

RÈGLES DE BASE DE MAGIE

FICHE N°5

Les personnages qui sont dotés d'un score de 6 ou plus en « **PSY**chique » peuvent lancer des sorts. Dans un monde qui ne croit pas au surnaturel, la plupart des personnes n'en ont pas conscience.

TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR POUR JOUER VOTRE PREMIÈRE PARTIE EN TANT QUE MAGICIEN

LANCER UN SORT

Pour lancer un sort, les joueurs composent une phrase avec un ou plusieurs Verbes ET un ou plusieurs noms qu'on appelle Essence, en précisant la taille et la durée. Ils doivent réussir un jet sous chaque mot utilisé.

Exemple : Chloé déclare : « Je Crée un champ de Force qui me servira de Petit bouvier pendant 1 minute ». Elle jette un jet de Créer (**PSY-7**) et un jet d'Essence de Force (malus de -2), et un malus de -3 correspond à la durée (1 minute) et un bonus de 2 pour la taille. Elle doit donc réussir un jet de **PSY-10**

Lancer un sort consomme 1 point de **PSY**

RÉSISTER À UN SORT

N'importe qui peut résister, éviter ou dévier un sort avec la force de son esprit, en réussissant un jet sous **PSY** (Un 6 est toujours un échec) PUIS en dépensant un point de **PSY**. Un personnage qui arrive à 0 en **PSY**chique est épuisé mais peut encore agir. S'il tombe en dessous de 0, il sombre dans la folie pour une durée égale au nombre de points négatifs, en jours. En dessous de -5, il risque des séquelles psychologiques. En dessous de -10, il sombre définitivement dans la folie et le joueur perd le contrôle de son personnage.

LES PRINCIPES DE BASE POUR JETER UN SORT

Pour lancer un sort le joueur doit composer une phrase avec un ou plusieurs Verbes ET un ou plusieurs noms qu'on appelle Essence.
À la base, un sort ne peut viser qu'une cible à vue, affecter une cible de taille humaine (ou une zone de taille équivalente) de manière instantané. Voici les modificateurs à appliquer aux jets dans les autres cas.

Verbes

Communiquer (**PSY-5**) Résister (**PSY-5**) Détecter, Voir (**PSY-5**)
Déplacer, Renvoyer (**PSY-6**) Contrôler (**PSY-6**) Transformer, guérir (**PSY-7**)
Créer (**PSY-8**) Annuler, Supprimer (**PSY-15**) Absorber (**PSY-20**)
Tout autre verbe (**PSY-15**)

Essences

(Pas de malus) : Odeur, Bruit, Lumière, Obscurité, Langage, Esprit, Résistance, Vérité, ...

Besoins vitaux - Sommeil, Soif, Faim...

Sentiments - Peur, Amour, Espoir... Sensations - Frisson, Réconfort...

Température, Climat, Illusion, Invisible, Air

(Malus de -2 au jet de **PSY**) : Terre, Feu, Eau, Glace, Plantes, Matière organique...

Vie, Force et **PHY**sique, Dextérité, Magie, Sens, Animaux, Personne, Morts-Vivants, Démon, Génies, Dragons,

Chaque autre nom commun ou nom propre

(Malus de -20 au jet de **PSY**) : Temps, Vide, Dieux

Malus au jet de **PSY** suivant la Taille du sort (tous les sorts n'ont pas forcément une taille) :

Petit de moins de 1m = pas de malus et bonus de 2 pour Créer,

Taille humaine de 1 à 2 m = pas de malus,

Grand* de 2 à 4m = -10,

Très grand* de 4 à 10 m = -20,

Très très Grand* de 10 à 100m = -30,

Immense* de 100 à 1000m = -40, de 1km à 10 km* = -50, de 10 km à 100 km* = -60...

Malus au jet de **PSY** selon la Durée :

6 secondes ou moins (1 round) = pas de malus,
2 rounds = -1,
3 rounds = -2,
jusqu'à 1 minute = -3 de malus,
10 min = -4,
1 heure = -5,
1 jour = -30*,
1 semaine = -45*,
1 mois = -50*,
1 an = -55*,
jusqu'à 10 ans = -60*,
jusqu'à 100 ans = -65*,
jusqu'à 1000 ans = -70*,
jusqu'à 10 000 ans = -75*...

* Les grands sorts consomment 5 points de **PSY** au lieu de 1

TEMPS D'INCANTATION

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

DISTANCE À LAQUELLE PEUVENT ÊTRE JETÉS LES SORTS

Les sorts peuvent être jetés en général à portée de vue. En cas de doute sur la possibilité de jeter un sort à distance, appliquez un malus similaire à la « Taille » du sort.

Exemple : Chloé veut se télétransporter chez elle, à 500 mètres de là. Elle lance un jet de Déplacer (**PSY-6**) avec l'Essence de Vie (malus de -2) et une « Distance » 100 à 1000m (Malus de -40), soit **PSY-48**. Si elle avait voulu se télétransporter dans un endroit qu'elle voyait, elle n'aurait pas eu de malus de distance.

MAGIE DE COMBAT

De façon générale, les sorts destinés à faire des dégâts en font soit perdre 1 point de **PHY**. Un sort qui dure longtemps fait perdre 1 point de **PHY** toutes les 6 secondes (6 secondes correspondant à un « round » de combat, c'est-à-dire un échange d'attaque entre 2 partis adverses - c'est aussi la durée d'un sort de base).

Exemple : Chloé crée une boule de feu de 9 m de diamètre sur ses adversaires. Tous ses adversaires perdent un point de vie. Si elle crée la boule de feu pour une minute, ses adversaires perdront un point de vie toutes les 6 secondes, sauf bien sûr s'ils sortent de la zone enflammée...

Les sorts de zone infligent donc généralement 1 point de **PHY** de dégât par round (6 secondes) à ceux qui les subissent. Il est en général possible de sortir de la zone d'effet au bout de ces 6 secondes.

Assez souvent, les sorts magiques ignorent l'Armure (**CA**) des adversaires. Cependant, rappelez-vous qu'il est toujours possible de résister ou dévier un sort.