

Fragments : Les Sorts d'écoles



Les Sorts d'écoles



L'ENVOL DU FAUCON-SABRE	LA DOMINATION DU LION	L'INSTINCT DU LYCAON	LA PUISSANCE DU BUFFLE	L'ELIMINATION DE L'HUMANITE
LA GRACE DU PAON	LA PATIENCE DU TATOU	LA RAGE DU REQUIN-TIGRE	LA COURSE SANS FIN DU QUETZAL	LE REGARD DU COBRA
LE PAS ASSURE DU CHAMOIS	LE CRI DU PETIT PHENIX	L'HABILETE DU BABOUIN	LE FAUFILEMENT DU RAT	LA CARAPACE DE LA TORTUE
LA FEINTE DU LYCAON	ŒIL D'AIGLE	L'INNOCENCE DE LA COLOMBE	LA NAGE DU DAUPHIN	LA PERSEVERANCE DU CHIEN
GESTUELLE ECLIPSEE (grue)	AURA DISSUASIVE (ours/gorille)	CAMELEON (dragon)	POING MORTEL (tigre)	CHUTE DE CHAT



Fragments : Les Sorts d'écoles



LA SECONDE MALEDICTION, comme certains maîtres étranges l'ont nommée, a transformé tous les felsins de Cosme en un étalage chaotique d'animaux de diverses espèces.

Un peuple transient a décrété que la vraie nature des felsins avait été révélée au monde, car les Danjins, comme ils se font appeler, seraient les vrais natifs de la sixième Maison, et les Felsins ne seraient que leurs anciens animaux de compagnie qui auraient été transformés en humains lors du grand cataclysme qui a vu la disparition quasi complète de leur civilisation. Ces transients ont promis de venir récupérer l'île de Sasheï et de débarrasser Cosme de tous les Felsins. Cette menace est prise très au sérieux car c'est la première fois que des transients s'immiscent dans les affaires des Rivages. De plus, on ne comprend pas bien comment ils pourraient venir sur les Rivages car il est bien connu que tous les transients qui ont voulu traverser la mer Océane sont morts pendant le trajet. Bien que l'on pense que ces puissants sorciers (ils ont lancé une zoomorphie sur toute une Maison, sans tenir compte de la distance, et tous les felsins furent touchés) se soient déjà infiltrés sur les Rivages pour essayer d'atteindre la Dame D'Antan. Ils ne l'ont pas trouvée, elle avait bien entendu usé de ses pouvoirs divinatoires.

Ces transients semblent en savoir tout de même beaucoup sur les Felsins, une nouvelle quête felsin seraient de ne tuer le dernier Danjin que lorsqu'ils auraient révélé tous leurs secrets sur la malédiction de l'oubli. Mais les maîtres étranges, qui sont connus pour leur sagesse, ont cette fois-ci réussi à tirer parti de leur malheur. Ils ont utilisé la seconde malédiction pour se rapprocher encore plus des animaux qu'ils étudient depuis de nombreuses années déjà. Il est sorti de cette confrontation avec la magie des Danjins une série de sorts en rapport avec les écoles de combat felsins.

Devant la menace d'une attaque Danjin, chaque école a envoyé un de ses maîtres pour aider les maîtres étranges à mieux utiliser les résidus de la malédiction qui coule encore dans les veines de chaque felsin.

Même les écoles les plus cachées et celles étant en guerre se sont unies à cette quête. Les felsins n'ont pas envie de se laisser dépasser par une malédiction une nouvelle fois. Un MAE felsin voulant apprendre ces sorts devra trouver un maître de l'école correspondante pour lui apprendre les techniques d'étude de l'animal-totem, les techniques de combat et de méditation.. S'il ne trouve pas de maître désirant lui apprendre certains secrets de son école, il pourra se rendre au sanctuaire où les maîtres étranges ont réussi à faire coexister les membres des écoles. Toutefois, l'enseignement est long et peu d'élèves peuvent le suivre en même temps. Les chevaliers de Sasheï sont prioritaires, il faut patienter et /ou être connus comme un adepte du loom invisible compétent. Avec le temps, ces initiés dispenseront aussi leur enseignement aux jeunes MAE felsins. Ne dit-on pas que les Palais Oubliés ne se sont pas fait en un jour ?

Les sorts ne sont bien entendu pas accessibles avant la deuxième partie de la Campagne. Ils sont décomposés comme des phylums, c'est à dire que l'on ne peut espérer comprendre les techniques loomiques d'une école de phrase si l'on n'a pas au préalable maîtrisé toutes celles des écoles de la même phrase. On peut voyager dans le phylum uniquement en diagonale et en hauteur si l'on a complété la phrase. Le sort Elimination de l'humanité peut-être considéré comme le sort final : il ne peut être découvert (personne ne vous l'apprend) que si l'on maîtrise toutes les écoles.

Lorsqu'il est dit dans un sort que sa durée est de Sheï, cela équivaut à la période où le MAE ne régénère pas son Sheï. Le sort dure donc jusqu'à ce que la période tendue cesse, de la même manière que le Sheï. Lorsque le MAE régénère ses points de Sheï, le sort s'arrête.



Fragments : Les Sorts d'écoles



GESTUELLE ECLIPSEE

Difficulté: Difficile
Voie: Plume
Type: Rapide / 1PA
Loom: Invisible 4
Durée: 2 PA

Le magicien se confère la possibilité d'effectuer ses actions à une vitesse qui dépasse de beaucoup les capacités visuelles normales, Le nombre d'action qu'il est capable d'effectuer sur un temps donné est multiplié par deux, Sur deux actions effectuées, seul la première est visible.

AURA DISSUASIVE

Difficulté: Difficile
Voie: Fourrure
Type: Rapide / 3PA
Loom: Invisible 2
Durée: 3 heures

Ce sort fait apparaître autour de la silhouette du lanceur une forme plus imposante qui force le respect, Toute personne ayant raté son jet de résistance n'attaquera pas le bénéficiaire du sort sans réelle provocation physique.

CAMELEON

Difficulté: Difficile
Voie: Ecaille
Type: Rapide / 3PA
Loom: Invisible 3
Durée: 1mn

Le magicien est capable de se confondre avec l'environnement, Pour cela, il doit être entièrement nu et est alors totalement invisible, S'il change de milieu, passant d'une ruelle à un bois, l'effet s'achève et le Sort doit être relancé, Durant la période du sort, le lanceur bénéficie de deux niveaux de bonus pour ses jets de Discretions.

POING MORTEL

Difficulté: Difficile
Voie: Griffes
Type: Rapide / 1PA
Loom: Invisible 2
Durée: 10 PA

Les mains du lanceur deviennent des griffes de fauve qui occasionnent 3 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elles touchent,

CHUTE DE CHAT

Difficulté: Difficile
Voie: Plume
Type: Rapide / 1 action
Loom: Invisible 2
Durée: instantanée

Le lanceur acquiert la faculté de chuter comme un chat, Il double la hauteur depuis laquelle il peut tomber sans se blesser et bénéficie d'un bonus de deux colonnes à ses jets d'acrobaties pour minimiser les effets d'une chute qui provoquerait des dommages.



Fragments : Les Sorts d'écoles



<p style="text-align: center;">LA FEINTE DE FENNEC</p> <p>Difficulté: Très difficile Voie: Griffes Type: Rapide/1PA Loom: Invisible 3 Durée: Sheï</p> <p>Le lanceur devient plus précis dans ses attaques et ses parades, Il gagne +1 en Art Guerrier jusqu'à ce que son sheï se régénère.</p>	<p style="text-align: center;">L'ŒIL DE L'AIGLE</p> <p>Difficulté: Très difficile Voie: Plume Type: Rapide/3PA Loom: Invisible 2 Durée: Prochaine flèche</p> <p>L'œil de visée du lanceur semble être devenu plus noir et perçant qu'avant, Le lanceur bénéficie d'un bonus de deux colonnes pour son prochain tir.</p>	<p style="text-align: center;">L'INNOCENCE DE LA COLOMBE</p> <p>Difficulté: Très difficile Voie: Fourrure Type: Rapide/3PA Loom: Invisible 3 Durée: 15mn</p> <p>Une aura de pureté semble teinter le lanceur qui bénéficie de 2 colonnes de bonus à ses jets s'il va ensuite mentir, baratiner ou bien bonimenter.</p>
<p style="text-align: center;">LA NAGE DU DAUPHIN</p> <p>Difficulté: Très difficile Voie: Ecaille Type: Rapide/3PA Loom: Invisible 5 Durée: 30/60/120 mn</p> <p>Le lanceur doit plonger nu dans l'eau. Il est doté de branchies, résiste mieux à la pression et peut nager à la vitesse d'un dauphin, Si la réussite du sort est spéciale, la durée est portée à 60mn, 120mn dans le cas d'un critique.</p>	<p style="text-align: center;">LA PERSEVERANCE DU CHIEN</p> <p>Difficulté: Très difficile Voie: Griffes Type: Rapide/1action Loom: Invisible 2 Durée: Sheï</p> <p>Le lanceur diminue d'un rang le malus dû aux blessures qu'il subit, S'il descend en dessous de 0, max. -5, il est en coma Le lanceur du sort ne peut fuir le combat tant qu'il est sous l'influence de ce sort. Le MAE tombe inconscient un nombre de round égal au nombre de PdV / 2 qu'il a enduré à la fin du sort.</p>	



Fragments : Les Sorts d'écoles



<p>LE PAS ASSURE DU CHAMOIS</p> <p>Difficulté: Extrême Voie: Ecaille Type: Rapide/2PA Loom: Invisible 3 Durée: 30mn</p> <p>Le lanceur arrive à déceler d'un coup d'œil les infractuosités du terrain et sait naturellement où poser le pied sur, Le lanceur gagne deux colonnes de bonus pour ses jets d'équilibre.</p>	<p>LE CRI DU PETIT PHENIX</p> <p>Difficulté: Extrême Voie: Griffes Type: Rapide/1action Loom: Invisible 3 Durée: Instantané</p> <p>Le lanceur émet un cri strident très dangereux pour les pauvres tympans de ceux qui l'entendent, Ceux ci doivent faire un jet de résistance, ils sont sonnés X PA et prennent (x+1)D3 de dégâts X est la valeur de la difficulté moins le jet de résistance, Si réussi, D3 dégâts.</p>	<p>L'HABILETE DU BABOUIN</p> <p>Difficulté: Extrême Voie: Plume Type: Rapide/3PA Loom: Invisible 3 Durée: 30mn</p> <p>Les doigts du lanceur s'allongent et son corps devient plus malléable, Le lanceur gagne deux colonnes de bonus pour tous ses jets de grimper.</p>
<p>LE FAUFILEMENT DU RAT</p> <p>Difficulté: Extrême Voie: Fourrure Type: Rapide/3PA Loom: Invisible 3 Durée: 15mn</p> <p>Le lanceur se tasse et on prête moins attention à lui quand il se déplace, Le lanceur ne doit pas dépasser un encombrement léger, Il gagne deux colonnes de bonus pour ses jets de discrétion, filature et dissimulation.</p>	<p>LA CARAPACE DE LA TORTUE</p> <p>Difficulté: Extrême Voie: Ecaille Type: Rapide/1PA Loom: Invisible 4 Durée: 10PA</p> <p>La peau du lanceur se durcit à tel point qu'on le remarque au moindre contact, Le lanceur est considéré comme ayant une armure de 1D6+2 ou son armure gagne 3 points de protection.</p>	



Fragments : Les Sorts d'écoles



<p style="text-align: center;">LA GRACE DU PAON</p> <p>Difficulté: Pure folie Voie: Fourrure Type: Rapide/3PA Loom: Invisible 3 Durée: Une œuvre</p> <p>Il émane du lanceur une grâce qui captive l'attention de son entourage, Le lanceur gagne +1 en Talentueux et une colonne de bonus pour un jet concernant une création artistique.</p>	<p style="text-align: center;">LA PATIENCE DU TATOU</p> <p>Difficulté: Pure folie Voie: Ecaille Type: Rapide/1action Loom: Invisible 3 Durée: 10mn</p> <p>Le lanceur se désintéresse beaucoup plus du reste du monde, Il perd un point pour toutes ces actions physiques mais gagne deux colonnes de bonus pour résister aux affectations mentales (baratin, séduction, sort).</p>	<p style="text-align: center;">LA COURSE SANS FIN DU QUETZAL</p> <p>Difficulté: Pure folie Voie: Plume Type: Rapide/2PA Loom: Invisible 3 Durée: 30mn</p> <p>Permet de courir à vitesse de sprint pendant 30 mn sans problème, Le lanceur tombe d'inanition à la fin du sort pendant D3 heures et doit ingurgiter deux bons repas au réveil pour ne pas y retourner (avant 1/2 heure) Bonus +3 en esquive mais -1 en attaque.</p>
<p style="text-align: center;">LA RAGE DU REQUIN-TIGRE</p> <p>Difficulté: Pure folie Voie: Griffes Type: Rapide/1PA Loom: Invisible 3 Durée: Spé</p> <p>Le lanceur devient comme fou et entre dans une furie incontrôlable, il gagne +2 en art guerrier pour attaquer mais -1 pour parer ou esquiver, Il occasionne +2 aux dégâts Il ne sent plus les coups et ne connaît plus son nombre de PdV, Il n'a pas de malus dû aux blessures et il tombe inconscient à -5, Il doit tuer toute personne qu'il sait présente, il doit s'acharner pendant 1 action sur un adversaire qu'il tue, Il ne peut ni faire de bottes ni assommer, tout honneur est de plus banni de sa pensée.</p>	<p style="text-align: center;">LE REGARD DU COBRA</p> <p>Difficulté: Pure folie Voie: Fourrure Type: Rapide/2PA Loom: Invisible 4 Durée: 15mn</p> <p>Les yeux du lanceur se mettent à changer de formes et de couleurs dans des agencements hypnotisants, La cible doit faire un jet de résistance à pure folie, Elle devient molle et ne peut focaliser son esprit sur quoi que ce soit, si ce n'est les yeux du lanceur, Si le contact visuel est rompu, le sort l'est aussi, La cible peut faire un jet de résistance à chaque fois plus facile dès qu'elle est fortement agressée (blessure, conscience de très grave danger) Elle aura un très vague souvenir de ce qui s'est passé.</p>	



Fragments : Les Sorts d'écoles



L'ENVOL DU FAUCON-SABRE

Difficulté: Absurde
Voie: Plume
Type: Rapide/1action
Loom: Invisible 5
Durée: Instantanée

Le lanceur bondit dans les airs à une hauteur qui dépasse l'entendement, Il ne vole pas mais semble rester éternellement en l'air, comme si le temps s'arrêtait.

Le lanceur peut planer pendant 2D6 minutes et/ou atteindre une hauteur de 25m. Il a besoin de 8 - course mètres d'élan.

LA DOMINATION DU LION

Difficulté: Absurde
Voie: Fourrure
Type: Rapide/3PA
Loom: Invisible 5
Durée: 3heures

Il émane du lanceur un charisme impérial, Le lanceur peut influencer sans problème n'importe qui, tant qu'il ne va pas contre les opinions de sa cible, Il peut commander à n'importe quel animal qui comprendra, dans la mesure de son intelligence, les ordres et les effectuera.

Le lanceur gagne 4 en charmeur et une colonne de bonus pour les jets de dés pouvant y être liés.

LA PUISSANCE DU BUFFLE

Difficulté: Absurde
Voie: Griffes
Type: Rapide/2PA
Loom: Invisible 5
Durée: Sheï

Le lanceur devient pendant un combat le guerrier ultime Ceux qui veulent l'attaquer doivent réussir un jet de résistance pour ne pas être suffisamment impressionnés par le lanceur. Le lanceur gagne 2 en art guerrier, +2 aux dégâts, 2 points d'armure et n'est pas impressionnable.

L'INSTINCT DU LYCAON

Difficulté: Absurde
Voie: Ecaille
Type: Rapide/2PA
Loom: Invisible 5
Durée: 1heure

Le lanceur acquiert la totalité des sens du félin, Que ce soit la vue, l'ouïe, l'odorat ou bien le sixième sens, Il gagne 4 en observateur et l'instinct animal. Sa morphologie a changé si on y prête attention.



Fragments : Les Sorts d'écoles



Les effets du sort d'Elimination de l'Humanité sont laissés à la discrétion du MJ.

Il faut tout de même considérer certaines choses.

Tout le loom invisible du MAE devra être dépensé, il faut considérer un minimum. 5 ou 6 me semble acceptable.

On peut aussi juger correct d'appliquer un bonus pour chaque point dépensé au-dessus de ce minimum.

Le type est **Rapide**, la vitesse devrait être comprise entre 1action et 2-3 passes d'arme.

La difficulté est **Absurde** bien sur.

Il n'y a pas de voie, ou plutôt il y a toutes les voies.

Pour ce qui est de la durée, je mettrais plutôt une journée, ou bien quelque chose du genre (10-AE)* ½ journée.

Il me semble important de considérer que l'homomorphie n'est, elle, pas contrôlée et qu'il prend du temps au loom de quitter le corps du MAE pour lui permettre de redevenir felsin (remarquez que je n'ai pas dit humain ☺). De plus, il est plus compréhensible que le corps, ayant retrouvés sa vraie nature, mette du temps avant de retrouver sa forme humanoïde (je n'ai toujours pas dit humain ☺).

Parlons maintenant de l'effet en lui-même.

Pour ma part, je considère que le MAE est capable de maîtriser ses instincts dans une bonne mesure. Il n'attaquera pas ses amis, ou ce genre de chose, mais il ne devrait pas pouvoir s'empêcher de montrer une franche hostilité à l'égard de certaines personnes qu'il considère comme ennemies. Sa nature humaine (et oui je l'ai dit ☺) lui permettait d'utiliser l'hypocrisie, que les animaux n'ont pas.

Pour information, je vous redonne ce qui est dit dans la campagne concernant la mutation..

“ La plupart auront des griffes et/ou des crocs. Instinctivement, ils savent s'en servir à un score équivalent à leur meilleur compétence de combat. Les dommages varient selon le type d'animal, mais devraient tourner autour d'1D6+2. Multipliez leurs scores de Résistant et de Vie par 1,5 pour la durée de la transformation. La plupart des compétences faisant appel au raisonnement sont inutilisables. En revanche, toutes celles qui sont liées aux actions physiques reçoivent un bonus de +2. Au fait, à de rarissimes exceptions près, la masse corporelle ne change pas. ”

“ Ils restent ainsi pendant 2D6 heures, puis la transformation s'inverse. Le malade dort pendant une journée entière, puis se réveille affamé, ayant tout oublié de sa “crise”. “

La compétence de combat devrait être arts martiaux, je pense. Elle devrait être améliorée ainsi que peut-être l'art guerrier (voir La Puissance du Buffle ou mieux, pas trop trop tout de même).

Les dégâts de griffes sont 1d6+2 (petites) et 2D6+2 (grosses), la morsure fait 1D6.

On peut utiliser ceci en y ajoutant des dégâts supplémentaires, comme pour la Puissance du Buffle.

Pour les caracs, je verais bien toutes les caracs physiques *1,5.

Pour les compétences de raisonnement, on peut légèrement les diminuer. Le MAE contrôle sa transformation, il garde tout le contrôle de son esprit et peut tenter de communiquer avec son entourage, il sera seulement limité par sa morphologie.

Il faudrait garder le bonus de +2 à toutes les actions physiques (sauf en combat si on lui en a déjà donné).

Il faut maintenant tenir compte de son apparence, si la transformation lui donne des ailes ou bien des nageoires, il me semble logique qu'il puisse s'en servir. De plus cela palie au fait qu'un magma chaotique avec des ailes aura beaucoup de mal à combattre. Doit-on considérer qu'il sait moins bien se servir de ces attributs un peu spéciaux (ex : une poule a des ailes mais ne sait pas voler ...). A moins que le MAE puisse apprendre au cours de ses transformations.

Le MAE se voit aussi doter d'un sixième sens, d'une certaine prestance utilisable sur les autres animaux, et la capacité de ne pas être impressionable. Il est capable de parler avec tous les animaux qu'il voit, ceux-ci suivant en général ses ordres.

