

## Mana et ferveur

*L'univers d'ad&d est constitué de multiples plans d'existence, tous parallèles et pourtant confondus en ce sens qu'il est inutile d'envisager parcourir une distance pour aller de l'un à l'autre.*

*Pour qu'une créature ou un objet change de plan, des brèches peuvent être ouvertes, souvent brèves, rarement permanentes et jamais l'œuvre de processus naturels. Seuls des esprits supérieurs, de nature divine, peuvent générer des frictions entre les plans qui déchirent d'impalpables frontières, ouvrant des failles.*

*Mais ces frictions entre plans, lorsqu'elles ne vont pas jusqu'à déchirer le voile qui les sépare, sont aussi la source d'innombrables effets appelés miracles par les uns, magie par les autres. On distingue deux types de psyché capable d'obtenir ces effets : ceux dont la foi est d'une exceptionnelle ferveur, les prêtres, et ceux dont la force de l'esprit permet d'imaginer et manipuler l'impalpable et l'invisible, les magiciens.*

*Que ce soit l'un ou l'autre de ces incantateurs, le résultat est le même : la friction crée dans le plan de l'incantateur des effets naturels ou surnaturels.*

*Ces effets sont obtenus par les **prières** de ceux qui possèdent la foi et la **ferveur** nécessaires, et par l'**appel de la mana** de ceux qui font œuvre de magie par leur esprit. Le pouvoir des fervents, les prêtres, n'est pourtant pas obtenu de même manière que celui des maîtres de la mana, les magiciens. Les prêtres en appellent aux puissances divines, espérant attirer leur attention par une prière. Et c'est la puissance divine qui utilise alors la friction entre les plans pour générer les effets demandés par la prière.*

*Les magiciens quant à eux, par un intense pouvoir de concentration focalisé à travers un talisman, ont trouvés les voies de la perception de la friction à travers ce qu'ils appellent l'appel de la mana. Ainsi par le biais d'un objet, les magiciens agissent, sans aide divine, sur la friction des plans. La création de leur sortilège demande dans un premier temps un effort d'intense concentration qui leur permet de visualiser la friction des plans sous la forme d'un fluide appelé mana. Dans un deuxième temps, à travers une manœuvre appelée incantation, le magicien donne une forme à une parcelle de mana. Lorsque leur concentration prend fin la friction des plans agit sur le monde réel avec des effets naturels ou surnaturels.*

## Les prêtres, clerc (et druide)

### Être un fervent serviteur de la divinité et réussir à attirer son attention

#### Quel dé ? Quel modificateur ?

Pour réussir à obtenir les effets d'un sort, les clercs doivent faire preuve de ferveur. Les points de ferveur et niveau de sorts (ou prières) dépendent du niveau du clerc et sont précisés dans le tableau suivant, modifié par un bonus de Sagesse :

#### SORTS UTILISABLES PAR CLASSE ET NIVEAU - CLERCS

Niveau du clerc	Niveau du sort						
	1	2	3	4	5	6*	7**
1	5	—	—	—	—	—	—
2	9	—	—	—	—	—	—
3	—	9	—	—	—	—	—
4	—	15	—	—	—	—	—
5	—	—	15	—	—	—	—
6	—	—	23	—	—	—	—
7	—	—	—	23	—	—	—
8	—	—	—	33	—	—	—
9	—	—	—	—	33	—	—
10	—	—	—	—	45	—	—
11	—	—	—	—	—	45	—
12	—	—	—	—	—	62	—
13	—	—	—	—	—	76	—
14	—	—	—	—	—	80	—
15	—	—	—	—	—	94	—
16	—	—	—	—	—	—	94

\* uniquement utilisables par les clercs ayant au moins 17 en sagesse.

\*\* uniquement utilisables par les clercs ayant au moins 18 en sagesse.

#### SAGESSE - CHARISME : AJUSTEMENTS POUR CLERCS ET DRUIDES

Valeur de la caractéristique	SAGESSE	CHARISME
	Ferveur supplémentaire	Probabilité d'attention de la divinité
13	Un point	
14	deux points	
15	trois points	+1
16	quatre points*	+1
17	six points**	+2
18	huit points***	+3

\* Pour un Clerc de niveau 3, \*\* niv.5, \*\*\* niv.7

#### Exemples :

- Un clerc de niveau 1 avec un score de 16 en Sagesse dispose donc de 3 points de ferveur : 3 point d'après son niveau + 3 points de bonus grâce à sa sagesse. Après une heure trente de méditation, il peut prier six fois sa divinité de lui accorder la grâce d'accomplir un sort quelconque de niveau 1.
- Le même clerc parvenu au troisième niveau pourra disposer de  $7 + 4 = 11$  points de ferveur avec son bonus de sagesse. Après avoir médité pendant presque trois heures, il pourra tenter de jeter 5 sorts de niveau 2, ou toute combinaison de sorts dont la somme des niveaux épuisera sa ferveur.

Pour jeter un sort, le clerc doit avoir la ferveur nécessaire mais aussi et surtout attirer l'attention de sa divinité. A cette fin, il réalise un rituel verbal, parfois aussi somatique et qui demande une composante matériel. Ce rituel a d'autant plus de chance de réussir qu'il engage la foi du clerc aux yeux – et oreilles – de tous. En pratique, le joueur du clerc lance un dé 20 en espérant atteindre le score requis demandé dans le tableau suivant :

Niveau du prêtre	1	3	5	7	9
Score pour la réussite de la prière	15	13	11	9	6

Le résultat du dé est ajusté en fonction des conditions suivantes :

Sort demandé lors d'une méditation (engage une ferveur égale au double du niveau du sort)			+5
Prière murmurée, non-déclamée	-3	Symbole béni par un haut Prêtre	+1
Composante somatique négligée	-3	Charisme	+1 à +3
Composante matériel négligée	-3	Point de ferveur supplémentaire	+2/point
Prêtre blessé au cours de sa prière	-5	Durée de la prière doublée	+4
Prêtre en état de disgrâce	*	Prêtre en état de grâce ou de quête	*

(\* à la discrétion du maître de jeu)

Noter que, quel que soit l'ajustement, un résultat de 20 sur le dé attirera toujours l'attention de la divinité et un résultat de 1... jamais ! Que la prière soit ou non exaucée, la ferveur du clerc diminue d'un chiffre égal à celui du niveau du sort. En cas d'échec, c'est parce que l'inattention de la divinité ébranle la foi du prêtre que sa ferveur diminue sans que le sort soit réalisé.

Après un repos quotidien, chaque quart d'heure de recueillement et méditation permet au clerc de recouvrer un point de ferveur. C'est aussi à ce moment qu'il peut simultanément prier pour un sort particulier (sans durée supplémentaire) afin d'obtenir un bonus ultérieur de +5 au moment où le sort sera jeté. Ce sort engage alors un nombre de points de ferveur égal au double de son niveau. Dans des cas de nécessité où il y a péril pour la vie du clerc, il lui est possible de recouvrer sa ferveur deux fois par jour, mais au prix d'un recueillement d'une demi-heure par point.

#### Exemples :

- Dans une taverne, un clerc (Niveau 3, sagesse et charisme 17, ferveur 6) prie pour réaliser une *Injonction* afin qu'un adversaire lâche la dague qu'il brandit. Comme le clerc n'a pas le temps d'attraper son symbole béni, il renonce à ce bonus. Son adversaire, ayant gagné l'initiative, réussit à le blesser avant que le prêtre ait fini ou commencé sa prière. Le clerc n'est que blessé, il tente sa prière déclamée haut et fort, et le joueur annonce qu'il triple la ferveur nécessaire pour accomplir ce sort de niveau 1. Le dé 20 roule pour fournir un 9. Le score nécessaire étant égal à 11, le résultat ajusté est égal à :

$$9_{\text{dé}} + 2_{\text{Charisme}} - 5_{\text{blessure}} + 2 \times 2_{\text{Ferveur triplée}} = 10$$

La prière est entendue et exaucée par la divinité et la ferveur du clerc diminue de trois points. Il reste encore  $6 - 3 = 3$  points de ferveur au clerc.

- Après un combat, un clerc (Niveau 1, sagesse et charisme 14) prie pour réaliser un sort de soin mineur. Il avait déjà prié sa divinité cours de sa médiation matinale et donc engagé deux points de mana. Comme il a le temps, il réalise un rituel deux fois plus long que le rituel habituel. Le résultat du dé est égal à 5. Le score nécessaire étant égal à 15, le résultat ajusté est égal à :

$$6_{\text{dé}} + 5_{\text{Méditation}} + 0_{\text{Charisme}} + 4_{\text{Durée doublée}} = 15$$

La prière est exaucée de justesse, la ferveur du clerc ayant déjà diminué de deux points au moment de la médiation matinale.

## Les magiciens et illusionnistes

### Réussir l'appel de mana

#### Quel dé ? Quel modificateur ?

A proprement parlé, les magiciens ne possèdent pas la mana nécessaire à l'apparition des effets de leur sortilège. C'est par la force de leur esprit focalisé à travers un talisman qu'ils visualisent la friction des plans de la même façon que les puissances divines. Le talisman, objet indispensable, doit provenir d'un autre plan en rapport avec la nature du sortilège. Pour obtenir des effets naturels par exemple, un magicien fabriquera une petite statuette avec de la matière en provenance des plans élémentaires : de la Terre pétrie avec un peu d'Eau puis cuite au Feu attisé par un souffle d'Air.

Pour « lancer un sortilège », le magicien doit réussir à se concentrer sur le talisman ce qui permet d'observer l'univers autour de lui se nimer d'un fluide aux couleurs variées. L'apparition de cette vision s'appelle l'appel de la mana. Il poursuit alors avec une incantation qui est un pouvoir qui donne une forme à la mana. Lorsque l'incantation se termine la mana se dissipe en produisant des effets dans le monde du magicien. Pour réaliser cet effort, le magicien doit d'abord disposer d'une énergie spirituelle suffisante, improprement appelée mana, soit un nombre de points de mana égal au niveau du sort lancé, et bien sûr avoir la connaissance des manœuvres incantatoires. Le sort est réussi si le joueur réussit un jet de dé 20 détaillé plus loin. Le magicien dont l'esprit est alors affaibli, perd les points de mana correspondants au niveau du sort.

Le magicien doit donc maîtriser le pouvoir du sortilège. Cette maîtrise des arts occultes n'est possible qu'après un long apprentissage auprès d'un Sorcier, et doit se poursuivre par une révision régulière d'un livre de sortilège.

Les points de mana perdus sont récupérés lorsque le magicien entre dans un état d'inconscience où son esprit n'est plus perturbé par ses sens. Dans cet état qui s'apparente à un profond sommeil, le magicien récupère un point de mana par quart d'heure. Il ne peut sortir de cette inconscience qu'après avoir reposé son esprit en récupérant tous ses points de mana. Vu de l'extérieur, le magicien respire tranquillement mais ne peut être réveillé sauf à subir une blessure avec perte de point(s) de vie. Il lui faudra alors 1 à 4 rounds pour se réveiller. Les magiciens sont entraînés à la maîtrise de cet abandon corporel qui leur permet de recouvrer leur énergie spirituelle, et ils peuvent l'atteindre plusieurs fois par jour, mais à intervalle d'une heure. Si le corps d'un magicien se repose aussi quand le magicien récupère ses points de mana, ce repos doit certainement être complété par un sommeil naturelle quotidien. Tous leur sens endormis, les magiciens sont extrêmement vulnérables dans cet état.

Les tableaux suivants détaillent le total des points de mana, le score de réussite de l'appel de mana, qui dépendent du niveau du magicien et de ses caractéristiques :

INTELLIGENCE - TABLEAU II : HABILITÉS DES MAGIENS

Valeur de la caractéristique	Chances de connaître chaque sort	Nombre minimum de sorts par niveau	Nombre maximum de sorts par niveau	Bonus à l'appel de la mana
9	35 %	4	6	
10-12	45 %	5	7	
13-14	55 %	6	9	
15	65 %	7	11	+1
16	65 %	7	11	+2
17	75 %	8	14	+3
18	85 %	9	18	+4
19	95 %	10	Tous	+5
ou plus				

MANA ET NIVEAU DES SORTS UTILISABLES - MAGICIEN

Niveau du magicien	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2	6	-	-	-	-	-	-	-	-
3		7	-	-	-	-	-	-	-
4		11	-	-	-	-	-	-	-
5			12	-	-	-	-	-	-
6			17	-	-	-	-	-	-
7				18	-	-	-	-	-
8				24	-	-	-	-	-
9					25	-	-	-	-
10					32	-	-	-	-
11					40	-	-	-	-
12						41	-	-	-
13						49	-	-	-
14							50	-	-
15							59	-	-
16								60	-
17								70	-
18									71

Niveau du magicien	1	3	5	7	9	11
Score d'appel de la mana	14	12	10	8	5	2

Le dé 20 nécessaire à la réussite de l'appel de la mana et de l'incantation est ajusté par les conditions suivantes :

Sort préalablement révisé à moins d'un jour (engage une mana égale au double du niveau du sort)			+5
Niveau du sort (par niveau)	-1	Intelligence	+1 à +4
Proximité de corps en mouvement (combat...)	-2	Mana supplémentaire (par point)	+2
Environnement très perturbant*	-1 à -4	Durée d'incantation doublée**	+4

\* température, bruit, vent, à la discrétion du maître de jeu

\*\* deux rounds minimum

Comme pour les prêtres, un résultat à l'appel de la mana de 20 sur le dé 20 sera toujours une réussite et un 1 toujours un échec. Mais à la différence des prêtres, si le magicien est blessé au cours de l'appel de la mana suivi de l'incantation du sortilège, sa concentration est brisée et le sortilège un échec. Si le jet d'appel a pourtant été réussi, le magicien peut retrouver au round suivant la mana non-dissipée et poursuivre son incantation. Noter que la révision d'un sort se fait à raison d'un quart d'heure par niveau du sort hors du temps de récupération des points de mana.

Il existe aussi une différence importante d'avec les clercs, du fait que le magicien n'est pas un esprit divin. En plus de psalmodier, il a souvent besoin d'une gestuelle et de composants matériels indispensables à la mise en forme de la mana. Sans eux, et notamment sans son talisman, impossible d'envisager de mettre en forme la mana pour obtenir l'effet du sort.

Exemple :

- un magicien de niveau 7, intelligence 16, incante pour un sort de Vol (3<sup>ème</sup> niveau) qu'il n'a pas révisé récemment. Comme il n'est pas pressé, il prend deux rounds au lieu d'un pour l'incantation. Le dé 20 pour l'appel de mana donne un résultat de 4. Le résultat avec ajustement est égal à :

$$4 - 3_{\text{niveau du sort}} + 4_{\text{temps doublé}} + 2_{\text{Intelligence}} = 7$$

ce qui est juste en dessous du score nécessaire. Le sort est un échec et le magicien perd trois points de mana.