

Nuisances & Nature

(Source : **Casus Belli** n° 97 texte : **Pierre ROSENTHAL**).



Le bon, le méchant et le druide.

Que ce soit pour **SanDragon** ou tout autre univers **SimulacreS**, la décomposition de la magie, ou des pouvoirs "spéciaux", en listes d'énergies diverses permet une grande variété, mais comporte un petit inconvénient. Soit on devient un technicien de la magie (magie hermétique), et on peut presque tout faire, soit on se spécialise, mais alors les possibilités se restreignent. Les "prêtres", eux, ont l'avantage d'avoir des sorts de magies diverses puisque "donnés" par leurs dieux.

Pour compenser, nous vous proposons trois nouvelles énergies, qui ont l'avantage d'être à mi-chemin entre la "magie" et la "religion". Elles s'utilisent sans tests à faire, juste en dépensant des PS ou EP (d'une manière proche des règles simple de magie, page 28 de **SangDragon**). Leurs noms sont très simples: Bien, Nature et Mal.

Utilisation des trois Energies.

Chaque Energie engendre des "pouvoirs" de niveau 0, 1, 2 ou 3. Pour utiliser un pouvoir, il faut dépenser autant de EP que le niveau du pouvoir, et avoir le niveau requis dans l'Energie correspondante. On peut dépenser 2PS au lieu d'1EP. Exemple: Pour lancer un pouvoir du bien de niveau 2 il faut avoir au moins 2 dans l'Energie du Bien, et dépenser 2EP (ou 1EP et 2PS ou 4PS mais on risque de s'évanouir). Pour les pouvoirs de niveau 0, on dépense 1PS mais il faut quand même avoir l'Energie correspondante au niveau 1. On ne peut pas utiliser de focus. Ces pouvoirs sont de nature magique et la cible peut toujours y résister. Elle fait alors un duel de résistance à la magie (valeur de 6 par défaut. Exceptions: Voir **SangDragon** page 8). La marge de réussite de l'utilisateur du pouvoir est de 1D6/2 (on arrondit au supérieur; ceci est un errata par rapport à **SangDragon**).

Utilisation des autres Energies de base

Par point de Précision ou de Puissance: on rajoute 1D6 par point investi au calcul de la marge de réussite (on divise le total des dés, y compris celui initial, par deux).

Par point de Rapidité: on fait faire à l'adversaire autant de tests supplémentaires de résistance à la magie que de points investis en Rapidité. Et on choisi le test le plus favorable.

Distance

Tous les pouvoirs sont valables, soit au toucher, soit à une distance de 6 mètres maximum, la cible devant toujours être visible. Certains pouvoirs correspondent à des sorts des listes de *SangDragon*, auquel cas leur portée peut effectivement être plus réduite ici.

Temps

Le temps de concentration pour un pouvoir dépend du niveau du pouvoir. Niveau 0: 1 passe d'arme. Niveau 1: 1 minute. Niveau 2: 10 minutes. Niveau 3: 1 heure.

incompatibilité

On ne peut jamais avoir en même temps des points en Energie du Bien et du Mal. Si on a des points dans l'une de ces Energies et que l'on souhaite en avoir dans celle opposée, on perd aussitôt tous les points de la première. On peut par contre avoir à la fois des points dans l'Energie de la Nature et dans une des deux autres.

Apprendre les pouvoirs

Apprendre un pouvoir de niveau 0 coûte 1PA; de niveau 1: 3PA; de niveau 2: 6PA; de niveau 3: 9PA. Quand on atteint un nouveau niveau en Energie on a droit gratuitement à un pouvoir de niveau inférieur ou égal au niveau atteint, au choix du joueur.

Le Bien



Restrictions

Il faut avoir au moins 1 point dans le règne que l'on veut prendre pour cible. Il n'est donc pas possible de soigner un humain si on a pas au moins 1 en Règne Humain.

Niveau 0

Apaisement: Calme la cible pendant MR minutes.

Détection du mal: Détecte si la cible est de nature mauvaise (type démon), si elle pratique la magie noire, ou si elle est coupable de crimes ayant entraîné la mort (directement ou indirectement).

Niveau 1

Détection des mensonges: Si la cible ment, et pendant les MR minutes suivantes, sa voix devient très stridente (uniquement à vos oreilles).

Guérison des blessures: Redonne 1PV à la cible.

Protection contre le Mal: Toute créature maléfique (démon, mort-vivant ou assimilé) a un malus de 2 à tous ses tests contre la cible, pour MR heures.

Purification eau et nourriture: (Minéral et /ou Végétal et /ou Animal): Purifie de quoi nourrir MR x 4 personnes.

Renvoi de sort: On renvoie vers son adversaire un sort de magie noire dont on est la cible. Le temps de concentration est quasi instantané, il n'y a pas de Règne nécessaire minimum.

Niveau 2

Bénédictio: Le prochain test de la cible (autre que l'utilisateur du pouvoir) aura un bonus de +2, sauf si il s'agit d'un acte mauvais.

Catalepsie: Plonge une cible mortellement blessée en catalepsie, pendant MR x 4 heures, durant lesquelles son état restera stationnaire.

Guérison des maladies: Guérit d'une maladie.

Remords: La cible, si elle a commis un crime ou un vol, subit -1 à tous ses tests, jusqu'à ce qu'elle ait réparé ses torts, ou se soit sincèrement repentie si ce n'est pas possible.

Niveau 3

Accroissement des récoltes, ou de la fertilité: Sur un couple (humain, animal) ou un champ.

Désenvoûtement: Dissipe tous les envoûtements ou possessions démoniaques d'une cible.

Exorcisme (pas de règne nécessaire): Renvoie un démon aux enfers, détruit un mort-vivant, etc. (attention, ils ont droit à leur résistance magique).

Guérison: La cible regagne tous ses PV et PS, mais aucun EP.

La Nature



Restriction

Il faut avoir au moins 2 points dans le Règne que l'on veut cibler (qui ne peut jamais être Mécanique, sauf inaction, voir plus loin). Certains pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'avec les Règne Animal et Végétal et pas Humain. D'autres pouvoirs sont du Règne Minéral, même si ils ont pour cible des humains, animaux ou végétaux. Le Règne nécessaire est indiqué entre parenthèse quand il n'est pas évident.

Niveau 0

Connaître le temps (Minéral): On sait le temps qu'il fera au cours des MR prochaines journées.

Indifférence animale: Pendant MR heures, les animaux ne vous craignent plus, ou ne vous veulent plus de mal. Si on utilise ce pouvoir pour nuire à un animal, ce pouvoir disparaît ensuite à tout jamais.

Main verte: Une plante sur le point de mourir, à cause de mauvais soins, retrouve la santé si on lui donne de quoi ce "soigner" (terre, eau).

Niveau 1

Amitié animale: l'animal ciblé s'approche de vous, se laisse caresser, monter, pendant MR heures. Il aura ensuite un a priori favorable à votre égard.

Croissance optimale (non Humain): L'animal, le fruit, la plante ciblé aura pendant les MR mois qui suivent une croissance optimale. C'est à dire qu'elle restera naturelle, dans les normes, mais au mieux de ce qui est possible.

Protection (Minéral): La cible est immunisée pendant MRx4 heures à la chaleur, au froid, à la faim, la soif, ou tout autre "désagrément" naturel.

Niveau 2

Camouflage (Minéral et /ou Végétal): La cible est quasiment invisible pendant MR minutes.

Changer le temps (Minéral): Change la tendance du temps (plutôt beau, pluvieux ou orageux) de la journée à venir dans les environs.

Guérison des poisons naturels (en fonction du règne d'origine du poison): Les effets d'un poison sont annulés (cas particulier: le temps de concentration est de 4 passes d'armes seulement).

Insensibilité (Minéral): L'utilisateur du pouvoir est insensible aux flammes et à l'électricité pendant MR heures. Temps durant lequel il n'a pas besoin non plus de respirer, manger, dormir ou boire.

Passage sans traces (Minéral et /ou Végétal): L'utilisateur du pouvoir marche sans laisser de traces pendant MR heures.

Silence (Minéral): Plus aucun bruit n'est émis dans une zone de 3 mètres autour de l'utilisateur du pouvoir, pendant MR minutes.

Niveau 3

Inaction: Empêche un engin mécanique (catapulte, moulin, arme à feu, ordinateur, etc.) de fonctionner pendant MR jours. Pour utiliser ce pouvoir, il faut avoir un Règne Mécanique égal à 0.

Langage animal (Animal): On comprend et on se fait comprendre des animaux pendant MR heures.

Passe-muraille (Minéral): L'utilisateur du pouvoir peut passer à travers MR mètres de matière minérale.

Transformation (non Humain): L'utilisateur du pouvoir peut se transformer, pendant MR heures, en un minéral, un animal ou un végétal dont il a le modèle à portée de vue, et qui est de masse à peu près compatible à celle de l'homme.

Le Mal



Restriction

Il faut avoir au moins 1 point dans le règne que l'on veut prendre pour cible. Si on utilise la magie noire, chaque utilisation de ces pouvoirs rapporte autant de points de magie noire que le niveau du pouvoir (et 1 pour les pouvoirs de niveau 0).

Niveau 0

Détection du bien: Ne détecte que les personnes qui irradient l'Energie du bien: les saints ou les créatures surnaturelles dont la nature est profondément bonne.

Malchance: La cible a -1 à son prochain test de résistance (vis-à-vis de tout).

Niveau 1

Aggravation des blessures: La prochaine blessure subie par la cible (avant MR heures) sera aggravée de 1PV (pouvoir non cumulable sur la même cible).

Invisibilité aux êtres démoniaques (Humain): L'utilisateur de ce pouvoir est invisible aux êtres maléfiques (démon, mort-vivant ou assimilé) pendant MR minutes.

Mauvais œil: La cible a -1 à ses prochains tests pendant MR heures.

Peur: La cible a peur pendant MR minutes.

Niveau 2

Aggravation naturelle: Augmente la force d'un orage, du brouillard, d'un tremblement de terre, d'une inondation (de toute perturbation naturelle locale).

Envoûtement: La cible (que l'on doit toucher) est malade pendant MR semaines. Elle a -1 à tous ses tests courants.

Suggestion: Implante une idée fixe, pendant MR jours, à la victime.

Niveau 3

Affaiblissement: La cible que l'on doit toucher, perd tous ses PV et PS actuels, sauf 1 de chaque.

Aspiration de vie: La créature touchée perd 1PV, que vous gagnez, s'il ne vous manque pas de PV, vous gagnez 1PS.

Croissance impie: La cible animale grossie anormalement (jusqu'à la taille humaine), son venin est amplifié si elle en a un, son agressivité est augmentée, le pouvoir dure MR heures.