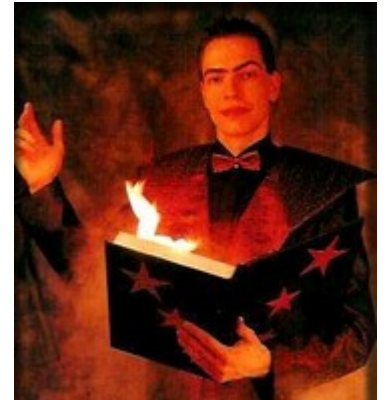




# Les arcanes magiques



mardi 3 mai 2005, par [John Doe](#)

## Hucksters

### Création du personnage :

Hexe : chaque hexe s'acquière et monte indépendamment des autres, comme n'importe quelle compétence.

Tricks : coûte 1 point de création.  
C'est au marshal de décider quels hexes et tricks sont accessibles au huckster lors de la création.

### En cours de jeu :

Hexes : Pour acquérir un nouvel hexe, le huckster doit disposer d'un exemplaire de cet hexe sur lequel il puisse travailler, passer 4d12 heures à l'étudier (4 à 48 heures) et faire un jet d'Occult TN 7. chaque succès et raise réduit ce temps de 3 heures, avec un temps d'étude minimum de 4 heures. En cas de réussite, le huckster dépense 1 Bounty Point et acquière l'hexe au niveau 1. En cas d'échec, le temps d'apprentissage est perdu.

Si le huckster dispose d'un maître, le temps est divisé par 2 et le TN du jet passe à 5.

Par la suite, chaque hexe monte, indépendamment des autres, comme n'importe quelle compétence.

Tricks : Pour acquérir un nouveau trick, le huckster doit disposer d'un exemplaire de ce trick (comme pour un hexe), passer une douzaine d'heures à l'étudier puis dépenser 1 bounty point. Il est possible -mais pas obligatoire- de procéder à un jet d'occulte TN 5 pour réduire ce temps de 2 heures par succès et raise. En cas d'échec, le temps passé est perdu mais le Bounty Point n'est pas dépensé. Les tricks n'ont pas de niveau et par conséquent ne se montent pas.

## Blessed

### Création du personnage :

1 miracle par niveau dans la compétence Faith. C'est au marshal de décider quels miracles sont accessibles au personnage lors de la création.

### En cours de jeu :

Pour acquérir un nouveau miracle, le prêtre doit le mériter, c'est à dire avoir œuvré dans le but de sa religion (à la discrétion du marshal) puis il se retire en prière pendant un jour complet (où il médite sur le bien fondé de sa demande). A la fin de cette retraite, il effectue un jet de Faith TN 9. En cas de réussite, le prêtre dépense 5 bounty points et peut lancer ce miracle. En cas d'échec, il doit recommencer sa retraite.



Il est possible de baisser ce TN à 7 en prolongeant la retraite de 2 jours ou à TN 5 en ajoutant encore 4 jours (pour un total d'une semaine) La durée de la retraite doit être déterminée avant de procéder au jet.

Les miracles n'ont pas de niveau, il n'y a pas de limite au nombre de miracle que peut invoquer un prêtre, mais plus il en possède, plus sa conduite doit être exemplaire, conforme à ce que dicte sa religion.

Un prêtre qui commet un pécher doit effectuer un jet de Faith.

La difficulté dépend du type de pécher mais aussi du niveau de la compétence Faith du personnage. C'est au marshal de décider du TN final, mais il est invité à être d'autant plus intransigeant que la faute est grave pour le rang du prêtre. (plus le niveau de Faith est élevé, moins les fautes sont pardonnables).

En cas d'échec, le prêtre peut perdre des niveaux de Faith, des miracles, temporairement ou définitivement.

## Shaman

### Création du personnage :

Favor : Une faveur par niveau du Guardian spirit ou une par niveau dans le rituel le plus élevé. (au choix)

Rituel : Chaque rituel s'acquière et monte indépendamment des autres, comme n'importe quelle compétence.

### En cours de jeu :

Favor : Pour obtenir une nouvelle faveur, le shaman doit trouver un maître (un autre shaman ou un esprit) puis justifier la pertinence de sa requête (roleplay). Si le maître refuse, rien n'empêche l'élève d'aller voir ailleurs. L'accord peut être encore plus difficile à obtenir si la faveur n'appartient pas à la voie du

Guardian Spirit de l'élève ou pire, si elle y est opposée.

La phase d'apprentissage elle même est courte, mais le maître peut profiter de l'occasion pour connaître l'élève, tester sa motivation et ses principes. La durée d'apprentissage dépend entièrement du marshal mais doit se situer entre une nuit (si l'élève et le maître sont très proches (ou ont le même Guardian Spirit) et la faveur appartient à la voie du Guardian Spirit de l'élève) et une semaine (si le maître veut en profiter pour apprendre quelques petites choses à son élève).

Trouver un maître n'est pas si facile que ça. Il faut prendre en compte les différents entre tribus, les influences des Guardian Spirits respectifs du maître et de l'élève, les opinions de ces dernier vis à vis des « old ways », des blancs et de la vision du monde des esprit. Les liens sociaux des indiens sont très important et il ne s'agit pas pour l'apprenti de venir dire un petit coucou, apprendre deux ou trois trucs puis reprendre ses colts et prendre le premier train pour SLC.

Finalement, l'élève dépense 3 Bounty Points si la faveur appartient à sa voie, 6 (ou plus) si elle appartient aux autres voies. Il n'y a pas de limite au nombre de faveurs que peut connaître un shaman.

Les faveurs n'ont pas de niveau et par conséquent ne se montent pas.

Rituel : Pour acquérir un nouveau rituel, la démarche est la même que pour une faveur, avec moins de problème. En général, les rituels s'apprennent auprès d'une tribu entière plutôt qu'un autre shaman (il doit donc s'y faire accepter). Après avoir partagé quelques jours de sa vie avec cette tribu, le shaman pourra, au prix d'1 Bounty Point, noter le rituel recherché au niveau 1 sur sa fiche de personnage.

Par la suite, les rituels montent comme n'importe quelle compétence.



## Fu Fighters

### Création du personnage :

Chaque pouvoir Chi s'acquière et monte indépendamment des autres, comme n'importe quelle compétence.

### En cours de jeu :

Pour apprendre un nouveau pouvoir le fu fighter doit tout d'abord trouver un Sifu, de son école, cela va sans dire puis le convaincre de lui apprendre le pouvoir Chi tant convoité.

Si le maître accepte, l'entraînement commence. Il dure un nombre de semaine égal à l'activation du pouvoir. A l'issue de ce délai, l'élève effectue un jet de Chi TN 11. S'il échoue (et c'est probable), l'élève étudie encore une semaine puis refait le jet TN 9. S'il échoue encore, il recommence à étudier une semaine puis TN 7, etc. Cependant, le TN ne peut descendre au dessous de celui du pouvoir Chi étudié. (les semaines sont décomptées mais le TN ne baisse plus) L'élève est, bien sûr libre d'abandonner à tout moment ... (gnark)

En cas de réussite, le nouveau pouvoir est appris au niveau 1 au prix de 5 Bounty Points.

Pour monter un pouvoir d'un point, le fu fighter doit dépenser 2 fois le niveau suivant en Bounty Points. (pour représenter l'investissement énorme que représente l'entraînement d'un martial artist)

Le Strain maximum que peut accumuler un fu fighter est égal à la somme du niveau et type de dé de la compétence Chi.

## Voodooists

### Création du personnage :

Chaque rituel voodoo s'acquière et monte indépendamment des autres, comme n'importe quelle compétence.

Un rituel ne peut être de niveau supérieur à la compétence Faith : Voodoo.

C'est au marshal de décider quels rituels sont accessibles au voodoosi lors de la création.

### En cours de jeu :

Pour apprendre un nouveau rituel, l'élève doit trouver un humfor puis se faire accepter par son houngan ou sa mambo. Pour cela, il peut subir des épreuves où sa foi et sa détermination seront mises à l'épreuve.

Si le voodoosi retourne dans son humfor d'origine, il n'y a aucun problème de la sorte et il peut apprendre un rituel en quelques jours. (sauf s'il y est peu apprécié pour une raison ou une autre)

Une fois accepté, il pourra apprendre le rituel.

La durée d'apprentissage, là encore, varie entre quelques jours et quelques semaines, suivant la puissance potentielle du rituel. (le marshall décide, comme d'habitude) A l'issue de ce délai, l'élève effectue un jet de Faith : Voodoo TN 7. En cas de réussite, il dépense 1 Bounty Point et connaît le rituel au niveau 1.

Par la suite, les rituels montent comme n'importe quelle compétence.

Un personnage peut apprendre un rituel d'un autre voodoosi, mais il faut savoir qu'aucun vrai voodoosi n'acceptera d'enseigner ses connaissances à un parfait inconnu sans en référer à son humfor.

Un rituel ne peut être de niveau supérieur à la compétence Faith : Voodoo.

La liste de rituels utilisée est celle de Hexarcana. En conséquence, le niveau des rituels ne sert plus qu'à déterminer le nombre de dés utilisés lors du lancer d'un rituel. Ceci est compensé par la hausse des TN de ces derniers. Cela permet également de revaloriser la compétence Faith : Voodoo, qui est la plus importante de n'importe quel Voodoosi. Pour les sorts où le niveau de la compétence Conjurin' intervient, il suffit de prendre le niveau du rituel.



Encore une fois, au regard des difficultés des rituels, le voodoosi obtient un bonus de +2 à son jet de rituel s'il conjure dans un shrine et +4 (plus les aides et conseils avisés de ses pairs) s'il lance son rituel dans un Humfor, il doit cependant obtenir l'autorisation de sa mambo ou de son houngan.

Les règles d'édification de shrine ou de Humfor utilisées sont celles d'Hexarcana.

Note : Parlez Haïtien !

Le Vaudou (français), Voodoo (anglais), Vodoun (haïtien)

Un Voodoosi (Fr), Voodooist (An),

Baron Sam'di (Fr), Baron Samedi (An), Bawon

Sanmdi (Ha)

Loas (Fr), Loas (An), Lwas (Ha)

Hounfor (Fr), Humfor (An)

Il est envisageable d'offrir à la création des Hucksters, Voodoosi et Fu fighters un nombre de points d'Hexe, de rituels et de pouvoirs (respectivement) égal au niveau de leur compétence Accademia : Occult, Faith : Voodoo et Faith : Chi (respectivement) que le joueur pourra répartir comme il le voudra afin de leur faciliter un peu la vie et de rétablir l'équilibre avec les bénis ou les shamans qui obtiennent « gratuitement » des miracles et des faveurs.