

Totem Animalis

Technomanciens



Tout le monde s'accorde sur une chose : les Technomanciens sont dangereux. Ils manipulent des puissances démesurées que personne ne semble vraiment comprendre et finissent presque toujours par devenir fou.

Basée sur la science et la technologie, la Technomancie est une magie redoutable et brute, aux contours mal définis. Son apprentissage est rapide et sa pratique aisée mais cette facilité n'est malheureusement pas sans contrepartie. Le revers de la médaille est que la Technomancie aliène peu

à peu ses utilisateurs, elle pénètre de force les esprits faibles et les enchaîne irrémédiablement dans la folie.

Peu nombreux, les Technomanciens sont rares et méconnus. Leur habilité naturel à manipuler les systèmes d'information les rends d'une discrétion absolue et quasi impossible à traquer. L'Agence entend généralement parler d'eux lorsque la folie a effacé toute prudence de leur esprit consumé.

Aliénation

L'Aliénation indique l'affinité du personnage avec le Réseau. Le Réseau représente la source de pouvoir auquel "se connecte" tout Technomancien. Plus le niveau d'Aliénation est élevé, plus les arcanes sont lancés facilement.

Le niveau d'Aliénation débute à 2 :

- Aux niveaux 4 et 6, le Technomancien gagne une folie à définir avec le MJ. La folie acquise à cause d'un niveau d'Aliénation de 6 sera plus grave que celle acquise au niveau 4.
- A 8, le Technomancien entend des voix lui donnant des ordres. Ignorer les directives demande un jet de Vol / 6, en cas d'échec, il est obligé d'exécuter l'ordre.
- A 10, le Technomancien devient un Harpocrate.

Les folies liées au niveau d'Aliénation disparaissent à mesure que l'Aliénation baisse.

Gain : Échec à un test de Contrôle.

Perte : Ne plus utiliser la Technomancie et rester éloigné de toute technologie (1 point par mois).

Test de Contrôle

A chaque échec sur un jet de Technomancie, le joueur doit réussir un test de Contrôle. Le test de Contrôle est un jet de Vol / 5, l'échec entraîne le gain d'un point d'Aliénation. Si le Technomancien gagne un point d'Aliénation de cette manière, l'arcane échappe au contrôle du lanceur et produira des effets indésirables ou augmentés (à la discrétion du MJ).

Spécial : Infaillible

Lorsque le jet d'un Arcane échoue, le Technomancien peut décider de volontairement gagner un point d'Aliénation pour réussir automatiquement le jet.

Domaines de Technomancie

Note

Tech = Niveau de la compétence Technomancie.

Tech / 2 = Niveau de la compétence Technomancie divisé par 2.

Tech x 2 = Niveau de la compétence Technomancie multiplié par 2.

Seuil de réussite des Arcanes : 0 > 4 > 8 > 12 > 16 > 20

Chaque point d'Aliénation baisse de 1 le SR d'un jet d'arcane.

Les arcanes doivent être appris suivant un ordre précis, correspondant à une initiation progressive à la maîtrise de la Technomancie.

Ainsi, un Technomancien désirant apprendre l'arcane Foudre du domaine de l'Électromancie, doit d'abord obtenir les arcanes Décharge et Bouclier magnétique.

Par ailleurs, les arcanes nécessitent un certain niveau de la compétence Technomancie pour être lancés. Ce niveau minimum correspond au rang de l'arcane.

Ainsi, pour lancer l'arcane Ubiquité du domaine de la Spatiomancie, le personnage doit avoir, au minimum, sa compétence de Technomancie à 5.

Cette restriction ne s'applique pas aux arcanes de rang 1.

Infomancie

Domaine permettant de contrôler les appareils informatiques par la pensée et même de transférer sa conscience dans le réseau.

Notes : Les arcanes d'Infomancie utilisent l'**Intellect** au lieu de l'Âme.

L'échec au test de Volonté lors d'un échec du jet d'arcane n'entraîne pas le gain automatique d'un point d'Aliénation.

1. Cyber-contrôle

Effet(s) : Par contact de la main, permet de contrôler n'importe quel équipement électronique ou informatique fonctionnel par la pensée. Le lanceur n'en acquiert pas pour autant la connaissance innée et l'accès total, si certaines fonctionnalités sont restreintes ou cachées.

Lorsque le Technomancien tente un piratage ou une intrusion dans un système informatique, il gagne un bonus équivalent à Tech / 2.

Coût : 1 PE

Durée : Aussi longtemps que le Technomancien reste concentré.

2. Esprit connecté

Effet(s) : Le Technomancien connecte son esprit au réseau internet mondiale. Il devient capable de voir les flux d'informations environnants mais doit réussir un jet d'Intellect + Tech pour réussir à intercepter des données. Par ailleurs il gagne un bonus pour toute recherche d'informations équivalent à Tech.

En contrepartie tant que l'arcane est actif, toute action physique se voit infliger un malus de -2.

Coût : 1 PE / heure

Durée : Aussi longtemps que le Technomancien reste concentré.

3. Interface mentale

Effet(s) : Permet au Technomancien de se connecter à distance et de contrôler par la pensée un maximum de Tech appareils électroniques ou informatiques. Utiliser le pouvoir demande une partie de la concentration du lanceur, toute autre action entreprise subit un malus de -4.

Coût : 2 PE

Durée : Aussi longtemps que le Technomancien reste concentré.

4. Conscience numérique

Effet(s) : Projette la conscience du lanceur dans le réseau. Le corps doit être en contact physique avec un appareil informatique. Lorsque le Technomancien tente un piratage ou une intrusion, il gagne un bonus équivalent à Tech.

En outre, le personnage acquiert de façon instinctive les connaissances nécessaires à l'utilisation d'un appareil ainsi que les éventuels segments cachés d'un système. Dans le cas d'une machine créée à l'aide de la Technomancie, un jet supplémentaire peut être nécessaire (à la discrétion du MJ).

Si son corps est déconnecté du "point d'entrée", le Technomancien gagne un point d'Aliénation.

Coût : 2 PE

Durée : Aussi longtemps que le Technomancien reste concentré.

5. Fork

Effet(s) : Crée un clone informatique de la conscience du Technomancien qui acquiert les mêmes capacités et compétences que l'original. Le clone possède également une volonté propre pouvant donné lieu à des "problèmes".

Le Technomancien peut décider de choisir quels compétences et/ou souvenirs le fork possédera en effectuant un test d'Intellect + Tech / 12. Si le test échoue, le fork tentera de s'échapper.

Coût : 4 PE

Durée : -

6. Voyage numérique

Effet(s) : Numérise le corps du Technomancien en données et le transporte jusqu'à un autre appareil informatique, sans limite de distance.

Attention, le réseau est dangereux et les données peuvent parfois être corrompues voir interceptées par des entités malveillantes...

Coût : 4 PE

Durée : -

Électromancie

L'électromancie permet au Technomancien de manipuler l'énergie électrique mais aussi la force magnétique.

Notes : L'eau divise par deux les dommages liés à l'électricité mais touche toutes les personnes présentes dans l'eau.

1. Décharge

Effet(s) : Créé un fort courant électrique infligeant $2d8 + \text{Tech}$ points de dégâts magiques divisant par deux l'armure et étourdissant la cible (Vigueur / 6). Le Technomancien doit toucher la cible de la décharge.

Coût : 2 PE

Durée : -

2. Bouclier magnétique

Effet(s) : Génère un bouclier déviant les projectiles sensibles au magnétisme autour du lanceur. Pour les projectiles les plus puissants telle qu'une balle de fusil sniper, un jet d'Âme + Tech peut être nécessaire (à la discrétion du MJ).

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

3. Foudre

Effet(s) : Invoque un trait de foudre meurtrier infligeant $4d8 + \text{Tech}$ points de dégâts magiques ignorant l'armure. La portée de la foudre est approximativement de 100 mètres, par ailleurs la touche est instantanée.

Coût : 4 PE

Durée : -

4. Magnétisme

Effet(s) : Permet de magnétiser ou de démagnétiser un objet, c'est à dire d'attirer ou de repousser tout élément de charge opposé à la manière d'un aimant. En terme simple, le Technomancien est capable de manipuler tout ce qui est métallique. Relativement lent, l'arcane est difficilement utilisable en combat.

Coût : 2 (petit objet), 4 (objet moyen, humain), 6 (gros objet) PE

Durée : Une scène

5. Railgun

Effet(s) : Propulse un projectile à une vitesse proche de celle de la lumière, infligeant de lourds dégâts tout en ignorant l'armure et la barrière. La portée du sort est équivalente à la vue du Technomancien, par ailleurs, le sort est totalement silencieux et quasi-invisible.

Les dégâts et le coût en Esprit varient en fonction de la taille du projectile :

- Micromètres (2 PE) : $2d8 + \text{Tech}$
- Millimètres (4 PE) : $4d8 + \text{Tech}$
- Centimètres (6 PE) : $6d8 + \text{Tech} \times 2$

Coût : 2 / 4 / 6 PE

Durée : -

6. Éclair en chaîne

Effet(s) : Génère un éclair capable de rebondir sur un maximum de Tech / 2 cibles. Le trait de foudre inflige $4d8 + \text{Tech}$ points de dégâts et ignore l'armure. La portée maximale du sort est de 100 mètres. Les cibles sont déterminées par le Technomancien qui guide le trait de foudre par la pensée.

Coût : 5 PE

Durée : -

Chimiomancie

La Chimiomancie est le domaine de la manipulation de la matière à un niveau moléculaire puis atomique.

Notes : Les arcanes de Chimiomancie s'utilisent avec l'**Intellect** au lieu de l'Âme.

La Chimiomancie est sans effet sur les matières vivantes (plantes, corps humain, etc.).

La difficulté des jets d'arcanes de Chimiomancie dépend de l'action entreprise. S'il est relativement facile de transformer du graphite en diamant, il est plus difficile de transformer de l'eau en mercure.

1. Analyse

Effet(s) : Permet de connaître la composition moléculaire d'un objet. Quand le sorcier dépasse 5 en Technomancie, le pouvoir fournit des informations au niveau atomique.

Coût : 1 PE

Durée : -

2. Réaction

Effet(s) : Provoque une réaction chimique au niveau moléculaire, telle que la combustion, la corrosion, la création d'électricité, etc. Les éléments nécessaires à la réaction doivent être présent, le Technomancien servant d'activateur et accélérant grandement le processus (facteur de temps multiplié par Tech).

Coût : 2 PE

Durée : -

3. Destruction

Effet(s) : Brise les liens entre les différentes molécules composant la matière, désolidarisant complètement tout ce que le Technomancien touche. Le temps de désolidarisation dépend de la matière ciblée et reste à la discrétion du MJ.

Coût : 3 PE

Durée : -

4. Modification

Effet(s) : Réorganise les atomes dans le but de créer des molécules différentes et donc de changer la nature de la matière.

Coût : 4 PE

Durée : -

5. Transmutation

Effet(s) : Modifie la composition du noyau des atomes et des électrons gravitants autour afin de transmuter une matière en une autre. Le Technomancien est littéralement capable de changer le plomb en or, le bois en métal ou le plastique en uranium enrichi.

Coût : 5 PE

Durée : -

6. Ex Nihilo

Effet(s) : Le Technomancien n'a même plus besoin de matière à transmuter, il est maintenant capable de créer n'importe quelle matière du néant.

Ex Nihilo permet aussi de créer de l'antimatière mais la difficulté est augmentée de 6. Les conséquences d'un échec seraient désastreuses...

Coût : 6 PE

Durée : -

Psychomancie

Domaine regroupant des arcanes écrasants littéralement l'esprit des victimes, les transformant en esclaves.

Notes : La Psychomancie n'utilise pas l'Âme comme attribut pour le lancement des arcanes, mais la **Volonté**.

1. Ordre

Effet(s) : Impose la volonté du Technomancien dans l'esprit d'une cible pour que celle-ci exécute un ordre simple. La cible doit être regardée dans les yeux pour que l'arcane fonctionne, elle résiste avec un test de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Technomancie du lanceur.

Par ailleurs, si l'ordre met en danger la vie de la cible, le Technomancien doit faire deux fois plus de réussites que la victime.

L'ordre reste actif dans l'esprit de la victime pendant Tech heures.

Coût : 2 PE

Durée : Tech heures

2. Lecture mentale

Effet(s) : En regardant une cible dans les yeux, le Technomancien est capable de percevoir les pensées superficielles de la cible, c'est à dire ce à quoi elle est en train de penser en ce moment. Plus la marge de réussite est importante, plus le Technomancien accède aux pensées profondes.

La cible résiste avec un test de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Technomancie du lanceur.

Coût : 2 PE

Durée : Tant que le contact visuel est maintenu

3. Implantation d'idée

Effet(s) : Implantation d'idée fonctionne d'une manière similaire à Ordre mais de façon bien plus subtile. Le Technomancien va implanter une idée dans la conscience de la cible, qui ne se rendra compte de rien. Elle pensera que l'idée vient d'elle-même et tentera de parvenir à ses fins.

La manière de réaliser l'objectif dépendra par contre beaucoup de la cible, le lanceur ne peut jamais être sûr d'obtenir le résultat attendu. Il est par contre au-delà de tout soupçons.

L'idée restera active dans l'esprit de la victime pendant Tech jours, après quoi elle réalisera "qu'elle n'a pas tant envie que ça" de réaliser l'objectif et abandonnera certainement.

Au lancement de l'arcane, la cible résiste avec un test de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Technomancie du lanceur.

Coût : 3 PE

Durée : Tech jours

4. Consultation des souvenirs

Effet(s) : Plonger dans le regard d'une personne permet d'avoir accès à ses souvenirs. En fonction de la MR, le Technomancien accède aux souvenirs plus ou moins récents, les plus anciens étant les plus difficiles à consulter.

La cible résiste avec un test de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Technomancie du lanceur.

Coût : 4 PE

Durée : Tant que le contact visuel est maintenu

5. Manipulation mémorielle

Effet(s) : Permet au Technomancien d'altérer les souvenirs d'une cible. En fonction de l'étendu des changements et de leurs cohérences, un jet d'Empathie + Mensonge peut être nécessaire pour que la victime n'est pas un vilain sentiment d'illusion (à la discrétion du MJ). Les changements opérés sont permanents.

La cible résiste avec un test de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Technomancie du lanceur, lorsque le sort est actif, la victime est dans une sorte de transe, inconsciente de son environnement.

Coût : 4 PE

Durée : -

6. Reset

Effet(s) : Reset permet une reconfiguration totale de la personnalité d'un être humain. Il permet notamment de faire d'une cible un serviteur parfait qui exécutera tous les ordres du Technomancien.

La modification de la personnalité est définitive. Il est toutefois possible de réutiliser l'arcane Reset pour retrouver l'ancienne personnalité de la cible, il faut pour cela réussir un jet d'Empathie + Technomancie / 20.

La cible résiste avec un test de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Technomancie du lanceur.

Coût : 8 PE

Durée : -

Spatiomancie

La Spatiomancie permet au Technomancien de manipuler l'espace dans le but de parcourir de grandes distances en une fraction de seconde. Très puissante, la Spatiomancie est également extrêmement dangereuse à utiliser.

Notes : Lors des déplacements, les vêtements et les objets du Technomancien sont emmenés avec lui, tout ce qui dépasse de plus de 20 cm autour du lanceur est coupé net.

Les échecs aux arcanes de Spatiomancie occasionnent ; en plus du gain d'Aliénation ; des dégâts (non encaissables) augmentant selon le niveau de l'arcane. Si *Interversion* n'occasionne aucun dégât, un échec à l'arcane *Saut* entraîne 1d4 points de dégâts, *Téléportation* 1d6 points de dégâts et ainsi de suite jusqu'à 1d12 points de dégâts pour *Nullification*. Pour les niveaux supérieurs de Spatiomancie, un échec peut signifier la perte complète d'un membre, voir la mort.

1. Interversion

Effet(s) : Échange un objet tenu par la main du Technomancien par un autre, de même taille. Les cibles échangées ne peuvent être vivantes et ne peuvent dépasser Tech x 10 cm³. L'objet ciblé par Interversion doit être visible par le Technomancien.

Coût : 1 PE

Durée : -

2. Saut

Effet(s) : Effectue une téléportation instantanée de courte portée. La distance maximale d'un bond est équivalente à Tech x 10 mètres. Saut ne permet pas de se téléporter vers un endroit que le Technomancien ne voit pas.

Coût : 2 PE

Durée : -

3. Téléportation

Effet(s) : Téléporte le Technomancien dans un rayon de Tech x 100 km. La Téléportation demande de la concentration pendant 10 - Tech minutes où le lanceur calcul les informations nécessaires au déplacement.

Lorsque le Technomancien désire aller dans un endroit qu'il ne connaît pas, il doit d'abord effectuer un jet d'Intellect + Navigation afin d'en définir les coordonnées. Le Technomancien peut retenir un maximum d'Intellect / 2 coordonnées pour lesquelles aucun jet de Navigation ne sera demandé.

Coût : 4 PE

Durée : -

4. Portail

Effet(s) : Crée un portail spatio-temporel entre deux points, sans limitation de distance. Les portails sont visibles par tous et prennent la forme que choisie le Technomancien, les contours semblent flous et vibrer légèrement. La destination apparaît par l'intermédiaire du portail, sauf si le lanceur en décide autrement, auquel cas seul un grand trou noir béant est visible.

La création d'un portail nécessite un test d'Intellect + Navigation. S'il s'agit d'une destination dont les coordonnées sont connues, aucun jet n'est nécessaire.

La création d'un portail dure 10 - Tech minutes et reste ouvert tant que le Technomancien se concentre. Pour le double du coût en Esprit, le portail reste ouvert pour Tech heures. Pour le quadruple du coût, le portail devient plus tangible et précis. La connexion reste ouverte pendant Tech jours. La taille maximale du portail permet au mieux de laisser passer une voiture.

Coût : 5 PE

Durée : Variable

5. Ubiquité

Effet(s) : *Ubiquité* permet au Technomancien d'être littéralement à plusieurs endroits en même temps. Durant le tour (où le tour prochain), le Technomancien dispose de Tech actions supplémentaires sans aucun malus. Ces actions supplémentaires sont effectuées par des doubles qui ne sont en réalité qu'une seule et même personne (le lanceur), présente à plusieurs endroits en même temps. Les doubles apparaissent où le Technomancien le désire dans une zone de Tech x 10 mètres autour de lui.

Attention ! Chaque action entreprise à l'encontre d'un des doubles est répercutée sur l'original.

Coût : 5 PE + 1 point d'Aliénation

Durée : 1 tour

6. Nullification

Effet(s) : Réduit l'espace occupé par une cible à 0, il ne s'agit ni plus ni moins que d'effacer de la réalité la victime de *Nullification*. La cible doit être touchée par le Technomancien, s'il s'agit d'un être humain, elle résiste avec un jet opposé de Volonté contre Âme + Tech du lanceur.

Nullification affecte au maximum Tech m³ de matière.

Coût : 5 PE

Durée : -

Chronomancie

Les arcanes de Chronomancie permettent au Technomancien d'obtenir le pouvoir ultime : celui de manipuler le temps lui-même. Il s'agit également de la forme de magie la plus dangereuse à utiliser. Le Temps s'écoule invariablement et n'apprécie pas être manipulé, les Chronomanciens aguerris expliquent qu'il se défend de manière instinctive.

Notes : Les arcanes de Chronomancie occasionnent toujours un jet d'effet secondaire, qu'ils soient lancés avec succès ou non. Le dé de **Riposte temporel** diffère en fonction de la réussite ou de l'échec du jet d'arcane : d20 en cas de succès, d10 en cas d'échec. En cas d'échec, le joueur gagne toujours un point d'Aliénation en plus des autres effets négatifs.

- 20-10 : rien ne se passe.
- 8-9 : distorsion dans la perception du temps du Technomancien, perte d'1d12 points d'Esprit.
- 4-7 : le sort se retourne contre le lanceur, lui infligeant des effets négatifs supérieurs aux effets de base (à la discrétion du MJ).
- 2-3 : vieillissement de 1d10 années, perte d'un dé d'Attribut physique.
- 1 : vieillissement de 1d100 années, perte de deux dés d'Attributs physiques (voir pire...).

Le jet de Riposte temporel s'effectue avec un bonus de +2 pour l'arcane *Latence* et +1 pour *Prescience*.

1. Latence

Effet(s) : Ralenti une cible, qui n'effectuera une action qu'un tour sur deux, et ce pendant 1d4 tours. La victime résiste avec un test de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Technomancie du lanceur.

Coût : 2 PE

Durée : 1d4 tours

2. Prescience

Effet(s) : Permet au Technomancien de sonder l'avenir de façon passive et continue afin d'être averti du danger. Agissant comme un 6e sens, le lanceur est capable d'esquiver les balles et certains sorts d'attaques (à la discrétion du MJ) en réussissant un test opposé d'Adresse + Corps à corps.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

3. Célérité

Effet(s) : Augmente la vitesse du Technomancien, lui permettant d'effectuer une action supplémentaire par tour.

L'action supplémentaire est résolue à la fin du tour, lorsque chaque protagoniste a agi.

Coût : 4 PE

Durée : Tech / 2 tours

4. Fracture du temps

Effet(s) : Stoppe le court du temps pour une durée de Tech / 2 tours. Alors que l'écoulement du temps est stoppé, le Technomancien peut se déplacer et agir normalement.

Le temps étant figé, les interactions avec l'environnement sont limitées. Les ordinateurs ne répondent pas, les éléments mécaniques sont inopérants, etc. Il est notamment impossible de blesser quelqu'un lors que le temps est stoppé.

Coût : 5 PE

Durée : Tech / 2 tours

5. Retour temporel

Effet(s) : Retour temporel permet au Technomancien d'inverser le cours du temps de manière très localisée. En terme technique, cela annule tous les dégâts (ou altérations) que le Technomancien ou tout autre cible a subi pendant Tech / 2 tours, retournant littéralement à son état précédent.

Coût : 5 PE + 1 point d'Aliénation

Durée : -

6. Hors du temps

Effet(s) : Place le Technomancien littéralement hors du temps, à l'inverse de *Fracture du temps*, l'écoulement continue pour tout le monde sauf pour le lanceur. Dans cet état, le Technomancien est littéralement invulnérable à toute forme de dégâts.

Maintenir un tel paradoxe n'est pas sans danger, pour chaque tour passé déphasé (après le premier), le Technomancien doit réussir un test de Volonté ou subir 1 dé de dommages (non encaissable) par échec. Pour le premier test (c'est à dire le second tour), la difficulté du jet de volonté est de 2 et le dé de dégâts est d4. Chaque tour augmente de 2 la difficulté du test de Volonté et de 1 le dé de dommages.

Coût : 6 PE + 1 point d'Aliénation

Durée : Tech / 2 tours