



MAGIE DES SORTS



*La voie des magicien débouche à la fois sur le pouvoir et le danger.
Un sort, comme tout instrument de pouvoir, est souvent une arme
à double tranchant.*

- Mestoph, nécromancien elfe

Tous les adeptes ont recours à la magie pour l'utilisation de leurs talents. Beaucoup utilisent leur faculté à manier la magie pour découvrir, étudier et exploiter d'extraordinaires armes et objets. Mais quelques-uns se spécialisent dans l'usage de la grande magie, ou magie des sorts. Ceux-là sont appelés magiciens. Ils apprennent à former les trames des sorts et, à travers elles, à canaliser l'énergie magique à l'état pur pour affecter le monde matériel. Ce chapitre décrit les éléments de base de la magie des sorts, détaille la procédure de lancement des sorts de tout type et prévient contre les risques d'une certaine façon d'aborder la magie.

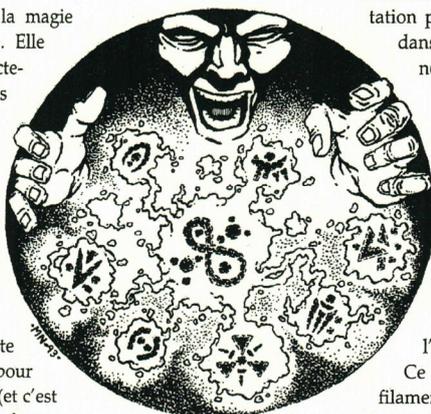
AVANT-PROPOS

Il existe trois façons différentes de lancer un sort. Toutes partagent certains éléments communs mais diffèrent légèrement les unes des autres. La première, la plus commode et la plus sûre des méthodes, est l'incantation. Comme elle nécessite l'emploi de matrices de sorts, on l'appelle parfois la magie des matrices.



La deuxième méthode est le lancement depuis un grimoire. Comme son nom l'indique, elle autorise le magicien à lancer un sort directement depuis un grimoire sans passer par une matrice de sorts. Elle ne sert cependant qu'avec les grimoires des autres ; inscrire des sorts dans son propre grimoire revient pour le magicien à les apprendre, il peut donc ensuite les lancer sans avoir besoin de les lire.

La dernière méthode, le recours à la magie brute, est également la plus dangereuse. Elle consiste pour le magicien à canaliser directement l'énergie de l'espace astral à travers son corps. C'est en quelque sorte la dernière carte du magicien. Imaginons par exemple qu'il dispose de matrices de sorts, mais que les sorts harmonisés aux matrices (voir **Harmonisation et réharmonisation de matrices**, page 153, dans ce même chapitre) ne soient pas ceux dont il a besoin. S'il n'a pas le temps de réharmoniser ses matrices, même à la va-vite, il peut tenter de recourir à la magie brute pour parvenir à ses fins ou simplement pour survivre. Cette opération dangereuse peut (et c'est généralement le cas) lui occasionner des dommages physiques. En recourant à la magie brute, le magicien renonce temporairement aux enseignements de sa discipline qui lui apprennent à purifier l'énergie magique avant de l'exploiter ; l'énergie polluée qu'il tire de l'espace astral permet aux Horreurs de la localiser et de la marquer (voir **Créatures**, page 305, et page 155 de ce même chapitre pour plus d'informations sur la marque des Horreurs).



seuil d'Incantation. Si le résultat du test d'Incantation est supérieur ou égal à ce seuil, le sort est lancé avec succès.

En combat, les tests d'Incantation sont considérés comme des tests d'attaque. Autrement dit, si le magicien obtient un succès excellent ou supérieur, le sort passe la Défense appropriée, Physique ou Mystique, grâce à un coup critique (voir **Combat**, page 198).

Beaucoup de créatures possèdent le talent d'Incantation parmi leurs aptitudes. Le nombre indiqué dans leur description est alors le NIVEAU et non le RANG du talent ; il est utilisé directement pour le lancement d'un sort, sans qu'on lui ajoute le niveau de Perception de la créature.

TISSAGE

Chaque discipline possède son propre talent de Tissage. Les versions des quatre disciplines de magiciens sont appelées respectivement l'Élémentalisme, l'Illusion, la Nécromancie et la Sorcellerie. Ce talent permet au magicien de tisser des filaments autour de la trame d'un sort pour le renforcer. Il peut également servir à introduire la trame d'un sort dans une matrice de sorts. Un magicien ne peut lancer que les sorts d'une discipline dont il possède le talent de Tissage (voir **Apprentissage d'une nouvelle discipline**, page 230, au chapitre **Naissance d'une légende**). Sans le talent de Tissage, le magicien est incapable d'harmoniser un sort à une matrice ou à un grimoire, et il est donc incapable de le lancer (voir **Lancement depuis un grimoire**, page 154).

TALENTS DE LANCEMENT DE SORTS

Pour lancer un sort, un magicien doit utiliser ses talents d'Incantation et de Tissage. Ils lui permettent de former la trame des sorts, de leur infuser l'énergie nécessaire et de les lancer.

Afin de pouvoir lancer des sorts avec un minimum de danger et de réduire le risque d'attirer l'attention des Horreurs, le magicien a également besoin du talent de Matrice de Sorts, qui lui procure un moyen de transférer l'énergie magique du plan astral dans le monde matériel. Au fur et à mesure qu'il gagne en expérience, le magicien apprend à investir davantage d'énergie dans ses sorts et utilise le talent de Détermination pour en augmenter la puissance.

Les informations suivantes résument l'utilisation de ces talents de base. Leur description complète apparaît au chapitre **Talents**, page 96.

INCANTATION

Chacune des quatre disciplines de magicien - élémentaliste, illusionniste, nécromancien, sorcier - donne accès au talent d'Incantation. Ce talent permet au magicien de manipuler les énergies magiques de façon adéquate à la création d'un sort. Le rang d'Incantation s'ajoute au niveau de Perception du magicien pour les tests d'Incantation, ce qui fait qu'un magicien doté d'une bonne Perception est avantagé dans sa carrière. Pour lancer un sort, il faut réussir un test d'Incantation contre un certain seuil de difficulté, aussi appelé seuil d'Incantation. La plupart du temps, il s'agit de la Défense Magique de la cible ; quelques fois, c'est un nombre fixe. La description de chaque sort précise quel est son

MATRICE DE SORTS

Ce talent permet au magicien de placer la trame d'un sort dans une matrice de manière à pouvoir le lancer. Les magiciens d'Earth-dawn lancent rarement des sorts sans les avoir placés au préalable dans une matrice car les autres méthodes, le lancement depuis un grimoire ou le recours à la magie brute, sont beaucoup plus dangereuses et beaucoup moins fiables. Voilà pourquoi les règles suivantes considèrent que le magicien utilise une matrice de sorts, même si ce chapitre donne également les grandes lignes des deux autres méthodes.

Le rang du talent correspond au cercle maximum des sorts pouvant être contenus par la matrice. Une matrice de sorts de rang 3, par exemple, peut recevoir des sorts allant jusqu'au troisième cercle.

DÉTERMINATION

Ce talent détermine et procure la puissance des effets d'un sort. Les magiciens n'y ont pas accès avant d'avoir atteint au moins le quatrième cercle. Tant que le magicien ne dispose pas du talent de Détermination, les effets de ses sorts sont basés sur son niveau de Volonté (la Volonté étant l'attribut de substitution de la Détermination ; voir **Talents**, page 103).

SORTS DE DÉPART

Un personnage de magicien débute le jeu avec un bagage de sorts plutôt restreint. Vous disposez en effet d'un nombre de points égal à son niveau de Perception pour lui acheter ses sorts,



sachant qu'un sort du premier cercle coûte 1 point et un sort du deuxième cercle, 2 points. Un personnage avec une Perception de 9, par exemple, a un niveau de Perception de 4 et peut donc apprendre la valeur de 4 points de sorts.

Vous devez choisir les sorts de départ de votre personnage parmi ceux de sa discipline, mais il peut s'agir de sorts qu'il est incapable de lancer pour le moment. Au fur et à mesure qu'il atteindra les cercles supérieurs, il apprendra à manier des sorts de plus en plus puissants.

GRIMOIRES

Bien qu'un magicien puisse lancer un sort qu'il ne connaît pas à partir de n'importe quel grimoire, il doit, pour l'apprendre, coucher par écrit ses symboles et sa trame dans son propre grimoire. Cet acte magique d'écriture sur le papier (ou la pierre ou le métal ou autre support) lui est nécessaire pour graver le sort dans sa mémoire. Une fois le sort placé avec succès dans son grimoire, le magicien le connaît et n'a plus besoin du grimoire pour le lancer.

Bien qu'un grimoire soit généralement imaginé comme un recueil de sorts, un livre de papier, il peut se composer de pratiquement n'importe quel matériau. On en trouve de toutes les formes et de toutes les tailles. Certains sont d'épais volumes, avec des sorts inscrits sur chaque page. D'autres se présentent comme des bourses de pièces avec des runes délicatement ciselées sur l'argent. D'autres encore sont gravés sur des ossements ou sur des pierres précieuses et lisibles seulement à la lueur de la lune. La présentation d'un grimoire n'est limitée que par les seules connaissances et idiosyncrasies de son auteur.

APPRENTISSAGE DE NOUVEAUX SORTS

Un magicien apprend ses sorts auprès d'un autre magicien ou dans un grimoire autre que le sien. Il peut apprendre des sorts de n'importe quel cercle, même si cela ne signifie pas forcément qu'il soit capable de les lancer. Dès qu'il a trouvé une source de nouveaux sorts, il peut tenter de les apprendre, c'est-à-dire, dans le cas d'un grimoire, de les déchiffrer puis de les recopier sur son propre grimoire. Il faut pour cela réussir un test de Lecture & Écriture de la Magie (voir Talents, page 112) contre le seuil d'apprentissage

TABLE DES SEUILS D'APPRENTISSAGE

Cercle du sort	Seuil d'apprentissage
1	7
2	9
3	10
4	12
5	13
6	14
7	15
8	17
9	18
10	20
11	21
12	22
13	24
14	25
15	26

des sorts en question. La table suivante donne le seuil de difficulté d'apprentissage d'un sort en fonction de son cercle. Un magicien n'a droit qu'à une seule utilisation quotidienne de son talent de Lecture & Écriture de la Magie, à moins qu'il ne soit disposé à sacrifier des jets de récupération ; chaque jet sacrifié lui donne alors droit à une utilisation supplémentaire du talent.

Il est plus facile d'apprendre un sort directement auprès d'un autre magicien. On effectue d'abord un test d'Incantation pour l'élève contre le seuil d'apprentissage du sort ; en cas de réussite, on procède au test de Lecture & Écriture de la Magie mais en ajoutant au résultat le rang de Tissage du professeur. Un magicien qui apprend un sort auprès d'un illusionniste possédant le rang 4 en Illusion, par exemple, ajoute 4 au résultat de son test de Lecture & Écriture de la Magie, ce qui augmente ses chances de réussite.

FILAMENTS DE SORTS

Certains sorts sont suffisamment simples pour que le magicien fasse entrer la totalité de leur trame et de l'énergie nécessaire à leur lancement dans une matrice. Mais d'autres sont trop complexes ou réclament une trop grande puissance pour tenir dans une matrice ; avant de pouvoir les lancer, le magicien doit donc leur ajouter une énergie magique complémentaire sous forme de filaments. Les filaments destinés à l'activation des sorts, par opposition à ceux destinés à l'activation des objets magiques, sont appelés filaments de sorts. Le magicien les crée dans l'espace astral, puis les tisse autour de la trame des sorts. Ils étendent, renforcent, définissent et, en un mot, parachèvent les sorts. Un sort nécessitant des filaments est incomplet sans la totalité de ses filaments et ne peut pas être lancé.

Un magicien tisse des filaments autour d'un sort grâce à son talent de Tissage. Le seul risque encouru par le magicien en cas d'échec du test de talent est d'avoir perdu son temps ; tout filament préalablement tissé autour du sort demeure intact, ainsi que ceux déjà attachés à une méta-matrice (voir Types de matrices de sorts, page 153, dans ce même chapitre). Quand un magicien commence à tisser des filaments de sort, il doit terminer son sort ou l'abandonner complètement. Il lui est impossible de ne tisser qu'une partie des filaments nécessaires. Une fois le tissage terminé, le magicien doit lancer son sort au cours du tour suivant (10 secondes de temps de jeu). S'il commence à tisser un sort et s'interrompt en chemin pendant un tour ou plus, ou s'il termine son tissage mais ne lance pas le sort dès le tour suivant, les filaments créés sont perdus.

LANCEMENT D'UN SORT

Un magicien qui dispose des talents adéquats, qui connaît certains sorts pour les avoir appris en les recopiant dans son grimoire et qui réussit à tisser les filaments nécessaires peut lancer des sorts. Le processus est simple et détaillé plus bas étape par étape, mais il présente, malgré tout, les limites suivantes.

LIMITES

Votre personnage ne peut pas lancer tous les sorts de ce livre de règles. Pour lancer un sort, il doit :

- Avoir appris le sort ou en disposer dans un grimoire (voir Lancement depuis un grimoire, page 154) ;

- Avoir atteint dans sa discipline un cercle au moins égal à celui du sort, s'il veut le lancer au moyen d'une matrice (le lancement



depuis un grimoire ou le recours à la magie brute permet de lancer un sort de n'importe quel cercle) ;

- Posséder le talent de Tissage de la discipline du sort ;
- Pouvoir placer le sort dans une matrice et donc posséder le talent de Matrice de Sorts (les deux autres méthodes de lancement de sorts sont plus risquées pour le lanceur et ne sont pas recommandées ; voir **Lancement depuis un grimoire**, page 154, et **Recours à la magie brute**, page 154).

Concentration

Certains sorts nécessitent une concentration particulière de la part du magicien (ou de la cible) pour être contrôlés. Un magicien concentré sur un sort ne peut tenter aucun autre test pour quelque action que ce soit sans briser sa concentration, après quoi il n'a plus qu'à tout recommencer à zéro.

PROCESSUS

Le résumé suivant rappelle les étapes successives du lancement d'un sort. Elles seront détaillées une à une aussitôt après.

Quand vous employez la méthode standard, ou magie des matrices, n'oubliez pas que le magicien doit placer le sort dans une de ses matrices avant de pouvoir le lancer. Même s'il le connaît, il ne peut pas sauter cette étape. Les trois méthodes de lancement de sorts reproduisent le schéma suivant :

1. Tissage des filaments du sort
2. Test d'Incantation
3. Vérification du résultat
4. Détermination des effets
5. Détermination de la durée

TISSAGE DES FILAMENTS

Si le sort nécessite des filaments, le magicien les tisse grâce au talent de Tissage approprié (Élémentalisme, Illusion, Nécromancie ou Sorcellerie). Il peut tenter de tisser plusieurs filaments dans le même tour, auquel cas le seuil de difficulté du Tissage est multiplié par le nombre de filaments désirés.

Un succès excellent ou supérieur au test de Tissage permet au magicien de tisser un filament supplémentaire dans le même tour.

Un magicien ne peut pas simultanément tisser des filaments et lancer un sort. Une fois les filaments tissés, par contre, il doit lancer son sort au cours du tour suivant.

Les compagnons de Cymric sont dans la panade, et Cymric connaît le sort idéal pour les en sortir. Il s'agit d'un sort à trois filaments, d'une difficulté de tissage de 4. Conscient qu'il lui faut se hâter, Cymric décide de tenter le tissage des trois filaments dans le même tour, ce qui lui donne un seuil de difficulté de 12. Le joueur de Cymric doit donc obtenir au moins 12 à son test de Tissage.

N'oubliez pas que Cymric doit d'abord tisser tous les filaments requis, puis attendre le tour suivant pour lancer son sort.

TEST D'INCANTATION

Pour faire lancer un sort à votre magicien, vous devez réussir un test d'Incantation contre son seuil de difficulté, ou seuil d'Incantation. La description de chaque sort, page 157 et suivantes,

précise quel est son seuil d'Incantation. Il est souvent égal à la Défense Magique de la cible du sort.

La plupart des êtres vivants ont une Défense Magique basée sur leur Perception, même si certains sont plus résistants que d'autres à la magie. Les créatures stupides et bon nombre d'objets inanimés ont une Défense Magique de 2, la plus faible qui soit.

Le seuil d'Incantation ne peut jamais être inférieur à 2.

Abaisser sa Défense Magique

Même les sorts qui bénéficient à la cible doivent surmonter sa Défense Magique. C'est pourquoi il est possible, au prix d'une action, d'abaisser volontairement sa Défense Magique de façon à faciliter la tâche d'un magicien ami. Le joueur du bénéficiaire du sort doit effectuer un test de Perception, puis réduire sa Défense Magique d'un montant égal au résultat, jusqu'à un minimum de 2. Le personnage ne peut effectuer aucune autre action dans le même tour. De plus, il n'est plus protégé que par cette Défense Magique réduite jusqu'à la fin du tour.

Un magicien qui se lance un sort à lui-même abaisse automatiquement sa Défense Magique jusqu'à 2. Ceci se produit dans le tour où il lance son sort. Sa Défense Magique n'est PAS réduite en ce qui concerne les sorts adverses, mais ceux qui lui lancent un sort dans ce tour bénéficient d'un bonus de +2 à leur test d'Incantation. Ce bonus est comparable à l'avantage reçu par un attaquant qui frappe par derrière (voir **Modificateurs de situation**, page 205, au chapitre **Combat**).

Champ de vision/Sensation astrale

Avant de pouvoir lancer un sort sur une cible, le magicien doit être en mesure de la situer visuellement ou astralement. On ne jette pas un sort comme on projette une pierre en aveugle, dans l'espoir de toucher quelque chose. Un sort se déplace le long d'un arc astral tendu entre le lanceur et la cible, arc qui ne peut se créer que si le magicien voit ou sent astralement sa cible. À défaut, le sort s'égaré dans l'espace astral, sans conséquence aucune pour la cible, avec en plus le risque d'attirer l'attention des occupants de l'espace astral et notamment des Horreurs.

Les créatures dont la vue n'est pas le sens principal obtiennent cet arc grâce à leur sens principal. Les magiciens plus ordinaires peuvent également enfreindre cette règle sous certaines conditions. Lorsqu'ils sont au contact de la cible, par exemple, ils n'ont pas besoin de la voir pour la situer parfaitement. Un magicien peut aussi placer le centre de l'aire d'effet d'un sort au bout de ses doigts.

RÉSULTAT

Si le résultat du test d'Incantation est inférieur au seuil d'Incantation, le sort échoue. Si, au contraire, il est supérieur ou égal au seuil d'Incantation, le sort est lancé avec succès. Il ne reste plus qu'à déterminer ses effets et leur durée.

Un sort offensif infligeant des dommages peut connaître un degré de réussite suffisant pour être un coup critique, annulant les effets de la Protection Physique ou Mystique (voir **Coups critiques**, page 198, au chapitre **Combat**).

DÉTERMINATION DES EFFETS

Les effets de chaque sort sont détaillés dans sa description. Le test d'Effet s'effectue avec le niveau d'Effet indiqué dans sa description.

Certains sorts entraînent des effets pré-déterminés et ne nécessitent aucun test d'Effet. D'autres indiquent à la rubrique "Effet"



une formulation du genre : "Détermination +5", par exemple. Ceux-là réclament un test d'Effet, effectué dans notre exemple avec le niveau de Détermination (ou de Volonté) du magicien, plus 5.

Les sorts offensifs qui entraînent des dommages à leur cible utilisent le test d'Effet comme jet de dommages.

DÉTERMINATION DE LA DURÉE

Après avoir déterminé les effets du sort, il faut en calculer la durée. La plupart des sorts offensifs ont une durée limitée à un tour de combat ; une fois la cible affectée, le sort prend fin. La description des sorts non-offensifs indique habituellement la durée de leurs effets sous forme d'un certain nombre "rang +X" de tours, de minutes ou de n'importe quelle autre unité de mesure du temps. Le terme de "rang" se réfère ici au rang du talent d'Incantation du lanceur. Plus un magicien est talentueux et plus il parvient à faire durer les effets de ses sorts.

Durée aléatoire

Certains sorts ont une durée aléatoire, déterminée par un jet de dés. Les dés à lancer sont alors précisés dans la description du sort.

MÉTHODES DE LANCEMENT D'UN SORT

Les étapes générales abordés jusqu'ici s'appliquent à toutes les méthodes de lancement d'un sort - le lancement au moyen d'une matrice, depuis un grimoire ou par le recours à la magie brute. La première, plus fréquemment appelée magie des matrices, emploie des matrices de sorts et constitue la méthode la plus sûre. En règle générale, les magiciens n'utilisent la deuxième que pour lancer un sort qui leur est inconnu. Et, en raison du danger inhérent à la manipulation de la magie brute, les magiciens n'ont recours à cette troisième méthode qu'en toute dernière extrémité. Chacune des trois est détaillée ci-dessous.

LANCEMENT AU MOYEN D'UNE MATRICE (MAGIE DES MATRICES)

Les matrices de sort sont des constructions astrales liées à l'intelligence du magicien, alimentées par les énergies magiques du plan astral. Les magiciens d'Earthdawn les utilisent comme des conduits à travers lesquels transférer l'énergie d'un sort depuis le plan astral jusque dans le monde physique. Sans elles, ils devraient faire transiter l'énergie directement par leur corps, procédé risqué susceptible d'entraîner de sérieux dommages (voir **Recours à la magie brute**, page suivante). Comme indiqué plus haut, la magie des matrices est la méthode la plus courante et la plus sûre de lancer un sort dans le monde d'Earthdawn.

Les magiciens sont entraînés à constituer leurs matrices avec grand soin, de manière à dissimuler leurs activités aux entités astrales. Bien que la corruption même de l'espace astral aide à camoufler l'énergie pure employée pour la création des matrices, ces dernières, une fois repérées, apparaissent beaucoup plus clairement aux yeux des entités astrales, les Horreurs pour ne pas les nommer, qu'à ceux du magicien lui-même.

Un magicien doit connaître le talent de Matrice de Sorts pour créer une matrice. Chaque version du talent correspond à une seule matrice, mais il est possible d'en posséder plusieurs. Chaque version du talent est alors développée normalement et séparément des autres (voir la Table d'amélioration des talents,

page 225, au chapitre **Naissance d'une légende**. Voir aussi **Types de matrices de sorts**, ci-dessous).

Pour lancer un sort au moyen d'une matrice, le magicien doit en placer la trame dans la matrice au cours d'un processus appelé harmonisation. Les sorts de base, qui ne nécessitent pas de filaments, tiennent sans difficulté dans une matrice. La plupart des matrices ne contiennent qu'un seul sort.

Types de matrices de sorts

Il existe quatre types de matrices, correspondant respectivement aux talents de Matrice de Sorts, de Méta-Matrice, de Matrice Blindée et de Multi-Matrice. Ce chapitre détaille l'utilisation des deux premières. Les autres seront abordées dans un prochain supplément à **Earthdawn**.

La matrice de sorts simple est la matrice standard employée par la plupart des magiciens de Barsaive. Une méta-matrice peut contenir un filament en plus de la trame du sort. Une matrice blindée possède les avantages d'une méta-matrice avec, en plus, des points de vie (voir plus bas) beaucoup plus élevés. Enfin, la multi-matrice peut renfermer plusieurs trames de sort simultanément, tant que la somme des cercles des sorts qu'elle contient n'excède pas le rang de son talent.

La table suivante regroupe diverses informations importantes concernant les différents types de matrices. La colonne des cercles indique à partir de quel rang un magicien peut obtenir les différents types de matrice. Elle permet également de déterminer le coût en points de légende des rangs des différents talents (voir la Table d'amélioration des talents, page 225, au chapitre **Naissance d'une légende**).

TABLE DES MATRICES

Type de matrice	Points de vie	Filament	Cercle
Matrice de sorts	10	Non	1-4
Méta-matrice	15	Oui	5-8
Matrice blindée	25	Oui	9-12
Multi-matrice	20	Non	13-15

Harmonisation et réharmonisation des matrices

Avant de pouvoir utiliser une matrice, le magicien doit y introduire un sort grâce à son talent de Tissage. On appelle ceci l'harmonisation de la matrice. Une fois harmonisée, la matrice conserve le sort jusqu'à :

1. La mort de son détenteur ;
2. Sa réharmonisation à un autre sort par son détenteur ;
3. Ou bien l'expulsion du sort par un procédé magique (les effets d'un autre sort, par exemple).

Harmoniser ou réharmoniser une matrice est une tâche de routine pour un magicien expérimenté, mais qui nécessite du temps. Tout magicien connaît des exercices de méditation grâce auxquels il introduit ses sorts dans ses matrices. L'accomplissement de ces exercices réclame dix minutes et permet au magicien d'harmoniser ou de réharmoniser un nombre de rangs de matrices égal à son rang de Tissage. Un sorcier possédant le rang 3 en Tissage, par exemple, peut harmoniser jusqu'à 3 rangs de matrice de sorts grâce à ces exercices. Toute interruption de la méditation entraîne l'échec de l'harmonisation.

Réharmonisation à la va-vite

Il arrive qu'un magicien ne dispose d'aucune matrice harmonisée aux sorts dont il a besoin, et qu'il ne puisse pas se permettre



dix minutes de méditation au calme pour procéder à leur réharmonisation. Il peut alors tenter d'accélérer le processus. Le joueur effectue tout d'abord un test de Tissage contre le seuil de réharmonisation (voir **Sorts d'Earthdawn**, page 156) du sort qu'il essaie de faire entrer dans la matrice. L'opération ne prend qu'un tour. En cas de réussite, le nouveau sort se substitue à l'ancien. En cas d'échec, le magicien a perdu son temps. Une réharmonisation à la va-vite entraîne de la fatigue ; chaque tentative coûte 1 point de dommages au magicien.

Le maniement des matrices est une opération délicate et leur réharmonisation à la va-vite ne va pas sans risques. Une fois le processus entamé, le magicien ne peut plus effectuer aucune autre action. S'il choisit de le faire ou s'y trouve contraint malgré lui, toutes ses matrices sont effacées. Le nouveau sort n'est pas mis en place et toutes les matrices du magicien se trouvent vidées de leur contenu. Il ne peut plus lancer aucun sort (sauf depuis un grimoire ou par le recours à la magie brute) avant d'avoir procédé à une nouvelle harmonisation de ses matrices.

Le joueur doit annoncer quelle matrice le magicien essaie d'harmoniser avant d'effectuer son test de Tissage.

Un magicien peut tenter de réharmoniser plusieurs matrices simultanément. Le seuil de difficulté du test s'obtient alors par l'addition des seuils de réharmonisation de tous les sorts qu'il désire introduire dans ses matrices.

Jerreck, le sorcier elfe, a besoin de réharmoniser deux de ses matrices dans le même tour. Les sorts qu'il désire y faire entrer sont Grande Esquive et Inflammation. Le seuil de réharmonisation du premier est de 8 et celui du second de 11 ; le joueur de Jerreck doit donc obtenir au moins 19 à son test de Tissage s'il veut réussir l'opération.

Endommagement d'une matrice de sorts

Les matrices de sorts sont vulnérables aux dommages. Le joueur doit donc tenir le compte de leurs points de vie comme il le fait pour son personnage. Le talent d'Attaque des Matrices, de même que certains sorts, permet de s'en prendre aux matrices d'un magicien adverse. Les dommages subis à la suite de ce genre d'attaque n'entraînent aucune dégradation progressive du fonctionnement d'une matrice ; tant qu'ils restent inférieurs à ses points de vie, la matrice fonctionne. Quand ils deviennent égaux ou supérieurs à ses points de vie, la matrice cesse de fonctionner. Il est impossible de lancer un sort au moyen d'une matrice morte.

Une matrice endommagée se régénère d'elle-même en 24 heures, par un effet automatique de la volonté du magicien. Mais le magicien peut également choisir de la réparer en lui consacrant un jet de récupération avant ce délai ; le résultat devient alors temporairement le nouveau montant des points de vie de la matrice. Une fois les 24 heures écoulées, la matrice récupère ses points de vie ordinaires.

LANCEMENT DEPUIS UN GRIMOIRE

Parfois, un magicien a besoin de ou désire lancer un sort depuis

un grimoire autre que le sien. C'est souvent le cas lorsqu'il découvre un grimoire et se trouve amené à utiliser un de ses sorts avant d'avoir eu l'occasion de l'apprendre. Un magicien peut lancer n'importe quel sort depuis un grimoire, y compris ceux d'un cercle supérieur au sien. Mais cette méthode est plus difficile que la magie des matrices et, de ce fait, est assez peu employée dans Barsaive. Pourtant, même les difficultés inhérentes au lancement depuis un grimoire suffisent rarement à décourager un magicien en cas d'urgence. Celui qui vient de découvrir, dans un ancien grimoire recueilli sur les rayonnages poussiéreux d'un kaer abandonné, le seul et unique sort de Stoppage Instantané d'une Horreur dont il a jamais entendu parler, ne va pas se gêner pour le lancer s'il affronte justement l'Horreur auquel il se réfère.

Un grimoire est similaire à une matrice de sorts, en ceci qu'il contient les trames de tous les sorts inscrits sur ses pages. Le concept même de la matrice de sorts découle, en fait, de la façon dont les sorts sont stockés dans un grimoire. Le lancement d'un sort depuis un grimoire se décompose en quatre étapes.

1. Harmonisation du sort

L'harmonisation tisse un lien entre le magicien et la trame du sort contenue dans le grimoire. Le test de Tissage prend comme seuil de difficulté le seuil de réharmonisation du sort, plus 2.

2. Tissage des filaments

Le tissage des éventuels filaments requis par le sort s'effectue avec un malus de -2 au test de Tissage.

3. Test d'Incantation

Le test d'Incantation qui suit le tissage des filaments s'effectue lui aussi avec un malus de -2.

4. Détermination des effets et de la durée

Les effets et la durée d'un sort lancé depuis un grimoire sont identiques à ce qu'ils seraient si le sort avait été lancé au moyen d'une matrice.

RECOURS À LA MAGIE BRUTE

C'est la méthode de lancement d'un sort la moins usitée. Quand un magicien ne passe pas par l'intermédiaire d'une matrice ou d'un grimoire, il a recours à la magie brute. L'opération consiste

pour le magicien à prendre directement l'énergie magique du sort dans l'espace astral en la canalisant à travers son corps. Il en sort rarement indemne, sans compter les effets secondaires déplaisants mentionnés plus loin. Un magicien ne peut avoir recours à la magie brute que pour lancer un sort de sa connaissance, à savoir un sort qu'il a recopié dans son grimoire grâce à son talent de Lecture & Écriture de la Magie.

Quand il manipule la magie brute, le magicien tisse les filaments et lance son sort comme d'habitude. Le maître de jeu se reporte ensuite à la Table de la magie brute, ci-après, pour déterminer les éventuelles conséquences du lancement. Le sort a les mêmes effets et la même durée

