Sans Cœur
BRÉVIAIRE DU REVENANT
EMPYREAL
MEDIA PRODUCTIONS

Sans Cœur

Bréviaire du revenant

Textes et maquette : Julien Pirou

Couverture : Warmtail, T Studio
Illustrations intérieures : Tithi « grandfailure » Luadthong, T Studio, Warmtail

Motifs, ornements et symboles : Anna Bogatyreva, Christos Georghiou, Ivan Gusev, Pixaroma, REXARD

Relecture : Gérald Mercey
Site internet : ***https://empyreal.pirou.games***

Empyreal Media Productions *et* Sans Cœur *sont des marques déposées.*
Toute diffusion ou reproduction, en tout ou en partie, sous quelque forme que ce soit, sont interdites sans l'autorisation préalable de l'auteur. Tous droits réservés.

ISBN : 978-2-494351-06-6
Dépôt légal : Mai 2024

Version 1.2

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 3
- **Cadre de jeu** 4
- **Thématiques** 4
- **Genre & Ton** 4

LE JEU DE RÔLE 5
- **Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?** 5
- **Être un joueur** 6
- Quand lancer les dés 6
- Une course contre le temps 7
- Modes de jeu 7
- Revenir de l'Abîme 7

RÈGLES 8
- **Caractéristiques des personnages** 8
- **Termes** 9
- **Marcher, courir et sauter** 9
- **Effectuer une Action** 9
- **Degré de Difficulté et Degré de Réussite** 10
- **Réussite Automatique** 11
- **Soutien d'Action** 11
- **Action en Opposition** 12
- **Dés de Fortune et d'Adversité** 12
- Réussites Spectaculaires 13
- Échecs désastreux 13
- Coups du Sort 13

LES CHAMPIONS DE L'ABÎME 14
- **Réincarnation** 14
- De la nature des Sans Cœurs 14
- Apparence 14
- Retour dans l'Abîme 15
- En quête de Rédemption 15
- **De l'Essence spirituelle** 15
- Sources d'Essence 16
- **Utiliser l'Essence** 16
- Usages possibles en combat 16
- Usages impossibles en combat 17

INCANTATIONS 18
- **Les Six Éléments** 18
- Faiblesses élémentaires 19
- **Règles d'Incantation** 19
- Types d'Incantations 19
- Coût d'incantation 19
- Effectuer une incantation 20
- Réussites Majeures et Partielles 20
- Durée d'effet 20
- Prolonger un sort 20
- Lancer un sort sur soi-même ou un allié 20
- Sortilège de masse 20
- Effet des Faiblesses 21
- Contrer une Incantation 21

DOCTRINE DE LA CORRUPTION 22
- Brise-Os 22
- Cécité 22
- Échange Équivalent 23
- Éclaboussure d'Acide 23
- Érosion 23
- Marque du Sacrifice 23
- Masque 24
- Nuée d'insectes 24
- Poison 24
- Putréfaction 25
- Touche de Corruption 25
- Vapeurs Méphitiques 25
- Vermine Grouillante 25

DOCTRINE DU FEU 26
- Brasier 26
- Brûlure 26
- Cautérisation 27
- Dôme de Feu 27
- Feu Follet 27
- Flamboiement 27
- Incinération 28
- Météore 28
- Panache 28
- Partage d'Incandescence 28
- Sang Bouillant 29
- Souffle Ardent 29
- Touche de Feu 29

DOCTRINE DE LA FROIDURE 30
- Animation de Cadavre 30
- Baiser de la Mort 30
- Blizzard 31
- Bruit Fantôme 31
- Brume 31
- Dague de Glace 31
- Givre 32
- Ingromance 32
- Invisibilité 32
- Palais de Glace 33
- Silence de Mort 33
- Souffle Glacial 33
- Touche de Froidure 33

Doctrine de l'Impie 34
Doppelgänger 34
Entrave 34
Forme de Bête 34
Fortune des Faës 35
Fureur de l'Ours 35
Goût du Sang 35
Instinct de Préservation 35
Lien Animal 36
Loup Spectral 36
Œil d'Aigle 37
Régénération 37
Touche d'Impie 37
Vol 37

Doctrine de la Pureté 38
Antipoison 38
Armure Éthérée 38
Barrière Mentale 38
Danse des Lames 39
Guérison 39
Immaculation 39
Purification 40
Restauration 40
Salubrité 40
Soulagement des Tourments 41
Tir Parfait 41
Touche de Pureté 41
Transmutation 41

Doctrine du Sacré 42
Bénédiction des Déesses 42
Clignement 42
Éclat 43
Égide 43
Foudre 43
Lance de Lumière 44
Lumière Aveuglante 44
Musique Céleste 44
Perception Astrale 44
Rune de Protection 45
Sceau 45
Télékinésie 45
Touche de Sacré 45

Fiche de personnage vierge 46
Table des multiples 46

Notes 48

Introduction

« Que ceci soit la pierre où votre épée s'aiguise !
Que la douleur se change en colère ;
N'émoussez pas votre cœur, enragez-le ! »

(***Macbeth***, William Shakespeare.)

Dans une Europe alternative, à la fin d'un Moyen Âge fantasmé, le royaume d'**Éridien** se meurt. Le roi **Trahearn** et sa cour ont pactisé avec des forces démoniaques, abandonnant leurs terres à la corruption en échange de la vie éternelle. Dans les campagnes exsangues et les villages en ruines rôdent désormais des créatures de cauchemar…

Le peuple d'Éridien a besoin de héros, mais les champions d'autrefois sont tous morts depuis bien longtemps… Jusqu'à ce qu'une force mystérieuse ne ramène de l'au-delà une poignée de combattants pour rétablir l'équilibre. Ces êtres, qui ne sont plus ni morts ni vivants, sont appelés des **Sans Cœurs**.

Venus de régions et d'époques différentes, les Sans Cœurs n'ont rien en commun, sinon un trépas survenu dans des circonstances similaires : en tenant tête à l'injustice, à l'oppression ou aux Ténèbres. Dans leurs derniers instants, leur âme courageuse a brillé plus fort que toutes les autres. Même au plus profond de l'Abîme, ce feu vertueux a continué de brûler, réclamant une deuxième chance, une occasion d'obtenir à la fois justice et vengeance.

Cette nuit, leur prière a été entendue…

Dans ***Sans Cœur***, les joueurs incarnent ces héros revenus de l'Abîme, le monde des morts, pour tenter de délivrer Éridien de l'emprise de Trahearn et de sa cour décadente. Mais le chemin sera long et périlleux jusqu'au palais royal, **Caer Siddi** — citadelle noire et terrible devenue une antichambre des **Enfers**, plan ténébreux dont sont originaires les Démons…

Les Sans Cœurs ne connaissent plus ni la faim, ni la soif, ni la fatigue. Là où se trouvait autrefois leur cœur brûle désormais une flamme sans chaleur, un feu surnaturel leur conférant des capacités hors du commun. Tant que flamboie cette **Incandescence**, même une blessure apparemment fatale ne saurait les arrêter bien longtemps…

Pour un Sans Cœur, la Mort n'est donc plus une ennemie. Le Temps, en revanche…

Car si leurs pouvoirs sont immenses, les Sans Cœurs ne peuvent demeurer sur Terre que pour une brève période. En général, leur retour coïncide avec la **Calende Lunaire** : trois jours et trois nuits durant lesquels les trépassés peuvent à nouveau marcher parmi les vivants. Une fois ce délai écoulé, l'âme d'un Sans Cœur est rappelée dans l'Abîme. Son corps est alors consumé par sa propre flamme, ne laissant derrière lui que des cendres…

Cadre de jeu

Sans Cœur prend place en **Éridien**, un royaume insulaire inspiré des îles britanniques telles qu'elles sont dépeintes dans les légendes arthuriennes, à une époque évoquant le Moyen Âge dit « classique » (c'est-à-dire les XI^e^, XII^e^ et XIII^e^ siècles).

Sans Cœur ne se déroule toutefois pas sur la Terre telle que nous la connaissons, mais dans un monde nommé **Asphodèle**. Certains noms, concepts et créatures seront sans doute familiers, mais ce jeu de rôle et son univers n'ont aucune prétention à recréer avec fidélité une période historique complexe. Le Moyen Âge de *Sans Cœur* fournit un cadre, un référentiel et une atmosphère. Il s'agit donc d'un monde médiéval, mais aussi et surtout fantastique.

Thématiques

Sans Cœur est un jeu de rôle sombre et désenchanté, dans lequel des héros tragiques — et déjà morts ! — luttent pour sauver un monde à l'agonie. L'espoir et la lumière se trouvent peut-être au bout du chemin, mais les atteindre sera difficile, et le Temps des joueurs pour y parvenir est compté. Tandis que l'Éridien se meurt, une poignée d'individus égoïstes et sans scrupules condamne la population à une vie misérable pour son seul profit…

Certains feront peut-être le rapprochement avec des problématiques très actuelles. Après tout, l'auteur du jeu habite le monde réel, ici et maintenant, et rien ne naît jamais du vide…

Genre & Ton

Bien qu'il fasse la part belle à l'aventure et au combat contre les forces du Mal, *Sans Cœur* est avant tout un jeu d'horreur gothique — imaginez des châteaux inquiétants se dressant au-dessus de forêts obscures par une nuit d'orage, et vous aurez une idée assez claire de l'ambiance de ce jeu de rôle. Des créatures malfaisantes et dangereuses rôdent dans les campagnes, tandis que des cultes démoniaques pratiquent des rituels impies et des sacrifices sanglants…

Le jeu de rôle

« On peut mettre un vert cadavérique sur le visage d'un homme et produire une horreur ;
on peut faire briller la rare et terrible lune bleue ; ou l'on peut amener les forêts
à pousser un feuillage d'argent et les béliers à porter des toisons d'or,
et mettre un feu flambant dans le ventre du dragon froid. »

(***Faërie***, J.R.R. Tolkien.)

Si vous n'avez jamais pratiqué de jeu de rôle, ou souhaitez simplement vous rafraîchir la mémoire, les pages qui suivent devraient offrir un début de réponse à vos questions.

Comme beaucoup d'autres loisirs, le jeu de rôle s'apprend beaucoup plus rapidement par la pratique que par la théorie. S'il y a des rôlistes dans votre entourage, n'hésitez pas à les mettre à contribution pour faire une partie.

Dans le cas contraire, il existe désormais de nombreuses émissions de jeu de rôle, appelées *actual plays*, qui vous aideront à comprendre le principe. Avec une mise en garde toutefois : les joueurs de certaines de ces émissions étant des comédiens professionnels, ne soyez pas déçus de ne pas retrouver la même qualité d'interprétation autour de votre future table.

Fort heureusement, il n'est pas nécessaire d'être un bon acteur (ou même un acteur tout court) pour pratiquer le jeu de rôle et s'amuser lors d'aventures palpitantes !

Les lecteurs ayant déjà l'expérience du jeu de rôle voudront peut-être sauter les explications ci-dessous et se rendre directement à la section ***Différences avec d'autres jeux de rôle*** **(page 7)**, qui comme son nom l'indique se penche sur les particularités de *Sans Cœur*.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Le jeu de rôle est un type de jeu de société prenant généralement place autour d'une table. Certains joueurs aiment utiliser des plans et des figurines, mais de tels accessoires ne sont pas obligatoires. Une partie de jeu de rôle se déroule en réalité surtout dans l'imagination des joueurs, le système de règles n'étant là que pour fixer les limites de ce qu'ils peuvent accomplir. S'il était possible de faire tout et n'importe quoi sans la moindre difficulté, ce ne serait probablement pas très amusant.

Chaque joueur incarne un personnage, appelé **Personnage-Joueur** ou **PJ**. Ce personnage peut avoir été créé par le joueur ou bien être prédéfini (on parle également de personnage prétiré ou prégénéré). Cet alter ego est défini par une série de caractéristiques listées sur une **feuille de personnage**. Ces caractéristiques détermineront ce que le personnage sait faire, ainsi que ses connaissances et sa personnalité.

Les interactions des PJ avec le reste du monde sont déterminées par les règles. Dans un grand nombre de jeux de rôle, la résolution des actions passe par un lancer de dés, appelé un **jet**. Le résultat du jet détermine si le personnage est parvenu à accomplir son action totalement, partiellement, ou pas du tout. Selon la réussite ou non des PJ durant leurs actions, le déroulement de la partie pourra prendre des tours très différents.

Les joueurs et les personnages participent ensemble à une aventure commune, narrée par un **Meneur de Jeu**, ou **MJ**. Il existe également des jeux de rôle sans Meneur, où la narration est partagée entre les joueurs, mais ce n'est pas le cas de *Sans Cœur*.

Le MJ a pour tâches de décrire les situations auxquelles se retrouvent confrontés les PJ et placer des obstacles sur leur route. Il interprète également les **personnages non joueurs** ou **PNJ** — figurants, alliés et ennemis — que les PJ pourraient rencontrer en chemin.

Le jeu de rôle a ceci de particulier qu'il s'agit d'un loisir sans gagnant ni perdant. Joueurs et Meneur de Jeu ne sont pas opposés : ils travaillent ensemble à la création d'une belle histoire, pleine de moments de bravoure et d'émotion. On « gagne » une partie de jeu de rôle lorsque tout le monde autour de la table a passé un bon moment.

Il existe deux grandes manières de pratiquer le jeu de rôle : sous forme de « **one-shot** » ou partie indépendante, ou sous forme de **campagne**. Dans le premier cas, les joueurs ne se réunissent que pour une seule aventure, dont l'histoire n'appelle pas nécessairement de suite — sauf si les joueurs décident de répéter l'expérience ! Le plus souvent, les parties *one-shot* sont jouées avec des personnages prégénérés.

Dans le cas d'une campagne, l'intrigue est étalée sur plusieurs aventures, avec des arcs narratifs pouvant tenir les joueurs en haleine des semaines, des mois, voire des années. Les joueurs préfèrent généralement créer leurs propres avatars, qui évolueront au fil de leurs pérégrinations. Pour faire un parallèle avec la télévision, une partie *one-shot* serait l'équivalent d'une minisérie au nombre d'épisodes limité, tandis qu'une campagne serait une série au long cours, comptant de multiples saisons.

Les aventures peuvent par ailleurs être des scénarios prêts à jouer (comme ceux contenus dans le présent ouvrage) ou créés de toute pièce par le Meneur de Jeu.

Être un joueur

Si vous avez ce livret entre les mains, c'est que vous êtes, a priori, plutôt joueur que Meneur de Jeu. En tant que joueur, vous devez commencer par vous familiariser avec le système de règles et l'univers du jeu. Vous n'avez pas besoin de tout connaître sur le bout des doigts, mais vous devez en savoir suffisamment pour que la charge ne repose pas intégralement sur votre Meneur de Jeu, qui aura déjà bien assez de choses à gérer en cours de partie !

Une fois que vous avez une bonne compréhension du jeu et de ses mécaniques, il est temps de choisir un personnage prégénéré, ou de créer votre propre alter ego. Familiarisez-vous avec votre feuille de personnage, afin de savoir où trouver les informations importantes. Bien que ce ne soit pas obligatoire, nous vous recommandons de prendre des notes durant l'aventure, afin de garder une trace de l'intrigue d'une partie à l'autre.

Dans le même ordre idée, la « comptabilité » de votre personnage est votre responsabilité : le suivi rigoureux de ses points d'**Incandescence** et d'**Essence**, du contenu de son inventaire, etc. (ces différents termes seront expliqués dans les pages qui suivent.)

Quand lancer les dés

Si vous souhaitez entreprendre une action et que celle-ci a une chance de se solder par un échec, alors c'est le moment de lancer les dés. Il n'est probablement pas nécessaire de lancer un dé pour ouvrir une porte non verrouillée ou monter un escalier, mais escalader un mur ou crocheter une serrure sont des exemples de situations résolues par un **Jet d'Action**.

Dans certains cas, en particulier les interactions avec d'autres personnages, vous pouvez également choisir de surmonter un obstacle par le *roleplay*, c'est-à-dire en jouant la scène comme si vous étiez votre personnage. Si votre interprétation est convaincante, drôle, ou simplement pertinente, le Meneur de Jeu peut choisir de considérer l'action comme automatiquement réussie.

À noter que le *roleplay* doit rester cohérent avec les caractéristiques du personnage. Le joueur n'est pas son personnage, et ce dernier ne possède pas forcément les mêmes talents que son interprète. Un joueur éloquent dont le personnage est décrit comme timide ne devrait pas pouvoir transformer son *alter ego* en orateur d'exception, et vice-versa.

Dans ce genre de cas, le MJ vous demandera un jet de dés pour confirmer la réussite, même si vous êtes persuadé d'avoir été tout à fait convaincant.

Différences avec d'autres jeux de rôle

Sans Cœur se démarque des autres jeux de rôle de plusieurs manières :

- **Les PJ sont immortels.** Lorsque leur réserve d'Incandescence arrive à zéro, ils sont mis temporairement hors de combat, mais reviendront à la vie peu de temps après.
- **Essence et Incandescence sont au cœur du système de jeu.** L'Incandescence ne représente pas uniquement la santé des PJ : lorsqu'ils souhaitent utiliser leurs pouvoirs, ils dépensent également des points d'Incandescence. Quant à la ressource appelée Essence, récupérée notamment en tuant des ennemis et en aidant les habitants d'Éridien, elle peut être utilisée de diverses manières, détaillées **page 16**.
- **Le Temps est compté.** La mort n'est peut-être qu'une contrariété, mais le temps avance inexorablement. Les PJ doivent essayer d'accomplir leurs objectifs dans le temps imparti, car une fois celui-ci écoulé, les Sans Cœurs sont renvoyés dans l'Abîme sans autre forme de procès.

Une course contre le temps

Dans *Sans Cœur,* le passage du temps joue un rôle crucial. Certains événements ou actions peuvent également accélérer cet écoulement : tomber au combat n'est certes pas définitif, mais le Sans Cœur ne se réincarnera pas immédiatement, gâchant un temps précieux…

Modes de jeu

Il est possible de jouer à *Sans Cœur* en mode **Nocturne** ou **Lunaire**.

En Mode Nocturne, les Sans Cœurs ont été invoqués par les habitants d'Éridien à l'occasion d'une nuit de pleine lune. Ils se matérialisent dans le monde des vivants 8 heures en tout.

En Mode Lunaire, les Sans Cœurs reviennent en Éridien durant la **Calende Lunaire**, la fête marquant le déclin du Soleil au profit de la Lune. La Calende représente 3 jours et 3 nuits, soit 72 heures en tout.

Revenir de l'Abîme

Les Sans Cœurs peuvent revenir de l'Abîme à l'occasion d'une autre Calende Lunaire ou nuit de pleine lune. Évidemment, le monde aura évolué en leur absence. Trahearn et sa clique auront sans doute pris des mesures pour se préparer à leur retour. Des alliés de confiance auront peut-être été capturés, ou auront trouvé la mort…

Un Sans Cœur renvoyé dans l'Abîme conserve toutes ses améliorations de Pouvoirs ou de Capacités, mais perd tous ses points d'Essence ainsi que l'équipement obtenu durant ses aventures en Asphodèle ! Lorsqu'il reviendra dans le monde des vivants, il portera à nouveau son équipement de départ, c'est-à-dire celui qui le définissait de son vivant. Au joueur de prendre des mesures afin de retrouver son précieux équipement lors de sa prochaine incarnation… Mais cela n'évitera pas forcément les mauvaises surprises !

RÈGLES

« L'héroïsme ne saurait toujours être asujetti aux calculs d'un esprit rusé.
Un homme renoncera parfois à la logique, pour peu qu'un feu brûle dans son cœur. »

(***La Pierre de sang***, Karl Edward Wagner.)

Sans Cœur utilise un système de jeu appelé **Moteur 3D**, comme « trois dés ». Selon les situations, le joueur sera en effet amené à lancer jusqu'à trois dés simultanément, et le jeu utilise par ailleurs trois types de dés : des dés à 6 faces (D6), à 8 faces (D8) et à 10 faces (D10).

Pour jouer, il est préférable de posséder chaque type de dé en trois exemplaires : l'un d'eux sera le dé de base, un autre sera le dé de fortune, et le dernier sera le dé d'adversité. Si possible, nous recommandons une couleur commune pour les dés de base (par exemple bleu), une autre pour les dés de fortune (par exemple vert), et une troisième pour les dés d'adversité (par exemple rouge).

De manière générale :

- Les **D10** sont utilisés lorsque les personnages des joueurs ou du MJ veulent effectuer une action en utilisant une Capacité.
- Les **D6** sont utilisés lorsque les personnages veulent effectuer une action pour laquelle ils ne possèdent pas de Capacité spécifique.
- Les **D8**, enfin, servent notamment à calculer les dégâts infligés lors des combats et dans certaines situations spécifiques.

Caractéristiques des personnages

Les personnages de *Sans Cœur*, qu'il s'agisse des revenants incarnés par les joueurs ou des figurants, monstres et antagonistes contrôlés par le Meneur de Jeu, sont définis par différentes caractéristiques :

- Les **Attributs** donnent une idée générale des particularités physiques et mentales du personnage. Ils sont au nombre de sept : le **Caractère**, le **Discernement**, la **Fortune**, la **Maîtrise**, la **Prestance**, la **Robustesse**, et la **Vigueur**.
- Les **Capacités** déterminent les tâches pour lesquelles le personnage est particulièrement doué.
- Les **Traits** représentent des idiosyncrasies ou manies liées à la personnalité, au passé ou à l'éducation du personnage : phobie, talent particulier, obsession… Celles-ci peuvent avoir des effets très variés, positifs comme négatifs, mais s'accompagnent très souvent d'un lancer de dés de fortune ou d'adversité lors de situations spécifiques.

De ces caractéristiques principales découlent des **Caractéristiques Secondaires**, comme l'**Incandescence**, la **Carrure**, les **Résistances Physique**, **Magique** et **Mentale**, etc.

Termes

Certaines des caractéristiques de *Sans Cœur* sont définies par plusieurs nombres :

Le **Score** représente la valeur de base de la caractéristique. Il est d'abord défini à la création du personnage en dépensant des Points de Création, puis peut être augmenté à l'aide d'Essence spirituelle (voir **page 16**).

Les **Modificateurs** sont les bonus ou malus affectant la caractéristique. Ceux-ci peuvent découler d'autres caractéristiques ou de l'équipement porté par le personnage.

La **Valeur** est la somme du Score de la caractéristique et des différents Modificateurs. C'est elle qui sera utilisée lors des jets de dés, ou pour calculer les Caractéristiques Secondaires.

Sauf contre-indication, toute mention d'une caractéristique fait référence à la Valeur de celle-ci.

Marcher, courir et sauter

La Valeur de Rapidité indique la distance, **en mètres**, qu'un personnage peut franchir en marchant prudemment durant un tour de combat. En effectuant un sprint, le personnage peut couvrir Rapidité × 2 mètres. Le personnage peut par ailleurs sauter à une distance égale à (Rapidité + Vigueur - Carrure) mètres. Si la Carrure du personnage est supérieure à Rapidité + Vigueur, sa distance de saut par défaut est de 1 m.

Effectuer une Action

Lorsqu'un personnage veut entreprendre une action, son joueur va effectuer un **Jet d'Action**. Il va d'abord vérifier s'il possède une **Capacité** applicable à cette action. Si c'est le cas, **il lance alors un D10 et ajoute la Valeur de la Capacité en question**.

Si le personnage n'a pas de Capacité applicable, **il lancera un D6 et ajoutera la Valeur de l'Attribut lié à la Capacité**.

Certaines actions ne présentant pas de difficulté particulière (ouvrir une porte non verrouillée, monter ou descendre un escalier…) ne nécessitent *a priori* pas de Jet d'Action. On considère qu'elles sont réussies par défaut. Le Meneur de Jeu ne devrait réclamer de jet de dés que si une action peut avoir une chance d'échouer.

Règle d'or

Ceci est probablement LA règle la plus importante de *Sans Cœur* et des jeux utilisant le Moteur 3D : **toute action peut être entreprise, même si le personnage ne possède pas la Capacité liée**. Il utilisera alors simplement D6 + Attribut au lieu de D10 + Capacité.

Exemple : *Ludovic interprète Yuften, autrefois un corsaire venu de la lointaine Serolis. Lancé à la poursuite d'un Démon à travers les ruines d'un village d'Éridien, Yuften tente de prendre un raccourci en sautant par-dessus un muret. L'ancien corsaire possède la Capacité Acrobatie avec une Valeur de 3. Ludovic lance donc un D10 et ajoute 3 au résultat du jet. Il obtient un 7 sur son D10 ; le résultat final de son Jet d'Action est donc de 7 + 3 = 10.*

Hind, quant à elle, incarne l'alchimiste Neste, qui tente naturellement d'emboîter le pas à son compagnon. Malheureusement, Neste ne possède pas la Capacité Acrobatie. L'Attribut associé à cette action est Vigueur ; Hind lance donc un D6 et ajoute la Valeur de Vigueur de Neste, en l'occurrence 2, au résultat. Elle obtient un 3 sur le D6 ; le résultat final de son Jet d'Action est donc de 3 + 2 = 5. Sera-t-il suffisant pour franchir l'obstacle ?

Degré de Difficulté et Degré de Réussite

Le **Degré de Difficulté (DD)** d'une action est déterminé soit par les caractéristiques de la cible (Résistance Physique d'un ennemi par exemple), soit par le Meneur de Jeu. Ce DD est généralement compris entre **6 pour une action « simple » et 18 pour une action « surhumaine »** (mais il peut être encore plus élevé, notamment face à des ennemis non humains).

L'objectif du joueur est généralement d'obtenir le meilleur résultat possible sur son Jet d'Action, mais il existe plusieurs Degrés de Réussite (DR) :

- Si le résultat du Jet d'Action est **supérieur ou égal au DD**, il s'agit d'une **Réussite Standard**. Le personnage accomplit ses objectifs, ni plus ni moins.
- Si le résultat du Jet d'Action est **supérieur ou égal à DD × 1,5**, il s'agit d'une **Réussite Majeure**. Non seulement le personnage accomplit ses objectifs, mais avec des effets positifs additionnels. Ceux-ci peuvent être décidés par le Meneur de Jeu en accord avec la situation, ou bien laissés à la créativité du joueur ayant effectué le Jet d'Action.
- Si le résultat du Jet d'Action est **inférieur au DD, mais supérieur ou égal à la moitié de celui-ci**, il s'agit d'une **Réussite Partielle**. Le personnage accomplit ses objectifs, mais avec des complications imprévues. Celles-ci peuvent être décidées par le Meneur de Jeu en accord avec la situation, ou bien laissées à la créativité des autres joueurs.
- Si le résultat du Jet d'Action est **inférieur à la moitié du DD** (arrondi à l'entier supérieur), il s'agit d'un **Échec**. Le personnage ne parvient pas à accomplir ses objectifs, ni plus ni moins.

Résultat < DD ÷ 2	Résultat < DD	Résultat ≥ DD	Résultat ≥ DD × 1,5
Échec	Réussite Partielle	Réussite Standard	Réussite Majeure

L'utilisation des dés de fortune et des dés d'adversité permet par ailleurs d'obtenir des **Réussites Spectaculaires**, des **Échecs Désastreux** et des **Coups du Sort**, mais nous reviendrons plus en détail sur ces cas particuliers dans le paragraphe dédié à l'utilisation de ces dés, **page 12**.

Règle des Arrondis

Sauf mention contraire, on considère qu'un nombre divisé par deux sera **arrondi à l'entier supérieur** par défaut.

Degrés de Réussite et effets chiffrés

La table ci-dessous peut vous servir de référence pour déterminer la manière dont le Degré de Réussite affecte une action ayant un résultat chiffré, comme les dégâts d'une arme ou la durée d'un sortilège.

Degré de Réussite	Effet
Réussite Spectaculaire	Effet × 2
Réussite Majeure	Effet × 1,5
Réussite Standard	Effet normal
Réussite Partielle	Effet ÷ 2
Échec	Aucun effet
Échec Désastreux	Aucun effet et complications

Exemple : *Le Meneur de Jeu a déterminé que le franchissement du muret était une tâche simple, ce qui correspond à un Degré de Difficulté de 6. Ludovic a obtenu un 10 sur son Jet d'Action : c'est donc une Réussite Majeure, et Yuften parvient à franchir l'obstacle sans problème.*

Avec son résultat de 5, Hind est moins chanceuse. Ce résultat est inférieur à 6, mais reste supérieur à la moitié du DD (6 ÷ 2 = 3), c'est donc une Réussite Partielle. Neste est parvenu à franchir le muret, mais le Meneur de Jeu décide que le personnage est à bout de souffle, et souffrira d'un dé d'adversité sur ses 3 prochaines actions.

Réussite Automatique

Si la Valeur de l'Attribut ou de la Capacité est supérieure ou égale au Degré de Difficulté et que l'action n'est pas sous le coup d'un dé d'adversité, celle-ci est automatiquement une Réussite Standard. Toutefois, le joueur peut décider d'effectuer quand même un Jet d'Action s'il souhaite obtenir un meilleur Degré de Réussite.

Soutien d'Action

Lorsqu'un personnage veut aider un de ses compagnons dans la réalisation d'une tâche, on dit alors qu'il effectue un **Soutien d'Action**. La Valeur de l'Attribut approprié ou celle de la Capacité idoine utilisée par le personnage apportant son soutien vient s'ajouter au résultat du Jet d'Action du personnage qui reçoit son aide. **Un personnage ne peut bénéficier que d'un seul Soutien sur une action donnée**, sauf autorisation expresse du MJ.

Un personnage effectuant un Soutien d'Action ne peut pas effectuer d'autres tâches simultanément : il s'agit d'une action à part entière. En situation de combat, il passera son tour.

Exemple : *Sébastien incarne Iestin le Preux. Iestin aurait pu décider de faire la courte échelle à Neste, un Soutien d'Action. Sa Valeur de 3 à la Capacité Effort serait alors venue s'ajouter au résultat du Jet d'Action de l'alchimiste, ce qui lui aurait permis de franchir le mur avec aisance.*

Action en Opposition

Une Action en Opposition se produit lorsqu'un personnage tente activement d'empêcher un autre d'accomplir une action. Par exemple, un personnage tente d'ouvrir une porte qu'un autre cherche au contraire à maintenir fermée, ou deux personnages entrent dans un duel d'Intimidation…

Selon la situation, le Meneur de Jeu détermine lequel des deux personnages a la position d'**AGRESSEUR** et lequel a la position de **DÉFENSEUR**. Le personnage défenseur effectue son Jet d'Action le premier, avec l'Attribut ou la Capacité appropriés. Le résultat du jet sera le Degré de Difficulté que devra égaler ou dépasser l'agresseur.

Exemple : *Sébastien décide qu'Iestin ne cherchera pas à escalader le mur, et tentera au contraire de contourner l'obstacle. C'est alors qu'une goule, sans doute le corps réanimé d'un des villageois, surgit d'une maison en ruines et tente de l'intercepter. Iestin a la position du défenseur dans ce cas de figure. Il possède la Capacité Esquive, avec une Valeur de 2. Sébastien lance un D10 : il obtient un 7 sur le dé, pour un résultat total de (7 + 2 =) 9. C'est donc le Degré de Difficulté auquel devra se mesurer l'agresseur.*

La goule ne possède pas la Capacité Charge et ne peut donc compter que sur sa Vigueur, dont la Valeur est 2. Elle lance un D6 et obtient 2, pour un total de (2 + 2 =) 4. Le résultat est inférieur à la moitié du DD arrondie à l'entier supérieur (soit 5), c'est donc un Échec ! Iestin parvient à éviter l'importun et continue la traque de sa véritable proie pendant que la goule pousse un râle de frustration.

Dés de Fortune et d'Adversité

L'utilisation des **DÉS DE FORTUNE** (notés ▲) et **DÉS D'ADVERSITÉ** (notés ▼) est au centre du système de jeu de *Sans Cœur*. Leur emploi est déterminé soit par les Traits du personnage, soit par le Meneur de Jeu selon la situation ou en conséquence du résultat d'une précédente action, soit par le joueur lui-même qui pourra choisir de **dépenser un point d'Incandescence pour ajouter un dé de fortune sur sa prochaine Action**.

Les dés de fortune et d'adversité sont du même type que le dé de base utilisé lors de l'action ou du jet. **Un personnage utilisant une Capacité lancera donc un D10 additionnel, alors qu'un personnage agissant via un de ses Attributs lancera un D6**. Un seul dé de fortune et un seul dé d'adversité peuvent s'appliquer à une action donnée. Le joueur ne lancera donc jamais plus de trois dés en tout.

La Valeur de la Capacité ou de l'Attribut est toujours ajoutée à la toute fin du calcul.

- Si le personnage bénéficie d'un dé de fortune sur une action donnée, le résultat de ce dé viendra **s'ajouter au résultat du dé de base**.
- Si le personnage souffre d'un dé d'adversité sur une action donnée, le résultat de ce dé viendra **se soustraire au résultat du dé de base**. Le résultat de cette opération ne pourra toutefois **pas être inférieur à 0**.

Il est tout à fait possible qu'un personnage se retrouve simultanément sous l'effet à la fois d'un dé de fortune et d'un dé d'adversité, par exemple si le premier est lié à la situation et le second à un Trait. Dans ce cas le joueur devra ajouter le résultat du dé de fortune puis soustraire celui du dé d'adversité.

Exemple : *Alors que Yuften dégaine son arme pour affronter le Démon, Neste décide de lancer un sort d'**Armure Éthérée** sur son compagnon. Le Degré de Difficulté de l'action est la Résistance Magique de Yuften, soit 6. Mais l'alchimiste est toujours essoufflée et sous l'effet d'un dé d'adversité.*

Neste possède une Valeur de 3 en Pouvoir. Pour effectuer son Incantation, Hind lance donc 2D10 (son dé de base, et son dé d'adversité) et obtient 4 sur le premier et 6 sur le second. Le résultat des deux dés s'annule (4 - 6 = 0), et seule la Valeur de Pouvoir est prise en compte, soit 3. Ce nombre est égal à la moitié du DD : c'est donc une Réussite Partielle. Neste parvient à lancer son Incantation, mais l'efficacité du sort en est réduite de moitié. Au lieu de doubler la Résistance Physique de Yuften pendant 2 tours (soit la Durée théorique du sort : Pouvoir ÷ 2), l'Armure Éthérée ne durera qu'un seul tour. Mais face à un Démon, c'est toujours ça de pris…

Réussites Spectaculaires

Si un dé de fortune obtient le résultat maximum (un 6 sur un D6, un 8 sur un D8, ou un 10 sur un D10), et que le total du Jet d'Action se solde par **une Réussite Standard ou une Réussite Majeure**, alors le joueur obtient à la place une **Réussite Spectaculaire**. Les effets exacts sont déterminés par le Meneur de Jeu ou laissés à la créativité de la table, mais sont forcément positifs, et peuvent potentiellement affecter l'ensemble des personnages.

Idées de Réussites Spectaculaires : l'ennemi reçoit un coup fatal, une attaque inflige le double de dégâts, les membres du groupe sont inspirés par l'action de leur camarade et bénéficieront de dés de fortune sur leurs prochaines actions, les monstres terrifiés décident de battre en retraite…

Échecs Désastreux

Si un dé d'adversité obtient le résultat maximum (un 6 sur un D6, un 8 sur un D8, ou un 10 sur un D10), et que le total du Jet d'Action se solde par **une Réussite Partielle ou un Échec**, alors le joueur obtient à la place un **Échec Désastreux**. Les effets exacts sont déterminés par le Meneur de Jeu ou laissés à la créativité de la table, mais sont forcément négatifs, et peuvent potentiellement affecter l'ensemble des personnages. À noter qu'un Échec Désastreux ne devrait jamais causer la mort d'un Personnage-Joueur : il s'agit de créer des complications mémorables, pas de punir le joueur pour son manque de chance aux dés.

Idées d'Échecs Désastreux : l'arme du personnage se brise, les monstres redoublent de férocité et bénéficieront de dés de fortune sur leurs prochaines actions, le personnage rate sa cible et blesse un de ses alliés, le personnage trébuche et subit une Blessure…

Coups du Sort

Si le joueur lançait à la fois un dé de fortune et un dé d'adversité, et que **les deux dés obtiennent le résultat maximum**, le Degré de Réussite est déterminé normalement selon le résultat obtenu sur le dé de base, mais l'action est accompagnée par un **Coup du Sort**. Les Coups du Sort sont des événements imprévus, jamais totalement positifs ou négatifs, qui viennent complètement chambouler la situation présente. Les effets exacts sont déterminés par le Meneur de Jeu ou laissés à la créativité de la table, avec un seul mot d'ordre : ils doivent être mémorables.

Idées de Coups du Sort : le sortilège de boule de feu échappe à tout contrôle et déclenche un incendie, une colonne porteuse se brise et le bâtiment commence à s'effondrer, le chef ennemi se révèle soudain avoir un lien de parenté avec l'un des héros, une nouvelle faction se joint à la bataille et attaque sans distinction alliés comme ennemis…

Les Champions de l'Abîme

De nombreux contes et légendes évoquent l'existence des Sans Cœurs. Pendant quelques jours ou quelques heures, ces revenants sont capables de quitter l'Abîme où errent les âmes n'ayant pas encore trouvé le chemin de l'Élysée. Les Sans Cœurs ne sont pas des **Tourmentés**, comme peuvent l'être les spectres et autres goules. On dit que leur retour en Asphodèle n'est pas une malédiction, mais une grâce accordée par les Dieux.

Réincarnation

Le retour d'un Sans Cœur parmi les vivants ne peut se produire qu'en deux occasions très précises : à la faveur d'une **nuit de pleine lune**, ou lors de la **Calende Lunaire** qui annonce le déclin d'Hypérion et la venue de l'hiver. Durant ces périodes, la frontière entre l'Abîme et l'Asphodèle se fait plus mince. Les prières des mortels, si elles sont sincères, peuvent alors atteindre l'au-delà et guider les Sans Cœurs hors de l'Abîme…

Lorsqu'un Sans Cœur fait son retour parmi les vivants, il n'y a ni explosion de lumière ni éclair surnaturel (contrairement, d'ailleurs, à ce que prétendent certains des mythes précités). Un mortel qui se trouverait à proximité ressentirait juste une brève vague de chaleur, et le Sans Cœur qui n'était pas là l'instant d'avant se tiendrait soudain devant lui.

Les Sans Cœurs se réincarnent généralement en des lieux bénis par les Dieux. En Éridien, il s'agit souvent de temples ou de sanctuaires dédiés au culte de la Triade divine. Les Démons et leurs âmes damnées cherchent à détruire ou souiller ces lieux sacrés afin d'empêcher des Sans Cœurs de s'y manifester, mais certains sites échappent toujours à leurs profanations.

De la nature des Sans Cœurs

Durant leur bref retour en Asphodèle, les Sans Cœurs paraissent aussi vivants et tangibles que n'importe quel mortel. Ils peuvent même passer pour des humains ordinaires. Quelques indices permettent toutefois de déceler leur véritable nature.

Le premier de ces indices est généralement subtil : les Sans Cœurs dégagent une aura plus intense, intimidante même, que les mystiques et les magiciens auront tôt fait de reconnaître. C'est l'effet de l'Incandescence qui brûle en eux, un ichor divin qui se substitue au sang qui court dans les veines des mortels. Si un Sans Cœur est blessé, il saigne, mais ce sang s'évapore en quelques minutes.

Cette Incandescence trouve sa source dans un brasier sans chaleur situé là où se trouvait autrefois leur cœur. C'est là le deuxième indice trahissant la nature d'un Sans Cœur : celui-ci n'a pas de pouls.

Enfin, les Sans Cœurs n'ont pas besoin d'air et ne respirent donc pas, sinon par pur réflexe hérité d'années de pratique de leur vivant. Ils finissent généralement par oublier de respirer, un détail qui fera sans doute tiquer les observateurs vigilants.

Apparence

Les esprits tourmentés qui hantent certains lieux sont généralement figés dans l'instant de leur trépas, et même leur forme éthérée témoigne des blessures subies de leur vivant. Au contraire, les Sans Cœurs apparaissent en pleine santé, sans stigmates liés aux circonstances de leur décès, alors même que nombre d'entre eux ont connu une mort violente.

Il faut bien comprendre que les Sans Cœurs ne sont pas de simples fantômes, mais des esprits forts, qui n'ont pas laissé la mort les définir. Ils ont donc gardé un degré de contrôle sur la manière dont il se réincarnent au sortir de l'Abîme. Leur apparence reflète l'image qu'ils avaient d'eux-mêmes. Si un Sans Cœur reste reconnaissable, il est toujours un peu différent de ce à quoi il ressemblait de son vivant : un peu plus beau, grand, viril… Les Sans Cœurs se présentent donc comme une version idéalisée des individus qu'ils étaient.

C'est d'ailleurs la raison pour laquelle une Sans Cœur qui se définissait comme appartenant au genre féminin reviendra de l'Abîme sous les traits d'une femme. C'est en effet ainsi qu'elle s'était toujours perçue, quel qu'ait pu être son genre de naissance. N'en déplaise à certains philosophes, pour un Sans Cœur le corps n'est qu'un outil de l'esprit.

De la même manière, un Sans Cœur portera les vêtements, les armes et les armures qu'il favorisait de son vivant. Cela ne signifie pas qu'il ne pourra pas les remplacer au cours de son séjour parmi les mortels, mais il ne pourra emporter son nouvel équipement avec lui dans l'Abîme. Lors de sa prochaine réincarnation, il reprendra la même apparence, ce qui inclut son équipement d'origine. Quelques jours passés en Asphodèle ne sont pas suffisants pour changer durablement une image de soi forgée au cours de toute une vie… à moins d'utiliser l'Essence pour lier un objet à son âme de manière permanente, comme décrit **page 17**.

Retour dans l'Abîme

Un Sans Cœur n'est présent en Asphodèle que pour un temps limité. Une fois ce délai écoulé, l'âme d'un Sans Cœur est rappelée dans l'Abîme. Son corps est alors consumé par sa propre flamme, ne laissant derrière lui que des cendres… et les objets auxquels son âme n'était pas liée.

En quête de Rédemption

Tant qu'un esprit se trouve dans l'Abîme, il peut être rappelé en Asphodèle ; sous la forme d'un Tourmenté (par exemple si cet esprit est invoqué et contraint par un ingromancien) ou d'un Sans Cœur, si ce retour est facilité par les Dieux.

Lorsqu'elle n'est pas réincarnée en Asphodèle, l'âme d'un Sans Cœur erre donc dans l'Abîme. Quelque chose l'empêche d'atteindre l'Élysée : une tâche laissée inachevée, un regret, une mauvaise action… Comme le dit le dicton populaire, « le Sans Cœur n'est pas sans reproches ». Ce fardeau l'affecte de manière très concrète, sous la forme d'une **Faiblesse** (voir **page 19**). Ce sentiment de repentir empêche le Sans Cœur de trouver le repos éternel, mais n'est pas la raison pour laquelle ce revenant est rappelé parmi les vivants (cela ferait de lui un Tourmenté). Le Sans Cœur ne cherche pas son propre salut, mais répond à la prière d'autrui. Un Sans Cœur s'incarne donc avec la volonté de servir les nécessiteux et de leur apporter son concours.

Toutefois, les voies des Dieux sont fort mystérieuses. Répondre à une prière en apparence sans rapport donnera parfois à un Sans Cœur l'occasion de racheter ses fautes ou de terminer ce qu'il avait laissé en suspens. Un Sans Cœur qui trouverait la **rédemption** serait libéré de sa Faiblesse, avec toutefois une conséquence directe : ce séjour parmi les vivants serait son dernier. En effet, les portes de l'Élysée lui seraient désormais ouvertes, et son âme n'aurait plus de raison de demeurer dans l'Abîme. Une fois passé en Élysée, un défunt goûte un repos bien mérité et n'est plus en mesure d'entendre les suppliques venues de l'Asphodèle, et *a fortiori* d'y répondre…

De l'Essence spirituelle

Au cours de ses aventures en Asphodèle, un Sans Cœur collectera un fluide mystique que les alchimistes nomment Quintessence, Essence spirituelle ou simplement **Essence**.

Les sages pensent que l'Essence est un résidu formé à partir des émotions ressenties par les mortels, et notamment les plus intenses comme la terreur ou l'extase. C'est l'une des raisons pour lesquelles les humains font des proies de choix pour les Démons ou les Faës (ou même les Dieux…) : les entités surnaturelles raffolent de ce délicieux fluide qu'elles ne peuvent générer d'elles-mêmes.

L'Essence est une des composantes essentielles de l'Alchimie, et donc une ressource prisée des magiciens et harioles en tous genres qui ont appris à le conserver dans des récipients. Les Sans Cœurs n'ont pas besoin de telles fioles et bouteilles : l'Essence s'accroche à eux et les imprègne comme l'eau de pluie imprègne le tissu.

Toutefois, cette Essence brute se disperse lorsqu'un Sans Cœur est envoyé dans les Limbes ou retourne dans l'Abîme. Mieux vaut donc l'utiliser sans tarder.

Sources d'Essence

Il existe trois sources principales d'Essence pour les Sans Cœurs :

- **Éliminer des entités surnaturelles (Damnés, Démons, Faës ou Tourmentés).** En général, l'Essence qu'avait engrangée cette créature (indiquée par la valeur **Gain d'Essence** sur la fiche de la créature) est divisée de manière équitable entre tous les Sans Cœurs ayant participé au combat.
- **Apporter de l'aide aux mortels.** L'Essence ainsi générée est répartie équitablement parmi tous les Sans Cœurs.
- **Consommer le contenu d'une fiole d'Essence** préparée par un mage ou un alchimiste. Seul le Sans Cœur ayant bu le contenu de la bouteille en bénéficie.

Utiliser l'Essence

L'Essence collectée par un Sans Cœur peut lui servir de multiples manières.

Usages possibles en combat

Utiliser l'Essence des façons décrites ci-dessous nécessite d'effectuer un **Geste**.

Usage	Effet	Coût en Essence
Alimenter un objet magique	Permet d'activer l'effet d'un objet magique (***Règles & Univers***, page 164).	Selon l'objet
Raviver la flamme	Le Sans Cœur récupère jusqu'à 8 points d'Incandescence.	Points d'Incandescence restaurés
Ouvrir un portail spirituel	Le Sans Cœur utilise l'Essence pour créer un portail vers un hexagone déjà visité (***Règles & Univers,*** page 181). Ce passage ne reste ouvert que durant une minute (ou un tour de combat). Tant qu'il est ouvert, n'importe quelle entité se trouvant à portée peut le traverser en effectuant un mouvement. Le voyage vers la destination est instantané.	Distance (nombre d'hexagones traversés) × 8
Substituer un composant alchimique	L'Essence peut être utilisée en lieu et place d'un ingrédient ou réactif lors d'un jet d'Alchimie (***Règles & Univers,*** page 195).	6

Usages impossibles en combat

Les formes les plus subtiles d'utilisation de l'Essence requièrent un environnement calme et serein, et ne peuvent donc pas être entreprises en plein combat ou au milieu de créatures hostiles.

Lorsqu'un Sans Cœur utilise l'Essence pour améliorer ses caractéristiques, l'effet est permanent et sera donc conservé lors de ses réincarnations futures.

Usage	Effet	Coût en Essence
Acquérir ou supprimer un Trait	Le Sans Cœur utilise l'Essence pour acquérir un nouveau Trait positif ou au contraire supprimer un de ses Traits négatifs.	Coût du Trait × 10
Améliorer une Capacité	L'Essence est utilisée pour améliorer de manière permanente une Capacité. La Valeur de la Capacité est augmentée de 1. Une Capacité ne peut excéder une Valeur de 12.	Valeur actuelle de la Capacité + 5
Apprendre une nouvelle Capacité	Le Sans Cœur obtient une Capacité avec une Valeur de 1. Si le Sans Cœur a atteint le maximum de Capacités (8), la nouvelle Capacité remplace une de ses Capacités actuelles. Après coup, il regagne une quantité d'Essence égale à Valeur de la Capacité remplacée × 2.	15
Apprendre une nouvelle Incantation	Le Sans Cœur apprend une nouvelle Incantation à partir d'un Grimoire (voir **page 171**). Si le Sans Cœur a atteint le maximum d'Incantations (7), le nouveau Pouvoir remplace une de ses Incantations actuelles. Après coup, il regagne une quantité d'Essence égale au Coût de l'Incantation remplacée.	Coût du Pouvoir appris.
Augmenter son Pouvoir	La Valeur de Pouvoir du Sans Cœur est augmentée de 1.	Valeur actuelle de Pouvoir + 10
Lier un objet	Le Sans Cœur utilise l'Essence pour lier de manière permanente un objet à sa forme spirituelle. Il conservera donc cet objet lors de toutes ses futures réincarnations. L'objet doit être **Équipé**. Le Sans Cœur peut remplacer un objet lié par un nouvel objet, mais ne récupère aucun point d'Essence en rompant le précédent lien.	Coût de l'objet à lier ÷ 10
Régénérer un membre perdu	Le Sans Cœur utilise l'Essence collectée pour restaurer un membre perdu suite à une double Blessure.	16
Renforcer l'Incandescence	Le Sans Cœur augmente son maximum d'Incandescence de 1. L'Incandescence d'un Sans Cœur ne peut excéder 40.	10
Restaurer un sanctuaire	Le Sans Cœur utilise son Essence pour restaurer un temple ou un sanctuaire profané par les Démons, qui pourra donc servir de site pour sa prochaine réincarnation. Plusieurs Sans Cœurs doivent généralement combiner leur Essence pour y parvenir.	50
Soigner une Blessure	Le Sans Cœur utilise l'Essence collectée pour soigner une de ses propres Blessures.	8
Transférer l'Essence	Le personnage fait don de son Essence à un autre Sans Cœur ou à une entité surnaturelle.	Points d'Essence transférés

Incantations

« La lame d'un glaive qui fracasse les os
Et le sang qui jaillit des lèvres d'un sorcier
Étouffent la formule à demi prononcée
Qui s'élève pourtant du brasier de l'enfer ! »

(***La quête de la pierre-étoile***, C.L. Moore et Henry Kuttner.)

La magie, parfois appelée le Grand Art ou simplement l'Art, est le nom donné à la manipulation des énergies mystiques qui balayent le cosmos afin d'affecter et transformer la réalité. Ceux qui maîtrisent ce pouvoir puisent à la fois dans les forces primordiales de la Lumière et des Ténèbres au travers des six Éléments : la **Corruption**, le **Feu**, la **Froidure**, l'**Impie**, la **Pureté** et le **Sacré**.

Toutes les créatures sont capables d'utiliser la magie, mais tandis qu'il s'agit d'une aptitude innée, instinctive, chez les êtres dits « surnaturels » (Dieux, Démons, Faës…), elle nécessite un long apprentissage pour les simples mortels. Avant d'apprendre les secrets de l'Art auprès des Faës, les humains voyaient dans la magie l'expression de miracles divins (ou démoniaques), mais n'imaginaient pas que ce pouvoir puisse être à leur portée.

Les philosophes sont parvenus à une explication à cette absence d'affinité naturelle des humains pour la magie. Le plan d'Asphodèle se situe à un point d'équilibre cosmique parfait entre l'influence d'Hypérion et celle du Chaos. Il en résulte que les êtres nés en Asphodèle — humains comme animaux — ne peuvent utiliser la magie qu'en s'affranchissant de cet équilibre. C'est la raison pour laquelle la magie pratiquée par les humains fut longtemps considérée comme une hérésie, un produit du seul Chaos. C'est aussi pourquoi les mortels n'ont généralement pas de Faiblesse particulière à l'un ou l'autre Élément, du moins à la naissance.

Une fois passées dans l'Abîme, les âmes des morts sont libérées des limites imposées par la situation de l'Asphodèle. De fait, tous les Sans Cœurs sont capables d'utiliser la magie, même s'ils n'avaient jamais été initiés à l'Art de leur vivant.

Les Six Éléments

Après des siècles de débats, les philosophes de la cité d'Aurus sont désormais formels : l'univers tel que nous le connaissons est le fruit d'une opposition fondamentale entre la **Lumière** générée par l'astre divin Hypérion rayonnant à travers l'Éther, et les **Ténèbres** dévorantes engendrées par le Chaos niché au cœur de l'Érèbe.

Mais ces forces cosmiques sont si puissantes et primordiales qu'elles ne peuvent être maniées directement, que ce soit par les Dieux, les Démons ou les mortels. Ces derniers en manipulent donc des aspects que les sages nomment **Éléments**. On en dénombre six, ou plus précisément trois couples, qui sont à la base de toute magie : le **Sacré** et la **Pureté** sont liés à la Lumière, tandis que l'**Impie** et la **Corruption** sont liés aux Ténèbres. Enfin, le **Feu** et la **Froidure**, sont plus ambigus. À l'image des humains d'Asphodèle, ils portent en eux les germes de ces deux extrêmes, sans pleinement appartenir à l'un ou à l'autre. Le Feu est source de chaleur et de réconfort, mais aussi de passion et de destruction. Quant à la Froidure, elle apporte à la fois la quiétude et la mort.

Chaque Élément est décrit plus en détail à partir de la **page 22**.

Faiblesses élémentaires

Les êtres surnaturels (y compris les Sans Cœurs) sont vulnérables à un de ces éléments. Cette **Faiblesse** est liée à leur nature profonde. Dans le cas d'un Sans Cœur, cette vulnérabilité reflète le plus souvent les causes de son errance dans l'Abîme : c'est la conséquence d'un acte commis de son vivant, qui tourmente son âme et l'empêche d'atteindre l'Élysée.

- **Un Sans Cœur vulnérable à la Corruption** a probablement brisé un serment ou trahi ses valeurs, en général par appât du gain (matériel ou spirituel).
- **Un Sans Cœur vulnérable au Feu** a probablement laissé ses passions le contrôler, jusqu'à commettre un acte répréhensible, par exemple blesser ou tuer quelqu'un sous le coup de la colère.
- **Un Sans Cœur vulnérable à la Froidure** s'est probablement montré inflexible, se réfugiant derrière les lois et les règlements pour justifier son manque d'empathie envers une personne dans le besoin.
- **Un Sans Cœur vulnérable à l'Impie** était probablement un criminel, méprisant la société, ses traditions et ses lois, et considérant ses compatriotes comme de simples proies.
- **Un Sans Cœur vulnérable à la Pureté** était probablement un individu imbu de lui-même, persuadé de sa supériorité physique et intellectuelle sur ses semblables et aveugle à ses propres défauts.
- **Un Sans Cœur vulnérable au Sacré** était probablement un fanatique, ou au contraire un hypocrite utilisant sa foi et ses croyances comme une excuse pour maltraiter autrui.

Règles d'Incantation

L'Art de la magie est d'abord un art de l'**Incantation**. Une Incantation est une formule permettant au magicien de canaliser un des six Éléments mystiques afin d'obtenir l'effet désiré. Certains magiciens ont besoin d'exprimer ce mantra à voix haute, sous forme de paroles ou de chants – c'est le cas de la plupart des mages humains. Ce besoin de vocalisation est la raison pour laquelle les sages font référence à ces sortilèges sous le nom d'Incantations, même si les créatures surnaturelles se contentent quant à elle de visualiser l'effet désiré en esprit et n'ont pas forcément besoin de l'exprimer de manière orale.

Types d'Incantations

Il existe trois grands types d'Incantations :

- Celles qui manipulent la réalité physique et dont le Degré de Difficulté est donc la **Résistance Physique** de la cible. Ces Incantations n'ont aucun effet sur les entités spectrales.
- Celles qui manipulent son esprit et ont donc pour DD la **Résistance Mentale**.
- Celles qui relèvent de la pure énergie mystique et se mesurent donc à la **Résistance Magique**.

Pour chaque Incantation listée ci-après, le Degré de Difficulté à utiliser sera précisé.

Tous les Sans Cœurs sont également capables d'utiliser instinctivement une Incantation un peu spéciale : l'**Invocation de Fortune**. Celle-ci ne requiert aucun Jet, mais ne peut s'utiliser que sous forme de Geste, en début de tour. **Ce sortilège permet à un Sans Cœur de dépenser un Point d'Incandescence pour bénéficier d'un dé de fortune sur son Action durant ce tour.**

Coût d'Incantation

Chaque Incantation a un Coût représentant le nombre de Points d'Incandescence qu'un Sans Cœur devra dépenser pour lancer ce sort. Les autres lanceurs de sort n'ont pas besoin de dépenser de points pour utiliser leurs Incantations.

Effectuer une Incantation

Pour lancer une Incantation, un Sans Cœur doit connaître le sortilège en question et posséder suffisamment de points d'Incandescence. Le personnage effectue un **Jet d'Incantation** (1D10 + Pouvoir) contre un **Degré de Difficulté correspondant à la Résistance** de la cible. Que l'incantation soit réussie ou non, les points d'Incandescence sont dépensés. Sauf indication contraire, l'incantateur doit avoir la cible du sort dans son champ de vision.

Les êtres surnaturels comme les Démons, Faës ou Tourmentés peuvent utiliser une Incantation gratuitement en début de tour sous la forme d'un **Geste**, ou bien en tant qu'**Action** principale. Les mortels ne peuvent quant à eux effectuer une Incantation qu'en tant qu'Action. Seuls les Sans Cœurs et les entités possédant le Trait **Sorcier** (***Règles & Univers***, page 210) peuvent utiliser deux Incantations dans le même tour (Geste ***et*** Action).

Pour plus de détails sur la distinction entre Geste et Action, voir ***Gestes*** (***Règles & Univers***, page 144).

Réussites Majeures et Partielles

En cas de Réussite Majeure lors du Jet d'Incantation, on considère par défaut que la durée du sort ou l'effet (dégâts, bonus…) est augmenté de moitié. Le Meneur de Jeu ou le joueur ayant obtenu la Réussite Majeure ont toutefois la possibilité de proposer un autre effet positif s'ils le désirent.

En cas de Réussite Partielle, on considère par défaut que la durée du sort ou l'effet (dégâts, bonus…) est réduit de moitié. Le Meneur de Jeu ou les autres joueurs ont toutefois la possibilité de proposer un autre effet négatif s'ils le désirent.

Durée d'effet

La plupart des Incantations ont une durée limitée. Sauf indication contraire, celle-ci est exprimée en **minutes** (soit autant de **tours** en situation de combat). Dans le cas d'une Incantation affectant plusieurs cibles à la fois, cette durée d'effet peut être différente pour chaque cible selon leurs Résistances respectives.

Prolonger un sort

Les sortilèges ayant une durée limitée peuvent être renouvelés **pour la même durée** en ne payant que la moitié (arrondie à l'entier supérieur) du coût en Points d'Incandescence. Cette prolongation ne requiert pas de nouveau Jet d'Incantation, mais nécessite que la cible soit toujours dans le champ de vision de l'incantateur. Seuls les Sans Cœurs peuvent prolonger un sort de cette manière.

Lancer un sort sur soi-même ou un allié

Certaines Incantations sont destinées à être lancées soit sur le magicien lui-même ou l'un de ses alliés. Dans un cas comme dans l'autre, l'incantateur bénéficie automatiquement d'un **dé de fortune sur son Jet d'Incantation**.

À noter que sauf mention contraire, les sorts causant des dégâts de zone ne font pas de discrimination et affectent donc alliés comme ennemis.

Sortilège de masse

Les sortilèges affectant une cible unique peuvent être lancés sur plusieurs cibles simultanément. Pour chaque cible supplémentaire, l'incantateur devra dépenser la moitié (arrondie à l'entier supérieur) du coût en Points d'Incandescence. Le nombre maximum de cibles ne peut excéder la Valeur de Pouvoir de l'incantateur. Seuls les Sans Cœurs peuvent assigner un même sort à plusieurs cibles.

Effet des Faiblesses

Lorsqu'un personnage est pris pour cible par une Incantation (ou une attaque) utilisant un des Éléments contre lesquels il est vulnérable, un des effets suivants se produit :

Dans le cas d'une Incantation visant à nuire à la cible :

- Un **Échec Désastreux** devient un simple Échec (la faiblesse de la cible passe avant l'adversité de l'incantateur).
- Un **Échec** demeure un Échec.
- Une **Réussite Partielle** devient une Réussite Standard.
- Une **Réussite Standard** devient une Réussite Majeure.
- Une **Réussite Majeure** demeure une Réussite Majeure (sauf en cas d'obtention du résultat maximum sur un dé de fortune, selon les règles habituelles).

Dans le cas d'une Incantation visant à aider la cible :

- Une **Réussite Spectaculaire** demeure une Réussite Spectaculaire (la fortune de l'incantateur passe avant la faiblesse de la cible).
- Une **Réussite Majeure** devient une Réussite Standard.
- Une **Réussite Standard** devient une Réussite Partielle.
- Une **Réussite Partielle** devient un Échec.
- Un **Échec** demeure un Échec (sauf en cas d'obtention du résultat maximum sur un dé d'adversité, selon les règles habituelles).

Contrer une Incantation

Un personnage peut utiliser son propre pouvoir pour tenter de contrer une Incantation ennemie. Il s'agit d'un Geste, c'est-à-dire une action gratuite qui ne peut être effectuée qu'une fois par tour. Un personnage ne peut tenter de contrer **que les sorts dont il a conscience, et dont l'effet n'est pas instantané.**

Le personnage réalise un Jet d'Incantation avec en Degré de Difficulté le résultat du Jet d'Incantation de l'ennemi.

- S'il obtient une **Réussite Partielle**, l'Incantation est contrée mais le personnage dépense une quantité de Points d'Incandescence égale à la moitié du Coût du sortilège.
- S'il obtient une **Réussite Standard**, l'Incantation est contrée.
- S'il obtient une **Réussite Majeure**, l'Incantation est contrée et le personnage gagne une quantité de Points d'Incandescence égale à la moitié du Coût du sortilège – il a tout simplement absorbé la magie utilisée contre lui !

Doctrine de la Corruption

La Corruption représente le déclin de toute chose, qu'il soit physique ou moral. C'est l'érosion des roches et le pourrissement des chairs, le désamour et l'oubli, le parjure et la compromission. C'est l'admission, en somme, que rien dans la vie ne peut durer, car rien ne résiste à la marche inexorable du temps. Pour ceux qui embrassent la Corruption, l'existence ne trouve sa valeur que dans l'instant présent, peu importent les conséquences.

Brise-Os

- **Cible :** Unique
- **Coût : 6**
- **Dégâts :** 1d8 + 2
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Effet instantané

Cette Incantation une pression intense à l'intérieur même du corps de la cible, afin de lui causer une fracture (ou équivalent). Le magicien peut choisir de cibler les bras, les jambes, le thorax ou même la tête de la victime. En cas de Réussite Standard ou supérieure, la cible subit les dégâts indiqués ci-dessus ainsi qu'une Blessure (***Règles & Univers***, page 146). En cas de Réussite Partielle, la cible reçoit la moitié des dégâts, mais pas de Blessure. Le sort n'a aucun effet contre les cibles de type **Spectral**.

Le résultat du **Jet d'Incantation** est doublé si ce sort est utilisé contre un **Mortambule**.

Cécité

- **Cible :** Unique
- **Coût : 2**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir x 2

L'incantateur corrompt la vue de sa cible, lui infligeant temporairement l'état **aveuglé**. La cible doit se trouver dans son champ de vision. Le sort n'affecte que la vision, et pas l'odorat ni l'ouïe.

Échange Équivalent

- **Cible :** Unique
- **Coût :** 8
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

Cette Incantation permet de changer temporairement une des Faiblesses de la cible, la remplaçant par son opposé : la Pureté par la Corruption, le Sacré par l'Impie, le Feu par la Froidure (ou vice-versa).

Éclaboussure d'Acide

- **Cible :** Unique
- **Coût : 5**
- **Dégâts :** 1d8 + 2
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique (être vivant), Durabilité (objet ou matériau)
- **Durée :** Effet instantané

L'incantateur transforme sa propre Incandescence en acide hautement corrosif. L'éclaboussure d'acide attaque les chairs, mais aussi les matériaux : en cas de Réussite Standard lors de son utilisation contre un ennemi, cette Incantation **ENDOMMAGE** également le bouclier ou l'armure de la cible.

Ce sort peut aussi être utilisé contre un obstacle (une porte ou une serrure par exemple). Cela suffit rarement à détruire la cible (à moins d'obtenir une Réussite Majeure ou Spectaculaire), mais permet généralement d'**ENDOMMAGER** l'objet en question, réduisant sa Durabilité de moitié. Pour plus d'information, voir ***Endommager et briser les obstacles*** (***Règles & Univers,*** page 191).

Érosion

- **Cible :** Zone
- **Coût : 6**
- **Degré de Difficulté :** Durabilité
- **Durée :** Pouvoir

Cette Incantation épargne les chairs, mais peut rendre friable un matériau auparavant solide. L'effet est temporaire et affecte sans distinction les minéraux (pierres, briques) et métaux (à l'exception du fer de lune) dans un rayon de 1 mètre autour d'un point déterminé par l'incantateur. Le résultat obtenu lors du Jet d'Incantation est alors comparé à la Durabilité des objets situés dans la zone d'effet. Les objets contre lesquels le jet a obtenu une Réussite au moins Partielle sont **ENDOMMAGÉS**.

Marque du Sacrifice

- **Coût : 8**
- **Cible :** Unique
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** Pouvoir

L'incantateur place une malédiction sur la cible, attirant sur elle la malchance. La cible subit un dé d'adversité sur ses actions pendant Pouvoir minutes ou tours. La cible subit également une Faiblesse à la Pureté durant ce laps de temps.

Masque

- **Cible :** Unique
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Pouvoir x 2

L'incantateur transforme temporairement sa cible, lui donnant l'apparence d'un autre personnage ou créature d'une taille équivalente. Le sortilège n'affecte que l'aspect du personnage, qui conserve donc ses caractéristiques de jeu.

Le magicien doit parfaitement connaître les traits de la personne dont il souhaite ainsi transférer l'apparence, ou l'avoir dans son champ de vision. Dans le cas contraire (un Masque créé d'après un dessin ou une description par exemple), le Degré de Difficulté de l'Incantation est doublé.

Masque fonctionne sur le même principe que la Capacité Déguisement : le résultat obtenu sur le Jet d'Incantation devient le Degré de Difficulté du **Jet d'Opposition (Observation)** pour voir au-delà du Masque.

Nuée d'insectes

- **Cible :** Unique
- **Coût : 2**
- **Dégâts :** 1d8
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

L'incantateur invoque une nuée bourdonnante d'insectes et les envoie contre sa cible. Celle-ci subit 1d8 points de dégâts dus aux morsures et piqûres infligées par les créatures, et souffre d'un dé d'adversité sur tous ses Jets d'Actions pendant toute la durée du sort. Le cas échéant, ce sort peut également déclencher un accès de Phobie (voir le **Trait** correspondant : ***Règles & Univers***, page 97).

Poison

- **Cible :** Unique
- **Coût : 6**
- **Dégâts :** 1d8 par tour
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

L'incantateur empoisonne le sang de la cible. Celle-ci subit 1d8 dégâts par tour pendant toute la durée d'effet du sortilège. Sur une Réussite Majeure, la cible subit également un dé d'adversité sur ses actions. Cette Incantation n'a aucun effet sur les **Tourmentés**.

Putréfaction

- **Cible :** Unique
- **Coût : 8**
- **Dégâts :** 1D8 par tour
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

L'incantateur provoque le pourrissement des chairs de la cible. Cette gangrène lui inflige 1D8 dégâts par tour, et réduit son Seuil de Blessure de moitié.

Touche de Corruption

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

Durant toute la durée d'effet de l'Incantation, les armes de l'incantateur infligent des dégâts de type Corruption. La Touche de Corruption remplace temporairement toute autre affinité élémentaire.

Vapeurs Méphitiques

- **Cible :** Zone
- **Coût : 9**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir × 2

L'incantateur provoque la diffusion d'effluves toxiques à l'odeur soufrée dans un rayon de 3 mètres autour du point choisi par le magicien. Tous les êtres vivants se trouvant dans la zone contre qui le Jet d'Incantation a obtenu au moins une Réussite Partielle sont pris de vertiges et de nausées, rendant tout déplacement ou action impossible pendant la durée du sortilège. En termes de jeu, ils sont donc **paralysés**.

Même une fois le sortilège terminé, il faut aux victimes un nombre de minutes égal à 10 - Robustesse pour complètement se remettre. Pendant ce laps de temps, elles souffrent d'un dé d'adversité sur l'ensemble de leurs Jets d'Actions.

Vermine Grouillante

- **Cible :** Zone
- **Coût : 3**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Pouvoir

L'incantateur choisit un point situé dans son champ de vision et fait surgir de terre une masse grouillante d'insectes, de rongeurs et autres petites bêtes rampantes. Toutes les entités non **Spectrales** situées dans un rayon de 10 m autour du centre de l'Incantation subissent 1D8 points de dégâts dus aux morsures et griffures infligées par les créatures et souffrent d'un dé d'adversité sur tous leurs Jets d'Actions pendant toute la durée du sort. Le cas échéant, ce sort peut également déclencher un accès de Phobie (voir le **Trait** correspondant : ***Règles & Univers***, page 97).

DOCTRINE DU FEU

De tous les Éléments, le Feu est le plus « simple » à comprendre et à expliquer, du moins en apparence. Il est le crépitement dans l'âtre qui réchauffe la chaumière et l'incendie qui dévaste la forêt. Il est l'étincelle de vie qui anime les êtres mortels et la passion dévorante, le désir, la rage et la violence. Il est à la fois le pouvoir dans tout ce qu'il a de fascinant et d'attirant, et la difficulté à contrôler ce pouvoir, voire à ne pas se laisser dominer par lui.

BRASIER

- **Cible :** Zone
- **Coût : 6**
- **Dégâts :** 1D8 + 2
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Effet instantané

L'incantateur provoque une explosion de flammes autour d'un point se trouvant dans son champ de vision. Tous les êtres vivants se trouvant dans un rayon de 2 mètres autour du centre de l'explosion et contre qui le Jet d'Incantation a obtenu au moins une Réussite Partielle subissent des dégâts. Le feu se propage également à tous les matériaux et surfaces inflammables se trouvant dans la zone d'effet. Pour plus d'informations, voir ***Embrasement des obstacles et objets*** (***Règles & Univers***, page 191).

BRÛLURE

- **Cible :** Unique
- **Coût : 3**
- **Dégâts :** 1D8 + 1
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Effet instantané

Un trait enflammé fend l'air et vient exploser au contact de la cible. Bien qu'il ne soit pas particulièrement puissant, ce sort est souvent perçu comme étant l'équivalent magique d'un camouflet. Si elle a subi des dégâts, la cible de ce sort doit donc effectuer un Jet de Caractère avec en Degré de Difficulté la quantité de dégâts infligés. En cas d'Échec ou même de Réussite Partielle (à la discrétion du MJ), elle sera très remontée contre l'incantateur…

Cautérisation

- **Cible :** Unique
- **Coût : 5**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Effet instantané

L'incantateur canalise son Incandescence pour refermer une plaie ou ressouder un os, lui permettant de soigner une Blessure.

Dôme de Feu

- **Cible :** Zone autour de l'incantateur
- **Coût : 5**
- **Dégâts :** 1D8 + 2
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir x 2

Des flammes jaillissent du sol et forment un dôme autour de l'incantateur, sur un rayon de 2 mètres. Notez le résultat obtenu lors du Jet d'Incantation : ce nombre sera comparé à la Résistance Magique de toute créature cherchant à entrer dans le dôme afin de déterminer le Degré de Réussite de l'Incantation contre cet intrus, et les dégâts infligés. Le dôme n'arrête pas les projectiles et sortilèges ennemis.

Si l'incantateur quitte le dôme, celui-ci se dissipe instantanément.

Feu Follet

- **Cible :** Zone autour de l'incantateur
- **Coût : 2**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir (heures)

Une flamme brillante se met à danser autour de l'incantateur, éclairant son environnement dans un rayon de 10 mètres. Cet esprit élémentaire ne dégage pas de chaleur et n'inflige aucun dégât.

Flamboiement

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 6**
- **Dégâts :** 1D8 + 2
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Effet instantané

L'incantateur canalise son Incandescence de manière littérale et se transforme momentanément en véritable torche humaine. Toutes les cibles au contact contre qui le Jet d'Incantation a obtenu au moins une Réussite Partielle subissent des dégâts.

L'incantateur peut décider de dépenser jusqu'à Pouvoir points d'Incandescence supplémentaires lors du lancement du sort. Chaque point additionnel vient s'ajouter aux dégâts infligés (avant application des effets du Degré de Réussite).

Incinération

- **Cible :** Unique
- **Coût : 8**
- **Dégâts :** 1D8 + 6
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Effet instantané

L'incantateur provoque la combustion spontanée de la cible, infligeant de lourds dégâts et (sur une Réussite Majeure) **ENDOMMAGEANT** son armure.

Météore

- **Cible :** Zone
- **Coût : 12**
- **Dégâts :** 1D8 + 6
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Effet instantané

Cette Incantation particulièrement destructrice projette un orbe enflammé de 1 mètre de diamètre sur une trajectoire déterminée par l'incantateur. L'orbe avance de manière inexorable, causant des dégâts à toutes les cibles se trouvant sur sa route et contre qui le Jet d'Incantation a obtenu au moins une Réussite Partielle. Après avoir parcouru POUVOIR × 2 MÈTRES, ou rencontré une cible contre laquelle le Jet d'Incantation s'est soldé par un Échec, l'orbe explose et provoque un brasier aux effets similaires à ceux de l'Incantation éponyme.

Panache

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 6**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** POUVOIR

L'incantateur canalise son Incandescence pour décupler ses forces, et bénéficie d'un dé de fortune sur ses actions pendant POUVOIR minutes ou tours. Il subit néanmoins une Faiblesse à la FROIDURE durant ce laps de temps.

Partage d'Incandescence

- **Cible :** Unique
- **Coût : 3**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Effet instantané

L'incantateur transfère jusqu'à 8 points de sa propre Incandescence vers la cible. Cette Incantation peut être utilisée pour régénérer l'Incandescence d'un autre Sans Cœur ou les Points de Vie d'une entité surnaturelle, mais n'a pas d'effet sur les créatures mortelles ordinaires.

Sang Bouillant

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 4**
- **Dégâts :** 1D8 + 4
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Pouvoir

Pendant toute la durée d'effet de l'Incantation, tous les adversaires infligeant des dégâts à l'incantateur au corps-à-corps, et contre qui le Jet d'Incantation a obtenu au moins une Réussite Partielle, sont éclaboussés par un ichor similaire à de l'huile bouillante.

Souffle Ardent

- **Cible :** Zone située devant l'incantateur
- **Coût : 4**
- **Dégâts :** 1D8 + 2
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Effet instantané

L'incantateur prend une grande inspiration et canalise son Incandescence sous la forme d'une bouffée de flammes affectant toutes les cibles se trouvant en face de lui sur une largeur de 1 mètre et jusqu'à 1 mètre de distance.

Touche de Feu

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

Durant toute la durée d'effet de l'Incantation, les armes de l'incantateur infligent des dégâts de type Feu. La Touche de Feu remplace temporairement toute autre affinité élémentaire.

Doctrine de la Froidure

La notion de Froidure ne requiert pas de longue explication : c'est le gel, la rigidité et la mort. Sur le plan symbolique, c'est aussi l'Ordre poussé à son paroxysme. À l'image des fractales d'un flocon de neige, la Froidure est une représentation purement mathématique de l'univers : une réalité figée dans une perfection cristalline, privée de vie et de toute possibilité d'évolution.

Animation de Cadavre

- **Cible :** Unique
- **Coût : 10**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale du mort
- **Durée :** Pouvoir (heures)

Cette Incantation est un exemple typique de l'art occulte appelé **Ingromance**, ou nécromancie. Il consiste à relever le corps d'un trépassé afin d'en faire un serviteur docile. Ce sortilège ne fonctionne toutefois que sur les dépouilles des mortels (humains ou animaux).

Le **Tourmenté** obtenu dépend de la « fraîcheur » du cadavre que l'incantateur cherche à relever. Si la mort remonte à moins d'une semaine, le corps se relèvera en tant que **Goule**. Si la mort est plus ancienne, le résultat sera un **Mortambule**. Un humain ressuscité possède l'équipement présent sur sa dépouille, tandis qu'un animal aura ses armes naturelles (crocs, griffes) ainsi que certains Traits (un cheval mort-vivant possède toujours le Trait **Monture** par exemple).

Baiser de la Mort

- **Cible :** Unique
- **Coût : 12**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Effet instantané

Cette Incantation glace le sang dans les veines de la cible et arrête son cœur. Sur une Réussite Standard, la cible perd instantanément l'intégralité de ses Points de Vie ou d'Incandescence. Sur une Réussite Partielle, la cible subit une quantité de dégâts égale à la moitié de son total de Points de Vie ou d'Incandescence.

Blizzard

- **Cible :** Zone
- **Coût : 6**
- **Dégâts :** 1D8 + 2
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Effet instantané

L'incantateur provoque une tempête glaciaire autour d'un point se trouvant dans son champ de vision. Tous les êtres vivants se trouvant dans un rayon de 2 mètres autour de l'œil du cyclone et contre qui le Jet d'Incantation a obtenu au moins une Réussite Partielle subissent des dégâts. Sur une Réussite Majeure, la cible est saisie par le gel et **PARALYSÉE**.

Bruit Fantôme

- **Cible :** Unique
- **Coût : 2**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** Effet instantané

L'incantateur affecte l'ouïe de la cible et parvient à la convaincre qu'elle a entendu un bruit suspect : choc sourd, cavalcade, tintement de grelots, voix inintelligible, etc. La source du Bruit Fantôme est un point situé dans le champ de vision du magicien, et doit se trouver dans un rayon de 20 mètres autour de la cible.

Brume

- **Cible :** Zone
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** POUVOIR x 2

Une brume glaciale apparaît dans un rayon de 50 mètres autour d'un point se trouvant dans le champ de vision de l'incantateur, nuisant à la visibilité de chaque créature ou individu contre qui le Jet de Sorcellerie a obtenu au moins une Réussite Partielle. À noter que le sort n'affecte que la vision, et pas l'odorat ni l'ouïe. Tant que l'Incantation fait effet, les créatures et individus affectés sont incapables de voir au-delà de 1 mètre. Jusqu'à un nombre de mètres égal à sa Valeur de DISCERNEMENT, la victime parvient néanmoins à distinguer des silhouettes et percevoir les mouvements.

Dague de Glace

- **Cible :** Unique
- **Coût : 6**
- **Dégâts :** 1D8 + 3
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Effet instantané

Une lame de glace se matérialise dans l'air et est propulsée en direction de la cible. Sur une Réussite Majeure, la cible est saisie par le gel et **IMMOBILISÉE**.

Givre

- **Cible :** Zone
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** 10 + 1 par degré au-dessus de 20° (température ambiante)
- **Durée :** Pouvoir × 10

La température chute de manière drastique dans un rayon de 2 mètres autour d'un point choisi par l'incantateur. Les surfaces humides se couvrent de givre et deviennent glissantes, une couche de glace se forme à la surface de l'eau, et les êtres vivants, mortels ou surnaturels, sont transis de froid. Ces derniers subissent un dé d'adversité à l'ensemble de leurs actions dans la zone d'effet de l'Incantation.

Une entité souhaitant se déplacer sur une surface gelée doit d'abord réussir un **Jet de Maîtrise** contre un DD de 8. En cas de Réussite Partielle, elle parvient à se déplacer comme si sa Valeur de Rapidité était réduite de moitié. En cas d'Échec, l'entité est **renversée**.

Ingromance

- **Cible :** Unique
- **Coût : 6**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale de l'esprit contacté
- **Durée :** Pouvoir × 3

Cette Incantation permet à son utilisateur de s'entretenir avec l'esprit d'un mort, à condition que son âme soit toujours en train d'errer dans l'Abîme (les âmes déjà passées en Élysée sont hors de portée). L'incantateur doit connaître le nom de l'esprit qu'il cherche à contacter.

Cette Incantation peut être utilisée de plusieurs manières :

Si l'ingromancien a accès à un ou plusieurs objets ayant appartenu à la cible en plus de son nom, le Jet d'Incantation se déroule normalement.

Si l'ingromancien ne possède que le nom de la cible, son Jet d'Incantation subit un dé d'adversité.

Si l'ingromancien a accès à la dépouille de la cible, son Jet d'Incantation bénéficie d'un dé de fortune.

L'esprit du défunt se manifeste en présence de l'ingromancien pendant une durée égale à Pouvoir × 3 minutes avant d'être rappelé dans l'Abîme. Il ne sera toutefois pas forcément disposé à aider ou renseigner son invocateur. Il faudra alors négocier.

Invisibilité

- **Cible :** Unique
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** Pouvoir × 2

La cible de cette Incantation devient invisible aux yeux de chaque créature ou individu contre qui le Jet de Sorcellerie a obtenu au moins une Réussite Partielle. À noter que le sort n'affecte que la vue, pas l'odorat ni l'ouïe.

Le sortilège d'Invisibilité peut être lancé sur tout un groupe, sur le même principe que les autres sorts de masse. Pour rendre un groupe de quatre personnages invisible, l'incantateur devra donc dépenser 10 points d'Incandescence.

Palais de Glace

- **Cible :** Zone autour de l'incantateur
- **Coût : 5**
- **Dégâts :** 1D8 + 2
- **Degré de Difficulté :** 10 + 1 par degré au-dessus de 20° (température ambiante)
- **Durée :** Pouvoir × 2

Une muraille de glace haute de 2 mètres jaillit du sol autour de l'incantateur, formant un hexagone sur un rayon de 2 mètres. Nul ne peut pénétrer à l'intérieur à moins d'ouvrir une brèche dans l'une des six sections de l'enceinte, d'escalader la paroi (avec un dé d'adversité en raison de son caractère glissant), ou de voler par-dessus les murs. Notez le résultat obtenu lors du Jet d'Incantation : ce nombre correspond à la Durabilité de chacune des sections, ainsi que la difficulté des éventuels Jets d'Escalade.

Si l'incantateur touche l'une des parois de l'hexagone, celui-ci se fissure et tombe en morceaux.

Silence de Mort

- **Cible :** Zone
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** Pouvoir × 2

L'incantateur impose un silence total, sépulcral, dans un rayon de 20 mètres autour d'un point se trouvant dans son champ de vision. Chaque créature ou individu contre qui le Jet de Sorcellerie a obtenu au moins une Réussite Partielle ne parvient plus à entendre les sons émis à l'intérieur de la zone d'effet de l'Incantation.

Souffle Glacial

- **Cible :** Zone située devant l'incantateur
- **Coût : 5**
- **Dégâts :** 1D8 + 2
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Effet instantané

L'incantateur prend une grande inspiration et canalise son Incandescence sous la forme d'une bouffée d'air glacé affectant toutes les cibles se trouvant en face de lui sur une largeur de 1 mètre et jusqu'à 1 mètre de distance. Sur une Réussite Majeure, la cible est saisie par le gel et **immobilisée**.

Touche de Froidure

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

Durant toute la durée d'effet de l'Incantation, les armes de l'incantateur infligent des dégâts de type Froidure. La Touche de Froidure remplace temporairement toute autre affinité élémentaire.

Doctrine de l'Impie

Le terme « Impie » est souvent associé aux Démons, mais il faut le comprendre dans son sens originel : « non pieux », c'est à dire qui ne croit en rien. L'Impie représente le rejet des codes régissant la vie en communauté. C'est le retour à l'état de nature, où seule compte la loi du plus fort. L'Impie est lié à l'animalité, à la bestialité.

Doppelgänger

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 10**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir

L'incantateur se scinde en deux individus parfaitement identiques, mais partageant la même jauge d'Incandescence. Les deux personnages sont contrôlés par le même joueur et peuvent agir de manière indépendante. Lorsque la durée de l'Incantation est écoulée, le double est consumé par les flammes avec l'équipement dont il disposait à sa création, laissant derrière lui tout objet ramassé au cours de sa courte existence.

Entrave

- **Cible :** Unique
- **Coût : 6**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Pouvoir x 2

L'incantateur fait surgir du sol ou des boiseries des branches noueuses et des racines qui viennent s'enrouler autour des jambes et bras de la cible, la **paralysant** totalement.

Forme de Bête

- **Cible :** Unique
- **Coût : 7**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir

L'incantateur ou une cible située dans son champ de vision change sa forme physique et prend celle d'un **ANIMAL** choisi par l'incantateur. Les Traits, Caractéristiques et Capacités du personnage prenant une Forme de Bête sont remplacés par ceux de la créature en question, mais il conserve néanmoins son Incandescence (ou ses Points de Vie) d'origine ainsi que ses Résistances.

L'équipement porté par le personnage dans sa forme humanoïde disparaît pendant toute la durée du sortilège, et ne se rematérialise que lorsqu'il reprend sa forme originelle.

Fortune des Faës

- **Cible :** Unique
- **Coût : 8**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** Pouvoir

L'incantateur prend le contrôle du destin d'un autre personnage, et lui permet de bénéficier d'un dé de fortune sur ses actions pendant Pouvoir minutes ou tours. La cible subit néanmoins une Faiblesse au Sacré durant ce laps de temps. Cette Incantation ne peut être utilisée sur soi-même.

Fureur de l'Ours

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 6**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Pouvoir

Tant que l'Incantation fait effet, les dégâts infligés par l'incantateur en combat rapproché sont augmentés de moitié. Il bénéficie également d'un dé de fortune sur ses **Jets d'Intimidation**.

Goût du Sang

- **Cible :** Unique
- **Coût : 6**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

La cible de l'Incantation développe temporairement des capacités vampiriques. Pendant toute la durée du sortilège, la moitié des dégâts infligés en combat rapproché est convertie en points d'Incandescence.

Instinct de Préservation

- **Cible :** Unique
- **Coût : 2**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

Tant que l'Incantation fait effet, le bonus d'Esquive de la cible est doublé. Si la cible ne possède par la Capacité Esquive, cette Incantation lui permet de bénéficier des mêmes effets que si elle possédait une Valeur de 2 dans cette Capacité.

Lien Animal

- **Cible :** Unique
- **Coût : 5**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** Pouvoir (heures)

L'incantateur crée un lien avec une créature de type **Animal**. Cette créature est considérée comme **Domestiquée** pendant toute la durée d'effet de l'Incantation.

Contrairement à la Capacité Domestication, ce sort peut être utilisé même sur des animaux possédant le Trait **Indomptable**. Le **Jet d'Incantation** subit toutefois un dé d'adversité.

Loup Spectral

- **Cible :** Unique
- **Coût : 10**
- **Degré de Difficulté :** 12
- **Durée :** Pouvoir x 2

L'incantateur invoque un loup spectral pour se battre à ses côtés. L'esprit possède les mêmes caractéristiques qu'un loup ordinaire (***Règles & Univers,*** page 241), mais possède naturellement (ou surnaturellement…) le Trait **Spectral**. Le loup spectral est contrôlé par le joueur de son incantateur.

Un personnage peut invoquer autant de loups spectraux que le permet son Incandescence, mais chacun d'entre eux doit faire l'objet d'un **Jet d'Incantation** séparé.

Œil d'Aigle

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 1**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir x 2

L'incantateur affûte ses sens et bénéficie d'un dé de fortune sur ses **Jets d'Observation**.

Régénération

- **Cible :** Unique
- **Coût : 8**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Effet instantané

Cette Incantation puise dans la force vitale du sol et des plantes pour faire repousser les membres coupés et restaurer les organes endommagés de la cible. La Régénération est le seul moyen de restaurer rapidement un membre perdu suite à une double Blessure (***Règles & Univers***, page 146).

La Régénération est très efficace si elle est utilisée rapidement : pour chaque jour suivant la perte du membre ou de l'organe que l'on cherche à restaurer, le DD est augmenté de 1. Elle peut également permettre de ressusciter un humain ou un animal mort de manière violente, à condition d'être utilisée dans les 24 heures qui suivent le décès. Elle ne peut malheureusement rien contre les effets de l'âge ou de la maladie.

Touche d'Impie

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

Durant toute la durée d'effet de l'Incantation, les armes de l'incantateur infligent des dégâts de type Impie. La Touche d'Impie remplace temporairement toute autre affinité élémentaire.

Vol

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 5**
- **Durée :** Pouvoir

Une paire d'ailes incandescentes jaillit du dos de l'incantateur, qui gagne donc le Trait **Volant** (***Règles & Univers***, page 211).

Doctrine de la Pureté

La Pureté est la quête ultime des alchimistes, le *magnum opus*. Sur le plan matériel, la Pureté est l'état d'une chose ayant atteint sa manifestation ultime : le fer le plus tranchant, l'argent le plus brillant, l'eau la plus claire. Pour un être vivant, c'est un éveil spirituel, une symbiose parfaite avec l'univers. Beaucoup cherchent la Pureté, mais peu l'ont trouvée. On dit souvent que ceux qui prétendent la posséder en sont en réalité très éloignés…

Antipoison

- **Cible :** Unique
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Nocivité du poison
- **Durée :** Effet instantané

L'incantateur tente d'éliminer le poison inoculé à une cible. En cas de Réussite Standard ou supérieure, le poison est immédiatement dissous. Une Réussite Partielle réduira l'effet du poison de moitié.

Armure Éthérée

- **Cible :** Unique
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

La Résistance Physique de la cible est doublée.

Barrière Mentale

- **Cible :** Unique
- **Coût : 3**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

La Résistance Mentale de la cible est doublée.

Danse des Lames

- **Cible :** Zone autour de l'incantateur
- **Coût : 6**
- **Dégâts :** 1D8 + 2
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique des cibles
- **Durée :** Prochaine attaque uniquement

Après avoir effectué au moins une attaque de Combat Rapproché, l'incantateur entre dans une transe virevoltante, infligeant 1D8 + 2 dégâts de type Pureté à toutes les cibles (alliés ou ennemis) se trouvant dans un rayon de 1 mètre autour de lui.

Note : Si le personnage possède le Trait **Ambidextre** et effectue deux attaques dans le tour, la Danse des Lames se déclenche après sa deuxième attaque, tel un bouquet final.

Guérison

- **Cible :** Unique
- **Coût : 3**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Effet instantané

Une Réussite Standard lors du **Jet d'Incantation** permet à la cible de récupérer 8 Points de Vie ou d'Incandescence.

Immaculation

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 6**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** Pouvoir

L'incantateur devient l'incarnation même de la Pureté, affectant toutes les entités l'ayant dans leur champ de vision.

Ses alliés ne peuvent subir aucun dé d'adversité tant que le sort fait effet (les personnages possédant une Faiblesse à la Pureté ne sont toutefois pas affectés).

Ses ennemis ne peuvent quant à eux plus bénéficier de dés de fortune. S'ils souffrent d'une Faiblesse envers la Pureté, ils souffrent par-dessus le marché d'un dé d'adversité sur les actions dirigées contre l'incantateur.

Purification

- **Cible :** Unique
- **Coût : 3**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique de la cible ou durée de la maladie
- **Durée :** Effet instantané

Cette Incantation a plusieurs usages : une Réussite Standard lors du **Jet d'Incantation** permet de soigner une Blessure de la cible, ou d'annuler les effets du sort Putréfaction (au choix). En cas de Réussite Partielle, l'effet ne sera actif qu'au prochain tour.

Purification peut également être utilisée pour soigner une maladie : le Degré de Difficulté est alors la **durée effective** de la maladie (Virulence de la maladie - Robustesse du malade. En cas de Réussite Partielle, la maladie n'est que ralentie.

Restauration

- **Cible :** Unique (objet)
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Durabilité
- **Durée :** Effet instantané

Une Réussite Standard lors du **Jet d'Incantation** permet de réparer un objet **endommagé**. En cas de Réussite Partielle, l'effet ne sera actif qu'au prochain tour.

Salubrité

- **Cible :** Unique (objet ou environnement)
- **Coût : 5**
- **Degré de Difficulté :** Nocivité du poison ou Virulence de la maladie
- **Durée :** Effet instantané

Cette Incantation permet d'éliminer toute trace de poison ou de maladie dans la nourriture, dans l'eau ou dans les sols. Il lui suffit de toucher la cible du bout du doigt. Sur une Réussite Partielle, poison et maladie ne sont pas totalement éliminés, mais la nocivité de l'un et la virulence de l'autre sont réduites de moitié. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures déjà empoisonnées ou malades : son usage est strictement préventif.

Soulagement des Tourments

- **Cible :** Unique
- **Coût : 8**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** Pouvoir (heures)

Cette Incantation n'affecte que les créatures de type **Tourmenté**. Elle permet à la cible de trouver un peu de paix : elle ne sera plus hostile pendant toute la durée du sort. Une Réussite Majeure ou Spectaculaire peut même libérer le Tourmenté une fois pour toutes, lui permettant de passer paisiblement dans l'au-delà (à la discrétion du Meneur de Jeu).

Tir Parfait

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Physique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

Tant que l'Incantation fait effet, la Réussite des attaques à distance de l'incantateur est augmentée d'un Degré. Un Échec devient une Réussite Partielle, une Réussite Partielle devient une Réussite Standard, une Réussite Standard devient une Réussite Majeure.

Note : Tir Parfait ne permet pas de transformer une Réussite Majeure en Réussite Spectaculaire, cette dernière restant strictement liée aux dés de fortune.

Touche de Pureté

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

Durant toute la durée d'effet de l'Incantation, les armes de l'incantateur infligent des dégâts de type Pureté. La Touche de Pureté remplace temporairement toute autre affinité élémentaire.

Transmutation

- **Cible :** Unique (objet)
- **Coût : 12**
- **Degré de Difficulté :** Durabilité x 2
- **Durée :** Permanent

Cette Incantation permet de modifier l'enchantement affectant une pièce d'équipement, remplaçant l'enchantement actuel par un autre choisi par l'incantateur. En cas de Réussite Partielle, l'enchantement est modifié, mais l'objet est **endommagé**. La transmutation ne fonctionne pas sur les objets légendaires (***Règles & Univers,*** page 173).

Doctrine du Sacré

Le Sacré est, tout simplement, la part de divin présente en Asphodèle, l'éclat de la Lumière d'Hypérion. C'est le sentiment de béatitude et de grâce qui saisit le cœur des humains lorsqu'ils prennent conscience du miracle de leur propre existence. C'est l'instinct qui pousse à faire le bien autour de soi et à protéger le monde des forces qui le menacent.

Bénédiction des Déesses

- **Cible :** Zone autour de l'incantateur
- **Coût : 12**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

Les Faiblesses de tous les alliés se trouvant dans un rayon de 5 mètres autour de l'incantateur au moment du **Jet d'Incantation** sont annulées.

Clignement

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 6**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Effet instantané

Cette Incantation est une forme de téléportation à courte portée. Son utilisateur devient pure énergie avant de se rematérialiser quelques mètres plus loin. Le point d'arrivée doit être dans le champ de vision de l'incantateur, et situé à moins de 10 mètres.

Il est possible d'utiliser cette Incantation pour transporter plusieurs personnages simultanément : les « passagers » doivent être en contact avec l'incantateur. En dehors de cette particularité, les règles habituelles des Incantations de masse s'appliquent.

Éclat

- **Cible :** Unique
- **Coût : 3**
- **Dégâts :** 1D8 +1
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Effet instantané

Un projectile étincelant frappe la cible. Sur une Réussite Majeure, la cible subit des effets similaires à ceux de **Lumière Aveuglante** (voir ci-contre).

Égide

- **Cible :** Unique
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Voir description.

La cible doit posséder un bouclier et être en mesure de s'en servir pour se protéger ou protéger autrui. Sur une Réussite Standard, le bouclier est nimbé d'une lumière dorée, lui permettant d'absorber jusqu'à 6 points de dégâts infligés à la personne qu'il protège.

Foudre

- **Cible :** Unique
- **Coût : 8**
- **Dégâts :** 1D8 + 4
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Effet instantané

L'incantateur invoque la colère divine qui vient frapper la cible de plein fouet.

Lance de Lumière

- **Cible :** Unique
- **Coût : 6**
- **Dégâts :** 1D8 + 3
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Effet instantané

Une lance brillante comme un rayon d'Hypérion fend l'air et vient empaler la cible. Sur une Réussite Majeure, la cible subit des effets similaires à ceux de **Lumière Aveuglante** (voir ci-dessous).

Lumière Aveuglante

- **Cible :** Unique
- **Coût : 2**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir

Fermer les yeux ne permet pas d'échapper à l'éclat de cette Incantation, capable de percer ses cibles jusqu'au tréfonds de leurs âmes. La Lumière Aveuglante affecte toutes les entités se trouvant en face de l'incantateur sur une largeur de 1 mètre et jusqu'à 1 mètre de distance. Sur une Réussite au moins Partielle, les cibles sont **aveuglées**.

Musique Céleste

- **Cible :** Zone
- **Coût : 3**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** Pouvoir x 2

Cette Incantation affecte toutes les entités situées dans un rayon de 20 m autour d'un point se trouvant dans le champ de vision de l'incantateur. Chaque cible contre qui le **Jet d'Incantation** a obtenu au moins une Réussite Partielle est alors persuadée d'entendre une étrange mélodie aussi belle qu'obsédante, sans parvenir à en déterminer avec précision la source. Cette mélopée apaise les alliés de l'incantateur (les libérant temporairement de toute Faiblesse à l'Impie) et pousse ses ennemis au désespoir (leur infligeant une Faiblesse au Sacré).

Perception Astrale

- **Cible :** Zone autour de l'incantateur
- **Coût : 6**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Effet instantané.

L'incantateur se projette en dehors de son propre corps, lui permettant d'établir une cartographie précise de son environnement sur un rayon d'environ 200 m. Il détecte également la présence d'êtres vivants (humains et animaux) : bien qu'il ne puisse déterminer leur nature avec précision, il en retire une idée générale de leur taille et de leur poids. Les **Tourmentés** lui apparaissent clairement, leur présence formant une souillure astrale très nette. Au contraire, les **Démons** et **Faës** sont capables de dissimuler leur présence et ne sont donc pas détectés.

Rune de Protection

- **Cible :** Unique
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

La Résistance Magique de la cible est doublée.

Sceau

- **Cible :** Unique
- **Coût : 6**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Mentale
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

Tant que le Sceau est en place, la cible ne peut plus utiliser d'Incantations.

Télékinésie

- **Cible :** Unique
- **Coût : 8**
- **Degré de Difficulté :** Carrure ou Durabilité
- **Durée :** Pouvoir

Cette Incantation permet au magicien de déplacer un objet ou une créature à distance. La cible doit se trouver dans son champ de vision, et peut être déplacée sur une distance égale à Pouvoir mètres. L'incantateur ne peut pas soulever de charge dont la Carrure excède Pouvoir × 5.

En cas d'utilisation sur des cibles non consentantes, le DD est augmenté de 2 points en raison de la propension de celles-ci à se débattre…

Touche de Sacré

- **Cible :** Incantateur
- **Coût : 4**
- **Degré de Difficulté :** Résistance Magique
- **Durée :** Pouvoir ÷ 2

Durant toute la durée d'effet de l'Incantation, les armes de l'incantateur infligent des dégâts de type Sacré. La Touche de Sacré remplace temporairement toute autre affinité élémentaire.

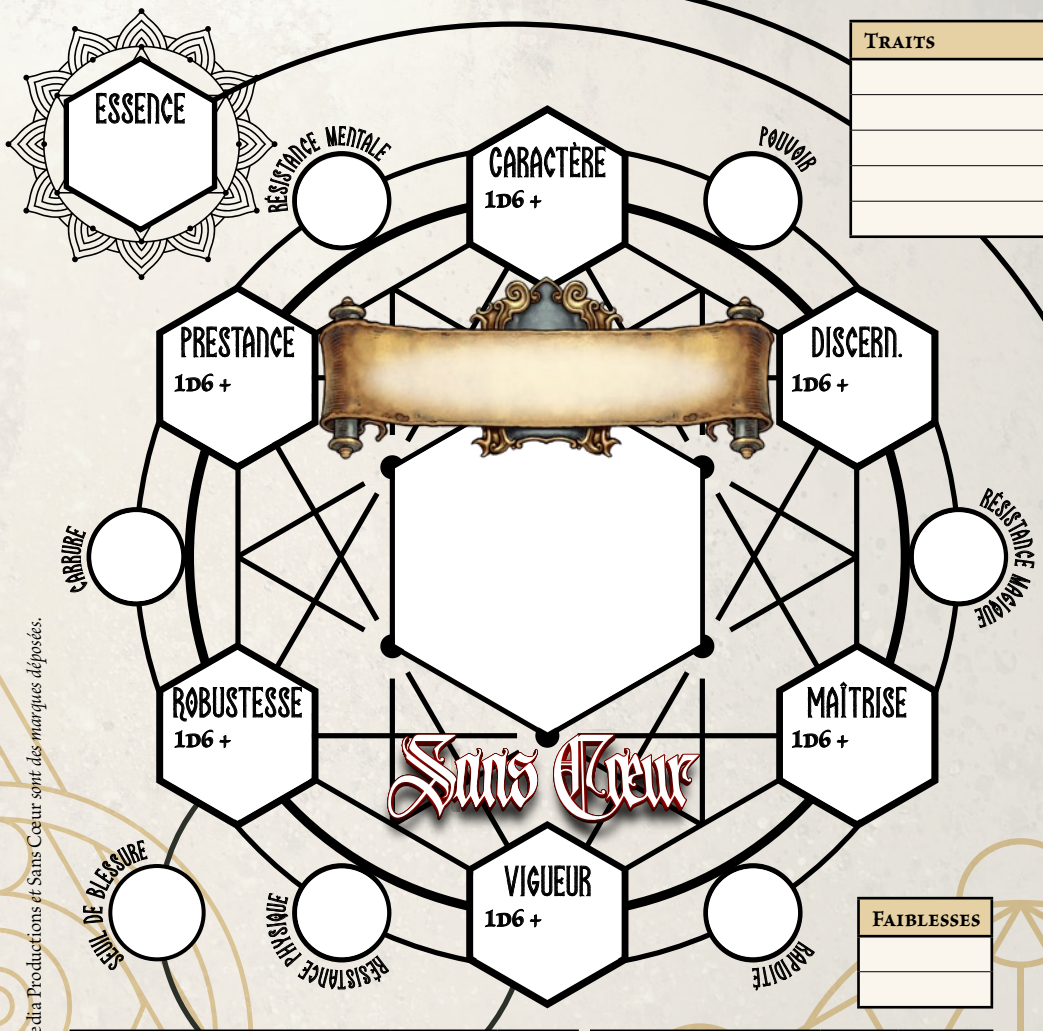
Fiche de personnage vierge

Utilisez la fiche ci-contre pour noter les caractéristiques de votre personnage. La jauge d'Incandescence est placée sur le bord de la fiche afin de pouvoir suivre son évolution en faisant coulisser un trombone.

La fiche est également disponible en PDF sur notre site : **https://empyreal.pirou.games**

Table des multiples

Valeur de base (Réussite Standard)	Valeur ÷ 2 (Réussite Partielle)	Valeur × 1,5 (Réussite Majeure)	Valeur × 2
1	1	2	2
2	1	3	4
3	2	5	6
4	2	6	8
5	3	8	10
6	3	9	12
7	4	11	14
8	4	12	16
9	5	14	18
10	5	15	20
11	6	17	22
12	6	18	24
13	7	20	26
14	7	21	28
15	8	23	30
16	8	24	32
17	9	26	34
18	9	27	36
19	10	29	38
20	10	30	40
21	11	32	42
22	11	33	44
23	12	35	46
24	12	36	48
25	13	38	50
26	13	39	52
27	14	41	54
28	14	42	56
29	15	44	58
30	15	45	60



Traits

Faiblesses

Capacités	1D10 +	▲▼

Armes & Bouclier	Emp.	CD/CP
	MD	
	MG	
	Dos	
	Ceint.	

Armure	CP

Accessoires	Emp.	Effet
	Tête	
	Cou	
	MD	
	MG	

Incantations (1D10 + Pouvoir)	Coût

Inventaire (Divers)

40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0**

INCANDESCENCE

Reproduction autorisée pour un usage privé. Empyreal Media Productions *et* Sans Cœur *sont des marques déposées.*

EMPYREAL MEDIA PRODUCTIONS

NOTES

Du fond de l'Abîme, je t'invoque...

Livré aux forces démoniaques par un roi corrompu et sa cour dépravée, le royaume d'**Éridien** a besoin de sauveurs. Et puisqu'il ne reste plus de champions parmi les vivants, c'est aux morts qu'échoit la tâche de répondre à l'appel des populations terrorisées...

Mais même pour ces **Sans Cœurs**, la route sera longue et périlleuse jusqu'à la citadelle maudite de **Caer Siddi** où se dresse, béante, la **porte des Enfers**.

Le **Bréviaire du Revenant** est conçu pour faciliter la tâche des Sans Cœurs (et de leurs joueurs), en rassemblant dans un même livret :

- Une introduction au jeu de rôle, et à l'univers de *Sans Cœur*.
- Un résumé des règles principales du jeu.
- Une explication de ce que sont les Sans Cœurs, et la manière dont ils peuvent utiliser l'**Essence spirituelle** pour améliorer leurs caractéristiques et leurs pouvoirs.
- La liste complète des **Incantations**.
- Une feuille de personnage vierge.
- La table des multiples.

Ce livret contient une sélection de textes tirés d'autres ouvrages de la gamme *Sans Cœur*, destinée à servir de référence en cours de partie.

Il ne s'agit pas d'un livre de règles et ne suffit pas pour jouer à *Sans Cœur*.

EMPYREAL
MEDIA PRODUCTIONS

Moteur 3d

EMP-SC-02