

Zerstörung

Pays d'origine : Eisen

Compétences : Apposition rapide, Contact à distance, Contact indirect, Désintégration, Effet cible

Apprenti : Bois et papier

Adeptes : Métal

Maître : Chair

De tous les Dons des Négociateurs, nul n'était aussi terrifiant que Zerstörung, le pouvoir de corroder la matière. Ses utilisateurs furent les individus les plus craints de tous les temps. Ils furent le Vieil Empire bien avant sa chute car éconduits par des sorciers rivaux. Au début du dixième siècle, ils ne constituaient plus qu'une grande famille occupant une petite région d'Eisen. Les Rilasciare rendirent au monde un grand service en anéantissant leur lignée.

Toutefois, il est possible que quelques utilisateurs de Zerstörung aient survécu. Dissimulés dans les plus sombres recoins d'une nation en ruines, peut-être quelques membres de la lignée von Drachen ont-ils traversé les siècles. Une minuscule poignée de sorciers – sans doute pas plus de dix – arpentent vraisemblablement le pays, entretenant la flamme de leurs noirs pouvoirs.

Le MJ a bien entendu le dernier mot en ce qui concerne l'existence ou non de Zerstörung dans sa campagne. Les personnages ne devraient normalement pas y avoir accès (à moins qu'indicibles secrets et persécutions acharnées soient votre truc). Nous vous présentons ici les règles dans un souci historique et pour les plus étranges PNJ (vilain ou innocent persécuté ?) qui se livrent encore à cet art noir.

Zerstörung accélère principalement les ravages du temps, corrodant les matériaux qui tombent ainsi en miettes en quelques secondes. L'objet affecté pourrait littéralement sous les yeux du sorcier, s'asséchant, se plissant et se desséchant comme si le fil des siècles le rattrapait. Il ne s'agit pas de vieillissement (un bébé ne deviendra pas un homme), mais d'une accélération de l'entropie naturelle qui engendre dégradation et décomposition. A bas niveau, cela affecte le papier, le bois et les autres objets périssables. A plus haut niveau, il est possible d'affecter le métal, les armes, et même la chair. Sur les êtres vivants, les effets sont dévastateurs. A l'apogée de leur pouvoir, les von Drachen étaient capables de faire d'un enfant de douze ans une momie desséchée, simplement en lui effleurant la joue.

Seuls les personnages eisenörs peuvent pratiquer *Zerstörung*. Ils trouvent obligatoirement leurs origines dans le sud du pays et grandirent sans doute loin de la civilisation. La plupart ont appris à dissimuler leurs pouvoirs aux yeux du reste de la société. Vous trouverez plus d'information sur *Zerstörung* dans le chapitre I, page 16 et suivantes du Guide de la *Rilasciare*.

Apprenti : Au début, l'apprenti affecte les objets aisément périssables – papier, nourriture et autres. En dépensant un dé d'héroïsme, le sorcier rend fragile et inutilisable un objet pas plus dur que le bois ou pas plus grand qu'un homme. Il faut trois actions de contact pour que la corrosion prenne effet. En outre, on peut utiliser des augmentations pour affecter des objets supplémentaires : un par augmentation jusqu'à concurrence du niveau de maîtrise de *Zerstörung* du sorcier.

Adeptes : L'adepte comprend suffisamment l'école pour affecter des choses au caractère plus permanent – le métal, la pierre et la terre. Les sorciers les plus malins s'en servent pour émietter les fondations d'un château ou rouiller une armure complète. En utilisant un dé d'héroïsme, il est possible d'affecter un cube de trente centimètres de côté, ou encore un objet qui ne fait pas plus d'un mètre de long, afin qu'il soit piqué et rouillé. On ne peut ainsi affecter qu'un élément d'armure (une cuirasse, un *panzerfaust*, etc.). Chaque augmentation permet de corroder un volume ou un objet supplémentaire, jusqu'à concurrence du niveau de maîtrise de *Zerstörung* du sorcier.

Maître : La dernière étape de *Zerstörung* ouvre l'essence même de la vie au contact corrosif. Il devient ainsi possible de vieillir arbres, animaux et êtres humains. En dépensant un dé d'héroïsme, le sorcier inflige une blessure grave à la cible. Chaque tranche de deux augmentations permet au sorcier de dépenser un autre dé d'héroïsme et d'infliger une blessure grave supplémentaire, jusqu'à concurrence du niveau de maîtrise de *Zerstörung* du sorcier. Il faut trois actions de contact continu pour que le pouvoir fonctionne. La cible ne ressentira rien jusqu'à ce que la corrosion prenne effet mais le contact doit être maintenu durant trois actions au moins. Pour plus de détails, reportez-vous aux « Limitations » figurant ci-dessous.

Les effets visibles consistent en un dessèchement de la peau, une perte de graisse, une augmentation des rides et une apparence squelettique. Il faut un mois de repos complet (cloué au lit et sans aventure) pour soigner une blessure grave ainsi infligée. Les effets apparents disparaissent durant ce laps de temps mais la victime ressentira toujours une certaine raideurs au niveau des jointures.

Zerstörung ne peut affecter une créature plus grande qu'un cheval. *Drachen*, *Léviathan* et créatures du même acabit ont une masse trop importante pour que la magie les affecte.

Limitations : *Zerstörung* exige du sorcier qu'il touche sa cible pour que la magie prenne effet – sa peau doit entrer en contact avec l'objet en question. En outre, il est nécessaire d'établir ainsi le contact pendant trois actions continues. Si le contact est brisé pour une raison ou une autre, le sorcier doit tout recommencer.

Si le sorcier souhaite affecter un objet en mouvement (comme un attelage ou un être humain), il doit effectuer un jet d'Attaque (Pugilat ou Combat de rue) ou de Prise (compétence de la spécialisation Lutte). S'il l'emporte, il ne cause aucun dommage mais affecte l'objet comme voulu – pourvu qu'il parvienne à maintenir le contact durant trois actions ou qu'il possède la compétence *Zerstörung* Apposition rapide.

Le dracheneisen, les artefacts *syrneth* et les objets *sidhe* restent immunisés à *Zerstörung*. L'eau n'est pas non plus affectée, et les monstres surnaturels et immortels (fantôme, *Sidhe*, etc.) ignorent totalement cette forme de sorcellerie. La légendaire potion d'immortalité des Filles de Sophie offre vraisemblablement à ceux qui la boivent une immunité aux pouvoirs *Zerstörung*.

Compétences

Apposition rapide

Pour fonctionner, *Zerstörung* exige du temps – trois actions de contact continu, ce qui se révèle parfois difficile. Cependant, les sorciers qui disposent de l'Apposition rapide apprennent à déclencher leur pouvoir bien plus vite. Un simple contact – une action – leur suffit pour utiliser leur pouvoir, ce qui se révèle bien pratique en situation de combat ou lorsque le temps est compté. En cas de succès au jet, une seule action est nécessaire ; en cas d'échec, le sorcier doit maintenir le contact durant deux actions de plus (bien qu'il puisse refaire une tentative lors de l'action qui suit). Le ND du jet dépend du rang d'Apposition rapide de l'utilisateur.

Rang 1 ND 25

Rang 2 ND 20

Rang 3 ND 15

Rang 4 ND 10

Rang 5 ND 5

Contact à distance

Vous devez posséder la compétence Contact indirect pour prendre Contact à distance. Votre rang en Contact à distance ne pourra jamais excéder votre rang en Contact indirect. Cette technique permet au sorcier de corroder les objets à distance, sans les toucher donc. Pour chaque rang de Contact à distance que vous possédez, il vous est possible d'affecter des objets chaque fois un peu plus éloignés.

Rang 1 30 cm

Rang 2 60 cm

Rang 3 1,5 m

Rang 4 3 m

Rang 5 6 m

Contact indirect

La plupart du temps, le sorcier doit établir un contact entre sa peau et l'objet qu'il souhaite affecter. Toutefois, avec le temps, il apprend à corroder ce qu'il ne touche pas – la chair via une chemise, ou une table via le sol sur laquelle elle repose. Le sorcier effectue un jet de Détermination + Contact indirect. Le ND de base est égal à 10, plus 5 par matériau qui sépare la peau du sorcier de la cible. En cas de matériau vraiment épais (murs, sols, etc.), ajoutez 5 au ND par mètre cinquante de matière solide qui sépare la peau du sorcier de la cible.

Désintégration

Zerstörung tend à laisser des marques dans son sillage – les restes piqués d'une armure, une momie squelettique, etc. Mais les maîtres parviennent à corroder un objet jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien si ce n'est un peu de poussière. Pour chaque rang qu'il possède en Désintégration, l'utilisateur peut réduire en poussière une cible de trente centimètres de côté qui s'envolera alors au premier petit coup de vent. Les maîtres (rang 5) peuvent Désintégrer tout ce qu'ils corrodent, quelque soit la taille de l'objet affecté.

Effet ciblé

L'effet ciblé permet au sorcier de ne corroder qu'une partie de l'objet affecté – une page d'un ouvrage, ou encore la main d'un homme plutôt que tout son corps. Le sorcier doit rassembler toutes les conditions normales de corrosion, puis effectuer un jet simple de Détermination pour limiter les effets à l'endroit désiré. Le ND dépend du rang d'effet ciblé du sorcier. En cas de succès, seule la partie désirée est affectée. En cas d'échec, l'objet se corrode dans son intégralité, comme d'ordinaire.

Rang 1 ND 25

Rang 2 ND 20

Rang 3 ND 15

Rang 4 ND 10

Rang 5 ND 5