

# L'ART DU SPIRH

L'Art du Spirh est une pratique utilisée par les mortels d'Irkaïa et les dirishs par l'intermédiaire de leurs ego-entités vivant dans le Spirh. Comme son nom l'indique, cette pratique fait appel à l'énergie du Spirh. C'est une énergie qui est dans la nature même de ces ego-entités, leur procurant des facultés mystiques qu'ils peuvent partager avec les mortels et les dirishs sous forme de pouvoirs.

Les dirishs forment une race ayant dompté leur ego-entité, et capable de fournir aux mortels sous allégeance leurs pouvoirs.

Parmi les mortels d'Irkaïa, les kirhanis et les skedjaïs utilisent ces pouvoirs. Ces spiriens font leur choix parmi une liste de pouvoirs connus limitée et les activent de façon spontanée.

## UTILISER DES POUVOIRS

Pour les spiriens, que les pouvoirs viennent des ego-entités ou des dirishs, tous fonctionnent de la même manière.

### LE CHOIX DU POUVOIR

Il faut d'abord déterminer quel pouvoir utiliser. Les kirhanis et les skedjaïs peuvent activer n'importe quel pouvoir spirique, du moment que leur niveau leur permet de le faire.

Pour activer un pouvoir, il est nécessaire de rester concentré, ce qui est délicat en plein combat (voir plus bas).

Lorsqu'un pouvoir propose plusieurs versions, le personnage choisit celle qu'il désire utiliser au moment de l'activation.

Chaque fois qu'un kirhani ou un skedjaï utilise un pouvoir, il est déduit de son quota quotidien, mais il peut l'utiliser à plusieurs reprises s'il le souhaite (tant que sa limite n'est pas atteinte).

Une valeur de Sagesse élevée peut leur permettre d'activer quelques pouvoirs spiriques de plus. Ils doivent avoir un minimum de 10 + niveau du pouvoir en Sagesse afin d'être capable d'activer le pouvoir spirique concerné.

### PROCEDURE QUOTIDIENNE

Chaque jour, les kirhanis et les skedjaïs doivent se préparer mentalement à activer des pouvoirs spiriques. Pour ce faire, ils ont besoin de 8 heures de repos, après quoi ils se concentrent 15 minutes durant. Ce laps de temps prépare l'esprit du personnage à utiliser de nouveaux pouvoirs spiriques. Sans cela, il ne peut pas récupérer les pouvoirs spiriques qu'il a utilisés la veille.

### POUVOIRS ACTIVES

#### DURANT LA PERIODE DE REPOS

Les pouvoirs spiriques que les kirhanis et les skedjaïs ont utilisés au cours des 8 heures précédant leurs exercices mentaux sont déduits de leur quota.

### AJOUT DE POUVOIRS SPIRIQUES A LA LISTE

Les kirhanis et les skedjaïs gagnent des pouvoirs spiriques chaque fois qu'ils montent de niveau ; c'est leur seule occasion d'en gagner. Chaque fois que le personnage gagne un niveau, il suffit de consulter la Table : Pouvoirs Connus de kirhani ou de skedjaï pour connaître le nombre de nouveaux pouvoirs spiriques qu'il peut choisir dans la liste de sa classe. Si l'en a la permission, le personnage peut éventuellement sélectionner des pouvoirs étrangers à cette liste, pour peu qu'il ait appris leur existence par un moyen ou un autre.

## LES CAPACITES SPECIALES

### CAPACITES SPIRIQUES

En temps normal, les capacités spiriques fonctionnent exactement comme le pouvoir spirique du même nom. Quelques-unes sont uniques, auquel cas elles sont détaillées dans la description de la créature.

Les capacités spiriques ne s'accompagnent d'aucune composante verbale, gestuelle ou matérielle, pas plus qu'elles ne nécessitent de focaliseur ou de sacrifice en PX. Le spirien les active mentalement. Le port de l'armure n'interfère jamais avec leur bonne utilisation, même pour ceux qui reproduisent les effets de pouvoirs à composante gestuelle. Sauf indication contraire, toutes les capacités spiriques ont un temps d'activation d'une action simple. Ces différences exceptées, elles fonctionnent exactement comme le pouvoir du même nom.

La résistance au Spirh protège contre les capacités spiriques, qui peuvent être dissipées comme les pouvoirs. Elles ne fonctionnent pas dans les lieux où l'énergie du Spirh ne peut s'exprimer. Elles ne peuvent servir à contrer d'autres pouvoirs, et ne sauraient eux-mêmes être contrées.

Certains monstres sont en quelque sorte des skedjaïs. Ils activent des pouvoirs comme ces derniers, en utilisant les composantes normales. Quelques créatures cumulent même capacités spiriques et pouvoirs de skedjaïs.

## CAPACITES SPIRIQUES

### SURNATURELLES

Certaines créatures ont des capacités spiriques qui sont considérées comme des capacités spiriques surnaturelles. Les dons spiriques sont considérés comme tels. Ces capacités ne peuvent être interrompues en combat comme les pouvoirs spiriques peuvent l'être. Elles ne provoquent pas d'attaque d'opportunité (sauf indication contraire dans le texte). Les capacités spiriques surnaturelles ne sont pas sujets à la résistance du Spirh et ne peuvent être annulées ou dissipées. Par contre, elles ne fonctionnent pas dans les zones où les effets spiriques sont supprimés ou annulés (comme dans un *champ d'annulation spirique*).

### CAPACITES EXTRAORDINAIRES

Rien ne peut empêcher la créature les possédant de s'en servir au combat et elles n'entraînent pas d'attaque d'opportunité, sauf indication contraire. Les pouvoirs spiriques ou les effets contrant ou annulant l'énergie du Spirh restent sans effet contre les capacités extraordinaires, qui ne peuvent pas être dissipées et fonctionnent normalement au cœur d'une zone d'annulation spirique. Elles n'ont en fait rien d'origine spirique, même si elles vont parfois à l'encontre des lois physiques.

### CAPACITES NATURELLES

Cette catégorie regroupe toutes les capacités qui ne sont pas spiriques, surnaturelles ou extraordinaires. Ce sont toutes les capacités qui ne sont ni extraordinaires, ni surnaturelles, ni spiriques.