé par des esprits, ou né dans un autre monde et exilé sur terre, il n'est

pas tout à fait à sa place. Bien que tout à fait humain, son séjour dans un monde magique lui a confié des capacités surnaturelles. Pour pratiquer sa magie ici bas, il s'imagine à nouveau dans son monde d'origine et en importe une bouffée de réalité exotique. Ses accessoires sont des ingrédients originaires de cette terre où il a grandi. Il invoque avec facilité les esprits de là-bas, à qui il parle plus facilement qu'avec bien des terriens. Bien qu'il se perde dans les ruelles de sa ville d'adoption, il connaît tous les raccourcis pour se rendre dans d'autres dimensions. Lui qui sait si bien s'adapter dans tous les autres mondes, pourquoi se sent-il si peu à sa place sur Terre ?

**Medium** – Héritier de deux monde, il est l'intermédiaire entre la Terre et les mondes invisibles.

**Croissance extraordinaire** – Grandir dans un monde magique n'est pas sans conséquence sur l'organisme. Si son univers était très hostile, il sera bien plus fort et résistant qu'un terrien.

**Voyageur des mondes** – Débrouillard, partout chez lui.

**Vie quotidienne (faiblesse)** – L'étranger n'arrive pas à s'adapter à la vie terrestre.

### Le chaman urbain

Le chaman urbain communique avec les esprits de la ville et a à cœur d'en guérir le cancer spirituel : la

solitude. Il a réuni quelques SDF en « tribu » et essaie de s'occuper de leur bien-être spirituel. Bien sûr, ils viennent plus le voir pour qu'il soigne leur gueule de bois qu'autre chose, mais il tient à sa petite communauté. Les rats de la ville volent pour lui quelques petites choses – tickets de métro, pièces de monnaie, journal de la veille – qu'il retrouve sous ce qui lui sert d'oreiller au réveil. Pendant son sommeil, il rend service à un Marchand de sable, et rêve parfois des cauchemars à la place d'autrui pour se faire un peu d'argent. Il capture aussi les cauchemars de sa tribu à l'aide de dream-catchers improvisés – antivols de vélo, fils électriques, morceaux de verre de bouteille colorés et plumes de corbeaux – et les relâche comme autant d'armes en cas de danger.

**Chaman urbain** – Appeler les esprits, exorciser, régler les conflits territoriaux (entre bandes ou entre esprits), etc.

**SDF** – Tout ce qu'il faut savoir pour survivre dans la rue.

**Un Marchand de sable** – Un allié précieux pour qui fricote avec les rêves.

**Sa tribu (faiblesse)** – Elle est sa responsabilité. Il doit en faire sa priorité sous peine de perdre ses moyens, paralysé par les remords.

## Le voleur de cœur

Ce charmeur né est un cambrioleur de génie. Alors que les cambrioleurs se contentent de voler des richesses, lui s'empare d'objets magiques mais aussi de connaissances et de pouvoirs. Il étudie comment il pourrait subtiliser des lieux (les faire disparaître et réapparaître ailleurs), et même des dates, mais tout cela n'est qu'au stade de projet. Il est réputé pour sa propension à s'approprier le cœur des plus jolies filles du pays. S'il a volé le cœur d'une dame, elle ne pourra plus tomber amoureuse de quelqu'un d'autre. Il a toujours de nombreuses amulettes sur lui en attente d'être vendus, ce qui fait qu'on ne sait jamais vraiment de quoi il est capable. En dehors de ses activités frauduleuses, le voleur de cœur offre ses services pour organiser des évasions en tout genre, la récupération de preuves accablantes dans les bureaux du haut conseil des mages, l'enlèvement de personnes ou leur exfiltration, le retour d'une personne aimée, etc.

**Pan-voleur** – littéralement, voleur de tout.

**Monte-en-l'air** – Il ne suffit pas de savoir comment s'emparer de choses normalement inaliénables, encore faut-il arriver au bon endroit discrètement.

**Éventail de talismans** – Mieux qu'« il n'y a pas d'équipement », « il n'y a pas d'équipement

magique » ! Le voleur a sur lui deux ou trois objets magiques dont il peut inventer les propriétés.

**Charmeur** – Pour faire fondre les demoiselles.

**Séducteur pathologique (faiblesse)** – Il oublie tout s'il aperçoit un jeune cœur à faire chavirer. Si les circonstances lui imposent de poursuivre son objectif initial, il en perd sa concentration et tous ses tests sont réalisés avec une valeur de 1.

## L'ex-mentor paranoïaque

Cet ancien professeur refuse de croire à la fin de la guerre des mages. Pour lui, *ils* sont encore là, à le surveiller, à atteindre qu'il relâche sa vigilance. Il a longtemps dirigé un collège important. Fier de son pouvoir, il regardait directement le soleil sans ciller. Mais à cause de ce qu'il considère être une négligence de sa part, tous ses apprentis sont morts, et cette blessure ne se referme pas. Depuis, il se protège en permanence par quatre homoncules qui dispensent autour de lui un bouclier magique dirigé vers chaque direction cardinale.

**Rituels** – C'est une magie lente mais polyvalente.

**Homoncules de protection** – Pour se défendre de toute attaque, même s'il est pris par surprise. Ils lui rendent aussi de menus services, ce qui lui évite de sortir de chez lui.

**Collège magique** – Il est tout puissant dans son domaine.

**Paranoïaque (faiblesse)** – S'il doit parler à quelqu'un qu'il n'a pas eu le temps d'espionner ou se rendre dans un lieu qu'il ne connaît pas, il est pris de panique.

## Le druide désabusé

Vétéran des guerres des mages, ce druide a combattu dans toutes les jungles du monde, mais il a quitté la société des mages lors de l'armistice. Ses pouvoirs lui viennent de la nature, avec qui il communique en laissant des esprits Totems prendre possession de son corps. Il sait prendre la forme de n'importe quel animal. Il parcourt de grandes distances en quelques minutes en empruntant les chemins perdus qui suivent le tracé de lignes-ley.

**Druide bourru** – Gardien solitaire des lieux enchantés dans la nature.

**Vétéran des guerres de sorciers** – Longue expérience du combat armé ou magique.

**Garde forestier** – Son domaine n'a pas de secret pour lui.

**Frères d'armes** – De nombreux camarades lui doivent la vie.

**Recherché (faiblesse)** – Il a gardé un ennemi tenace des guerres des mages.

Textes : Claude Guéant

Dessin : Goulven Quentel

<http://www.emerades.org>