

# RÈGLES AVANCÉES DE MAGIE

## FICHE N°7

### Le Guide du Lanceur de sort accompli

#### EXPÉRIENCE

Lorsqu'on réussit à lancer un sort, on gagne à la fois un point d'expérience dans le Verbe et dans l'Essence utilisés.  
Les bonus d'expérience sont limités à +4 par compétence de Verbe mais ne sont pas limités dans les compétences d'Essence.

#### MAIS COMMENT JE FAIS POUR LANCER UN SORT À PSY-12 ALORS QUE JE N'AI QUE 6 MAXIMUM EN PSY ?

D'une part, vous pouvez gagner des bonus d'expérience dans chaque verbe et dans chaque essence. De plus, à la fin de chaque partie, les règles d'expérience stipule que vous pouvez choisir soit de gagner un point de **Bonus de Physique**, soit un point de **PSYchisme**.

Bien sûr, un sort à PSY-12, ce n'est pas pour les débutants...

#### DISTANCE À LAQUELLE PEUVENT ÊTRE JETÉS LES SORTS

CAS PARTICULIER : LE LANCEUR TOUCHE LA CIBLE

Dans ce cas, le lanceur de sort gagne un bonus de 1 pour les verbes Déplacer, Contrôler.

Si la cible n'est pas volontaire pour être touchée, le lanceur de sort doit réussir un jet de **PHY-CA\*** pour le toucher.

\*CA = Classe d'Armure de la cible

#### TEMPS D'INCANTATION

En général, lancer un sort prend le temps d'un « round\* » de combat, soit 6 secondes.

Si un sort dure longtemps, le Mage n'a pas besoin de se concentrer pour « maintenir » le sort. Si le sort ne dure que 6 secondes, il débute dès que le Mage commence à prononcer l'incantation et se termine à la fin de celle-ci.

\*c'est-à-dire un échange d'attaque entre 2 partis adverses.

#### Bonus pour incantation plus longue :

Certains sorts sont plus efficaces si l'incantation est plus longue, si l'incantation est répétée de nombreuses fois ou si le lanceur de sort se concentre plus longtemps.

Le lanceur de sort peut bénéficier de deux effets, au choix.

- Soit le sort dure la durée de l'incantation, sans malus de Durée.

- Soit le lanceur de sort reçoit les bonus suivant selon qu'il prolonge son incantation :

**Temps d'incantation de 3 rounds** (Le lanceur de sort perd 5 points de PSY à cause de la fatigue) : +1 pour tous les Verbes

**Temps d'incantation de 10 rounds, soit une minute** (Le lanceur de sort perd 6 points de PSY à cause de la fatigue) : +2 pour tous les Verbes

**Temps d'incantation d'une heure** (Le lanceur de sort perd 7 points de PSY à cause de la fatigue) : +3 pour tous les Verbes

**Temps d'incantation d'une journée** (Le lanceur perd 8 points de PSY et 2 points de PHY à cause de la fatigue) : +4 pour tous les Verbes

**Temps d'incantation d'une semaine** (Le lanceur de sort perd 9 points de PSY et 5 points de PHY à cause de la fatigue) : +5 pour tous les Verbes

#### INTERRUPTION D'INCANTATION

Si vous êtes blessé pendant que vous lancez un sort, celui-ci est interrompu.

#### EFFET SUR LES CARACTÉRISTIQUES

Un sort qui agit sur une caractéristique (**PHY**sique, **Dext**érité, **Savoir**, **PSY**-chique ou **MAG**ie et **Sens**) ne modifie a priori qu'un point de cette caractéristique.

Par exemple, un sort qui va augmenter l'agilité d'un personnage lui fera gagner un point de **Dext**érité.

#### EXEMPLES DE SORTS

Afin de vous aider, voici d'autres exemples de sorts desquels vous pouvez vous inspirer pour vos parties.

- Pour lancer un sort afin qu'un allié Résiste (**PSY**-5) à la Peur (Pas de malus) panique, il faut lancer un jet sous **PSYchisme**-5.
- Pour Détecter dans quelle direction on peut trouver de l'Or (d'Essence Terre), il faut réussir un jet sous **PSY**-5, avec un malus de -2 pour l'Essence de Terre, soit **PSY**-7 et un jet sous **Sens** pour Détecter.
- Chloé veut Transformer(**PSY**-7) une vieille ferme en palais arabe fait de pierres inerstées de rubis, en utilisant l'Essence Terre (malus de -2 au jet de **PSY**), sur un terrain de très grande taille (Malus -20) pendant une nuit (Malus -40), ce qui fait **PSY**-69. Difficile !
- Donner un ordre par Télépathie : Communiquer(**PSY**-5) avec l'Esprit d'une personne en face de soi pendant quelques secondes
- Faire un courant d'Air dans un couloir de 9 mètres pendant quelques secondes exige un jet de Déplacer, avec un malus de -0 pour l'Air, avec un malus de -10 pour la longueur du couloir.
- Augmenter, c'est-à-dire Transformer(**PSY**-7), sa Force (C'est-à-dire son **PHY**sique, malus de -2) de 1 point pendant 6 secondes : Il faut réussir un jet sous **PSYchisme**-9
- Baisser, c'est-à-dire Transformer(**PSY**-7), la Température d'une chambre (Malus de Taille de -10), pendant 1 minute (Malus de -3) : Il faut réussir un jet sous **PSY**-20
- Provoquer de la fièvre chez un personnage, c'est Transformer sa Température.
- Communiquer, faire ressentir son amour, ses Sentiments à quelqu'un : Il faut réussir un jet sous **PSY**-5
- Pendant une minute (Malus de -3), Créer(**PSY**-8) le Sentiment (pas de malus) de peur chez une personne.
- Vade Retro Satanas : Permet de repousser un mort-vivant. Nécessite d'avoir la foi dans un dieu protecteur. Utilise le verbe Déplacer (**PSY**-7) avec un Malus de -2 pour les Morts-Vivants.
- Purifier (Transformer) un sac (Taille Petit) de farine avariée (Matière Organique)
- Transformer (**PSY**-7) l'épée en acier de son adversaire - Terre - en Eau pendant 6 secondes. L'arme se reformera à terre au bout de ce court laps de temps.
- Créer(**PSY**-8) l'illusion pendant dix minutes (-4) qu'un tas de caillou est un tas de pièces d'or : **PSY**-11
- Créer(**PSY**-8) une Force (Malus -2) maintenant une porte fermée pendant dix minutes (Malus de -4), soit **PSY**-14. Un personnage qui voudra ouvrir la porte lancera un jet de **PHY**sique contre la **PSY** du sorcier.
- Créer(**PSY**-8) une flèche en acier (Essence Terre, malus -2) et la lancer Déplacer(**PSY**-6) vers un ennemi : **PSY**-10 et **PSY**-8. Ceci est considéré comme un seul sort. La flèche fait perdre un point de **PHY**sique ainsi lancée.
- Contrôler (**PSY**-6) une Illusion lancée par un autre sorcier (nécessite un jet de **PSY** contre la **PSY** de l'autre sorcier)
- Contrôler(**PSY**-6) l'Esprit (pas de malus) d'un personnage pendant 1 minutes (Malus de -3) : **PSY**-9. La cible peut bien sûr réussir un jet de **PSY** pour résister :
- Absorber(**PSY**-20) un Point de **PHY**sique (-2) d'un adversaire pour gagner un Point de **PHY** (Ce sort est définitif), sans dépasser son max : **PSY**-22
- Endormir un Dragon pour 100 ans, c'est Créer(**PSY**-8) chez lui le Sommeil, avec un malus de -20 pour la Taille du Dragon et -65 pour la durée, soit un jet sous **PSY**-8-20-65 (**PSY**-93). Lors d'un sommeil magique, un être n'a pas besoin de s'alimenter. Il se réveille par contre dès qu'on l'attaque.
- Faire disparaître une bague en or pendant 10 minutes : Supprimer (**PSY**-15) et Terre (-2), malus de -4 pour la durée.
- Prédire l'avenir de quelqu'un, c'est Voir(**PSY**-5) dans le Temps(-7). Les prédictions seront bien sûr floues, voir imagées. Pour avoir une vision très précise de ce qui va se passer dans une journée, il faut rajouter un malus de 40 !
- Provoquer un Tremblement de Terre, c'est Déplacer(**PSY**-6) pendant 1 minute sur un hectare la Terre (**PSY**-6-3-2-30 = **PSY**-41).
- Animer un Golem de Pierre (Grande Taille-10) à partir d'un rocher pendant 10 minutes(-4), c'est Contrôler(**PSY**-6) la Terre(-2) : **PSY**-22. Le Golem commence avec 10 points de **PHY**sique. Il fait à **PHY**-CA-106 de dégât par round. Il obéit au magicien tant que celui-ci reste concentré.
- Lancer une sphère de Résistance au Feu autour du magicien et de ses amis (malus de taille-10) pendant 10 minutes(-4), revient à faire un jet de Résister(**PSY**-5) et de Feu(-2), soit **PSY**-21.

#### LIMITATIONS

Au Maître du Jeu de rajouter de la difficulté aux jets si les personnages veulent lancer des sorts trop puissants, qui pourraient déséquilibrer le jeu (exemple, remonter le temps pour réitérer une action).

Le Maître du Jeu peut aussi décider que pour un sort particulièrement puissant, le temps d'incantation est très long ou bien qu'il consomme des points de PSY supplémentaire.



Enfin, au Maître du Jeu de limiter les effets des sorts surpuissants qui ne seraient pas dans l'esprit du jeu, où donner à ceux qui les subissent une chance supplémentaire de s'en sortir, soit en réussissant un jet sous une caractéristique, soit en dépensant un point de **PSY** pour contrer le sort.

Exemple : Chloé crée au-dessus de Nicolas un Grand cube de pierre de 10 m de côté. Logiquement, Nicolas serait entièrement érasé par le bloc. Le Maître du Jeu décide que Nicolas peut dépenser un point de **PSY** pour annuler ce sort, ou bien qu'il peut éviter le bloc en réussissant un jet de **Vex** (facile (Bonus de 1)).

De façon générale, on ne peut pas modifier ses points de **PSY** par la Magie. Pour Créer ou Transformer en quelque chose qui aurait des capacités spéciales (Comme Voler, Cracher du feu...), le Meneur de Jeu considérera généralement qu'il faut, en plus, Créer une par une chaque capacité spéciale.

## ANNULATION D'UN SORT

Pour lancer un sort annulant un rituel ou un autre sort déjà en cours et qui ne vous est pas destiné en particulier, il faut réussir un jet de **PSY** contre la **PSY** du mage qui a lancé le sort, même si le mage n'est plus là, ou même s'il est mort.

Le Maître du Jeu pourra considérer que deux sorts jetés exactement au même moment, en opposition, s'annuleront.

## SORTS TRÈS LONGS

Les sorts longs (1 jour ou plus) coûte 5 points de **PSY** au lieu de 1. Les sorts très long (1 an ou plus) font perdre définitivement 1 point de **PSY** **chèque** **Max** au jeteur de sort.

## SORTS TRÈS ÉTENDUS

Lancer un sort classique consomme 1 point de **PSY**, mais 5 points pour les sorts de grande étendue. Les sorts longs et de grande étendue consomment 10 points de **PSY**.

## PHILOSOPHIE DES ESSENCES

La Terre est l'Essence de tous les solides minéraux, tous les objets en métal, en pierre...

L'Air est l'Essence de toutes les substances gazeuses, tandis que l'Eau est celle des substances liquides. Le Feu est l'Essence de toutes les chaleurs extrêmes.

La Matière Organique est l'Essence de tous les objets issus du monde animal ou végétal (le cuir, planches de bois...), et de la pétrochimie (plastique...).

L'Esprit correspond aux esprits des gens, à leurs pensées, mais aussi aux Esprits immatériels qui nous entourent selon certaines théories ésotériques. C'est l'Essence qu'on utilise pour communiquer par télépathie avec une personne ou rentrer en contact avec l'esprit d'un mort en faisant tourner les tables.

Le Langage est aussi l'essence de la parole.

## QUELQUES VARIATIONS SUR LES VERBES

Communiquer s'utilise aussi pour Parler, Exprimer...

Détecter, Voir s'utilisent aussi Identifier, Comprendre, Sentir, Ressentir...

Déplacer s'utilise aussi pour Bouger, Faire vibrer, Animer, Repousser, Renvoyer (des morts vivants)...

Transformer, Guérir s'utilise aussi pour Réparer, Modifier, Augmenter, Diminuer...

Contrôler s'utilise aussi pour Maîtriser...

Créer s'utilise aussi pour Faire apparaître...

Absorber s'utilise aussi pour Aspirer, Sucrer...

Annuler, Supprimer s'utilisent aussi pour Détruire, Désintégrer, Annihiler...

## D'AUTRES VERBES ET D'AUTRES ESSENCES

La nécessité d'autres Verbes et d'autres Essences apparaîtront en cours de jeu, suivant votre univers.

Par exemple, une Essence par type de créature magique (les Vampires, les Lycanthropes...), une pour l'Immatériel, une pour les Moteurs, une pour les Intelligences Artificielles...

Vous pouvez aussi détailler certaines essences, soit que votre univers de jeu le nécessite, soit que vous souhaitiez que les personnages magiques progressent moins vite et soient plus spécialisés.

Par exemple : Esprit peut se décliner en Mémoire, Intelligence, Rêve... « Matière organique » peut se décliner en : Corde, plastique, papier...

Certaines essences ne sont utilisées que par des sorciers mauvais pratiquant la magie noire.

Ce sont par exemple les Essences de Mort, de Poison, de Mal, de Sang, de Douleur, de Maladie...

Mort : Malus de 12 au jet de **PSY**

Poison (fait perdre 3 points de **Physique**) : Malus de 4 au jet de **PSY**

Mal : Malus de 4 au jet de **PSY**

Sang : Malus de 4 au jet de **PSY**

Douleur : Malus de 4 au jet de **PSY**

Maladie : Malus de 4 au jet de **PSY**

## LANCER PLUSIEURS SORTS DANS LE MÊME ROUND

Le joueur subit un malus de -2 à chacun de ses dés, pour chaque sort au-delà du premier.

Ainsi, un personnage qui voudrait lancer 3 sorts dans le même round subit un malus de -4 à chacun de ses dés.

## ACTIONS À PLUSIEURS

Le Jeu de Rôle se joue en groupe, et les actions à plusieurs sont un des éléments de ce groupe.

Lorsque plusieurs personnages agissent ensemble, par exemple pour défoncer une porte, c'est celui qui a le plus haut score dans la caractéristique qui jette son dé, avec un bonus de +1 pour tous ceux qui l'aide.

Exemple : Chloé a 4 en **Savoir**, un bonus de 3 en Médecine. Elle va essayer d'opérer sur la table de sa cuisine un ami blessé, assistée de Nicolas qui a 2 en **Savoir** et un bonus de 2 en médecine. Le Maître du Jeu estime que c'est incroyablement difficile et impute un malus de -5 à l'opération. Chloé doit donc réussir un jet sous  $4 + 3 + 1$  (aide de Nicolas) - 5 = 2

Cette règle s'applique aussi aux lanceurs de sort. Il faut avoir au moins 6 en **PSY** pour aider quelqu'un d'autre à jeter un sort.