

Nadir — Magie à tous les étages

Règles v5 · Supplément de magie astrale pour Spire

Table des matières

Nadir : Magie à tous les étages	2
Nouvelles règles — v5	2
CORVÉES SPÉCIFIQUES	2
Affecté aux niveaux scellés	2
Serviteur d'un Archimage	3
Gardien d'un prisonnier de la Branche	3
Archiviste d'une maison aelfir	3
Manœuvre des Puits	3
Messager du Réseau	4
LIVRET DE L'ÉLU	4
MINEURES	4
MOYENNES	5
AVANCÉES	5
ENTITÉS ASTRALES	6
Règles de possession et d'exposition	6
Deux domaines, deux dynamiques	6
Déclenchement du contact	7
Progression de la possession	7
Progression mécanique	8
Résistance et ralentissement	8
Possession complète	9
Innommable vs. Enseveli : la différence qui compte	9
COMPÉTENCE COMMUNION	9
Définition	9
Ce que Communion couvre	10
Accès à Communion	10
Restauration par quête (<i>mécanique spécifique à Communion</i>)	10
DOMAINE ASTRAL	11
Définition	11
Ce que le domaine Astral couvre	11
Accès au domaine Astral	12
Astral en tension sociale	12
ARTICULATION CORVÉES / TOURS ENSEVELIES	12
Table des liens par Corvée	12
Précision sur le "Serviteur d'un Archimage"	13
Lien double : Manœuvre des Puits	13

BRANCHES ASTRALES DE PLAYBOOKS STRATA	13
Sorcière des Strates	13
Idole des Voix	14
Lahjan des Murs	14
Tribun des Ensevelis	15
COMPÉTENCE VISION — RÈGLES DE PROPHÉTIE	16
Définition	16
Ce que Vision couvre	16
Déclenchement	16
Types de visions	17
Obligations prophétiques	17
Accès à Vision	17
Prophètes (peuple) — profil mécanique de faction	18

Nadir : Magie à tous les étages

Nouvelles règles — v5

Corvées spécifiques · Livret de l'Élu · Entités astrales · Compétence Communion · Domaine Astral · Articulation Corvées/Tours · Branches astrales · Compétence Vision

Révision v5 : (1) Articulation explicite entre les Corvées spécifiques et les Tours Ensevelies auxquelles elles exposent. (2) Quatre branches astrales de playbooks Strata (Sorcière des Strates, Idole des Voix, Lahjan des Murs, Tribun des Ensevelis). (3) Compétence Vision et règles de prophétie — accessible à tous, maîtrisée par les Prophètes.

Note : les branches astrales s'appuient sur les traits de base des classes Spire (Sorcière de Sang, Lahjan, Idole, Firebrand) réputés connus du joueur. Les fiches de ces classes ne figurant pas dans les documents du projet, vérifier la cohérence mécanique lors de la révision finale.

Historique : v2 avait transposé le vocabulaire pour Spire (Léviathan → Enseveli, lexique aquatique → tellurique) ; v3 corrige en gardant “mer intérieure” comme nom cosmologique. Mécanique stable depuis v2 : Écho retiré comme jauge ; les stress de nature astrale sont cochés en astral sur les 5 résistances Spire (Esprit, Sang, Ombre, Réputation, Argent).

CORVÉES SPÉCIFIQUES

Ces corvées représentent ce que votre personnage faisait pendant ses quatre ans de service obligatoire — et ce à quoi il a été exposé sans le chercher. Quelque chose a laissé une trace. Vous ne savez pas encore laquelle.

Ces corvées sont accessibles à tous les livrets en remplacement d'une corvée standard, avec l'accord du MJ.

Affecté aux niveaux scellés

Vous travailliez dans les galeries qui longent la mer intérieure — inspection des membranes du Scellement, surveillance des affaissements, relevés de pression dans les conduits qui séparent les niveaux habitables de ce qui est dessous. Le travail était silencieux, répétitif, et parfois quelque chose cognait contre les parois de l'autre côté. Pas fort. Régulièrement.

Compétences : Résistance, Occultisme **Domaines :** Bas-niveaux, Démonique **Attaches :** Un ancien collègue de corvée qui ne parle plus de ce qu'il a vu au niveau six (Attache Personnelle) **Équipement :** Lanterne à huile résistante à l'humidité, combinaison d'étanchéité usagée, carnet de relevés de pression (certaines mesures ne correspondent à rien de connu)

Serviteur d'un Archimage

Vous étiez au service d'une maison aelfir dont vous ne saviez pas, alors, qu'elle était plus qu'une maison. Vous portiez des messages, prépariez des salles, accompagniez des délégations dans des pièces où on vous demandait d'attendre dehors. Ce que vous entendiez à travers les portes n'avait aucun sens. Ce que vous voyiez parfois dans les yeux de votre maître non plus.

Compétences : Tromperie, Persuasion **Domaines :** Haut-Elfe, Politique **Attaches :** Un majordome aelfir qui vous a protégé une fois sans explication, et que vous n'avez pas revu depuis (Attache Personnelle) **Équipement :** Livrée de maison de bonne qualité (dépassée, mais encore respectable), lettre de recommandation dont vous ne pouvez pas utiliser le nom de l'expéditeur, clé dont vous ne connaissez pas la serrure

Gardien d'un prisonnier de la Branche

Votre cellule du Culte vous a assigné à la surveillance d'un détenu — quelqu'un que la Branche expérimentale avait capturé et voulait interroger à loisir. Vous n'étiez pas censé lui parler. Vous lui avez parlé. Ce qu'il vous a dit sur le Pacte, l'ensevelissement, les Ensevelis — vous ne savez pas si c'était la vérité ou la folie. Les deux hypothèses sont également troublantes.

Compétences : Combat, Résistance **Domaines :** Criminel, Occultisme **Attaches :** Le prisonnier lui-même — libéré, disparu, ou mort selon les circonstances (Attache Personnelle, à définir avec le MJ) **Équipement :** Matraque de faction, clés de cellule désormais inutiles, un fragment de texte recopié de mémoire depuis ce que le prisonnier récitait

Archiviste d'une maison aelfir

Vous cataloguiez, classiez, réindexiez. Des décennies de documents dans une langue que vous lisez à moitié, sur des événements que personne ne situe dans le temps. Votre employeur s'intéressait à certains dossiers de façon qui vous semblait disproportionnée. Vous avez fait des copies de certaines pages. Vous ne vous en êtes pas encore expliqués la raison à vous-même.

Compétences : Occultisme, Tromperie **Domaines :** Académique, Haut-Elfe **Attaches :** Un collègue archiviste drow qui a disparu après avoir posé des questions sur le même fonds documentaire que vous (Attache Personnelle) **Équipement :** Matériel de copie (encre, papier fin, loupe), deux pages recopiées de documents en langue ancienne (partiellement déchiffrées), pass d'accès périmé pour un niveau fermé

Manœuvre des Puits

Vous descendiez. Toujours plus bas. Les contremaîtres ne venaient jamais au-delà du niveau cinq — ils géraient les équipes d'en haut. En bas, c'était vous et vos collègues, les minerais impossibles, et le bruit. Pas le bruit des machines. L'autre bruit. Celui qui venait d'encore plus bas, et qui ressemblait parfois à des voix.

Compétences : Compétence physique, Résistance **Domaines :** Bas-niveaux, Industrie **Attaches :** Un chef d'équipe drow qui vous a sorti d'une galerie effondrée et refuse d'en parler (Attache de rang Local) **Équipement :** Équipement de mineur (pic, casque, lampe frontale), échantillon de minerai du niveau huit avec une inclusion que personne n'a identifiée, cicatrice à l'avant-bras gauche (origine inconnue)

Messager du Réseau

Vous convoiez de l'information à travers le Réseau — messages physiques, plis scellés, parfois des personnes. Vous ne lisez pas ce que vous transportez. C'est la règle. Vous n'êtes pas censé remarquer que certains messages n'ont pas été rédigés par des mains humaines, ou que certains destinataires ne correspondent à aucune adresse connue. Vous avez remarqué quand même.

Compétences : Infiltration, Tromperie **Domaines :** Criminel, Politique **Attaches :** Un contact dans un nœud du Réseau qui vous a un jour retenu d'aller livrer un message, sans vous en donner la raison — et qui avait probablement raison (Attache Personnelle) **Équipement :** Tenue neutre de coursier, code d'accès à trois nœuds du Réseau (dont un que vous n'avez jamais utilisé), message non livré que vous n'avez pas pu résoudre à détruire

LIVRET DE L'ÉLU

Quelque chose dans la mer intérieure vous a trouvé. Vous n'avez pas choisi. Vous n'avez pas demandé. La puissance astrale qui vous a sélectionné a ses raisons — mémorielles, émotionnelles, opérationnelles — et ces raisons ne sont pas les vôtres.

Vous êtes un vaisseau. La question n'est pas de savoir si vous allez survivre. La question est de savoir si vous allez rester vous-même.

Condition : Avoir été en contact avec un espace où le Scellement est poreux — les niveaux profonds des Puits, une zone scellée poreuse, le Cœur lui-même. La Branche expérimentale vous a récupéré après coup, ou au moment du contact. Ils savent ce que vous êtes. Ils ne sont pas entièrement sûrs de ce que ça implique.

Restauration : Négocier avec la puissance. Pas la repousser, pas la nier — lui parler, comprendre ce qu'elle veut, trouver un accord partiel. Subissez D6 stress en Esprit (astral) et retirez D8 stress de n'importe quelle autre résistance. Si la négociation échoue fictivement (la puissance n'est pas satisfaite), la restauration ne s'applique pas.

Compétences de départ : Occultisme et une compétence au choix liée à votre corvée d'origine.

Domaines de départ : Démonique et un domaine au choix lié à votre corvée d'origine.

Attaches de départ : Un membre de la Branche expérimentale qui vous surveille autant qu'il vous aide (Attache Personnelle). Un lieu dans les niveaux bas où le contact avec la puissance est le plus net (Attache de lieu).

Équipement de départ : Un objet personnel que la puissance a marqué d'une façon ou d'une autre — imperceptible pour les autres, évident pour vous. Un carnet de notes sur les contacts et négociations. Vêtements ordinaires.

La puissance astrale

À la création, définissez avec votre MJ : - **L'émotion fondatrice** de l'Enseveli (rage collective, deuil partagé, terreur, résolution, amour) - **Le nom** que l'Enseveli porte encore — celui des ensevelis qui le composent, pas celui que les vivants lui donneraient - **Ce qu'il cherche** dans le monde des vivants — pas des objectifs abstraits, une chose précise

Ces éléments n'ont pas d'impact mécanique direct. Ils colorent vos fallouts, vos négociations, et la façon dont votre MJ joue la puissance quand elle parle à travers vous.

MINEURES

Perception distordue. Vous percevez ce que la puissance perçoit — spectres, Élus proches, zones où le Scellement est poreux. Vous voyez ces choses en permanence, en transparence sur le monde ordinaire. Cela peut

troubler votre concentration : le MJ peut vous demander un test d'Occultisme pour agir normalement dans un environnement chargé.

Résonance. En contact physique avec un autre Élu, vous pouvez communiquer sans paroles — impressions, images, émotions brutes. Vous ne contrôlez pas exactement ce qui passe. La puissance entend aussi.

Pression astrale. En maintenant un regard soutenu sur quelqu'un, vous pouvez laisser la puissance peser sur lui. Il subit D4 stress en Esprit (astral). Vous subissez D4 stress en Esprit (astral) également. Cela ne fonctionne pas sur les entités astrales — elles ne se laissent pas impressionner par elles-mêmes.

Mémoire empruntée. En restant immobile et silencieux dans un lieu, vous pouvez accéder à un souvenir des enseveli lié à cet endroit — ce qui s'y est passé au moment du Scellement. Le MJ fournit l'image. Elle est précise. Elle est partielle. Elle n'est pas neutre.

Corps en partage. Quand vous subissez du stress en Sang, vous pouvez rediriger la moitié de ce stress (arrondi au supérieur) en Esprit (astral) à la place. La puissance absorbe ce que votre corps aurait dû porter. Elle s'en souviendra.

Présence double. Les entités astrales non hostiles ne vous perçoivent pas comme une menace. Vous êtes l'un des leurs — ou assez proche pour ne pas déclencher de réaction immédiate. Cela ne s'applique pas aux entités qui ont des raisons personnelles de vous nuire.

MOYENNES

Parole du dessous. Vous pouvez parler au nom de la puissance dans une négociation, une intimidation, ou une persuasion. Si votre objectif fictif sert les intérêts de l'Enseveli, la réussite est automatique sans test. Si l'objectif lui est neutre, vous bénéficiez d'une expertise. Si l'objectif le contraire, vous subissez D6 stress en Esprit (astral) avant même de lancer.

Absorption partielle. Quand un autre PJ subit un fallout de possession (voir Entités astrales), vous pouvez vous interposer. Vous absorbez la moitié du fallout à sa place — ce qui s'applique à vous, pas à lui. Votre puissance et la puissance qui le possède se retrouvent en contact direct pendant un bref instant. Ce qui se passe entre elles, c'est le MJ qui en décide.

L'Enseveli agit. Une fois par session, vous pouvez céder entièrement le contrôle à la puissance. Elle résout une situation selon ses propres moyens et sa propre logique — efficacement, mais pas nécessairement comme vous l'auriez voulu. Après, elle exige quelque chose en retour. Vous ne pouvez pas refuser ce qu'elle demande sans conséquence mécanique : refuser déclenche immédiatement un fallout en Esprit (astral).

AVANCÉES

Dualité stable. Vous avez appris à coexister avec la puissance sans perdre pied à chaque contact. Vos fallouts de possession (voir Entités astrales) ne progressent plus automatiquement : chaque progression nécessite une décision fictive délibérée de votre personnage — un choix de laisser entrer, même momentanément. Tant que vous résistez activement, la possession ne progresse pas.

Transfert. Une fois par campagne, vous pouvez offrir le vaisseau à quelqu'un d'autre — volontaire, informé, consentant. L'Enseveli transite. Ce n'est pas une libération pour vous : la puissance laisse une empreinte que vous portez pour toujours. C'est une libération du lien actif, pas des conséquences accumulées.

Le dernier accord. Une fois par campagne, vous pouvez négocier directement avec l'Enseveli une action qu'aucune compétence ne pourrait accomplir — arrêter une possession en cours, ouvrir un passage dans le Scellement, ramener quelqu'un de la mer intérieure. Le MJ fixe les termes. Si vous acceptez et réussissez un test d'Occultisme difficile, l'action se produit. Vous perdez une résistance de façon permanente — elle appartient maintenant à la puissance.

Fallouts spécifiques à l'Élu

Ces fallouts remplacent les fallouts normaux quand l'Élu subit une conséquence grave sur une résistance marquée astral ou lors d'une négociation ratée avec la puissance.

D6	Glissement
1	Intrusion sensorielle — Pendant D6 heures, vous voyez le monde tel que la puissance le voit. Les visages des vivants ressemblent à des fantômes. Vous fonctionnez, mais tout vous semble à moitié réel.
2	Désir emprunté — La puissance veut quelque chose dans votre environnement immédiat. Vous le voulez aussi, pour les mauvaises raisons. Jusqu'à la fin de la scène, le MJ peut vous demander un test d'Esprit pour résister à cette impulsion.
3	Voix du dessous — Vous entendez les ensevelis. Pas la puissance — les individus qui la composent. Ils ont des demandes précises, souvent contradictoires. Le MJ choisit ce que vous entendez.
4	Réponse corporelle — Votre corps fait brièvement quelque chose que la puissance voulait — un geste, un déplacement, un mot. Vous le voyez se produire. Vous ne pouvez pas l'empêcher cette fois.
5	Souvenir non-vôtre — Un souvenir du Scellement s'installe dans votre mémoire comme s'il était le vôtre. Il ne disparaîtra pas. Il s'intégrera.
6	Accord implicite — La puissance considère que vous avez cédé sur un point de la négociation. Elle n'en informe pas nécessairement — elle agit en conséquence. Le MJ note ce point et l'utilise plus tard.

ENTITÉS ASTRALES

Règles de possession et d'exposition

La possession n'est pas une métaphore. Ce qui remonte de la mer intérieure cherche des vaisseaux — des corps suffisamment préparés, suffisamment exposés, suffisamment proches d'une zone où le Scellement est fin. La possession n'est pas toujours hostile. Elle est toujours transformatrice.

Deux domaines, deux dynamiques

Les créatures de l'Innommable opèrent par intrusion. L'Innommable n'a pas de volonté — mais ses créatures, qui sont des fragments du chaos primordial, cherchent à s'ancrer dans la réalité par n'importe quel vecteur disponible. Elles attaquent toujours **Esprit en premier** (en astral) — dissolvent le sens de soi avant tout le reste. La progression est mécanique, impersonnelle, comme une infection.

Les Ensevelis opèrent par résonance. Ce sont des agglomérats d'âmes avec une mémoire, une émotion fondatrice, des intentions qui leur sont propres. Ils choisissent leurs vaisseaux. La possession par un Enseveli est toujours précédée d'un contact — et le contact laisse toujours une possibilité de négociation. L'ordre dans lequel ils progressent à travers les résistances reflète leur nature.

Ces deux dynamiques ne se confondent pas. Un personnage peut être exposé aux deux simultanément — c'est une situation exceptionnellement dangereuse.

Les Recrachés — démons astraux

Une troisième catégorie d'entités astrales existe, distincte des Ensevelis collectifs et des créatures de l'Innommable : **les Recrachés**. Ce sont des fragments individuels d'âmes ensevelies qui ont émergé de la mer intérieure sans agglomération en Enseveli collectif.

— Équivalent astral des démons de la magie noire Strata : démons = invoqués via le Cœur ; Recrachés = émergent de la mer intérieure

- Petits, instables, plus manipulables qu'un Enseveli — peuvent être invoqués, négociés, contenus
- N'effectuent pas de possession progressive à travers les résistances : leur interaction avec un PJ est ponctuelle, transactionnelle
- Objets potentiels des pratiques magiques astrales — les variantes de playbook astrales (Sorcière des Strates, Idole des Voix, etc.) opèrent en partie par invocation et négociation avec les Recrachés
- Apparaissent ponctuellement dans la Tour vivante : zones où le Scellement est poreux, proximité d'une Merveille active, contact avec un Élu

Déclenchement du contact

Le premier contact n'est pas une possession. C'est une reconnaissance.

Il se produit quand un personnage : - Entre dans une zone où le Scellement est poreux (niveaux profonds des Puits, zones scellées poreuses, proximité immédiate du Cœur) - Utilise un objet enchanté par les Archimages incorporant un fragment d'âme (tout objet de l'Atelier) - Subit un fallout grave en Esprit (astral) dans un tel environnement - Est en contact prolongé avec un Élu dont la puissance cherche à s'étendre

Le MJ décrit le contact — vision, rêve intrusif, perte de contrôle brève, voix. Aucun test n'est requis. Le contact s'est produit. Ce qui se passe ensuite dépend de ce que le personnage fait de cette information.

Progression de la possession

La possession progresse à travers les cinq résistances dans un ordre déterminé par la nature de l'entité. Chaque résistance touchée représente une couche de soi que l'entité occupe partiellement.

Ordre de progression selon l'entité

Créature de l'Innommable (toujours) : Esprit → Sang → Ombre → Réputation → Argent

Enseveli — selon l'émotion fondatrice :

Émotion	Ordre de progression
Rage collective	Sang → Esprit → Ombre → Réputation → Argent
Deuil partagé	Esprit → Réputation → Sang → Ombre → Argent
Terreur	Ombre → Esprit → Sang → Argent → Réputation
Résolution	Argent → Sang → Esprit → Ombre → Réputation
Amour	Réputation → Esprit → Sang → Argent → Ombre

Le MJ peut adapter cet ordre pour un Enseveli particulier — l'émotion fondatrice est une direction, pas une règle absolue.

*Toutes les coches de stress liées à la progression d'une possession sont marquées **en astral** (couleur ou symbole distinct sur la fiche), pour les différencier des stress ordinaires sur la même résistance.*

Ce que chaque résistance touchée signifie

Quand une résistance est "touchée" par la possession, le personnage n'en perd pas le contrôle — pas encore. La résistance reste fonctionnelle, mais l'entité y a pris pied. Fictivement :

- **Esprit touché** — L'entité perçoit ce que le personnage perçoit, et lui envoie des images, des pensées, des suggestions en retour. Le personnage ne sait pas toujours si une idée vient de lui.
- **Sang touché** — L'entité peut, lors de moments de stress extrême, déclencher des réflexes corporels qui ne sont pas ceux du personnage.
- **Ombre touché** — Les secrets du personnage appartiennent aussi à l'entité. Elle sait ce qu'il cache.

- **Réputation touché** — Les liens du personnage commencent à servir les intérêts de l'entité sans qu'il le réalise.
- **Argent touché** — Les ressources du personnage glissent vers les fins de l'entité — dépenses inexplicables, prêts à des gens qu'il n'aurait pas aidés autrement, transactions qui financent des desseins qu'il n'identifie pas.

Progression mécanique

La possession progresse quand :

1. Le personnage subit un **fallout sur la résistance suivante dans l'ordre de progression** de l'entité qui le possède, ET
2. Le personnage se trouve dans un **contexte d'exposition** (zone poreuse, stress lié à l'entité, contact avec d'autres possédés)

Les deux conditions sont nécessaires. Un fallout ordinaire en dehors de tout contexte astral ne fait pas progresser la possession.

Quand la possession progresse, le MJ note la résistance touchée et décrit une manifestation fictive (voir tableau ci-dessus). Aucun test supplémentaire n'est requis — la progression est une conséquence, pas une résolution.

Fallouts de possession

Quand la progression se produit, au lieu du fallout normal, le personnage subit un **fallout de possession** sur la résistance concernée. Ces fallouts sont distincts des fallouts normaux — ce ne sont pas des blessures ou des pertes, mais des glissements. Ils sont notés en astral sur la fiche.

Résistance	Exemples de fallout de possession
Esprit	Percevoir constamment ce que l'entité perçoit ; ne plus distinguer le monde réel du monde astral pendant une scène ; entendre les ensevelis ; agir selon une impulsion de l'entité avant de réaliser ce qu'on fait ; oublier une heure de sa propre vie ; croire temporairement que quelqu'un est un ennemi
Sang	Bouger vers un lieu que l'entité désigne sans décision consciente ; se réveiller à un endroit sans souvenir du trajet ; développer un réflexe de protection envers un inconnu lié à la mémoire de l'entité
Ombre	Révéler involontairement quelque chose qu'on gardait caché ; ne plus être capable de mentir sur un sujet précis lié à l'entité ; sentir que son réseau se détourne
Réputation	Favoriser inconsciemment une attache que l'entité reconnaît parmi ses propres morts ; prendre une décision relationnelle qui sert les intérêts de l'entité ; voir ses alliances changer sans qu'on l'ait décidé
Argent	Offrir quelque chose de précieux sans raison apparente ; effectuer une dépense inexplicable qui finance les desseins de l'entité ; contracter une dette qu'on ne s'explique pas

Résistance et ralentissement

Un personnage possédé ne peut pas se “déposséder” sans aide extérieure ou avancée spécifique. En revanche, il peut **ralentir** la progression.

Éloignement des zones poreuses — Rester loin des Puits, du Cœur, et des objets de l'Atelier empêche la deuxième condition de la progression mécanique. La possession ne régresse pas, mais elle ne progresse plus.

Rituels de la Branche expérimentale — Un rituel réussi (test d’Occultisme difficile, préparation d’une session complète) peut stabiliser une résistance spécifique : elle reste touchée fictivement, mais ne peut pas progresser mécaniquement pendant D6 sessions.

Négociation directe (Élu uniquement) — L’avance *Dualité stable* permet de bloquer la progression par décision fictive. Sans cette avance, un Élu est soumis aux mêmes règles que les autres personnages.

Intervention d’un autre Élu — L’avance *Absorption partielle* permet à un Élu de prendre un fallout de possession à la place d’un autre personnage. Cela ne supprime pas le fallout — cela déplace sur qui il tombe.

Possession complète

Si les cinq résistances sont touchées, le personnage n’est plus jouable de façon autonome. L’entité prend le contrôle complet. Ce n’est pas une mort — le personnage existe encore, quelque part à l’intérieur. Mais il n’est plus accessible aux autres joueurs comme un allié.

Deux options au MJ et au joueur concerné :

Option 1 — Vaisseau. Le personnage devient un PNJ contrôlé par le MJ, jouant les objectifs de l’entité. Il peut être récupéré si les autres PJs réussissent un rituel complet de la Branche (un arc narratif entier).

Option 2 — Dissolution. Le personnage se retire du jeu. L’entité a obtenu ce qu’elle cherchait et se retire. Le personnage meurt ou disparaît. C’est une fin — pas une défaite.

Innommable vs. Enseveli : la différence qui compte

La mécanique est identique. La fiction est radicalement différente.

Une créature de l’Innommable ne négocie pas. Elle n’a pas de mémoire, pas de nom, pas d’émotion fondatrice. Elle ne peut pas être convaincue, apaisée, ou détournée. Elle peut être combattue, repoussée, ou — avec les ressources appropriées — temporairement contenue. Elle reviendra.

Un Enseveli peut être parlé. Il a une mémoire des ensevelis, une raison d’être, quelque chose qu’il cherche. Un personnage exposé à un Enseveli a toujours la possibilité théorique d’une négociation — à condition de comprendre ce que la puissance veut, de le lui offrir, ou de la convaincre que ce qu’elle veut est accessible par un autre chemin. La négociation peut échouer. Elle reste possible.

C’est la distinction centrale de Nadir : face à l’Innommable, on résiste. Face à un Enseveli, on négocie. Les deux postures peuvent être nécessaires dans la même session.

— *Fin des règles v3* —

COMPÉTENCE COMMUNION

À intégrer dans la Quatrième partie du sommaire : section 16 (Magie astrale)

Définition

Communion est la compétence de l’interface avec le monde astral — écouter, parler, interpréter ce qui remonte de la mer intérieure. Elle s’oppose structurellement à **Occultisme**, qui est la compétence du contrôle : là où Occultisme manipule les forces magiques comme une ressource, Communion leur parle comme à des interlocuteurs.

Ce n'est pas une posture très aelfir. Les Archimages et les grandes maisons aelfirs enseignent l'Occultisme : maîtrise, hiérarchie, subordination des forces à la volonté du mage. Communion exige l'inverse — disponibilité, réceptivité, acceptation d'une altérité. Les **humains** y accèdent plus naturellement que les aelfirs. Les **Prophètes** en sont les praticiens incontestés : leur exil dans les nuages est en partie une forme de Communion permanente avec la mer intérieure.

Un aelfir qui maîtrise Communion est une anomalie signifiante — un dissident philosophique autant que pratique.

Ce que Communion couvre

Un test de Communion est appelé quand un personnage tente de :

- **Écouter un Enseveli** — percevoir sa présence, sa nature, son émotion fondatrice, ce qu'il veut, sans nécessairement le convoquer
- **Parler à un Enseveli** — ouvrir un dialogue direct, négocier, transmettre une demande, recevoir une réponse
- **Invoquer ou repousser un Recraché** — appeler un fragment astral ou en écarter un qui s'approche d'un vaisseau potentiel
- **Capter les signaux d'une Tour via sa Merveille** — entendre ce que Fenil, Tilere, Calevere, Pelive, Vaneile ou Norel transmet à travers son canal spécifique
- **Comprendre une langue drow ancestrale** — les langues parlées dans les Tours avant leur Ensevelissement, parfois transmises par les Recrachés ou écrites dans les Archives
- **Percevoir la porosité du Scellement** — sentir où le passage est le plus mince sans avoir besoin d'aller jusqu'au niveau neuf des Puits

Ce que Communion ne couvre pas — et qui reste du ressort d'Occultisme : - Invoquer des démons (Cœur, pas mer intérieure) - Pratiquer la magie de sang ou toute magie occulte Strata - Résister à la possession (Endurance ou Esprit selon le contexte) - Comprendre la structure des enchantements aelfirs

Accès à Communion

Communion n'est pas une compétence standard enseignée dans les institutions de Spire. Elle s'acquiert :

À la création, si le PJ a accompli l'une des Corvées les plus exposées : - *Affecté aux niveaux scellés* — contact régulier avec ce qui remonte - *Manœuvre des Puits* — descente répétée vers les marges du Cœur - *Gardien d'un prisonnier de la Branche* — exposition prolongée malgré soi

En cours de campagne, si le PJ : - Est formellement intégré à la Branche expérimentale et reçoit un enseignement actif - A eu un contact prolongé et conscient avec un Élu (deux sessions ou plus) - A rencontré un Prophète descendu et en a reçu une transmission directe - A accompli une quête de restauration pour la première fois (voir ci-dessous) — l'acte lui-même ouvre la compétence

Note pour les Prophètes : si un PJ est un Prophète descendu (ou guidé par l'un d'eux), Communion est sa compétence de départ.

Restauration par quête (*mécanique spécifique à Communion*)

Un PJ avec Communion peut entreprendre une **quête de restauration** plutôt qu'une restauration standard. Ce n'est pas une conversation : c'est une action dans le monde réel en réponse à ce qu'un Enseveli demande.

Déclenchement. Au début d'une session, un PJ avec Communion dans un quartier de Merveille peut écouter ce que l'Enseveli lié à cette Merveille demande. Le MJ formule une demande concrète parmi deux types possibles :

Type A — *Aider des âmes qui composent l'Enseveli.* La quête répond directement à la mémoire collective de la Tour Ensevelie. Exemples liés à chaque Tour : - **Fenil** (Serres) — libérer un travailleur agricole injustement

retenu, honorer la mémoire d'un cultivateur disparu, empêcher la destruction d'une parcelle en Corvée - **Tilere** (Préserve) — retrouver un objet appartenant à une famille ensevelie, permettre à un mort de finir quelque chose qu'il n'avait pas pu terminer - **Calevere** (Atelier) — récupérer un objet enchanté qui appartient à son créateur d'origine, identifier et nommer l'artisan qui le hante - **Pelive** (Puits) — faire remonter quelque chose que les Ensevelis de Pelive ont laissé au niveau neuf, honorer un mineur dont le corps n'a jamais été rendu - **Vaneile** (Réseau) — livrer un message que le Réseau n'a pas pu transmettre, retrouver le destinataire d'un message ancien - **Norel** (Archives Blanches) — préserver un témoignage en danger, permettre à un document écrit par les Ensevelis d'être lu par un vivant

Type B — *Arranger quelque chose dans le quartier lié à l'Enseveli.* La quête touche à la situation présente du quartier, en écho à la vocation de la Tour. Le quartier souffre de quelque chose que l'Enseveli ressent comme une insulte à ce qu'il a été.

Résolution. Si le PJ accomplit la quête fictivement dans la session : - Récupère **D6 stress ordinaire** sur une résistance de son choix - Les coches astrales ne sont **pas** effacées par cette mécanique — elles répondent à la restauration propre du livret de l'Élu (négociation directe avec la puissance) ou à un rituel de la Branche - La quête peut échouer partiellement (D3 stress récupéré) si le MJ estime que la demande a été adressée mais pas pleinement accomplie

Note de design. Cette mécanique transforme les Merveilles en générateurs de missions. Elle lie l'économie de stress à la géographie de Spire et à la mémoire des Tours — chaque session dans un quartier particulier peut produire une quête organique, sans que le MJ ait à l'inventer de zéro.

DOMAINE ASTRAL

À intégrer dans la Quatrième partie du sommaire : section 16 (Magie astrale)

Définition

Astral est le domaine des hérétiques de la mer intérieure — ceux qui savent ce qui remonte, qui cherchent à comprendre, qui ont choisi de regarder plutôt que de détourner les yeux. C'est un réseau social dangereux à avouer en territoire aelfir, précieux en territoire drow engagé.

Avoir le domaine Astral signifie que le personnage a des contacts, des références, des lieux de confiance, et un langage commun avec les factions qui gravitent autour du Pacte et de la mer intérieure.

Ce que le domaine Astral couvre

Un test qui combine Communion + Astral (expertise) est applicable quand le personnage :

- Contacte un membre de la **Branche expérimentale** — obtenir de l'aide, des informations, une cachette, un rituel
 - Approche les **Confesseurs** — accéder à leur réseau, comprendre leurs rites, négocier avec leurs hiérarques
 - Cherche à entrer en contact avec un **Prophète descendu** — identifier les signes de leur présence, approcher sans être repoussé
 - Accède à un **lieu où le Scellement est poreux** — connaître les passages, les codes, les heures de moindre surveillance des Archimages
 - Cherche un **autre Élu** connu à Spire — les Élus se reconnaissent, mais il faut savoir où chercher
 - Interprète les **signaux astraux** qui passent dans les Merveilles — comprendre un message de Vaneile, lire une inscription de Norel, identifier l'origine d'un objet de Calevere
 - Comprend ou parle un **drow ancestral** en contexte rituel — pour des échanges avec les Ensevelis ou avec les Prophètes
-

Accès au domaine Astral

À la création, si le PJ a accompli une Corvée d'exposition : - *Affecté aux niveaux scellés* - *Gardien d'un prisonnier de la Branche* - *Manœuvre des Puits*

En cours de campagne : - Rejoindre formellement la Branche expérimentale (mission d'intégration + validation d'un ancien membre) - Avoir reçu une transmission d'un Prophète descendu - Avoir accompli une quête de restauration complète (l'acte ouvre simultanément Communion et Astral si le PJ n'avait pas encore les deux) - Avoir survécu à un épisode de possession astrale et en avoir tiré un enseignement conscient

Note. Astral et Communion sont indépendants — on peut avoir l'un sans l'autre. Un personnage avec Astral mais pas Communion connaît les bonnes personnes et les bons endroits, mais ne perçoit pas directement les entités. Un personnage avec Communion mais pas Astral perçoit et parle aux entités, mais n'a pas de réseau autour de lui. La combinaison est puissante — et visible pour ceux qui savent regarder.

Astral en tension sociale

Avoir le domaine Astral est socialement marqué. Selon le contexte :

- **En territoire aelfir** (Merveilles, maisons, institutions) : Astral est suspect — qui fréquente ces hérétiques ? Les personnages qui révèlent ce domaine risquent d'attirer l'attention des relais des Archimages.
- **En territoire drow engagé** (Branche, cellules du Culte, Puits bas) : Astral est un signe de sérieux et d'engagement — on fait confiance à quelqu'un qui a payé le prix d'apprendre.
- **Avec les Prophètes** : Astral est un laissez-passer minimal. Sans lui, l'approche d'un Prophète descendu est quasi-impossible — ils ne parlent pas aux non-initiés.
- **Avec Vreldorn Dast** : il le voit immédiatement. Il ne dit rien. Il s'en souvient.

— *Fin des règles v4* —

ARTICULATION CORVÉES / TOURS ENSEVELIES

Chaque Corvée spécifique qui expose le PJ à la mer intérieure crée, à la création, un **lien initial** avec une Tour Ensevelie spécifique ou avec la mer intérieure en général. Ce lien est noté sur la fiche de personnage comme une **coche de lien astral** — distincte des coches de possession. Elle ne progresse pas spontanément. Elle signale que l'Enseveli de cette Tour a remarqué le PJ.

Ce lien a deux effets pratiques : (a) Le MJ peut proposer en priorité des quêtes de restauration (Communion) liées à cette Tour. (b) Un Enseveli de cette Tour ne déclenche pas de fallout de contact au premier contact — la reconnaissance est déjà là.

Table des liens par Corvée

Corvée	Tour exposée	Logique
Affecté aux niveaux scellés	Pelive (Puits — minier)	Travail dans les galeries de la Merveille de Palan : contact direct avec le canal de Pelive
Serviteur d'un Archimage	<i>Mer intérieure générale</i>	Exposition aux rituels du Pacte sans canal particulier — les Ensevelis de plusieurs Tours ont perçu le PJ, aucun n'a formé de lien fort

Corvée	Tour exposée	Logique
Gardien d'un prisonnier de la Branche	Norel (Archives — mémoire)	Le prisonnier transmettait des messages de Norel ; le PJ a entendu malgré lui
Archiviste d'une maison aelfir	Norel (Archives — mémoire)	Les archives contiennent des traces de la langue ancestrale de Norel
Manœuvre des Puits	Pelive + <i>mer intérieure générale</i>	Descente régulière : lien fort avec Pelive, contact diffus avec les autres Tours via la zone poreuse du niveau neuf
Messager du Réseau	Vaneile (Réseau — communication)	Les messages impossibles que le PJ transportait sans les lire venaient de Vaneile

Précision sur le “Serviteur d'un Archimage”

Cette Corvée est la seule à ne créer aucun lien avec une Tour spécifique — parce qu'elle expose à la *structure* du Pacte, pas à ses *victimes*. Le PJ perçoit la mécanique du cycle (les Archimages utilisent les Merveilles, la mer intérieure nourrit la magie), pas les Ensevelis qui en sont la matière.

En jeu, ce PJ a un savoir structurel que les autres n'ont pas, mais aucune relation avec un Enseveli particulier. Il peut établir un lien avec une Tour en cours de campagne, via une quête de restauration ou via la Branche.

Lien double : Manœuvre des Puits

La Manœuvre des Puits crée un double lien parce que les Puits sont le point de confluence — le seul endroit où le Scellement est suffisamment poreux pour que les autres Tours approchent sans canal dédié. Ce PJ est légèrement plus exposé aux approches non sollicitées : le MJ peut, lors d'un séjour dans les Puits, déclarer qu'une Tour autre que Pelive tente un contact.

BRANCHES ASTRALES DE PLAYBOOKS STRATA

Ces branches représentent des voies alternatives à l'intérieur de quatre classes existantes de Spire/Strata. Elles remplacent des améliorations standards au moment de la progression — le joueur choisit une amélioration de la branche astrale au lieu d'une amélioration ordinaire de son playbook. Il peut choisir de glisser partiellement (une amélioration astrale parmi d'autres standard) ou complètement.

Chaque branche astrale nécessite que le PJ ait Communion ou Astral avant de pouvoir accéder à ses améliorations (sauf la première amélioration de chaque branche, qui peut être choisie sans — elle ouvre souvent Communion en contrepartie).

Sorcière des Strates

Branche astrale de la Sorcière de Sang

Prémisse. La maladie sanguine de la Sorcière de Sang n'est pas seulement une corruption du Cœur. Pour certaines sorcières, la maladie est plus ancienne que le Cœur — elle remonte à la mer intérieure, porte en elle des mémoires de l'Ensevelissement, transmet quelque chose des Tours perdues. La Sorcière des Strates n'a pas trouvé une autre magie : elle a découvert l'origine de la sienne.

Canal. Sang → mer intérieure (au lieu de Sang → Cœur).

Canal ancestral. [*Peut être prise sans Communion — l'ouvre automatiquement.*] Votre maladie sanguine porte les mémoires d'une Tour Ensevelie spécifique (choisissez-en une à la prise de cette amélioration — idéalement cohérente avec votre Corvée d'origine). En saignant volontairement (D3 stress Sang), vous pouvez accéder à un fait que les Ensevelis de cette Tour savent. Le MJ choisit ce qu'ils acceptent de transmettre ce jour-là. Ce n'est pas toujours ce que vous vouliez savoir.

Transmission. Via un échange de sang avec une autre personne (consentement fictif requis), vous pouvez partager une coche de lien astral avec eux. Ils gagnent la coche de lien de votre Tour — sans avoir eu la Corvée. Ils ne savent pas nécessairement ce que ça signifie. Vous, si.

Gardienne du réservoir. Vous percevez intuitivement l'état du réservoir de la mer intérieure dans le quartier où vous vous trouvez. Vous savez si une Merveille est surchargée (les Ensevelis de sa Tour sont proches de la surface), sous-alimentée (ils reculent), ou stable. Cette perception est passive et permanente — vous n'avez pas à tester.

Sang de Tour. Votre sang peut apaiser un Enseveli agité sans passer par Communion. En versant du sang sur un objet ou un lieu lié à la Tour de l'Enseveli (objet de l'époque, lieu marqué), vous réduisez d'un cran la progression d'une possession en cours sur n'importe quel PJ proche. Coût : D6 stress Sang.

Idole des Voix

Branche astrale de l'Idole

Prémisse. L'Idole fragmente normalement sa propre âme pour alimenter sa magie. L'Idole des Voix a compris que la mer intérieure est pleine de fragments disponibles — les Recrachés. Au lieu de se détruire, elle capte et intègre temporairement ces fragments étrangers. C'est moins douloureux. C'est beaucoup plus dangereux.

Canal. Fragments d'âme propre → fragments de Recrachés (âmes ensevelies libres).

Résonateur. [*Peut être prise sans Communion — l'ouvre automatiquement.*] Au lieu de fragmenter votre propre âme dans un sortilège, vous captez un Recraché et l'intégrez temporairement (D3 stress Esprit en astral). Le sortilège gagne en portée ou en puissance (effet amélioré d'un cran au choix du MJ). Pendant la scène, le Recraché influence fictivement vos décisions — pas vos actions, mais vos impulsions. Le MJ peut vous demander de justifier un choix.

Mémoire fragmentée. Vous pouvez extraire le souvenir d'un Recraché spécifique et le rejouer devant des témoins — reconstitution partielle d'un événement de l'Ensevelissement d'une Tour. L'image est nette mais muette. Les témoins peuvent la voir aussi. Coût : D6 stress Esprit (astral). Usage : témoignage, mémoire, révélation narrative.

Chœur défensif. Vous pouvez faire résonner plusieurs Recrachés simultanément pour créer un bouclier sonore et psychique. Toute entité astrale qui approche subit D4 stress Esprit (astral) avant d'avoir agi. Les vivants dans la zone entendent des voix qui ne leur sont pas adressées — perturbant mais pas dommageable. Dure jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce que vous subissiez un fallout.

Libération. Vous pouvez volontairement relâcher un Recraché que vous aviez intégré, en lui permettant de transmettre un message dans la mer intérieure — vers les Ensevelis de sa Tour d'origine. Le message ne peut être qu'une image ou une émotion, pas des mots. Le Recraché ne reviendra probablement pas. Peut être utilisé comme prise de contact à distance avec une Tour Ensevelie, en dehors de toute Merveille.

Lahjan des Murs

Branche astrale du Lahjan

Prémisse. Le Lahjan est un prêtre de Limyé, dieu de la lumière dans les bas-fonds. Mais Limyé n'est peut-être pas le seul à émettre de la lumière dans les profondeurs. Le Lahjan des Murs a trouvé une autre source — une Tour Ensevelie dont la mémoire irradie quelque chose qui ressemble à de la lumière, à de la chaleur, à de la présence divine. Il sert cette présence. Il n'est pas sûr que ce soit une erreur théologique.

Canal. Service de Limyé → accord avec un Enseveli (divinité de substitution ou divinité parallèle).

Pacte des profondeurs. [*Peut être prise sans Communion — l'ouvre automatiquement.*] Vous avez conclu un accord avec un Enseveli d'une Tour spécifique (choisissez à la prise). Vous pouvez invoquer ses bénédictions — liées à la vocation de sa Tour (Fenil : croissance et soin ; Tilere : préservation et mémoire ; Calevere : création et lumière ; Pelve : endurance et descente ; Vaneile : transmission et message ; Norel : savoir et témoignage). En retour, le MJ peut exiger une quête périodique — une fois par arc narratif. Si vous refusez, la bénédiction disparaît jusqu'à accomplissement.

Lumière des Noyés. La lumière que vous canalisez n'est pas celle de Limyé — c'est la bioluminescence des souvenirs de la mer intérieure. Elle éclaire normalement, mais révèle en plus les zones où le Scellement est poreux (le MJ indique ces zones dans la scène). Les entités astrales voient cette lumière comme familière plutôt que menaçante — elles ne fuient pas devant elle.

Exorciste astral. Vous pouvez expulser un Enseveli ou un Recraché d'un espace ou d'un corps. Contrairement à un exorcisme standard, vous ne pouvez pas détruire — vous devez négocier un départ (Communion + Astral, expertise). La négociation exige que vous promettiez quelque chose fictivement. Cette promesse est réelle. L'Enseveli s'en souvient.

Prière mémorielle. Vous pouvez mener un rite funèbre pour des morts de la mer intérieure — nommer leurs noms en drow ancestral, reconstituer leur histoire, les honorer. Les Ensevelis de ces morts vous accordent une faveur ponctuelle dans la session. La faveur est proportionnelle au rite : un nom seul donne un avantage sur un test ; un rite complet d'une heure peut donner un effet narratif majeur (le MJ tranche).

Tribun des Ensevelis

Branche astrale du Firebrand

Prémisse. Le Firebrand révolutionnaire mobilise les foules avec des mots et de la conviction. Le Tribun des Ensevelis a compris que ses mots portent plus loin quand les morts les amplifient. Dans un quartier de Merveille, les Ensevelis de la Tour reconnaissent ce qu'il dit — injustice, sacrifice, mémoire étouffée — et leur voix se mêle à la sienne. La foule ne l'entend pas. Elle le ressent.

Canal. Charisme individuel → charisme amplifié par la mémoire collective des Tours Ensevelies.

Voix du dessous. [*Peut être prise sans Communion — l'ouvre automatiquement.*] Quand vous harangez une foule dans un quartier de Merveille, les Ensevelis de la Tour liée résonnent dans votre voix. Les cibles subissent D4 stress Esprit (astral) — non comme une attaque, mais comme un rappel soudain que quelque chose s'est passé là. Elles vous écoutent avec une attention inhabituelle. Ne fonctionne que dans les quartiers des six Merveilles.

Mémoire partagée. Vous pouvez transmettre le souvenir d'un Enseveli à un groupe entier présent dans la scène — pas seulement à un individu. L'image est brève, nette, muette, et liée à la vocation de la Tour. Efficace pour mobiliser des drows qui ne comprennent pas encore le cycle — le souvenir fait le travail de la rhétorique. Coût : D6 stress Esprit (astral).

Tribun des morts. Vous pouvez parler au nom des Ensevelis d'une Tour dans une négociation politique ou sociale. Leur poids symbolique compte — fictivement, vous représentez des milliers de morts. Le MJ peut accorder un avantage sur le test, ou déclarer que certains interlocuteurs ne peuvent pas vous ignorer (même des aelfirs qui n'auraient pas dû vous écouter).

Fureur mémorielle. Vous pouvez déclencher, dans un groupe présent dans le quartier d'une Merveille, une surge d'émotion collective liée à l'émotion fondatrice de la Tour locale. Fenil → deuil collectif soudain (désorientation) ;

Tilere → résolution silencieuse (cohésion); Calevere → terreur de perdre ce qu'on a créé (inhibition); Pelive → endurance obstinée (résistance à la peur); Vaneile → désir urgent de transmettre quelque chose (bavardage, confessions); Norel → nécessité de témoigner (les gens parlent, même s'ils ne voulaient pas). Coût : D8 stress Esprit (astral). Dure la scène.

COMPÉTENCE VISION — RÈGLES DE PROPHÉTIE

La prophétie dans Nadir n'est pas une prédiction du futur. C'est la perception de ce que la mer intérieure sait — les patterns du cycle, les tensions qui s'accumulent, les inevitabilités que les Ensevelis et l'Innommable voient parce qu'ils sont hors du temps ordinaire. Elle est partielle, métaphorique, non-linéaire. Elle est toujours liée au Pacte et au cycle des Tours — elle n'existe pas en dehors de ce champ.

Définition

Vision est la compétence de la perception prophétique — voir ce que la mer intérieure voit, pas ce qu'on veut voir. Elle est distincte de Communion (qui parle) et d'Occultisme (qui contrôle). C'est recevoir, pas interagir.

Les Prophètes (peuple) ont Vision à expertise par défaut. Leur exil dans les nuages est en partie une forme de Vision permanente, à faible bruit — ils perçoivent constamment des courants que les autres ne voient pas. Leur silence historique vient du fait que transmettre ces visions a, par le passé, produit des catastrophes : elles étaient mal comprises, mal utilisées, ou délibérément déformées par ceux qui avaient intérêt à le faire.

N'importe qui peut développer Vision — un drow, un humain, un aelfir exceptionnellement réceptif. Le contact avec la mer intérieure (possession, quête de restauration intense, séjour prolongé dans les Puits, transmission directe d'un Prophète) peut ouvrir cette perception.

Ce que Vision couvre

Un test de Vision est appelé quand un personnage tente de :

- **Percevoir un pattern du cycle** — comprendre intuitivement pourquoi quelque chose va arriver (pas quoi exactement, mais la tension qui l'annonce)
- **Lire l'état d'une Tour** — sentir si les Ensevelis d'une Tour sont agités, dormants, en délibération, ou en demande active
- **Percevoir l'avenir proche d'une Merveille** — sentir si une Merveille va saturer, s'ouvrir, ou être sabotée dans la session
- **Identifier un avatar** — reconnaître la présence d'un Enseveli dans un corps humain sans que la personne l'ait dit
- **Voir dans la mer intérieure sans y entrer** — une image partielle de ce qui s'y passe actuellement (utile pour les négociations à distance)

Ce que Vision ne couvre pas : - L'avenir précis d'un individu (les visions sont liées au cycle, pas aux personnes) - Des informations sur des événements sans rapport avec le Pacte ou la mer intérieure - La communication directe avec les Ensevelis (c'est Communion)

Déclenchement

Actif — le PJ entre en état prophétique

Le PJ consacre quelques minutes à un rituel d'ouverture (pas codifié — chaque pratiquant a le sien ; les Prophètes chantent, d'autres restent immobiles, d'autres se blessent légèrement). Coût : **D6 stress Esprit (astral)**. Le MJ offre une vision dans l'un des quatre types ci-dessous.

Passif — la vision arrive sans être demandée

Dans certaines conditions, Vision se déclenche sans test et sans rituel — le MJ offre une vision spontanée : - Le PJ entre dans un lieu de forte porosité du Scellement (niveau neuf des Puits, proximité directe du Cœur) - Le PJ est en contact physique avec un objet portant une forte charge mémorielle (objet de Calevere, document de Norel) - Un Enseveli particulièrement actif cherche à établir un contact visuel - Le cycle progresse — une étape du grand œuvre se franchit dans la session

Pas de coût de stress pour les visions passives — mais elles ne peuvent pas être refusées.

Types de visions

Le MJ choisit le type selon ce qui est narrativement utile, ou tire au hasard si une vision passive surprend tout le monde.

Vision de ce qui a été. Un fragment de l'Ensevelissement d'une Tour — une image précise, muette, d'une durée de quelques secondes. Un couloir qui s'effondre. Une porte qu'on ferme. Un visage. La Tour concernée dépend du lieu où se trouve le PJ (probablement la Tour de la Merveille du quartier, ou Pelive si le PJ est dans les Puits).

Vision de ce qui est. L'état actuel de la mer intérieure, vu depuis le dessus comme une image floue et instable. L'Innommable au fond — perçu comme une pression, pas comme une forme. Les Tours Ensevelies comme des îlots de mémoire lumineuse. L'agitation ou le calme des Ensevelis. Jamais net, jamais complet.

Vision de ce qui pourrait être. Une tendance, pas une certitude. Si rien ne change, voici une image de ce qui arrive. L'image est partielle, symbolique : pas "le Tribun va mourir" mais "un silence tombe sur le quartier des Serres et les plantes arrêtent de pousser". Le MJ garantit la cohérence entre la vision et les événements réels — mais les PJs peuvent changer ce qui arriverait.

Vision d'un Enseveli. La perspective subjective d'un Enseveli spécifique — son désir, sa mémoire de la Tour, ce qu'il cherche dans le monde des vivants. Jamais neutre. Le PJ la ressent comme un souvenir personnel pendant quelques instants, avant de reprendre ses propres perceptions.

Obligations prophétiques

Toute vision reçue crée une **obligation narrative** — pas une règle mécanique, une charge fictive. Le PJ sait quelque chose que les autres ne savent pas. Cette connaissance devient une responsabilité.

- Les **Prophètes (peuple)** fonctionnent entièrement à partir de ce sentiment d'obligation. Leur exil dans les nuages est l'accumulation de visions non partagées, de vérités que personne n'a voulu entendre, de tentatives de transmission qui ont mal tourné. Quand ils descendent maintenant, c'est parce que l'obligation est devenue insupportable.
 - Un PJ qui ignore délibérément une vision et ne tente rien (même une tentative infructueuse compte) subit **D3 stress Esprit (astral)** à la session suivante — pas une punition, mais la pression naturelle de ce qu'on sait et qu'on n't pas dit.
 - Les Prophètes qui ont passé des siècles à ne rien dire portent ce stress accumulé comme une condition permanente. C'est pour cela qu'ils ne peuvent pas rester neutres indéfiniment.
-

Accès à Vision

À la création — Vision n'est pas accessible via les Corvées standard. Elle s'ouvre en cours de campagne, sauf pour les Prophètes (peuple) qui l'ont par défaut.

En cours de campagne, si le PJ : - A reçu une transmission directe d'un Prophète descendu (vision partagée volontairement) - A survécu à un épisode de possession astrale intense et en a tiré un enseignement conscient (le MJ valide) - A séjourné plusieurs jours dans les niveaux profonds des Puits sans protection (D6 stress Esprit)

astral initial, puis Vision s'ouvre) - A accompli trois quêtes de restauration complètes (la répétition de l'écoute ouvre la perception)

Note sur les Prophètes (peuple). Ils ont Vision à expertise de départ, Communion de départ, et Astral de départ. Ce n'est pas un livret — pas encore. C'est une faction avec une identité mécanique forte. Si un PJ est un Prophète descendu ou guidé par l'un d'eux, il commence avec ces trois éléments et le MJ et lui déterminent ensemble les améliorations appropriées parmi celles des livrets existants.

Prophètes (peuple) — profil mécanique de faction

Pour les MJ qui jouent des Prophètes comme PNJs ou comme contact de faction.

- **Vision à expertise** — ils ne testent jamais Vision sans expertise ; les visions passives sont fréquentes pour eux
- **Communion à expertise** — ils parlent aux Ensevelis comme d'autres parlent aux vivants
- **Astral à expertise** — ils reconnaissent immédiatement les praticiens, les Élus, les lieux poreux
- **Stress caractéristique** — stress Esprit (astral) élevé ; beaucoup de coches astrales accumulées ; l'obligation non résolue se lit dans leur comportement (silence, urgence soudaine, gestes répétitifs)
- **Inaccessibilité** — sans Astral, approcher un Prophète est quasi-impossible ; ils ne parlent pas aux non-initiés ; ils n'ont pas les mots pour ça
- **Tension interne** — les interventionnistes (qui descendent, transmettent) et les observateurs (qui maintiennent le retrait) diffèrent mécaniquement : les interventionnistes ont leur stress Esprit astral plus élevé (plus de visions transmises, plus d'obligations portées) ; les observateurs ont leur stress Esprit ordinaire plus bas (moins exposés) mais sont inaccessibles même avec Astral

— *Fin des règles v5 — Nouvelles sections : Articulation Corvées/Tours · Branches astrales (Sorcière des Strates, Idole des Voix, Lahjan des Murs, Tribun des Ensevelis) · Compétence Vision et règles de prophétie*