

le jeu de rôle élémentaire **SIMULACRES**

***Simulacres* est un jeu de rôle généraliste, contenant tout ce qui est nécessaire pour faire jouer dans n'importe quel univers. Nous vous proposons ici le corpus de règles publiés dans le hors-série 11 de Casus Belli, nommé *SangDragon*.**

Si vous désirez découvrir l'univers de *SangDragon* et une campagne de jeu, il vous faudra vous procurer ce hors-série.

Les règles ci-après sont libres de diffusion, mais restent sous le copyright et la propriété de Pierre Rosenthal.

Les illustrations sont les propriétés de Rolland Barthélémy, Didier Guiserix et Jean-Denis Pendanx. Aucune utilisation ni reprise ne peut être faite sans consentement préalable des auteurs.

SangDragon est le HS 11 de Casus Belli.
Casus Belli, Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Pour toute question. For any question:
email to rosen@francenet.fr



RÈGLES DE BASE

Le personnage du joueur

Les règles de *SangDragon* (qui sont les mêmes que celles de *Simulacres*) sont présentées dans les chapitres suivants. Nous avons pris comme postulat que les joueurs utiliseraient les règles que nous appelons « de campagne ».

C'est-à-dire des règles de difficulté moyenne, légèrement plus compliquées que les règles de base destinées aux débutants. Mais vous pouvez tout à fait jouer avec les règles de base, ou les règles de campagne, tout est prévu pour cela. Néanmoins, afin de ne pas alourdir chaque nouvelle règle, en précisant à chaque fois dans quel cas elle s'emploie, nous supposons que nous restons dans le cadre des règles de campagne.

Ceux qui veulent être guidés, avec des règles plus simples, auraient avantage à se procurer *Simulacres*, ainsi d'ailleurs que ceux qui désirent des règles plus complexes (comme la localisation des points de vie, les poursuites, les pouvoirs psychiques, etc.).

C'est néanmoins pour vous laisser le choix du degré de complexité des règles que nous avons suivi la même progression de règles que pour *Simulacres* : d'abord savoir comment fonctionne le personnage et comment le créer avec les règles de base ; puis la découverte des mécanismes du jeu (p. 10) ; et enfin comment effectivement créer un personnage pour le monde de *SangDragon*, avec les règles de campagne, et toutes les adaptations nécessaires (p. 16).

Les règles de magie (p. 22) n'auront à être connues que du meneur de jeu et des joueurs dont le personnage est magicien.

Description et création

La première chose que doit faire un joueur avant de commencer une partie de jeu de rôle, c'est de choisir le personnage qu'il va incarner. S'il est débutant, indécis ou pressé, nous lui conseillons de choisir un personnage prêtiré, c'est-à-dire un personnage tout fait. Il y en a six de prévus, que vous trouverez en page 71, dont vous pouvez vous inspirer et qu'il est possible de photocopier ou même de découper.

Un paradoxe de la création de personnage dans le jeu de rôle est qu'il faut souvent un peu savoir comment « fonctionnent » les règles pour savoir si son personnage correspond bien à ce que l'on veut, mais que l'on ne peut bien saisir le mécanisme des règles qu'après avoir créé un personnage. C'est un peu le problème de l'œuf et de la poule. Mais ne paniquez pas, tout cela n'est pas si compliqué.

Le plus simple, c'est de lire la description des caractéristiques d'un personnage avec une feuille vierge (page 9) devant soi, ou avec un des prêtirés (page 71). Vous pourrez créer un personnage au fur et à mesure, puis passer aux mécanismes du jeu (page 10 et suivantes) pour savoir comment va « fonctionner » votre personnage.

Les Caractéristiques

Elles sont divisées en plusieurs catégories. Voici, pour chacune, comment remplir la feuille de personnage, lorsque vous en créez un.

Composantes

Ce sont les matériaux qui composent les individus, la base même de ce qu'ils sont. Un personnage est composé (symboliquement) du Corps, des Instincts, du Cœur et de l'Esprit.

 **Le Corps** sert à résoudre toutes les situations physiques (courir, regarder, lutter, danser, écouter, etc.). Il recouvre diverses capacités physiques comme la force, l'agilité, l'endurance.

 **Les Instincts** regroupent toutes les forces et les faiblesses cachées et inconscientes de l'individu. C'est par eux que s'expriment le sixième sens, l'intuition, le côté animal du personnage ; mais aussi le fait de se laisser dominer par ses pulsions. Une personne instinctive pourra sentir des présences, se rattraper de justesse lors d'une chute, etc.

 **Le Cœur** est le domaine des sentiments (aimer, se faire aimer, « comprendre », ressentir, influencer, convaincre par les sentiments, etc.). Quelqu'un qui a une forte valeur en Cœur peut non seulement mieux convaincre, mais aussi mieux résister aux influences extérieures, alors qu'un personnage avec une faible valeur sera plus velléitaire (incapable de s'en tenir à une décision prise).

 **L'Esprit** gouverne la réflexion (calculer, analyser, raisonner, prévoir, persuader par la raison, etc.) mais aussi l'invention, l'imagination.

Création du personnage

Les valeurs des Composantes varient de 3 (faible) à 6 (fort), 4 et 5 étant des valeurs moyennes. Répartissez un total de 18 points entre vos quatre Composantes. Exemple : Corps 5, Instincts 6, Cœur 4, Esprit 3 ; un tel personnage est très instinctif, privilégiant ce qui est physique, moyennement amical et pas du tout réfléchi. Une vraie tête brûlée.

Moyens

Les Composantes ne sont que des potentialités qui ne sont pas toujours bien exploitées ou exprimées. Il ne sert à rien d'avoir de beaux muscles si on ne les utilise pas, d'avoir un grand cœur si on n'aime personne. L'expression d'une Composante se fait toujours à travers un Moyen. Ainsi Esprit 3 et Perception 4 servent à appréhender un problème intellectuel, alors que Corps 5 et Action 4 servent à donner un coup de poing ou faire un saut en longueur. Le tableau ci-contre résume ces diverses combinaisons. Les Moyens sont au nombre de quatre :

 **La Perception.** Elle sert chaque fois que l'on veut connaître quelque chose. On l'utilise aussi dans tous les cas où il est plus important de réagir qu'agir. Ainsi, pour éviter une voiture qui grille un feu rouge, c'est la Perception que l'on utilisera, pour déterminer si on a vu la voiture à temps. De même, le fait de viser, même pour utiliser un fusil, se fera avec la Perception.

 **L'Action.** Ce Moyen sert lorsque l'on doit avoir une action effective. C'est le plus évident à comprendre, et aussi l'un des plus utilisés des Moyens. L'Action servira pour un bras de fer comme pour résoudre une énigme.

 **Le Désir.** Ce Moyen représente toutes les sortes de volontés, qu'elles soient conscientes ou inconscientes. C'est sans doute le Moyen le plus difficile à appréhender, mais aussi celui qui a le plus de possibilités. On peut ainsi « désirer » survivre, inventer des engins ou des poésies extraordinaires ; bref, arriver à se dépasser.

 **La Résistance.** C'est un Moyen passif, qui sert à tester si on résiste à une agression physique, morale ou sentimentale, ou si on se laisse guider par ses instincts.

Création du personnage

Les valeurs des Moyens varient de 0 (très faible) à 4 (fort) ; 2 étant une valeur moyenne. Attribuez un total de 10 points pour l'ensemble de vos Moyens. Il est possible, mais déconseillé, de mettre un score de 0 dans un des Moyens.

Exemple : Perception 2, Action 3, Désir 3, Résistance 2 ; ce qui indique un personnage assez moyen, plutôt actif, pas très perspicace, qui ne sait pas trop encaisser les coups durs, mais qui sait y réagir efficacement.

Règles

Enfin, on n'agit pas dans l'absolu. Chaque personne a des affinités particulières vis-à-vis du milieu extérieur.

Ainsi, même si on utilise ses facultés de perception, certains individus sont plus à l'aise pour suivre les traces d'un animal dans la forêt, alors que d'autres sauront plus facilement déceler un passage secret dans une bâtisse. Dans le jeu, ces affinités sont appelées les Règnes, et sont au nombre de cinq : Minéral , Végétal , Animal , Humain , Mécanique .

Minéral. Ce Règne représente toute la nature non vivante. C'est-à-dire les rochers, les pierres, mais aussi l'eau (océans, lacs, rivières) ou l'air (le vent, le ciel). Ainsi, lorsque l'on veut faire le point en mer, ou connaître la météo, on utilise le Règne Minéral.

Végétal. Ce Règne représente tout ce qui est vivant et (a priori) sans conscience. On l'utilise avec les plantes, les arbres, les lichens.

Animal. Ce Règne sert à chaque fois que l'on a des interactions avec des créatures vivantes qui ont un comportement instinctif (que l'on nomme animal) plutôt qu'intellectuel (comme les humains). C'est pourquoi il arrive que ce Règne soit utilisé dans des circonstances particulières avec des humains : si un Indien essaye d'appeler son animal totem, si un officiant voudrait se livrer à son dieu loa, ils font appel à la personnalité animale qu'ils possèdent en eux.

Humain. Ce Règne est un des plus importants car il est utilisé de deux façons bien différentes. Dans un premier temps, comme tous les autres Règnes, on l'utilise dans les interactions avec d'autres humains (séduction, psychologie...). Dans un deuxième temps, il sert dès qu'on utilise ses propres capacités (courir, résoudre une énigme...). En fait, le jeu part du principe philosophique grec : connais-toi toi-même pour connaître les autres. Il peut arriver que l'on ait des interactions avec des créatures qui ne soient ni animales (elles réfléchissent) ni humaines (elles ont des modes de pensée trop étranges pour nous ; comme des extraterrestres, des dieux non anthropomorphes...) auquel cas aucun de ces deux Règnes (Animal et Humain) ne s'applique.

Mécanique. Ce Règne représente tout ce qui est utilisé comme outil ou instrument, au sens le plus large du terme. Ainsi l'os, qui pourrait être considéré comme Minéral (en voie de fossilisation) est considéré comme un outil dès que l'homme des cavernes l'utilise pour la chasse ou la guerre (voir 2001 l'odyssée de l'Espace). Évidemment, les voitures, les armes à feu, les presse-purées, les ordinateurs, sont tous du domaine Mécanique. Mais cela va plus loin, car on considérera aussi que les lois de la physique et des mathématiques sont des « outils » pour comprendre l'univers. Ainsi, si un psychiatre veut inventer une nouvelle méthode psychiatrique, il utilisera le Règne Humain, car son domaine d'application est l'esprit humain ; mais un physicien voulant découvrir de nouvelles lois des interactions interatomiques utilisera le Règne Mécanique (même si c'est

Combinaisons des Composantes et des Moyens

	 CORPS	 INSTINCTS	 CŒUR	 ESPRIT
 PERCEPTION	Voir ; sentir ; entendre ; goûter ; toucher ; etc.	Deviner une réaction ; 6 ^e sens.	Connaître les sentiments ; psychologie.	Comprendre ; analyser.
 ACTION	Actions physiques.	Agir ou réagir d'instinct ; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer ; convaincre par la passion.	Raisonner ; calculer ; résoudre.
 DÉSIR	Surmonter la faim, le sommeil ; survivre.	Imposer sa personnalité ; exorciser, réaliser ses rêves.	Avoir la foi ; créer paix, confiance et miracles.	Se raisonner ; se détacher des sensations ; inventer.
 RÉSISTANCE	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...	Laisser la « bête » (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

Énergies de base

Chaque individu possède en lui des possibilités de dépassement qu'il est capable de révéler dans des circonstances extrêmes. Lors d'un sursaut de volonté, ou en se concentrant, il peut libérer ces capacités pour changer le cours du destin. Cette capacité particulière s'appelle l'Énergie. Attention, l'utilisation des Énergies engendre une dépense physique ou psychique (expliquée dans les mécanismes du jeu, voir page 10 et suivantes) et il vaut mieux les considérer comme des « jokers » (qui typent un peu plus les personnages) que de compter tout le temps sur elles. Il y a trois Énergies de base :

 **La Puissance** permet d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Cette Énergie n'est utilisable que quand une certaine « force » est applicable. Ainsi, on peut ajouter de la Puissance à un coup de poing, à une tentative de séduction, au dépouillement d'un volumineux dossier d'enquête. Mais on ne peut donner de la Puissance à un coup de feu (c'est le pistolet qui tire), à la conduite d'une voiture, etc.

 **La Rapidité** permet d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Évidemment, cette Énergie n'est utilisable que dans des circonstances où la rapidité joue un rôle. C'est le cas du combat au contact, des poursuites où les réflexes jouent, si une action est faite dans la précipitation...

 **La Précision** permet aussi d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Évidemment, cette Énergie n'est utilisable que dans des circonstances où la précision joue un rôle, comme viser une cible, savoir trouver le mot juste. La Précision peut en fait servir quasiment tout le temps, sauf dans les circonstances passives (comme résister à une maladie, à un hypnotiseur) où seule la Puissance peut servir.

Autres Énergies

Il existe d'autres Énergies mais elles dépendent du contexte, de l'univers de jeu que vous avez choisi. Cela peut être de l'Énergie magique, psionique, etc. A priori, vous n'avez pas à en créer vous-même, mais votre personnage peut être amené à utiliser cette Énergie, auquel cas vous devrez à chaque fois consulter les règles spécifiques. Notez simplement que votre personnage ne pourra avoir ces capacités spéciales que s'il a mis des points dans cette Énergie. Ainsi, par exemple, si vous jouez dans un univers magique où les sorciers sont une réalité, il existera une Énergie de sorcellerie. Si votre personnage a des points dans cette Énergie, il pourra être ou devenir sorcier ; sinon, la sorcellerie lui sera totalement inaccessible.

 Minéral	 Végétal	 Animal
 Humain	 Mécanique	 Néant

Pour le Néant , explications page 22

 Puissance	 Rapidité	 Précision
---	--	---

La répartition des points entre Règnes et Énergies est une des clés de la création du personnage.



L'état du personnage

Trois compteurs distincts indiquent quel est l'état actuel de votre personnage. En effet, celui-ci va vivre des aventures mouvementées et trépidantes, pleines de danger. Il est bien possible qu'il soit blessé, essoufflé, choqué (pire, il peut mourir). Pour savoir où il en est, on utilise trois compteurs de « points » : les points de vie, les points de souffle, et les points d'équilibre psychique.

Points de vie

Les points de vie (en abrégé : PV) indiquent la quantité de dégâts physiques que peut subir le personnage, avant d'être blessé ou de mourir. Le total maximum de ses points de vie dépend de sa morphologie. Pour la connaître, additionnez ses scores en Corps  et Résistance  :

— De 1 à 5, sa morphologie est faible. Il a 4 points de vie.
— De 6 à 8, sa morphologie est moyenne. Il a 5 points de vie.

— De 9 à 14, sa morphologie forte. Il a 6 points de vie.
Si à un moment votre personnage tombe à 0 point de vie, il est mort, la partie est terminée pour vous. S'il est blessé, et que sa blessure a été soignée, il récupérera 1 point de vie par jour. Dans les univers magiques, il existe des potions qui aident à guérir plus vite, de même que des soins dans un hôpital ultramoderne peuvent accélérer cette récupération. Quelle que soit la façon dont les points de vie sont récupérés, leur nombre ne peut dépasser le maximum indiqué par la morphologie.

Points de souffle

Tous les personnages ont 4 points de souffle (en abrégé : PS). Ces points peuvent être perdus quand ils reçoivent des coups d'objets contondants (matraque, coup de poing...) ou quand ils font des efforts (en général quand on utilise ses Énergies, la manière dont cela se déroule est expliquée dans les mécanismes de jeu, pages 10 et suivantes). Si le personnage tombe à 0 point de souffle, il perd conscience. Les points de souffle se récupèrent naturellement au rythme de 1 point par heure de repos. On ne peut dépasser le maximum de ses points de souffle.

Points d'équilibre psychique

Tous les personnages ont 4 points d'équilibre psychique (en abrégé : EP). Ces points peuvent être perdus quand ils subissent des chocs psychologiques (terreur, perte d'un être aimé...) ou s'ils se concentrent pour augmenter leurs chances de réussite (en général quand on utilise les Énergies, la manière dont cela se déroule est expliquée dans les mécanismes de jeu, pages 10 et suivantes). Si le personnage arrive à 0 point d'équilibre

Une autre méthode pour créer ses Composantes

Sur la feuille de personnage, les cadres où l'on inscrit le score des Composantes comportent trois petites cases. Celles-ci servent si vous désirez créer vos personnages d'un façon plus imagée. Comment procéder :

Pour chaque Composante, la première case représente votre potentiel à votre naissance ; la deuxième case est la façon dont elle a évolué au cours de votre enfance et votre adolescence, suite à votre éducation et votre milieu ; la troisième case représente vos propres efforts d'amélioration. Si vous décidez que la valeur d'une case est forte, noircissez-la. Si vous décidez qu'elle est faible, laissez-la en blanc. Pour l'ensemble des quatre Composantes, vous devez noircir 6 cases, et en laisser 6 en blanc. Ensuite, calculez la valeur de chaque Composante en sachant qu'une case blanche vaut 1 point, et qu'une case noire vaut 2 points. Voyons, d'après l'exemple ci-contre, comment interpréter ce processus de création. Ce personnage

Composantes

			3 à 6 (18 pts.)
	CORPS		5
	INSTINCTS		4
	CŒUR		5
	ESPRIT		4

a une valeur de Corps de 5 (2+1+2), qui lui vient d'une bonne constitution à la naissance, qu'il n'a pas vraiment travaillé durant son adolescence, mais qu'il a augmenté par la suite par des exercices et une bonne hygiène de vie.

Paradoxalement, cette méthode de création n'est pas plus compliquée. Elle permet de mieux visualiser son personnage (ce qui est souvent utile aux débutants) et de faire des différences entre des personnages qui, globalement, auraient les mêmes caractéristiques.

psychique, il devient fou ou tombe en état de choc. Les points d'équilibre psychique se récupèrent naturellement au rythme de 1 point par semaine de calme. On ne peut dépasser le maximum de ses points d'équilibre psychique.

Résistance magique

Cette résistance sert à ne pas succomber à certains sortilèges (voir comment l'utiliser dans les règles de magie, p. 22). Pour la calculer, faites la somme Esprit  + Résistance  + Humain  + Art magique (Art magique est un talent, qui rend la somme précédente nulle si vous ne le possédez pas). Si cette valeur est supérieure à 6, notez-la, sinon indiquez 6 dans l'emplacement réservé sur la feuille de personnage. Attention, les Elfes et les Nains diminuent cette valeur de 1 point.

La vie du personnage

Un personnage n'est pas qu'un assemblage de chiffres et de caractéristiques. Il est aussi défini par ce qu'il a vécu, ce qu'il sait faire, et par ses possessions.

Le passé

Ici, vous êtes tout à fait libre de créer le passé que vous voulez à votre personnage, pourvu qu'il soit cohérent avec l'univers de jeu, et que votre meneur de jeu approuve vos choix. Évitez quand même les fils d'empereur cachés qui ont pour destin de régner sur l'univers. Votre but est de forger un destin à votre personnage durant le jeu, pas de décider à l'avance qu'il est un surhomme.

à faire jouer dans n'importe quel univers ou situation, et qu'il doit donc être plus générique et moins spécifique. En fait, la capacité de combiner Composantes et Moyens donne déjà de nombreuses possibilités, et c'est sans compter l'interprétation que peuvent apporter les Énergies.

Ainsi, qu'un personnage veuille faire un bras de fer ou se saisir d'un objet avant un adversaire, on se servira du Corps, de l'Action et du Règne Humain. Mais celui qui aura plus de Puissance augmentera ses chances au bras de fer, alors que celui qui aura le

Talents et métiers

Votre personnage a le droit à un métier, deux talents et deux hobbies.

● **Un métier** est un ensemble de compétences qui permettent à votre personnage de se sortir de toutes les situations normales où ce métier peut servir. Il donne également des bonus à vos chances de réussite. N'importe quel type de métier connu du MJ peut être choisi, aussi bien ceux qui sont classiques (médecin, soldat, pilote, caissière de supermarché...) que des vraiment « exotiques » (fils d'industriel, gourou, agitateur politique...).

● **Un talent** est une compétence qui permet à votre personnage de se sortir de toutes les situations normales où ce talent peut servir. Il n'est pas nécessaire de posséder un talent en rapport avec votre métier puisque celui-ci les contient déjà. Ainsi, un talent de premiers soins est inutile pour un médecin. Les talents peuvent recouvrir des capacités bien différentes (prestidigitation, cuisine, armes à feu...). Il existe une liste de talents dans les règles de campagne, p. 18-21.

● **Un hobby** est un domaine où votre personnage possède quelques connaissances et quelques compétences, en général au niveau amateur. Un hobby offre moins de pratique et de connaissance qu'un talent. Il est là pour donner un peu plus de « relief » à votre personnage. Exemples de hobbies : philatélie, pêche à la ligne, jeux de rôle, fan de séries télé... Vous pouvez échanger vos deux hobbies contre un talent supplémentaire. Ou au contraire transformer un de vos deux talents en deux hobbies supplémentaires.

Points d'aventure

Ne vous préoccupez pas pour l'instant de cette case. Elle sert pour les règles de Campagne (p. 18). ■

Force et Agilité?

Les joueurs habitués à d'autres jeux de rôle sont souvent surpris par la façon de décrire les personnages dans *Simulacres*. En effet, il est plus courant de trouver des caractéristiques plus descriptives (et plus nombreuses) comme Force, Dextérité, Intelligence, Volonté, que celles plus générales comme Corps ou Cœur. C'est en effet souvent plus facile à comprendre au premier abord, mais il ne faut pas oublier que *Simulacres* est destiné

plus de Rapidité augmentera ses chances d'être le premier à saisir l'objet. Ses mécanismes s'appliquent de la même manière à des tâches intellectuelles (trier des renseignements, résoudre des équations, avoir la plus grande force de conviction...). Tout cela donnant un nombre de combinaisons et de façons différentes d'utiliser ses capacités vraiment impressionnant. Ainsi, ce qui fait la différence entre un bagarreur et le champion du monde de boxe, qui pourront tous deux assommer n'importe quel quidam, ce sera leurs métiers et leurs Énergies.

Nom du personnage: _____ Âge: _____

Race / peuple: _____ Sexe: _____ Métier: _____

Nom du joueur: _____

Date de création: _____

Composantes

3 à 6
(18 pts)

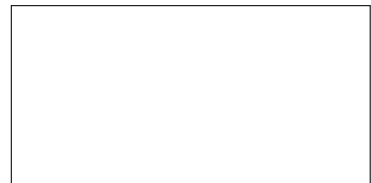
	CORPS		
	INSTINCTS		
	CŒUR		
	ESPRIT		

Moyens

0 à 4
(10 pts)

	PERCEPTION	
	ACTION	
	DÉSIR	
	RÉSISTANCE	

Dessin ou description



Vie (PV)

--	--	--	--	--

 -1* Coma

Souffle (PS)

--	--	--	--	--

 -1* K.O.

Équilibre (EP) Psychique

--	--	--	--	--

 -1* Fou
○○○○○●●● jours de repos

Armure

--	--	--

 /

--	--	--

 /

--	--	--

protection gêne absorption

Résistance à la magie _____

Règles

0 à 2 (8 pts entre Règles et Énergies)

	Minéral			Végétal			Animal	
	Humain			Mécanique			Néant = -1	

Énergies de base

	Puissance			Rapidité			Précision	
---	-----------	--	---	----------	--	---	-----------	--

Armes

Nom de l'arme	Dégâts	Notes
_____	[] PV, [] PS	_____
_____	[] PV, [] PS	_____
_____	[] PV, [] PS	_____

Capacités spéciales

Talents

X	- 4	- 2	0
Agriculture	Armes normales:	Armes légères:	Athlétisme
Alchimie	_____	_____	Bagarre
Art de la guerre	_____	_____	Chant
Art magique	_____	_____	Cuisine
Botanique	Arts martiaux/ Lutte	Bricolage	Dialogue
Falsification de documents	Camouflage	Cartographie	Discrétion
Histoire (de Malienda)	Cérémonie	Comédie	Langue maternelle
Langue étrangère éloignée:	Commerce / Marchandage	Contes et légendes	Séduction
_____	Coutumes étrangères	Danse	Observation
_____	Équitation	Déguisement	_____
Lire / Écrire	Géographie (de Malienda)	Dessin	_____
Lire sur les lèvres	Langue étrangère proche:	Dressage	
Mathématiques	_____	Escalade	
Navigation	Jonglage / Acrobatie	Orientation	
Minéralogie / Joaillerie	Maçonnerie	Pêche	
Poisons	Médecine	Poésie	
Serrurerie	Musique	Pistage	
Sphérologie	Natation	Premiers soins	
Zoologie	Piégeage	Recherche en bibliothèque	
_____	Réparation d'armure	Religion	
_____	Vol à la tire	Sculpture	
_____	_____	_____	

Points d'aventure

Autres Énergies

RÈGLES DE BASE

Les mécanismes de jeu

Lorsque les joueurs vont indiquer que leurs personnages tentent une action improbable, ou lorsqu'ils sont l'objet d'une attaque, ce n'est ni

le pur hasard ni le meneur de jeu qui décident du résultat. C'est l'application des règles et des indications données par le scénario, le tout sanctionné par un jet de dés. Si vous hésitez sur le sens d'un mot (qui ne serait pas expliqué sur le coup), reportez-vous au glossaire des termes les plus courants utilisés par *Simulacres*, page 15.



Principe de base

Toute tentative impossible à rater réussit toujours, toute tentative impossible à réaliser échoue toujours. Les succès et les échecs des autres tentatives se résolvent d'après la règle principale (voir ci-après). C'est au meneur de jeu de décider, en fonction des circonstances, du scénario, des capacités du personnage, si

une tentative est inratable, impossible ou aléatoire. Il doit faire preuve de bon sens, mais ne pas oublier qu'il ne s'agit que d'un jeu. Un exemple de tentative impossible est d'essayer de sauter à pieds joints au-dessus d'un gouffre de vingt mètres de large. À l'inverse, une tentative inratable est l'action d'ouvrir une porte normale, dans des circonstances normales. Cette règle est là pour vous éviter de lancer les dés à tout bout de champ. À l'opposé, une action qui semble simple, comme monter des escaliers quatre par quatre, peut nécessiter un jet de dés si la personne qui la tente est essoufflée, poursuivie par un tueur psychopathe, sous le coup d'une émotion, etc.

Règle principale

Si vous voulez connaître le résultat d'une tentative quelconque : définissez la Composante qui intervient, à travers quel Moyen elle s'exprime, dans quel Règne (aidez-vous du tableau principal pour voir comment combiner Composantes et Moyens). Estimez la difficulté de la tentative selon la table de difficulté ci-dessous. N'oubliez pas qu'un talent ou un métier peuvent aider à une tentative, estimez donc cette difficulté en en tenant compte. Lancez deux dés à 6 faces. Si la somme du résultat est strictement inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + difficulté, la tentative a réussi. Si la somme du résultat est supérieure ou égale, la tentative a échoué. On appelle cette opération un test. La liste des tests les plus utilisés se trouve en page 15.

Exemple : Arthur essaye de retrouver dans un sous-bois les traces d'un animal. La Composante employée est le Corps (il utilise ses yeux, sa valeur en Corps est 4), le Moyen est la Perception (il a 3), le Règne est Végétal (c'est un sous-bois touffu, et c'est parmi les mousses et les branchages qu'il cherche des traces ; sa valeur en Végétal est 1). Arthur est un médecin qui n'a aucune connaissance particulière des animaux et des bois, le meneur de jeu estime donc que c'est une action Difficile (difficulté de -2). La somme totale du test est donc de $4+3+1-2=6$. Arthur ne retrouvera la trace que si le joueur fait 5 ou moins en lançant les deux dés, ce qui est une chance assez faible.

Difficultés multiples

De nombreux facteurs peuvent influencer une action et chacun peut amener sa propre difficulté. Pour le calcul de la valeur du test, il faut additionner les difficultés.

Exemple : Arthur, au sommet d'une montagne, essaye de repérer la fumée qui doit monter du camp de base de ses adversaires (test Corps + Perception + Minéral). Il a une longue-vue qui lui facilite la tâche (difficulté +1) mais la nuit tombe (difficulté -2), la difficulté finale est donc de $1-2=-1$.

Interprétation du résultat

Le meneur de jeu soucieux de nuancer ses résultats, peut interpréter le jet de dés, par rapport à la valeur qu'il fallait obtenir. La table d'interprétation montre la différence entre le jet attendu et celui obtenu, et donne la qualité du résultat correspondant. On appelle cette différence marge de réussite (MR) et on l'exprime positivement. Quand le test échoue, on parle de marge d'échec (ME). Ces notions de marges d'échec ou de réussite serviront également plus tard, quand il faudra quantifier la réussite (par exemple dans un combat).

Exemple : Arthur essaye d'apprivoiser un chien (animal domestique). La somme Cœur + Action + Animal + difficulté = 10, il a obtenu un 6, soit un succès avec une différence de -4. C'est donc un résultat Très bon : le chien se laisse approcher et même toucher. En termes de jeu, on dira que sa marge de réussite (MR) est de 4.

Résultats « critiques »

Afin de rendre le jeu plus amusant et plus héroïque, nous vous suggérons fortement d'utiliser les deux règles suivantes. Elles sont indissociables : soit vous les utilisez toutes les deux, soit vous n'en utilisez aucune :

● Quand lors d'un test, le joueur fait un double-6, cela signifie que son personnage réussit particulièrement bien l'action tentée. On appelle ce résultat un succès critique. Si l'action, en raison des difficultés était « impensable » à réussir (valeur finale du test de 2 ou moins), l'action réussit quand même, de justesse, avec une marge de réussite de 0.

Très difficile	-4
Difficile	-2
Malaisé	-1
Normal	0
Aisé	+1
Facile	+2
Très facile	+4

Table de difficulté

Excellent	-6 et au-delà
Très bon	-4 et -5
Bon	-2 et -3
Normal	-1
Presque	0 et +1
Mauvais	+2 et +3
Très mauvais	+4 et au-delà

Table d'interprétation

● Quand lors d'un test, le joueur fait un double-☐, cela signifie que son personnage rate de façon particulièrement spectaculaire l'action tentée. On appelle ce résultat un échec critique. Si l'action, en raison des capacités du personnage était «immanquablement» facile (valeur finale du test de 13 ou plus), l'action échoue quand même, de justesse, avec une marge d'échec de 0. Attention, cette règle est à utiliser aussi bien pour les personnages des joueurs (PJ), que pour ceux incarnés par le meneur de jeu (PMJ).

Utilisation des Énergies de base

Un personnage peut, dans des circonstances exceptionnelles, se surpasser pour effectuer une action normalement impossible ou presque. En termes de jeu, il utilisera tout ou partie de son Énergie intérieure. Cette règle, et les précisions qui suivent, pourront vous sembler un peu complexes de prime abord. Il est tout à fait possible de ne pas les utiliser au cours de votre première partie. Mais l'utilisation des Énergies est en général ce qui fait la différence entre les personnages des joueurs (qui sont des héros) et leurs adversaires. L'expérience a montré que les joueurs débutants à *Simulacres* ont tendance à ne pas utiliser cette règle, alors qu'elle devient prépondérante dès la seconde partie, quand ils ont compris tous les avantages qu'ils peuvent en tirer.

Lorsque le joueur veut utiliser son Énergie, il indique son intention au meneur de jeu, avant de lancer les dés. Le meneur de jeu, suivant l'action envisagée, estime quel est le type d'Énergie de base mis en action (Puissance ⚡, Rapidité ⚡ ou Précision ⚡). Le joueur peut alors rajouter à la valeur de son test tout ou partie de cette Énergie (par exemple, s'il a deux points en Rapidité ⚡, il peut n'en utiliser qu'un ou les deux). En contrepartie, il se retire des points de souffle (PS) ou des points d'énergie psychique (EP) (à son gré dans la plupart des cas, voir précisions dans le paragraphe suivant) de sa feuille de personnage, en nombre égal aux points d'Énergie rajoutés. Si le meneur de jeu l'autorise, il est possible d'utiliser plusieurs Énergies en même temps, et donc de rajouter plus de points encore, en contrepartie d'une plus grande dépense de PS ou d'EP.

Exemple : Arthur est poursuivi par des gardes. Il arrive devant une porte cadenassée. Il faut absolument qu'il l'enforce pour pouvoir s'échapper. Comme il n'aura le temps que d'une tentative, il décide d'utiliser sa Puissance ⚡ en complément. Le résultat à ne pas dépasser sera 4 (Corps ○) + 3 (Action ➡) + 1 (Mécanique ⚙ : une porte est un objet manufacturé) - 2 (difficulté : la porte est épaisse) + 2 (Arthur a 2 points en Puissance ⚡ et décide de mettre la totalité) = 8. Il coche 1PS et 1EP sur sa fiche (il aurait pu déduire 2EP ou 2PS, s'il avait préféré). Le joueur lance les dés : 6, c'est réussi. Sans sa Puissance ⚡, Arthur n'aurait pas enfoncé la porte.

Différence entre Souffle et Équilibre psychique

Comme dit dans la description du personnage, les points de souffle se récupèrent au rythme de 1 par heure, ceux d'équilibre psychique au rythme de 1 par semaine. Il semblerait donc logique que les personnages dépensent plutôt des points de souffle (qui se récupèrent facilement) ; c'est ce qui se produit en général. Mais n'oubliez pas que, dans un combat, les points de souffle peuvent venir à vous manquer si on vous assène un coup, et à OPS, c'est l'inconscience. Mais il se trouve également que EP et PS ne donnent pas les mêmes effets quand on les dépense :

Tableau principal	CORPS	INSTINCTS	CŒUR	ESPRIT
PERCEPTION	Voir; sentir; entendre; goûter; toucher; etc.	Deviner une réaction; 6 ^e sens.	Connaître les sentiments; psychologie.	Comprendre; analyser.
ACTION	Actions physiques.	Agir ou réagir d'instinct; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer; convaincre par la passion.	Raisonner; calculer; résoudre.
DÉSIR	Surmonter la faim, le sommeil; survivre.	Imposer sa personnalité; exorciser, réaliser ses rêves.	Avoir la foi; créer paix, confiance et miracles.	Se raisonner; se détacher des sensations; inventer.
RÉSISTANCE	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...	Laisser la «bête» (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

a) Si on dépense un ou plusieurs PS pour utiliser une Énergie, l'augmentation de la valeur du test n'est valable que pour un seul jet de dés.

b) Si on dépense un ou plusieurs EP pour utiliser une Énergie, l'augmentation de la valeur du test est valable tant que l'action reste rigoureusement la même, sans rupture de concentration ou de circonstances extérieures. c) Toute action qui dure plus d'une heure et pour laquelle on dépense de l'Énergie fait obligatoirement dépenser des EP et pas des PS.

Exemples : Arthur, tel un mousquetaire, défend l'accès d'un escalier avec son fleuret. Il empêche des brigands, qui montent un à un à sa rencontre, de passer. Arthur décide de mettre de la Précision ⚡ dans sa riposte, pour augmenter ses chances de toucher. S'il met 1PS, il ne gagnera 1 de bonus à son test que pour une seule action. S'il met 1EP, c'est mieux, car son bonus est valable durant tout le combat avec son premier adversaire. Ensuite, tout dépend des circonstances. Si, à peine embroché, un deuxième brigand remplace le second, le bonus reste valable. Par contre, si Arthur doit descendre ou monter dans l'escalier, se pend à un lustre, court vers un adversaire, il perd le bénéfice de l'Énergie et doit à nouveau dépenser un point s'il veut un autre bonus. Plus tard, notre Arthur est sur un navire et applique ses connaissances maritimes pour rattraper un autre voilier. La poursuite durant plus d'une heure, s'il veut rajouter de l'Énergie (de la Précision ⚡ a priori car, à la barre, ni la Puissance ⚡ ni la Rapidité ⚡ n'ont d'utilité), il va devoir dépenser obligatoirement des EP. Par contre, il bénéficie de ce bonus (sans dépenser de nouveaux points) tant qu'il reste à la barre et qu'il ne s'écroule pas de fatigue (ce qui peut quand même durer plusieurs heures).

Qui lance les dés ?

En général, les joueurs lancent les dés pour les actions de leurs personnages et le meneur de jeu pour les PMJ (personnages du meneur de jeu). Néanmoins, il est des cas où le personnage ne doit pas savoir s'il a échoué ou réussi, ou même s'il s'est trompé. À ce moment, c'est le meneur de jeu qui jette les dés pour le joueur, en tenant le résultat caché.

Exemple : Arthur colle son oreille à une porte pour vérifier si quelqu'un se trouve de l'autre côté. Le meneur de jeu demande au joueur quelle est la somme Corps ○ + Perception ◀ + Humain ♀ d'Arthur, le joueur répond 8. Le meneur de jeu estime que la porte est épaisse, ce qui rend la tentative Malaisée, il ajoute donc une difficulté de -1. Le meneur de jeu lance les dés derrière son paravent et fait 10. La différence est donc de 10-(8-1)=3, c'est un résultat Mauvais. Le meneur de jeu ne dit donc pas à Arthur que deux gardes ronflent derrière la porte, il lui dit qu'il n'entend rien. Et le joueur ne sait pas s'il a échoué ou s'il n'y a vraiment rien.

Privilèges des métiers et des talents

Les métiers, les talents et les hobbies sont destinés à montrer ce que les personnages sont capables de faire. Voici de quelle façon vous devez les interpréter :

● **Un hobby** permet de réussir automatiquement une action qualifiée de Facile (difficulté de +2), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas.

● **Un talent** permet de réussir automatiquement une action qualifiée d'Aisée (difficulté de +1), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas. En cas de réussite critique (double-☐), on ajoute le résultat d'un dé supplémentaire à la marge de réussite (MR).

● **Un métier** permet de réussir automatiquement une action qualifiée de Normale (difficulté de 0), sans faire de test. Il donne également un bonus de 1 au test dans les autres cas. En cas de réussite critique (double-☐), on ajoute le résultat de deux dés supplémentaires à la marge de réussite (MR).

Duels

Il est des cas où l'on n'affronte pas une situation figée, mais un adversaire. Ce dernier fait la même action que vous, ou essaye au contraire de la parer. Dans ce cas, la règle à appliquer est légèrement différente. Chacun des

personnages essaye de réaliser son action, calcule le score à ne pas dépasser, lance les dés et note de combien il a réussi (ou échoué). On interprète alors la joute comme suit :

- Un personnage qui a raté son jet de dés voit son action échouer, même si son adversaire a échoué lui aussi.
- Lorsque les deux protagonistes ont réussi leur jet, c'est celui qui a fait la plus grande marge de réussite qui remporte le duel.
- Si les adversaires réussissent tous les deux avec la même marge de réussite, alors leurs succès se sont annulés et rien ne s'est passé.

Exemple : Arthur est sur un marché. Un camelot lui propose de jouer au bonneteau. Il cache une pièce sous trois verres, les mélange, et demande à Arthur de deviner où est la pièce. Le camelot fait un test Corps ○ + Action ➡ + Humain ★ + 1 (c'est son métier), ce qui lui donne un total de 10. Arthur fait un test Esprit ✱ + Perception ◀ + Humain ★

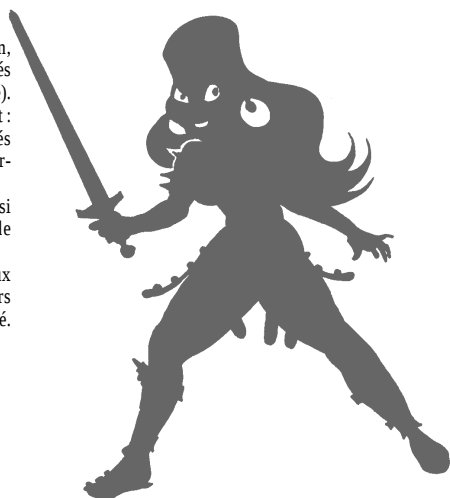
-2 (il sait bien qu'il y a un truc, mais il n'est pas spécialiste de la chose), ce qui lui donne une valeur de 6. Au premier mélange, le camelot fait 7, ce qui lui donne une marge de réussite (MR) de 3. Arthur fait 4, ce qui est un beau succès pour lui, mais sa MR de 2 est inférieure à celle de son adversaire, il a donc perdu. Vu les valeurs des deux protagonistes, Arthur a intérêt à ne pas jouer à ce jeu. Arthur peut tenter d'augmenter ses chances en utilisant ses Énergies de Précision ⊕ ou de Rapidité ⚡, mais le camelot peut également faire de même.

Conflit interne, volonté

Il arrive qu'un personnage ne fasse pas directement une action, mais qu'il réagisse à une agression (comme dans le cas précédent de duel), à des circonstances extérieures, ou tout simplement qu'il soit partagé entre deux sentiments, deux envies contradictoires. Auquel cas, on applique une nouvelle règle de duel, légèrement inspirée de la précédente, mais qui se jouera en deux phases distinctes.

a) Dans un premier temps, le personnage subit une « attaque », que ce soit de séduction (Cœur ♥), de faim (Corps ○), d'hypnotisme ou de baratins (Esprit ✱). Il fait un test Composante + Résistance ■ + Humain ★ + difficulté. La difficulté dépend des circonstances (chaleur, nombre de jours sans manger) ou tout simplement de la marge de réussite de l'autre (séduction, conviction). Si le test est réussi, le personnage a résisté passivement à l'attaque. En fait, c'est presque comme si elle n'avait pas eu lieu.

b) Si, dans un deuxième temps, le personnage n'a pas pu résister, et qu'il est conscient de subir une « attaque », il peut tenter, dans un sursaut d'énergie, de reprendre le dessus. Il fait alors un test Composante + Désir ♡ +



Humain ★ + difficulté. La Composante utilisée est en général la même que celle avec laquelle on est attaqué. Mais il est possible de résister avec une autre Composante. **Exemple :** résister à la soif par la force de l'esprit si on est sûr que l'eau est non potable, par le cœur si l'on s'agit d'une épreuve mystique. En général, le fait de changer de Composante ajoute un malus à la difficulté (-1 ou -2, au choix du meneur de jeu). Quant à la base de la difficulté, elle est égale à la marge d'échec du premier test. Il est possible d'utiliser la Puissance ⚡ pour ces tests, exceptionnellement la Précision ⊕ ou la Rapidité ⚡.

Exemple : Un vampire tente d'hypnotiser le père Charles. Il réussit son test d'hypnotisme avec une MR de 2. Le père Charles doit réussir un test Esprit ✱ + Résistance ■ + Humain ★ -2 pour ne pas succomber (c'est un duel classique). Malheureusement, ses capacités intellectuelles ne sont pas très grandes, et c'est un vieil homme, il n'arrive donc pas à résister et il sent son esprit vaciller, il échoue avec une marge d'échec (ME) de 3 (la valeur était de 6, il fait 9 au jet de dés). Heureusement, c'est un prêtre, et il a reconnu dans cette tentative l'œuvre du diable. Il essaye donc de repousser l'attaque. Le test est Cœur ♥ (il réagit avec sa foi) + Désir ♡ + Humain ★ + difficulté. Comment le meneur de jeu va-t-il évaluer cette difficulté ? Tout d'abord, le personnage a changé de Composante, il essaye de réagir avec son cœur plutôt qu'avec son esprit ; mais comme il s'agit d'un prêtre, le meneur de jeu estime que c'est naturel et n'ajoute pas de difficulté. Par contre la ME du premier test étant 3, c'est la nouvelle valeur de la difficulté. Le père Charles peut décider d'augmenter ses chances de réussite en dépensant 1PS et en utilisant sa Puissance ⚡, pourvu qu'il ait au moins 1 point dans cette Énergie.

Le combat

C'est sans doute la partie la plus importante des règles dans un jeu de rôle. Non pas que les jeux de rôle soient des jeux violents ou sanguinaires, mais ce sont ces règles qui indiquent si un personnage survit ou pas à une mauvaise rencontre ; il est utile de les étudier avec soin. En effet, un joueur dont le personnage meurt quitte la partie de jeu, c'est donc une rude sanction. À l'opposé, si les personnages ne risquaient rien, une bonne part de l'intérêt du jeu, qui vient du suspense, disparaîtrait. Pour un meneur de jeu débutant, il est fortement conseillé, avant ses premières parties, de simuler tout seul un combat entre deux ou plusieurs adversaires, pour bien en posséder les mécanismes, et que l'action reste fluide en cours de jeu.

Combat au contact

Le combat au contact est un cas particulier de duel. Pour réussir à porter un coup avec une arme de contact, chaque personnage utilise Corps ○ + Action ➡ + Mécanique ♯ (ou Humain ★ s'il se bat avec ses pieds ou ses poings) + talent de combat (voir plus loin). À chaque phase de la joute, celui qui gagne le duel inflige des dégâts à son adversaire. Ceux-ci dépendent de l'arme employée et de la marge de réussite (voir plus loin). On découpe le combat en passes d'armes, durant lesquelles chaque personnage essaye de porter un coup, de se déplacer ou de faire toute autre action. C'est le meneur de jeu qui décide des actions possibles durant une passe d'armes, ainsi que de leur durée. En général, une passe d'armes dure quelques secondes à peine.

Combat à distance

Pour réussir à porter un coup avec une arme à distance (arc, fronde, pistolet, etc.), on fait un test Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ♯ + talent de combat (voir plus loin), et dont la difficulté dépend de la distance (Loin : Difficile, Très loin : Très difficile). La distance dépend elle-même du type d'arme utilisée. Dix mètres c'est déjà très loin pour une dague de lancer, alors que ce sera très près pour une carabine.

Talents de combat

Le fait d'avoir un métier tel que militaire ou guerrier ne permet pas de savoir manier toutes les armes. Un personnage qui a ce genre de métier doit décider d'une spécialisation. En fait il s'agit de désigner une catégorie générique d'armes qu'il connaît mieux que les autres. Cela peut être les armes de poing (pistolets et revolvers), les épées, les arcs et arbalètes, les fusils (simples ou mitrailleurs)... Le personnage sait alors utiliser ce genre d'arme avec une difficulté de +1 (voir capacités spéciales des métiers, plus haut). Pour toutes les autres armes, il aura une difficulté de 0, comme si c'était un hobby.

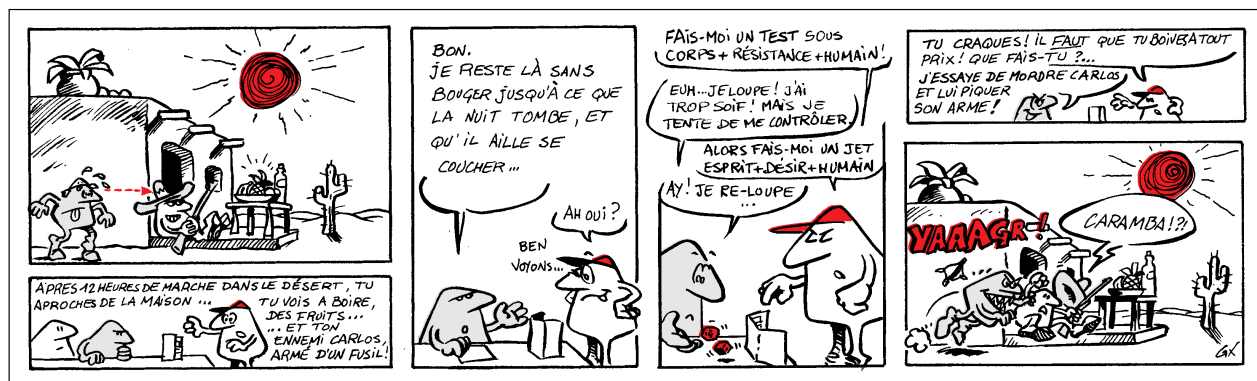


Table des dégâts et des effets

MR + 2d6	Catégorie	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6		0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9		0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11		1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14		1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18		1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22		2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26		3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12

par 4 en plus +1 +1 +2 +2 +2 +2 +3 +3 +4 +4 +6

Un talent dans une catégorie d'armes donne une difficulté de +1 quand on l'utilise. Un guerrier peut très bien avoir son métier spécialisé dans les épées et prendre en plus le talent d'archer, ce qui lui donne des facilités dans les deux catégories d'armes. Par contre, un personnage qui n'est pas combattant et qui a juste un talent de combat, ne connaît pas du tout les autres types de combat. Si c'est une arme simple à manier (comme le couteau, la massue), la difficulté est de -2. Si c'est une arme complexe (pistolet, épée, arc), la difficulté est de -4. Si on se bagarre simplement avec ses poings, la difficulté est de 0.

Un hobby dans une catégorie d'armes permet juste d'avoir une difficulté de 0 dans cette catégorie.

Combat contre plusieurs adversaires

Il est fort probable que lors d'un combat, un personnage se retrouve à un moment face à plus d'un adversaire en même temps. À chaque passe d'armes, chaque combattant ne peut tenter de toucher qu'un adversaire. Par contre, chacun peut essayer de se défendre contre plusieurs adversaires à la fois, en contrepartie d'une difficulté supplémentaire à son test. Contre deux adversaires : rajouter une difficulté supplémentaire de -1. Contre trois adversaires : rajouter une difficulté supplémentaire de -2. On ne peut pas se défendre contre plus de trois adversaires (les adversaires au-delà de 3 doivent tout de même réussir leur test pour toucher). De plus chacun des adversaires a un bonus de +1 à son test de combat. Autant dire que les chances de survivre à un combat contre plusieurs adversaires sont très faibles.

Si on choisit de ne combattre qu'un seul adversaire, il n'y a pas de difficulté supplémentaire contre celui-ci (et lui n'a pas non plus d'avantage particulier) mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un test simple (sans duel) pour toucher le personnage (et eux ont toujours le bonus de +1).

Les armes et les dégâts

En fonction de la réussite d'un personnage lors d'une passe d'armes, et de l'arme qu'il utilise, les dégâts qu'il cause sont variables. Voici comment procéder. Quand un personnage en touche un autre (après un test de combat), on additionne sa marge de réussite avec un nouveau jet de deux dés à 6 faces.

Le tableau (dit tableau des dégâts) indique les dégâts, en croisant le résultat obtenu et la catégorie de l'arme. Cette catégorie est identifiée par une lettre en majuscule (A à J) entre crochets, donnant la puissance de l'arme puis le type de dégâts (PV pour points de vie, PS pour points de souffle). Une arme peut appartenir à plusieurs catégories à la fois (elle blesse et assomme par exemple). Auquel cas on ne lance qu'une fois les dés pour les différents types de dégâts. Le tableau ci-contre indique les dégâts que peuvent faire diverses armes (toutes époques confondues).

Il n'y a que deux types de Règnes utilisables pour les humains qui combattent : soit c'est avec leurs poings et leurs pieds (auquel cas le Règne est Humain **A**), soit c'est avec une arme (le Règne est Mécanique **J**)

Exemple : Une épée longue fait des dégâts de [F]PV et [A]PS. Arthur réussit une attaque avec une MR de 2. On jette deux dés, qui donnent 6. La somme fait 8 et les dégâts seront donc de 2PV et 0PS.

Exemple complet d'un combat

Urlog le guerrier a une somme Corps **O** + Action **M** + Mécanique **J** égale à 10. Il est spécialisé dans les épées et utilise justement une épée à deux mains ([G] PV et

[A] PS). La valeur de son test de combat est donc de 11, ce qui est beaucoup mais normal, c'est son métier. En face de lui, il a Aramir, un chasseur qui a un talent en archerie. Aramir est distant de trente-cinq mètres d'Urlog, qui fonce sur lui. Il a juste le temps de décocher une flèche. Sa valeur de test de combat (Corps **O** + Perception **N** + Mécanique **J** + difficulté) est de 9 (y compris le -1 dû à son talent et une difficulté de -1 due à la distance). Il décide de dépenser 2PS et d'augmenter ses chances en ajoutant 2 points issus de son Énergie de Précision **P** (en tant qu'archer, il a justement mis 2 points dans cette Énergie). Le joueur qui contrôle Aramir lance les dés : 7, c'est une marge de

réussite de 4 (11-7). Il relance deux dés et fait 7 à nouveau, qu'il ajoute aux 4 de sa réussite, soit un total de 11. La catégorie de dégâts des flèches est de [D] (moins une colonne due à de la distance, soit [C]), qui sur le tableau donne 1PV, dégât encaissé par Urlog, qui tombe à 3 points de vie. Mais, pour la deuxième passe d'armes, Urlog est au contact, et Aramir a juste eu le temps de laisser tomber son arc et de sortir sa dague. Sa somme Corps **O** + Action **M** + Mécanique **J** est égale à 9 mais il ne sait pas manier la dague, ce qui lui donne une difficulté de -2, donc une valeur effective de 7. Le joueur qui contrôle Urlog fait 7 aux dés, un score moyen qui lui

Armes de taille à une main	PV	PS	Armes d'arrêt à une main	PV	PS
Couteau moyen	[C]		Chaîne de moto	[B]	[E]
Dague / Grand couteau	[D]		Étoile du matin	[D]	[G]
Épée courte	[E]		Fouet	[A-3]	[E]
Épée large	[E]	[B]	Massue	[A]	[F]
Épée longue / Sabre	[F]	[A]	Matraque	[A-2]	[F]
Fleuret	[E]		Poing (amateur)	[A-3]	[B]
Hache à une main	[F]	[B]	Poing (boxeur, arts martiaux)	[B]	[D]
Rasoir	[C]		Poing américain	[A]	[C]
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H]	[B]
Grand bâton	[B]	[E]	Lance	[G]	[C]
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G]	[A]
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]
Flèches lourdes	[D]	[A]	Zone du souffle	[B]*	[E]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser	[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)	[I]	[F]	Mortier	[J]	[H]
Fusil-mitrailleur	[J]	[E]	Taser (étourdisseur)		[I]
Mitraillette	[J]	[D]	Tronçonneuse	[J]	[E]
Mousquet	[E]	[C]			
Pistolet (ancien)	[D]	[C]			
Pistolet (moderne)					
petit calibre	[F]	[C]			
moyen calibre	[G]	[D]			
Revolver					
petit calibre	[F]	[C]			
moyen calibre	[G]	[D]			
gros calibre	[I]	[E]			
Dague	[C]				
Fronde					
Caillou	[B]	[C]			
Bille en acier	[B]	[E]			
			Griffes		
			Animal moyen	[C]	
			Gros animal	[G]	

1) Modificateurs de colonnes en fonction de la distance : Longue portée = -2 colonnes ([A]-2 devient [A-2], [B] -> [A-1]);

Moyenne portée = -1 colonne ([A]-1 devient [A-1]); Portée normale = pas de modificateur; À bout portant = +2 colonnes.

2) Donne la portée et le type de munitions.

3) Les portées et les dégâts sont à ajuster suivant l'époque et les munitions.

donne quand même une MR de 4. Celui qui contrôle Aramir fait 4, un beau score, mais qui ne donne qu'une MR de 3, c'est donc l'attaque d'Urlog qui passe. Le joueur lance deux dés, fait 7, ce qui donne un total de 11 pour les dégâts. La table des dégâts indique que Aramir perd 3PV et 1PS. Il ne lui reste donc plus qu'1PV et 1PS. Quand il a utilisé son Énergie, Aramir aurait peut-être dû dépenser des points d'équilibre psychique plutôt que des points de souffle. À la passe d'armes suivante, Urlog fait un score de 9, soit une MR de 2; Aramir fait 7, ce qui donne la même marge de 2: les deux combattants parent mutuellement leurs coups. Ils entament une quatrième passe d'armes. Aramir décide de jeter ses dernières forces dans la bataille. Il investit 2EP en Précision à nouveau. Il fait 3, donc une MR de 6, il se croit sauvé. Hélas, Urlog fait 2 (double-□) sa marge de réussite est déjà de 9 ce qui est suffisant. Mais comme le combat à l'épée est son métier, il rajoute 2 dés à la marge; il

fait 6, ce qui porte sa MR à 15. Il rajoute les deux dés pour les dégâts, soit 15+7: 22. Urlog inflige 8PV et 2PS à Aramir, le coupant en deux. Comme quoi il vaut mieux ne pas affronter un guerrier au contact quand on ne sait pas vraiment se battre. Avec son dernier coup d'épée, Urlog aurait pu abattre en une seule fois la plupart des monstres existants.

Viser

Un personnage qui estime qu'il a déjà de bonnes chances de toucher un adversaire peut décider de viser une zone précise, afin de le blesser plus efficacement. Si l'on vise une zone large (ensemble torse/bras ou jambes), on a un malus de -2 au test de combat. Mais en cas de réussite, on rajoute 4 aux dés des dégâts. Si l'on vise une zone restreinte ou vitale, on a un malus de -4 au test de combat. Mais en cas de réussite, on rajoute 8 aux dés des dégâts. Dans les règles de base de *Simulacres*, il n'y a pas de vraie localisation des blessures, mais cette règle est là pour donner un peu plus de «réalisme».

Doser ses dégâts

À l'opposé de la règle précédente, on peut essayer de doser les dégâts causés. C'est intéressant quand par exemple on ne veut infliger que des dégâts de souffle et pas ceux de vie, dans le but d'assommer quelqu'un sans le tuer. Pour cela, on s'impose une difficulté supplémentaire de -1 au test de combat. Si on passe son attaque, on peut faire tout ou partie des dégâts que l'on tire, au choix du joueur.

Exemple: Dans le combat plus haut, si Urlog s'était imposé une difficulté de -1 à son dernier coup, il aurait pu le retenir au dernier moment, et n'infliger à Aramir que 2PS, l'assommant au lieu de le tuer.

Armure

Dans les règles de base de *Simulacres*, il y a trois types d'armure: légère, lourde et magique.

● **Une armure légère** impose à l'adversaire une difficulté supplémentaire de 1 à son test de combat. Cette armure peut parfois être une gêne dans certaines activités physiques (grimper, nager... au choix du meneur de jeu).

● **Une armure lourde** est composée d'une cuirasse et d'un bouclier, elle impose à l'adversaire une difficulté supplémentaire de 2 à son test de combat. Par contre elle donne une difficulté supplémentaire de 1 à toutes les actions physiques de son porteur (y compris le combat); et elle peut empêcher certaines actions (grimper, nager... au choix du meneur de jeu).

● **Une armure magique** est une protection qui peut s'ajouter à toute autre armure ou vêtement. Son action

est simple: elle retire des points aux dégâts reçus. Toutes les combinaisons sont possibles. On peut aussi bien avoir une bague de protection qu'une armure légère qui est aussi magique.

On note la protection d'une armure de la façon suivante: Armure d/g/a. Où **d** est la difficulté que l'on impose à l'adversaire, **g** la gêne due à l'armure, **a** les dégâts qui sont absorbés de façon magique. En ce qui concerne les armures de science-fiction, on utilisera le même principe. Le premier chiffre est la résistance de l'armure (comment elle dévie les tirs), puis sa gêne, puis son absorption. La technologie remplaçant tout simplement la magie.

Exemple: Arthur a une armure légère magique 1/0/2.

Le test de combat de son adversaire est 10, mais avec la difficulté due à l'armure, il descend à 9. Il réussit néanmoins son attaque, et son total de dégâts fait 10, moins 2 de protection magique, ce qui donne 8. Ce qui, pour une dague, fait passer des dégâts de 2PV à 1PV.

La santé

Les poisons et maladies

Ne vous compliquez pas trop la vie en voulant détailler toutes sortes de poisons, de types de maladies, les personnages ont déjà suffisamment de mal à survivre comme cela. Pour savoir si un personnage est victime d'un poison ou d'une maladie, il doit d'abord faire un test de résistance: Corps ○ + Résistance ■ + Humain ★ + difficulté. Où la valeur de la difficulté est la virulence de la maladie ou du poison.

Si le personnage ne réussit pas ce test, il subit l'attaque. Voici des suggestions: perte temporaire de 1PS ou 1PV (pour une maladie), perte de 1 ou 2PS ou PV (pour un poison). Il est aussi possible de ne pas faire perdre de PS ou de PV, mais de décider que tous les tests du personnage subiront une difficulté supplémentaire (-1 ou -2) jusqu'à ce que la maladie soit guérie, ou le poison éliminé.

Les soins

On divise les soins en deux catégories: panser les blessures; guérir les maladies et les empoisonnements.

● On panse les blessures immédiatement après un combat. Si plus d'une heure s'est écoulée, on ne peut plus les soigner de cette manière. Le personnage qui tente de panser des blessures fait le test Corps ○ + Action ■ + Humain ★ + difficulté. La base de la difficulté est de -2 s'il n'a aucun talent, de 0 s'il a un talent de premiers soins (ou secourisme), +1 s'il a le talent de médecine. À cette difficulté on retire le nombre de points de vie perdus. La seule Énergie utilisable est la Précision ☉. Si le test est réussi, le blessé récupère aussitôt 1PV. On ne peut pas soigner plusieurs fois de suite la même personne, sauf si elle est à nouveau blessée. Si on a échoué au test de soins, on ne peut le recommencer. On ne peut pas panser ses propres blessures.

Exemple: Arthur soigne Aramir qui est blessé et a perdu 3 points de vie. La somme Corps ○ + Action ■ + Humain ★ d'Arthur vaut 8.

La difficulté est de 1 (Arthur est médecin) -3 (Aramir a perdu 3PV) = -2. Arthur dépense 1PS en utilisant sa Précision pour augmenter ses chances et passer sa valeur de test à 8-2+1= 7. Il lance les dés: 5; Aramir est soigné et regagne 1PV.

● Pour guérir les maladies et les empoisonnements, c'est une question de diagnostic. Il faut donc réussir un test Esprit ✱ + Perception ◀ + Humain ★ + difficulté. La difficulté est de 0 si le personnage possède un talent de médecine, sinon elle est de -4. Une fois le diagnostic établi, il faut administrer le remède ou le contrepoison, et donc qu'il soit disponible.

● On peut également essayer de guérir les désordres psychiques, c'est-à-dire les pertes de points d'équilibre

psychique. Pour cela, le médecin doit réussir un test Esprit ✱ + Perception ◀ + Humain ★ + difficulté, pour cerner le problème du patient. La difficulté de base est le nombre de EP perdus par le «malade». Plusieurs types de talents peuvent servir: psychiatrie, médecine, prêtre, psychologie, assistantat social, etc. La «séance» doit durer autant d'heures que de EP perdus. À la fin de celle-ci, le patient fait un test Esprit ✱ + Désir ♡ + Humain ★ + difficulté. La difficulté est égale au nombre d'EP perdus par le patient. Elle peut être diminuée si le «docteur» fait une très bonne réussite à son test. En cas de réussite, le patient récupère 1EP après une journée de repos. Et regagnera normalement 1EP au bout de 7 jours. On peut faire une séance de ce type toutes les semaines.

Dégâts automatiques

Il peut arriver que l'on subisse des dégâts sans qu'une marge de réussite (ou d'échec) intervienne pour autant. C'est le cas quand un personnage déclenche un piège, tombe dans une fosse, etc. Auquel cas les dégâts sont notés de la façon suivante: [x+y] PV (ou PS), x étant la catégorie des dégâts, y étant le nombre à rajouter au lancer de deux dés à six faces.

Ainsi [c+3] PS veut dire que l'on lance 2d6, on ajoute 3 et on regarde dans la colonne c le nombre de points de souffle perdus. Si on note simplement [c] PV, cela veut dire que l'on lance 2d6 et que l'on n'y rajoute rien. Nous vous conseillons de faire varier x entre 0 et 9, pas plus...

Et pour finir

Deux règles, dont la première sert juste à affiner les rapports entre personnages. Et la seconde, pour qu'en dépit des dangers affrontés par un aventurier, celui-ci ait quand même une chance de s'en sortir, tel Indiana Jones ou James Bond.

Évaluation entre deux personnages

Qui d'entre nous est le plus fort, le plus agile, le plus intelligent? C'est souvent ce que demande les joueurs. Ils sont frustrés de penser qu'il n'y a pas de caractéristiques pour quantifier précisément la force, la rapidité. En fait, s'ils veulent se mesurer, il suffit de comparer leurs valeurs de tests, dans lesquelles ils mettront leurs Énergies sans dépenser de points de souffle ou d'équilibre psychique (et sans oublier des bonus éventuels de talents). Quelques exemples: course de vitesse (Corps ○ + Action ■ + Humain ★ + Rapidité ⚡), course de fond (Corps ○ + Résistance ■ + Humain ★ + Puissance ⚡), bras de fer (Corps ○ + Action ■ + Humain ★ + Puissance ⚡), trouver les solutions d'une équation à trois inconnues (Esprit ✱ + Action ■ + Humain ★ + Précision ☉). Bien sûr ceci est valable tant qu'il s'agit d'une joute amicale, sans que les deux adversaires se «défoncent». Par contre, s'ils veulent vraiment s'affronter, ils devront faire un duel normal, en dépensant les PS ou les EP s'ils utilisent leurs Énergies.

La dernière chance

Quand un personnage est irrémédiablement perdu, il peut espérer un «miracle» (la cavalerie arrive, par exemple). Cette possibilité n'est accordée qu'une seule fois pour chaque personnage. De plus sa réussite n'est pas automatique. Le joueur doit faire la somme de Désir ♡ et du Règne qui correspond à l'action salvatrice espérée (Mécanique ⚡ pour qu'une bombe n'explose pas, Minéral ⚡ pour que l'avalanche passe à côté de lui, etc.). Puis il jette deux dés, le résultat doit être strictement inférieur à la somme calculée.

Les tests les plus courants

Le meneur de jeu (ou le joueur) débutant a parfois des difficultés à savoir quels Composantes, Moyens ou Règles utiliser pour les actions les plus courantes en jeu de rôle. L'habitude vient rapidement, et la force de *Simulacres* vient également du fait qu'il y a plusieurs méthodes pour résoudre le même problème. Néanmoins, pour vous aider, nous vous proposons une liste des tests les plus fréquents. Attention, chaque test est modifié par une difficulté qui dépend des circonstances extérieures et parfois des talents du personnage.

● **Baratiner** : Esprit ✱ + Action ➡ + Humain ♀. En général, le meneur de jeu préfère que ce soit le joueur qui essaye d'avancer des arguments, et juger ainsi sur pièce. Mais après tout, le personnage du joueur peut être bien plus rusé et avoir plus de bagout que le joueur lui-même.

● **Chercher un rapport, une contradiction** : Esprit ✱ + Action ➡ + Humain ♀. Ce test sert à trouver des rapports entre deux faits, à vérifier la cohérence d'un alibi. En cas de réussite, le meneur de jeu explique au personnage ce qu'il a trouvé. Des talents de détective, de comptable, peuvent parfois servir.

● **Combat** : voir dans les règles. Mais rappelons qu'un combat au corps à corps est géré par Corps ○ + Action ➡ + (Humain ♀ ou Mécanique ⚙), et le combat à distance par Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⚙.

● **Conduire un véhicule** : Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ⚙. La conduite d'un véhicule ne demande pas de force, mais de l'adresse et des réflexes, c'est donc la Perception ◀ qui est utilisée plutôt que l'Action ➡. S'il s'agit d'un véhicule très moderne, on peut demander avant un test Esprit ✱ + Perception ◀ + Mécanique ⚙ pour déterminer si le personnage arrive à comprendre comment fonctionne ce véhicule.

● **Faire une action physique** : Corps ○ + Action ➡ + Humain ♀.

● **Fouiller un lieu** : Corps ○ + Perception ◀ + Règne + difficulté. S'il s'agit de fouiller un lieu naturel à la recherche d'un indice, le Règne dépend de la nature du lieu. Ce sera Minéral ⬤ dans une carrière, sur un sol de pierre; Végétal ♁ dans une forêt. Si c'est un lieu rangé par un humain (bureau, bibliothèque), le Règne sera Humain ♀.

● **Impressionner, faire peur, plaire** : Instincts ≈ + Action ➡ + Humain ♀. Il s'agit là d'une action qui ne fait pas appel à la raison mais à l'irrationnel. Si on essaye de plaire, c'est plus en roulant des mécaniques ou des hanches que par son esprit. Il n'y a pas de difficulté, mais la « victime » a droit à un test de résistance. En général, c'est au meneur de jeu de faire le test pour les personnages.

● **Inventer un outil** : Esprit ✱ + Désir ☹ + Mécanique ⚙. Encore faut-il disposer des matériaux et du temps nécessaires.

● **Remarquer une coïncidence** : Esprit ✱ + Perception ◀ + Humain ♀. Ce test sert quand on veut savoir

si un personnage a remarqué de lui-même une coïncidence entre deux faits. C'est le meneur de jeu qui doit faire ce test.

● **Retenir son souffle** (ou courir longtemps, etc.) : Corps ○ + Résistance ■ + Humain ♀.

● **Séduire une personne que l'on aime**. Cœur ♥ + Action ➡ + Humain ♀. Il faut non seulement réussir, mais que la personne en face succombe (rate son test de résistance).

● **Sixième sens** : Instincts ≈ + Perception ◀ + Humain ♀. Le meneur de jeu peut autoriser les personnages à faire ce test pour savoir s'ils remarquent que quelqu'un les observe, qu'un événement étrange se prépare, etc. En général, c'est au meneur de jeu de faire le test pour les personnages.

● **Suivre une piste** : Corps ○ + Perception ◀ + Minéral ⬤. Le Règne utilisé est le plus souvent Minéral ⬤ car c'est sur le sol que l'on suit des traces, mais cela peut être Végétal ♁. La difficulté est fournie par les circonstances (sol meuble, sec; traces profondes, faibles) et les capacités du personnage. Suivre une piste est au minimum Difficile (-2 à -4) mais peut être facilité si le personnage est chasseur, pisteur, s'il connaît bien la nature de l'animal qu'il chasse (si c'est un animal bien sûr).

● **Utiliser une compétence intellectuelle** : Esprit ✱ + Action ➡ + Humain ♀ (ou Mécanique ⚙). Suivant la compétence, la difficulté et les talents seront prépondérants. ■

Glossaire des termes courants

Caractéristiques : l'ensemble des valeurs portées sur la feuille de personnage.

Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent, et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Composantes : Corps ○, Instincts ≈, Cœur ♥, Esprit ✱.

Dégâts : les dommages infligés par une attaque. Ils s'expriment en points de vie, points de souffle ou points d'équilibre psychique.

Difficulté : nombre que l'on retranche ou que l'on ajoute à la valeur du test et qui dépend des circonstances de la tentative du personnage.

Duel : situation dans laquelle deux personnages s'affrontent en faisant un test chacun. C'est celui qui réussit le mieux son test qui remporte le duel.

Écran de jeu : le meneur de jeu met souvent un paravent entre lui et les joueurs pour cacher son scénario et ses plans.

Énergies : Puissance ☼, Rapidité ⚡, Précision ⊕.

EP : point d'énergie psychique.

Faire un jet sous... : cette expression est parfois employée par des meneurs de jeu à la place de l'expression « test », dans le sens faire un jet sous Corps ○ + Désir ☹ au lieu de dire un test Corps ○ + Désir ☹. Le terme « sous » rappelle qu'il faut faire un total « inférieur » avec son jet de dés.

Hobby : c'est un domaine dans lequel le personnage possède quelques connaissances.

Intervenants : tous les personnages et créatures que peut faire intervenir le meneur de jeu en cours de partie.

Majuscule : on met parfois une Majuscule aux Termes Techniques du Jeu pour les distinguer du langage courant. Ainsi si on écrit

qu'une action est Difficile, cela veut dire qu'il y a une difficulté de -2 à apporter au test.

Marge : lorsque l'on fait un test, on lance les dés et on compare la valeur du résultat à une valeur à ne pas dépasser. Cette différence s'appelle la marge. Lorsqu'elle est négative, c'est une marge de réussite. Lorsqu'elle est positive, c'est une marge d'échec.

Métier : indique le domaine ou l'activité dans lequel un personnage est spécialisé.

MJ : Meneur de Jeu. Dans d'autres jeux de rôle on dit maître de jeu. Ce qui a donné l'expression : maîtriser une partie, ce qui veut dire : être meneur de jeu d'une partie de jeu de rôle.

Moyens : Perception ◀, Action ➡, Désir ☹, Résistance ■.

Passe d'armes : l'intervalle de temps durant lequel deux adversaires en combat essayent de se porter chacun un coup.

PJ : Personnage-joueur, un personnage animé par un joueur.

PMJ : Personnage incarné par le Meneur de Jeu. La plupart des autres jeux de rôle utilise le terme PNJ, ce qui veut dire Personnage-Non joueur, traduction littérale du terme anglais Non Player Character (NPC).

PS : point de souffle.

PV : point de vie.

Règles : Minéral ⬤, Végétal ♁, Animal ☹, Humain ♀, Mécanique ⚙, Néant ⊖.

Scénario : les indications que le meneur de jeu possède sur l'aventure que vont découvrir les joueurs.

Talent : une capacité que possède un personnage, et qui le rend plus efficace dans ce domaine.

Test : à chaque fois qu'un personnage tente une action, le meneur de jeu lui fait lancer deux dés. La somme du résultat doit être inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + difficulté définie par la nature du test.

RÈGLES DE BASE

Les Intervenants

C'est le meneur de jeu qui « joue » tous les personnages, les monstres, les animaux qui ne sont pas incarnés par les joueurs. Nous

nommerons ces « créatures » des Intervenants, car ils interviennent dans l'histoire, au gré du scénario et du meneur de jeu. En fonction de leur rôle, ils seront plus ou moins détaillés, et les règles qu'on leur applique seront elles aussi plus ou moins simplifiées.

Les créatures

Ce terme désigne tout ce qui n'est pas un personnage et qui est plutôt un adversaire dans le scénario. Cela peut être des animaux, des « monstres » ; vous trouverez leur description dans le bestiaire, page 46.

Les personnages incarnés par le meneur de jeu

Comme cette périphrase est un peu longue, on parlera plus souvent des PMJ. A noter que l'on distingue deux grandes catégories de PMJ : ceux qui sont très importants, qui ont une vie propre ; et les figurants. La différence est liée à l'étendue de leur rôle dans le scénario. S'il s'agit d'un PMJ important, on le décrira sur une feuille de personnage complète, comme pour un personnage-joueur, et le meneur de jeu lui appliquera les mêmes règles. Les seconds rôles peuvent également être importants à un moment donné, mais il serait trop long de les décrire en détail à chaque fois. Imaginez le travail si vous faites jouer un scénario avec un équipage de quarante pirates, qui affrontent une bande de dix corsaires, avant de s'allier à une tribu indigène de soixante âmes !... Pour simplifier, on classe ces PMJ en plusieurs catégories.

Les catégories de PMJ

Il y a quatre catégories de PMJ, qui se distinguent par la valeur qu'ils doivent réaliser pour tous leurs tests, et par leur morphologie (nombre de points de vie et de

points de souffle). Ainsi, un PMJ faible réussit ses actions uniquement quand le résultat de son jet de dés est strictement inférieur à 6. D'autre part, tous les PMJ (même les faibles) ont droit d'avoir des métiers, talents ou hobbies, qui les personnalisent et leur permettent de réussir des actions normales, ou d'avoir quelques bonus. Les quatre catégories de PMJ sont donc :

PMJ faible

Il a un score de test de 6, 4PV, 3PS et 3EP. Il n'a pas d'Énergies, mais un métier, un talent et/ou un hobby. C'est typiquement l'homme de troupe, le sans-nom, le sans grade.

PMJ moyen

Il a un score de test de 8, 5PV, 4PS et 4EP. Il n'a pas d'Énergies, mais un métier, un talent et un hobby. C'est l'homme normal.

PMJ fort

Il a un score de test de 9, 6PV, 4PS et 4EP. Il n'a pas d'Énergie, un métier, deux talents et deux hobbies. Ce sera un homme célèbre, le chef d'un groupe, un leader, un artiste, etc.

PMJ exceptionnel

Il a un score de test de 11, 6PV, 5PS et 4EP. Il a 1 point d'Énergie, un métier, deux talents et deux hobbies. Comme son nom l'indique, n'utilisez ce type de personnage qu'une seule fois par grand scénario (et encore, plutôt une seule fois tous les cinq à dix scénarios).

Type	Tests	PV, PS EP	Métiers & autres
Faible	6	4PV, 3PS, 3EP	1 métier 1 talent et/ou 1 hobby
Moyen	8	5PV, 4PS, 4EP	1 métier 1 talent 1 hobby
Fort	9	6PV, 4PS, 4EP	1 métier 1 ou 2 talents 1 ou 2 hobbies
Exceptionnel	11	6PV, 5PS, 4EP	1 métier 2 talents 2 hobbies

Cas à part : les génies

Certains personnages ne sont pas forcément en dehors des normes humaines, si ce n'est pour une activité spécifique (artistique, scientifique, physique ou autre). En termes de jeu, on dira que ces personnages sont des génies dans ce domaine. Si vous jouez avec les règles de base, cela veut dire qu'ils réussissent obligatoirement toutes leurs actions de difficulté -2 ou plus facile dans ce domaine. S'ils font une réussite critique, ils ajoutent trois dés à leur marge de réussite. Si vous jouez avec les règles de campagne (page 32), cela veut dire qu'ils ont un talent dans ce domaine au niveau +3.

Exemples : Einstein est un PMJ moyen, génie de la physique. Dans la série *Bob Morane*, l'Ombre Jaune est un PMJ exceptionnel, génie du mal, avec le métier d'hypnotiseur, un talent de lutte, etc. Dans *La guerre des Étoiles*, l'Empereur est un PMJ faible, génie de la Force (il est vieux, mais toutes ses caractéristiques sont augmentées au-delà des normes par son usage de la Force).

Tendances et Grands Méchants

Il est très amusant de personnaliser les adversaires que vont rencontrer les personnages-joueurs (PJ) et, pourquoi pas, de leur faire affronter ce que l'on nomme un Grand Méchant : un personnage qui fait le mal pour le mal, et qui disparaît à la fin de chaque aventure pour revenir quand on ne l'attend plus. Voici comment.

Le Grand Méchant

Ce sera toujours un PMJ fort, avec peut-être un ou deux talents exceptionnels (meneur d'hommes ou génie scientifique par exemple). Lorsque vous le créerez, n'oubliez pas de lui donner un ou deux graves défauts. En effet, s'il est du côté du Mal, c'est que quelque chose va mal en lui, ou qu'il a été traumatisé dans sa petite enfance. Un Grand Méchant qui débute est déjà un peu plus qu'un PMJ normal. On lui attribue un chiffre de survie égal à 1. Cela veut dire que dans des circonstances qui normalement causent la mort, le Méchant a 1 chance sur 6 d'y échapper miraculeusement. A chaque aventure où il affronte les PJ, il peut augmenter son score de survie de 1, ou bien donner ce point à l'un de ses acolytes (qui commencent avec un score de survie de 0 et ne peuvent pas l'augmenter eux-mêmes).

Les tendances

Afin d'évoquer la personnalité de ces PMJ, introduisons la notion de tendances. Il s'agit de notions antagonistes comme par exemple Loyal/Déloyal. On attribue une valeur variant de 4 à 10 (la moyenne étant à 7) à l'une des deux notions (aidez-vous du tableau ci-contre).

Exemple : Loyal (9). Pour tester la loyauté d'un PMJ qui a une loyauté de 9, on jette deux dés. Si le résultat

est inférieur ou égal à la valeur (ici de 2 à 8), le personnage reste loyal ; sinon il devient déloyal (pour un temps donné seulement, car il a une tendance malgré tout à être loyal). Pour un PMJ donné, on n'indique que ses tendances fortes (donc pas les notions équilibrées). Ainsi on indique Calculateur (9) plutôt qu'Impulsif (5). Une notion sans chiffre, comme par exemple Opiniâtre, veut dire que le personnage est toujours consciencieux, sauf circonstances exceptionnelles.

12	Hors normes
11	
10	Exceptionnelle
9	Très forte
8	Accentuée
7	Moyenne
6	
5	Utilisez la
4	tendance
3	opposée
2	

JOUER RÉGULIÈREMENT

Règles de campagne

Il existe deux façons de jouer au jeu de rôle. La première consiste à jouer des aventures totalement indépendantes. On néglige ce qui a pu se passer avant le début de l'histoire, et les personnages sont déjà des héros. S'ils survivent, les joueurs les reprendront tels quels pour participer à une nouvelle aventure. L'exemple de ce genre de personnage est Indiana Jones, ou Tintin, qui sont immuables au fil des aventures. C'est à cette façon de jouer que conviennent le mieux les règles de base. La deuxième façon, que nous préconisons pour *SangDragon*, consiste à créer des personnages qui ne sont que de la graine de héros, et qui rêvent de le devenir vraiment au fil d'aventures qui s'enchaînent, où chaque épisode ajoute du vécu à leur histoire. C'est le cas de Luke Skywalker ou de Conan le Barbare (dans les livres, pas dans le film). Plus que des héros, les joueurs peuvent espérer faire de

leurs personnages des légendes vivantes. C'est le but des règles de campagne, détaillées ci-après. Vous trouverez en page 9 la feuille de personnage à photocopier.

Points d'aventure

La progression du personnage utilise ces points, que vous gagnez au fur et à mesure de vos aventures, qui permettent d'augmenter les caractéristiques et les talents. Mais dès sa création, un personnage dispose d'un métier (voir ci-après) et de 15 points d'aventure (PA). Ce nombre peut être légèrement modifié si vous décidez de jouer un personnage très jeune (13 points) ou assez âgé (17 à 19 points). C'est au meneur de jeu de décider s'il permet de jouer ce type de personnage. Vous verrez plus loin comment gagner des points d'aventure.

Talents, métier et hobbies

● La feuille de personnage des règles de campagne est différente de celle des règles de base. Le bas de cette feuille est occupé par un tableau de talents, divisé en quatre zones. Car on distingue 4 degrés de maîtrise des talents, qui impliquent des malus différents ; c'est pourquoi on parle de niveaux de talents (niveau -2, niveau +1, etc.). Les talents se notent tout simplement avec leur nom suivi d'un chiffre entre parenthèses qui indique le malus subi quand on ne possède pas le talent. Ce sont : (X) Impossible à utiliser, (-4) Très difficile, (-2) Malaisé, et (0) possédé par tous. Il est possible d'augmenter la valeur d'un talent avec des points d'aventure. Et même de le rendre positif, mais toujours avec l'accord du meneur de jeu. Un bonus de +1 signifie un niveau de talent qui correspond à la pratique courante d'un métier. Un niveau de +2 est celui d'un expert. Un niveau de +3 est celui d'un individu exceptionnel, c'est le maximum possible (Mozart aurait eu +3 en musique, et Einstein +3 en physique).

● Avant de choisir quels talents vous allez augmenter avec vos points d'aventure, décidez d'un métier. Ce métier permet de choisir un talent comme privilégié, dans une liste de quatre à huit talents, que vous aurez « gratuitement » au niveau +1. Puis choisissez trois autres talents (dans cette même liste) que vous aurez au niveau 0, et qui dépendent de ce métier (leur valeur de départ, que ce soit X, -4 ou -2, n'a aucune importance). Les listes de talents et de métiers disponibles découlent de l'univers dans lequel vous jouez. Des exemples de listes de talents et de métiers sont donnés en page 34. Une fois le métier choisi, vous pouvez dépenser vos 15 points d'aventure pour aug-

menter vos talents. À ce moment, vous pouvez augmenter n'importe quel talent, même un qui n'est pas dans la liste des métiers.

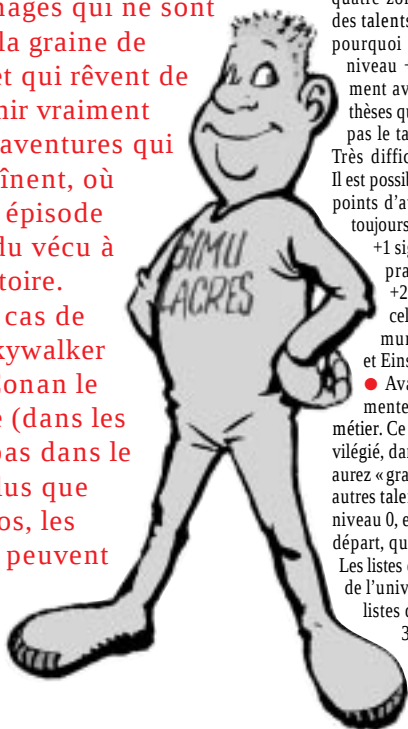
Attention, à la création du personnage, il n'est pas possible de mettre un talent au niveau +1 ou supérieur, hormis le seul talent privilégié qui dépend du métier. De même, à la création, vous ne pouvez pas augmenter les caractéristiques (Composantes, Moyens, Règnes ou Énergies) du personnage. Pour cela, il faut vivre des aventures et gagner de nouveaux points d'aventure.

● Il existe aussi, comme dans les règles de base, des hobbies. Ce ne sont pas à proprement parler des talents, mais plutôt l'équivalent d'une connaissance d'amateur et d'une pratique simple dans un domaine limité. Un hobby, cela peut être la philatélie, la sculpture sur bois, les échecs... Ce n'est pas forcément utile au cours d'une aventure, mais cela donne de l'authenticité au personnage. Si on veut vraiment pratiquer intensivement ce hobby, il faut alors le prendre comme talent.

Exemple : Arthur décide d'être médecin (dans un univers médiéval classique). La liste des talents pour médecin est : Médecine (X), Botanique (-4), Lecture/écriture (X), Latin (X), Religion (-2), Zoologie (-4), Astrologie (X). Il choisit de privilégier la Médecine et met ce talent à +1. Les trois autres talents, qu'il met à 0, sont Lecture/écriture, Botanique et Latin. Ensuite, il doit dépenser ses points d'aventure (voir plus loin).

Passé du personnage

Si le meneur de jeu a du temps devant lui, et qu'il connaît bien l'univers dans lequel il fait jouer, il peut mettre au point une méthode qui permet de « construire » un passé aux personnages, et de leur donner quelques petits « cadeaux » en fonction de ce vécu. Cette méthode a été utilisée dans deux jeux basés sur les règles de *Simulacres* et publiés chez Descartes Éditeur : *Cyber Age* (univers cyberpunk - malheureusement épuisé) et *Capitaine Vaudou* (piraterie et vaudou dans les Caraïbes du XVII^e siècle). Dans *Capitaine Vaudou*, on tire au hasard les guerres qu'a connues le personnage, les événements qui ont pu se produire dans son passé (emprisonné pour sorcellerie, amant d'une aristocrate, échoué sur une côte inconnue, officier dans la flotte vénitienne...). Le joueur arrange alors les événements dans l'ordre qu'il désire, les étoffe, écrit son histoire sur une feuille de papier. En fonction de cette histoire, le meneur de jeu peut décider d'augmenter certains talents du personnage (quelqu'un emprisonné pour sorcellerie, même s'il n'est pas vraiment sorcier, aura eu la possibilité d'apprendre ce qu'est la sorcellerie) ou d'accorder un ou deux hobbies supplémentaires. Il est conseillé d'augmenter plutôt les talents qui ne sont pas indispensables à la plupart des aventures (Danse, par exemple), le joueur devant quand même ensuite dépenser des points d'aventure pour les talents « importants ». Si aucun événement de son passé ne permet à un personnage d'avoir des talents supplémentaires, le meneur de jeu lui accordera de 1 à 4 points d'aventure supplémentaires (en fonction de ce qu'ont obtenu les autres personnages du groupe).



Dépense de points d'aventure

Voici le barème de dépense des points d'aventure (dans les tableaux ci-dessous). C'est le même et lors de la création du personnage et quand le personnage évolue au cours de ses aventures. À la création, seuls les talents (pas les caractéristiques) peuvent être augmentés, et seulement jusqu'au niveau 0. La seule exception concerne le talent privilégié du métier, qui est mis à +1 (sans dépense de points d'aventure). Par contre, à la création, on peut aussi bien augmenter des talents qui ne sont pas dans sa liste de métier, que des talents qui y sont et que l'on n'a pas déjà mis à 0. On peut aussi prendre autant de hobbies que l'on désire, en dépensant 2 points d'aventure par hobby. Quand il y a une étoile (*) à côté d'un chiffre du barème de dépense des points d'aventure, cela veut dire qu'il faut que le meneur de jeu autorise votre personnage à faire cette dépense. De plus, certaines valeurs ont des maximums que, quoi qu'il arrive, on ne peut dépasser. Ainsi, une Composante ne peut jamais être supérieure à 7.

Exemple : Arthur a beau être médecin, il veut savoir se battre. Il prend donc le talent Épée (qu'il passe de -4 à 0, dépensant 4 points d'aventure). De même, il met Zoologie à 0 (de X à 0 : 5 pts), Poésie à 0 (de -2 à 0 : 3 pts), Équitation à -2 (de -4 à -2 : 1 pt) et termine en prenant un hobby sur les enluminures (2 pts).

Utilisation des talents et des hobbies

Dans les règles de base, un test se fait en additionnant une Composante, un Moyen, un Règne et une difficulté. C'est la même procédure pour les règles de campagne, seule la difficulté est calculée différemment. Cette difficulté se décompose en deux parties : d'une part le talent du personnage, de l'autre les circonstances extérieures. En ce qui concerne le talent, c'est très simple : c'est la valeur du talent. Un talent Équitation à -2 signifie que l'on a une difficulté de -2 quand on monte à cheval. Les circonstances extérieures sont les mêmes que pour les règles de base. Dans les scénarios, vous trouverez de temps en temps des tests notés sous la forme : Composante + Moyen + Règne + talent + difficulté. Cela veut dire que l'on prend la valeur du talent, que l'on ajuste à une difficulté extérieure. Ainsi pour crocheter une serrure assez compliquée, le test sera Corps $\odot$ + Perception $\triangleleft$ + Mécanique $\searrow$ + Serrurerie - 2. Attention, si le talent est au niveau X, cela veut dire que l'on n'en a aucune notion, et qu'il est impossible de réussir une action qui en dépend.

Précision : Il n'est pas besoin d'avoir mis des points dans un talent pour pouvoir l'utiliser. Il vaudra sa valeur de base. Si un personnage n'a pas pris de talents

Équitation ou Arme légère, il les aura respectivement aux niveaux -4 et -2, qui sont les bases (voir feuille de personnage).

Il n'y a plus de réussite automatique des talents pour certaines difficultés, comme dans les règles de base. Par contre, le fait de posséder un hobby signale que l'on a les connaissances minimums dans cette discipline, et permettra soit de répondre à toute question simple, soit de réaliser une action très facile la concernant.

Exemple : Arthur, à cheval, est surpris en plein orage. La foudre tombe dans les environs, le coup de tonnerre est assourdissant, sa monture s'emballe. Il essaye de la calmer. Il doit réussir un test Instincts $\approx$ + Action $\heartsuit$ + Animal $\heartsuit$ + Équitation + difficulté (Difficile = -2). Arthur a le talent Équitation à -2, ce qui donne en fait Instincts $\approx$ + Action $\heartsuit$ + Animal $\heartsuit$ -4.

Privilèges des talents exceptionnels

Dans les règles de campagne, les talents sont privilégiés par rapport aux caractéristiques (puisque le personnage va progresser). C'est pourquoi, un personnage ayant un talent au niveau +1 ou supérieur peut réussir beaucoup mieux certaines actions, en augmentant sa marge de réussite. La règle est la suivante (également résumée dans un tableau) :

- Si le talent utilisé est au niveau 0 ou inférieur et que le résultat du jet de dés donne une valeur de 2 (double-1), on dit que le résultat est une réussite « critique ». La marge de réussite (MR) est augmentée de 1 dé (on lance un dé et on rajoute la valeur du jet à la MR).
- Si le talent utilisé est de niveau +1, le test est une réussite critique sur un résultat de 2 ou 3. La marge de réussite est augmentée de 2 dés.
- Si le talent utilisé est de niveau +2, le test est une réussite critique sur un résultat de 2, 3 ou 4. La marge de réussite est augmentée de 3 dés.
- Si le talent utilisé est de niveau +3, le test est une réussite critique sur un résultat de 2, 3, 4 ou 5. La marge de réussite est augmentée de 4 dés.

Niveau de talent	Réussite critique	Augmentation de la MR
0 ou moins	2	+1 dé
+1	3 ou moins	+2 dés
+2	4 ou moins	+3 dés
+3	5 ou moins	+4 dés

Exemple : Cyrano de Bergerac a le talent Fleuret à +3 (c'est un bretteur hors pair). Sa valeur de test en combat est de 13. Le joueur lance les dés, il fait un 4, c'est normalement une MR de 9, ce qui est déjà beaucoup. Mais comme le jet est suffisamment faible, c'est une réussite critique. Le talent étant à +3, le joueur lance 4 dés supplémentaires, et obtient 15. Ce qui fait donc une marge de réussite finale de 24. Autant dire que Cyrano vient de placer une botte mortelle, puisqu'il faut encore rajouter les dés de dégâts. Ici, cela donne $24+7=31$; pour un fleuret : 12 PV.

La dernière dernière chance

Quand un personnage est irrémédiablement perdu, il peut espérer un « miracle ». Cette possibilité n'est normalement accordée qu'une seule fois par personnage. (Voir règle détaillée page 14.) Si un personnage a survécu une fois grâce à cette règle, il doit le mentionner sur sa feuille de personnage. Il peut racheter ce droit au « miracle » en dépensant 25 points d'aventure.

Gain de points d'aventure

- Un personnage qui mène à bien l'aventure qu'il a vécue, ou qui réussit la mission qui lui a été confiée gagne 3 points d'aventure (PA).
- Un très gros scénario découpé en plusieurs épisodes peut rapporter 3PA par épisode (en général un épisode représente une ou deux sessions de quatre heures de jeu, durant lesquelles une étape marquante de l'aventure est franchie).
- Un personnage qui n'a pas réussi sa mission mais termine vivant gagne 1PA.
- Toute action héroïque extrême (où l'on risque sa vie) rapporte 1PA.
- Toute période de deux semaines passée à apprendre quelque chose (du domaine physique ou intellectuel) procure 1PA susceptible d'augmenter un talent ou une caractéristique en relation avec l'apprentissage. Durant cette période, on peut avoir des activités normales en dehors de l'apprentissage, mais on ne peut pas faire d'efforts dans des domaines différents. Partir en aventure ne permet pas de s'entraîner en même temps.

Points d'aventure et règles de base

Même utilisant que les règles de base, vous pouvez quand même donner des points d'aventure à vos joueurs. Les augmentations de caractéristiques et la possibilité de regagner sa « dernière chance » sont conservées. Par contre on applique les modifications suivantes :

- Il faut 3 points d'aventure pour acquérir un nouveau hobby.
- Il faut 5 points d'aventure pour acquérir un nouveau talent.
- Il faut 20 points d'aventure pour transformer un talent en métier. On ne peut avoir au maximum que trois métiers.
- On perd la possibilité de s'entraîner et de gagner des points d'aventure de cette manière. On ne gagne des points d'aventure qu'en faisant des aventures !

X $\rightarrow$ 0	5 pts
X $\rightarrow$ -2	3 pts
X $\rightarrow$ -4	2 pts
-4 $\rightarrow$ 0	4 pts
-4 $\rightarrow$ -2	1 pt
-2 $\rightarrow$ 0	3 pts
0 $\rightarrow$ 1	5 pts
1 $\rightarrow$ 2	20 pts*
2 $\rightarrow$ 3	40 pts*

Zone grise non accessible à la création du personnage.

Progression du personnage par dépense de points d'aventure

Règles et Énergies

0 $\rightarrow$ 1	5 pts
1 $\rightarrow$ 2	10 pts
2 $\rightarrow$ 3	20 pts*

* Avec l'accord du meneur de jeu.

Les autres caractéristiques

Composante +1	20 pts	7 max
Moyen +1	10 pts	5 max
Souffle +1	30 pts	8 max
Équilibre psychique +1	30 pts	8 max
1 nouveau hobby	2 pts	Pas de limite

Création d'un personnage pour SangDragon

La création d'un personnage pour *SangDragon* peut vous sembler un peu difficile dans un premier temps, car vous allez lire des termes étranges comme haddeline, mahotek... Ce sont des noms de peuples, dont vous trouverez l'explication dans la description de l'univers de Malienda. Mais ne vous inquiétez pas, pour le grand scénario présenté plus loin (*La saga du Prince d'Ombre*), vous n'avez pas à choisir des personnages venant de l'archipel de Malienda, au contraire. Au début de l'aventure, ils sont censés n'en rien connaître. Ne tenez donc compte que des métiers et pas des peuples. Vous pouvez également utiliser les personnages prêtés (p. 71). Par contre, pour des aventures ultérieures, vous aimerez peut-être créer des personnages originaires de Malienda. Voilà comment faire.

Peuples et métiers

Un personnage débutant sur l'archipel de Malienda doit tout d'abord choisir son peuple, puis son métier parmi ceux proposés. Essayez de tenir compte des informations fournies dans le chapitre sur l'archipel (p. 53-70); par exemple, il n'y a pas de prêtre à proprement parler chez les Barbares. Il existe également trois races bien distinctes : les Humains (la grande majorité), les Elfes (à ne pas confondre avec les Haddelines, qui sont des Demi-Elfes, peu nombreux) et les Nains (très rares). Si vous choisissez les races elfe ou naine, reportez-vous aux explications sur chaque race (voir bestiaire).

Métiers et talents

Suivez les règles normales de création de personnage. Ci après, vous trouverez des talents conseillés, en plus de ceux de la liste normale du métier. À la création du personnage, si vous prenez un de ces talents conseillés (ou un de ceux de la liste de métier que vous n'avez pas amenés à 0) ils coûtent 1PA de moins pour les augmenter chacun. Cela n'est valable qu'à la création du personnage et pas après.

Argent et équipement

Tous les personnages commencent leur première aventure avec 3d6 besins en poche, un lot de vêtements de rechange soigneusement rangés dans un baluchon, plus une gourde et des provisions pour trois jours. À cela ils ajoutent le matériel spécifique au métier qu'ils ont choisi.

Rappel des unités de valeur de monnaie dans Malienda :
— Le besin est une pièce en bronze, elle vaut entre 1 et 5 de nos francs actuels. C'est la monnaie de base.
— La lune, ou pièce d'argent, vaut 10 besins.
— Le soleil, ou sol, ou pièce d'or, vaut 10 lunes.

Il existe parfois des monnaies un peu plus faibles que le besin. On les désigne toutes par le nom de piécettes. Il en faut entre 2 et 8 pour faire un besin.

Vous trouverez un peu plus loin, une liste typique de prix et d'équipements.

Explication de quelques talents

Alchimie : sert à purifier des métaux ou des liquides afin de les préparer à des fins d'enchantelements. Utile pour extraire la Pure Magie. Voir le chapitre sur la magie.

Armes légères : les armes que l'on tient facilement dans la main (couteau, poignard, matraque...).

Armes normales : toutes les armes qui ne sont pas légères (arc, épée, hache...).

Art de la guerre : permet de commander à des troupes, savoir les diriger.

Art magique : indispensable si l'on veut pratiquer la magie (y compris pour certains prêtres). Voir le chapitre sur la magie.

Cérémonie : sert aux prêtres quand ils doivent faire des cérémonies religieuses. Voir le chapitre sur la magie.

Maçonnerie : c'est non seulement l'art de construire, mais aussi celui de détecter les portes et passages secrets.

Musique : il faut choisir l'instrument ou le type d'instrument que l'on pratique.

Poisons : permet de connaître les poisons et les contre-poisons. Pour les fabriquer, il faut aussi connaître la minéralogie, la botanique ou la zoologie.

Sphérologie : dans le ciel de Malienda passent régulièrement des sphères métalliques gigantesques. La population les assimile à des dieux. Ce talent permet de calculer leur passage et de faire des prédictions, un peu comme notre astrologie actuelle.

Langues

Les langues parlées dans l'archipel correspondent à des talents spéciaux, car leur difficulté d'apprentissage n'est pas la même suivant l'origine du personnage qui cherche à les connaître. Dans la partie nord, elles sont au nombre de cinq : maliend, elfique, gaélique, mahotek et norois, la langue des Barbares.

Tout le monde parle maliend. Les Gaëls ont (-4) pour apprendre le norois et (X) pour les deux autres langues. Les Barbares ont (-4) pour le gaélique et l'elfique, et (X) en ce qui concerne le mahotek. Les Mahoteks, quant à eux, ont (X) quelle que soit la langue. Les Haddelines, doués dans ce domaine, ont (-2) pour le gaélique et le norois, (-4) pour le mahotek.

Liste des métiers

Barde

Talents du métier : Chant, Comédie, Contes et légendes, Musique, Poésie. **Talents conseillés** : Coutumes étrangères, Histoire, Religion. **Équipement supplémentaire** : instrument de musique, matériel pour se grimer.

Bateleur

Talents du métier : Comédie, Discretion, Dressage d'animaux, Géographie, Jonglerie / Acrobatie. **Talents conseillés** : Déguisement, Danse, Langue étrangère. **Équipement supplémentaire** : 1d6 balles de couleur, matériel pour se grimer, poignard ou coutelas.

Chasseur gaël

Talents du métier : Arme légère, Arme normale, Camouflage, Piégeage, Pistage. **Talents conseillés** : Dressage d'animaux, Orientation, Premiers soins, Zoologie. **Équipement supplémentaire** : coutelas, 1d6 collets, armes choisies, chien, herbes de soins pour 1d6 pansements.

Chevalier gaël

Talents du métier : Arme normale (x2), Art de la guerre, Équitation, Réparation d'armure. **Talents conseillés** : Arme légère, Coutumes étrangères, Premiers soins. **Équipement supplémentaire** : armes, armure au choix, cheval, herbes de soins pour 1d6 pansements.

Espion

Talents du métier : Arme légère, Coutumes étrangères, Déguisement, Discretion, Langue étrangère. **Talents conseillés** : Cartographie, Lire sur les lèvres, Minéralogie, Poisons. **Équipement supplémentaire** : matériel pour se grimer, poignard ou coutelas.

Frère braman

Talents du métier : Arme légère, Déguisement, Discretion, Escalade, Religion. **Talents conseillés** : Botanique, Comédie, Jonglerie / Acrobatie, Poisons. **Équipement supplémentaire** : matériel pour se grimer, poignard, corde et grappin, dose de poison à ingérer (pour endormir une personne).

Guerrier (divers types)

Talents du métier : Arme normale (x2, suivant la culture), Premiers soins, Pistage. **Talents conseillés** : Orientation, Arme légère, les autres dépendent de la culture. **Équipement supplémentaire** : armes, armure légère, coutelas, 1d6 collets, herbes de soins pour 1d6 pansements.

● **Guerrier barbare**. **Armes préférées** : Hache à deux mains, Lance. **Autres talents** : Navigation, Zoologie.

● **Guerrier haddeline**. **Armes préférées** : Arc court, Épée longue. **Autres talents** : Botanique, Zoologie.

● **Guerrier mahotek**. **Armes préférées** : Sabre, Arc court. **Autres talents** : Équitation, Javelot.

● **Guerrier maliend**. **Armes préférées** : Épée longue, Lance. **Autres talents** : Art martial / Lutte, Art de la guerre.

● **Guerrier nain**. **Armes préférées** : Marteau, Épée courte. **Autres talents** : Minéralogie / Joaillerie, Maçonnerie.

Guerrier-magicien

Talents du métier : Art magique, Épée longue, Chant, Lire / Écrire. **Talents conseillés** : Arme légère, Arme normale, Contes et légendes, Minéralogie. **Équipement supplémentaire** : armes, herbes de soins pour 1d6 pansements.

Magicien

Talents du métier : Art magique, Alchimie, Chant, Contes et légendes, Lire / Écrire. **Talents conseillés** : Minéralogie, Botanique, Zoologie, Sphérologie. **Équipement supplémentaire** : bouteille d'encre, plume, 1d6 parchemins.

Marchand

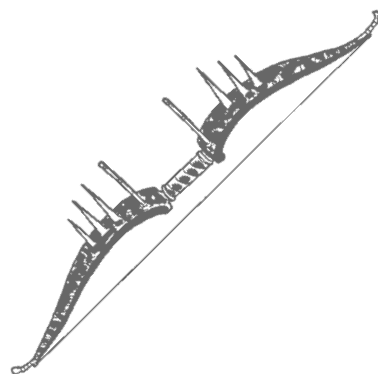
Talents du métier : Commerce / Marchandage, Coutumes étrangères, Géographie, Mathématiques, Orientation. **Talents conseillés** : Arme légère, Cartographie, Langue étrangère, Lire / Écrire. **Équipement supplémentaire** : âne, deux grandes sacoches, fourrage, articles pour une valeur de 1d6 lunes.

Prêtre

Talents du métier : Art magique, Cérémonie, Chant, Religion. **Talents conseillés** : Botanique, Lire / Écrire, Médecine, Sphérologie. **Équipement supplémentaire** : symbole sacré, focus simple (1 à 3 PM de capacité).

Voleur

Talents du métier : Arme légère, Bricolage, Discretion, Serrurerie, Vol à la tire. **Talents conseillés** : Comédie, Déguisement, Escalade, Maçonnerie. **Équipement supplémentaire** : poignard, crochets de serrurier, corde et grappin, matériel pour se grimer.





Magasin

Coût des objets courants et des services
So. : soleil, pièce d'or
Lu. : lune, pièce d'argent.
Be. : besin, pièce de bronze.
1 sol = 10 lunes = 100 besins.

Nourriture

Ration pour une décade
Repas simple
Repas copieux
Pichet de cervoise
Bouteille de vin courant
Bouteille de bon vin
Bouteille d'hydromel
Bouteille d'eau-de-vie

Prix

7 lu.
2 be.
5 be.
1 be.
5 be.
2 à 5 lu.
1 lu.
2 lu.

Gîte

Chambre (2 à 3 personnes)
Dortoir (avec lit)
Dortoir (à même le sol)
Grange
Écurie (pour un cheval)
Fourrage (pour une journée)

Prix

3 lu.
3 be.
2 be.
1 be.
2 be.
7 be.

Armes

Coutelas
Dague
Épée courte
Épée longue
Fléau d'armes
Lance
Poignard
Sabre
Épieu
Étoile du matin

Prix

20 be.
50 be.
15 lu.
30 lu.
28 lu.
80 be.
30 be.
30 lu.
10 lu.
20 lu.

Gourdin
Hache à une main
Hache à deux mains
Masse d'armes
Arbalète légère
Arbalète lourde
Arc court
Arc long
Fouet
Fronde
Bâton
Javelot
Lasso
Bolas
Garrot
Sarbacane

Carquois (capacité de 20)
Flèches (5 exemplaires)
Carreaux d'arbalète légère (5)
Carreaux d'arbalète lourde (5)
Pour les dégâts, reportez-vous à la table récapitulative des armes.

Carquois (capacité de 20)
Flèches (5 exemplaires)
Carreaux d'arbalète légère (5)
Carreaux d'arbalète lourde (5)
Pour les dégâts, reportez-vous à la table récapitulative des armes.

Armures

Fourrures
Armure de cuir
Armure de cuir rembourré
Armure de cuir clouté
Cotte de mailles
Cagoule de mailles
Bouclier rond
Grand bouclier
Casque en cuir
Casque en cuir renforcé
Casque en bronze
Casque en fer

Prix

20 lu.
18 lu.
25 lu.
25 lu.
12 so.
25 lu.
10 lu.
25 lu.
35 be.
50 be.
25 lu.
50 lu.

6 be.

15 lu.

30 lu.

12 lu.

30 lu.

50 lu.

14 lu.

20 lu.

40 be.

6 be.

8 be.

70 be.

20 be.

30 be.

15 be.

20 be.

40 be.

75 be.

10 lu.

15 lu.

15 lu.

15 lu.

15 lu.

15 lu.

15 lu.

15 lu.

15 lu.

15 lu.

15 lu.

15 lu.

15 lu.

15 lu.

15 lu.

Les cagoules, casques et boucliers ne servent que si vous utilisez les règles optionnelles de localisation (p. 36 à 39 du hors-série 10 de Casus Belli : Simulacres)

Vêtements

(suivant la qualité, jusqu'à 10 fois le prix)

Braies
Chemise
Robe
Cape
Manteau
Chapeau
Ceinture
Ceinturon
Souliers
Bottes
Sabots (prix moyen)

Prix

2 lu.
2 lu.
7 lu.
5 lu.
8 lu.
2 lu.
25 be.
15 be.
6 lu.
10 lu.
25 be.

Objets divers

Torche
Lanterne
Lampe-tempête
Huile de lampe (3 heures)
Bourse (100 pièces)
Sac à dos en cuir
Étui en cuir (parchemin)
Corde (20 mètres)
Grappin
Gourde (un litre)
Miroir simple

Prix

5 be.
12 lu.
20 lu.
12 be.
2 be.
3 lu.
1 lu.
5 lu.
4 lu.
15 be.
2 à 3 lu.

Coût des transports (par jour)

Diligence
Chariot, carriole
Bateau, péniche

7 lu.
3 lu.
3 à 5 lu.

La magie

Par essence, la magie est en opposition avec la science. Bien sûr, toute science suffisamment avancée peut être prise pour de la magie par des sociétés primitives. À l'inverse, on peut considérer que la magie est un ensemble de techniques, théories et méthodes nées de manière empirique ou raisonnée. Cet

aspect technique de la magie est encore plus accentué par l'existence dans les légendes de grimoires, ces sortes de manuels de l'apprenti sorcier. Le jeu de rôle va plutôt dans cette direction, ce qui lui permet d'ériger la magie en un système capable d'être simulé.

SangDragon n'échappe pas à cette règle mais en même temps, avec l'approche plus intuitive du système *Simulacres*, nous allons essayer de nous en démarquer. C'est pourquoi, même s'il existe une base commune aux divers sortilèges présentés, il ne dépend que de vous de les utiliser tels quels ou bien de les modifier. Il serait bien étonnant que les chamans yaqui du Mexique pratiquent la même magie que les prêtres-sorciers de Seth chers à Howard. Et pourtant, tous font appel à des Énergies, inaccessibles à celui qui n'est pas initié...

Signalons que ces règles de magie sont plus complexes que celles présentées dans *Simulacres*, le hors-série n° 10 de *Casus Belli*, et qu'elles ne sont pas destinées à être jouées uniquement dans le monde de Malienda, mais aussi dans tout univers que vous créerez et dans lequel vous voudrez faire intervenir la magie. Enfin, si vous voulez utiliser les sortilèges présentés plus loin, mais avec des règles bien plus simples, allez directement à la fin de ce chapitre. Dans un encadré, vous trouverez des règles pour les Intervenants, que vous pourrez aussi bien utiliser pour vos personnages-joueurs, si vous préférez jouer « vite » plutôt que jouer « réaliste ».

Initiation

Pour pouvoir faire de la magie, il faut : savoir l'utiliser et pouvoir l'utiliser. Dans *Simulacres*, le savoir est représenté par un talent qui est l'Art magique. Le pouvoir, lui, est fourni par de nouvelles Énergies. Pour simplifier, nous avons décidé que l'Art magique était un talent commun à toutes les sortes de magie. Les différences se manifestent par le fait que chaque type de magie a une Énergie propre, et que chaque acte magique obéit à une règle spécifique (même si dans l'ensemble tous les sortilèges fonctionnent sur le même schéma).

Nous nous sommes limités à un nombre déjà relativement grand de types de magie, mais il n'est pas interdit au meneur de jeu d'en créer d'autres, pour les besoins de ses scénarios ou pour d'autres univers.

Ces nouvelles Énergies sont : Eau, Terre, Feu, Air, Brume (Illusion), Boue (Création de vie), Électricité, Métal, Hermétique, Guérison, Nécromancie, Invocation, Protection, Divination, Enchantement, Charme, Vaudou, Spiritisme, Métamorphose, Sorcellerie, Temps, Chamanisme, Runes, Noms. Les adaptations de règles seront précisées à chaque fois. Cas particulier : la Métamagie. C'est une Énergie qui permet d'agir sur la magie elle-même. Contrairement aux autres types de magie, il est impossible de créer des sortilèges en Métamagie avant d'avoir le talent Art magique au niveau +3. Les seules possibilités pour apprendre des sortilèges de Métamagie sont de lire un grimoire ou d'apprendre auprès d'un maître. Les listes de sorts de tous ces types de magie sont décrites en détail pages 30 à 45.

L'Art magique est un talent de type (X), que tout le monde peut apprendre pourvu qu'il dépense les points d'aventure nécessaires (ou qu'il prenne le métier de magicien). Chaque personnage qui pratique la magie dispose de nouvelles Énergies (une par type de magie). Lors de la création du personnage, vous pouvez investir 1 point dans n'importe laquelle de ces Énergies, à prendre dans le total des 8 points à répartir entre les Règnes et les Énergies. Il n'est pas possible, à ce stade, de mettre plus d'un point dans une Énergie magique, mais vous pouvez mettre 1 point dans plusieurs Énergies (par exemple : 1 pt en Énergie d'Eau et 1 pt en Énergie de Guérison). C'est en dépensant des points de souffle ou d'équilibre psychique au travers de ces Énergies que l'on crée et lance des sortilèges.

Art magique

Chaque niveau dans ce talent permet de faire certains actes magiques.

- X (cela correspond à ne rien connaître en magie). On peut utiliser des objets magiques passifs, comme une épée enchantée, un collier de protection, un philtre, etc. Attention, il existe des domaines (vaudou, chamanisme, spiritisme) dans lesquels le fait de ne pas croire à cette magie fait qu'elle n'a pas d'effet.

- -4 à 0. On peut tenter de détecter de la magie dans un lieu, sur un objet ou une personne. On peut utiliser les objets magiques actifs comme les baguettes, les bagues, les focus (objets qui mettent de l'Énergie magique en réserve, voir plus loin).

- +1. Il est possible d'apprendre des sortilèges, d'en créer de nouveaux, de recharger les focus.

- +2. On peut réaliser des focus, des objets à charges, des potions, écrire et enseigner des sortilèges.

- +3. On sait enchanter les objets et les lieux avec des sortilèges d'une durée plus ou moins longue.

Pour les niveaux X à 0, il n'est pas nécessaire d'avoir des points en Énergie magique. Mais cela devient obligatoire pour les niveaux supérieurs.

Règles générales

Les règles suivantes s'appliquent à presque tous les types de magie. En ce qui concerne la magie hermétique, déjà décrite dans *Simulacres*, le fonctionnement est un peu différent et est expliqué plus loin.

Un nouveau Règne : le Néant

Certains sortilèges ne s'appliquent pas aux créatures ou aux éléments naturels, et aucun Règne « normal » n'y correspond. On utilisera donc à la place un nouveau Règne, le Néant ☹, qui a une particularité par rapport aux autres Règnes : il vaut toujours -1 (et un être humain normal ne peut jamais l'augmenter). On utilisera le Néant ☹ chaque fois que les tests porteront exclusivement sur des domaines magiques (sorts agissant sur la magie elle-même) ou bien si on agit sur tous les Règnes à la fois.

Points de magie (PM)

Lorsqu'on lance un sortilège, on utilise des Énergies et on dépense des points de souffle (PS), des points d'équilibre psychique (EP), et même des points de vie (PV, voir plus loin). Comme, de plus, on peut stocker cette Énergie dans des objets, il devient ensuite difficile de savoir quelle était son origine. Nous regroupons donc sous un même terme toutes les dépenses qui permettent de faire de la magie : ce sont les points de magie (PM). Ainsi, si on dit qu'un sortilège consomme 2PM, cela veut dire que le magicien dépense deux points, que ce soit en PS, PV, EP ou dans la réserve d'un objet magique.

Création d'un sortilège

Pour créer un sortilège, un magicien doit disposer de 2 points d'aventure (on assimile le sort à un talent que l'on passe du niveau X à -4) et avoir le talent Art magique au niveau +1 ou plus. Il décide ensuite des effets de son sortilège, sur quoi il va agir, quelle est l'Énergie utilisée, à quelle puissance (niveau 1, 2 ou 3), comment il doit être lancé (voir plus loin). Puis le magicien en écrit la formule, c'est-à-dire le test qu'il va devoir effectuer pour réussir à le lancer. Ce test est la somme d'une Composante, d'un Moyen, d'un Règne, d'un niveau de talent qui est le sortilège. Le niveau en Art magique ne compte pas.

Exemple : Un sortilège pour abattre le moral de quelqu'un avec l'Énergie de l'Eau consiste en un test sous Cœur ♥ + Action ♦ + Humain ♀ + Rendre malheureux. Pour lui faire juste mouiller les yeux, il faudrait la formule Instincts ≈ + Action ♦ + Humain ♀ + Faire pleurer.

Une fois cette « formule » écrite, le joueur magicien la propose au meneur de jeu. Ce dernier, en son âme et

conscience, décide si le sortilège peut fonctionner ou pas. Il y a deux raisons principales à son refus :

1) Le sortilège est mal conçu. *Exemple* : Un sort élaboré afin de voir à travers une porte utilisera certainement Perception ◀ plutôt que Résistance ■.

2) Le sortilège est trop puissant ou mal équilibré. *Exemple* : Il n'est pas possible de déclencher un ouragan en quelques secondes ou avec un seul petit point en Air. Afin de s'aider dans son jugement, il est conseillé au meneur de jeu de comparer le nouveau sortilège à ceux décrits dans les listes de sorts. Il verra ainsi si la puissance et la formule semblent convenir.

Quoi qu'il en soit, le meneur de jeu ne fait pas part du résultat de ses cogitations. C'est au magicien de tenter de lancer son sort et de voir s'il est efficace.

Pour le lancer, il faut donc faire le test de la formule, en dépensant le nombre de points de souffle ou d'équilibre psychique correspondants aux points d'Énergie engagés. Mais n'oubliez pas que lorsqu'on lance un sort pour la première fois, la difficulté est de -4 (c'est toujours le niveau auquel on possède un nouveau sort). Tant que le test n'est pas réussi, on ne sait pas si le sortilège peut fonctionner ou pas. Lorsque le test est réussi, le meneur de jeu annonce à ce moment seulement si le sortilège est efficace. Si oui, les 2 points d'aventure engagés sont dépensés. Si non, les points sont conservés. Si, alors que l'on essaie de créer un sortilège on fait un double-❌ lors des tests, non seulement on subit les conséquences de cet échec critique (voir plus loin) mais en plus cela veut dire qu'on ne pourra jamais apprendre ce sortilège.

Exemple : Garthus veut donc créer le sortilège Faire pleurer. La formule en est Instincts ≈ + Action ➡ + Humain ♀ (ou Animal ♀) + Faire pleurer. C'est un sortilège de niveau 1. Le magicien a 5 en Instincts ≈, 2 en Action ➡, 2 en Humain ♀. Sa valeur de test est donc de $5+2+2-4=5$. Il doit donc faire 5 ou moins sur son test, en dépensant 1 PM. Tant qu'il n'a pas réussi, il n'a pas appris le sortilège.

Apprendre un sortilège

Si l'apprenti magicien est dans une école de magie et que le sortilège est enseigné par un maître (ou un compagnon d'aventure) magicien, la procédure est exactement la même. La seule différence est qu'il a besoin d'avoir seulement le niveau 0 en Art magique (et non pas +1) pour apprendre ce nouveau sortilège.

Définition d'un sortilège

Un sortilège est défini par les paramètres suivants : **Niveau du sort** : C'est le nombre de points d'Énergie magique (PM) que l'on doit dépenser pour lancer ce sortilège. Le maximum est donc de 3, et les personnages débutants ne peuvent lancer que des sortilèges de niveau 1. **Formule** : C'est la combinaison Composante + Moyen + Règne que l'on utilise comme test pour lancer le sortilège. Par exemple, la formule Esprit ✱ + Perception ◀ + Animal ♀ / Humain ♀ du sortilège Connaître les sentiments, veut dire que le test pour lancer le sortilège est égal à cette somme, en prenant soit Animal ♀ soit Humain ♀ (soit Néant ☉) selon que le sortilège fonctionne sur les animaux, les humanoïdes ou tous les Règnes.

Durée de concentration : C'est le temps nécessaire pour lancer un sort, et durant lequel le magicien ne doit pas être dérangé sous peine de faire échouer le sortilège. En fonction des sorts elle est – par exemple – de 8 secondes (ou 1 passe d'armes), 1 minute, 4 minutes, 4 heures ou 4 jours. C'est souvent une durée qui peut facilement se diviser par 2 ou 4.

Durée du sort : Selon les cas, elle s'exprime en passes d'armes, minutes, heures, jours, quintes (cinq jours),

semaines, décades (dix jours), mois ou années. La durée est souvent proportionnelle à la marge de réussite (MR). Ainsi un sort dure souvent MR minutes. Il existe aussi de très nombreux sorts dont la durée est indiquée comme étant instantanée. Cela signifie que le sort a un effet immédiat et permanent.

Effet du sort : C'est la description de l'effet du sortilège. S'il faut quantifier cet effet (pour un boule de feu par exemple), il sera toujours proportionnel à la marge de réussite ou calculé suivant la table des dégâts. *Exemple* : un sort de Charme de foule peut charmer MR personnes. Tandis qu'un sort d'Éclair peut faire [D] dégâts à sa cible ; on ajoute alors 2d6 à la MR pour connaître les dégâts, comme dans un combat avec une arme normale.

Portée : Certains sortilèges ne s'utilisent que jusqu'à une certaine distance ou sur une surface précise donnée. Si c'est le cas, c'est indiqué dans cette rubrique. Il existe également deux types de portée bien précis : contact (qui veut dire que le magicien doit toucher la cible du sortilège) et personnel (qui indique que le sort ne peut fonctionner que sur le magicien, et que celui-ci ne peut pas le lancer sur quelqu'un d'autre).

Résistance : La cible peut parfois résister aux effets de certains sortilèges. Cela se joue comme un duel. Le magicien oppose sa MR au test de Résistance de sa victime (comme dans les règles de base). Pour un PMJ, le test de Résistance normal est égal à la valeur de ses autres tests. Pour une créature, si rien n'est précisé, il vaut 6 (comme pour un PMJ faible). Pour un PJ, si aucun test n'est précisé, c'est Esprit ✱ + Résistance ■ + Humain ♀ + Art magique, ou 6, en choisissant la meilleure des deux valeurs.

Ce que représente la formule

Une des plus grosses difficultés lorsque l'on « crée » un sortilège est de savoir comment organiser la formule magique. Parfois c'est évident, parfois ça l'est moins. Voici donc quelques indications pour vous guider, mais n'oubliez pas que justement, la magie est avant tout intuitive et qu'elle ne se plie pas toujours aux mêmes règles. Là encore, reportez-vous aux sortilèges déjà créés pour vous faire une idée.

Le Corps ○ correspond à la matière même de l'objet sur lequel porte le sort. Les Instincts ≈ représentent la manière dont se comporte naturellement l'objet du sort. Le Cœur ♥ est ce qui est évoqué par principe de similitude (exemple : le feu pour la violence ; une image, une statue pour un individu). L'Esprit ✱ représente les propriétés réelles de l'objet. Le Corps ○ et les Instincts ≈ correspondent à l'objet lui-même, et le Cœur ♥ et l'Esprit ✱ à sa représentation.

La Perception ◀ est utilisée pour la connaissance, l'Action ➡ pour un comportement, le Désir ☺ pour une volonté ou un souhait, la Résistance ■ pour un contre-comportement.

Le Minéral ⬆ est tout ce qui est « inanimé », donc rocs, eau, air, etc. Le Végétal ♂ est la vie sans conscience. L'Animal ♀ est la vie instinctive, il est donc tout à fait possible de lancer un sort sur un humain avec un Règne Animal ♀ si on s'intéresse à la partie animale et instinctive qu'il a gardée en lui. L'Humain ♀ est la vie avec une conscience et une intelligence. Le Mécanique ⚙ est le domaine des objets manufacturés, animés ou pas.

Les Règnes, sortilèges universels

La plupart des sorts de *Simulacres* ne fonctionnent que sur un individu ou un objet. Dans la formule il y a toujours un Règne qui correspond à la cible du sort. Si l'on veut qu'un sortilège fonctionne sur une créature d'un



Règne différent de celui pour lequel il a été créé, il faut « fabriquer » un nouveau sortilège (Soigner un animal n'est pas le même sort que Soigner un humain). On bénéficie quand même d'un avantage : le nouveau sortilège ne coûte que 1 point d'aventure (au lieu de 2). On peut aussi concevoir un sortilège universel (c'est-à-dire qui marche pour tous les Règnes). Auquel cas c'est ➤

un sortilège dont la formule est la même à l'exception du Règne, qui est le Néant ☹ (et qui vaut toujours -1).

Exemple : Garthus a appris le sortilège Faire pleurer sur les humains. S'il avait voulu apprendre le même sortilège mais destiné à toutes les créatures vivantes (donc également les animaux, les monstres, etc.) il aurait dû mettre dans sa formule le Règne Néant ☹ à la place d'Humain 🧑. Elle serait donc devenue Instincts ≈ + Action ➡ + Néant ☹ + Faire pleurer. La valeur du test de la première formule était de 5, elle passe à 5+2-1-4= 2 dans le second cas. À part en obtenant un double-1 (qui est toujours une réussite), il est impossible à Garthus de lancer son sortilège. On voit donc qu'à part certains cas bien spécifiques, les magiciens ont tout intérêt à spécialiser leurs sortilèges pour avoir plus de facilité à les lancer.

Usage des listes

Les listes de sortilèges (p. 30-45) ne sont que des exemples de sorts que peuvent créer les magiciens, à eux d'extrapoler à partir de ces listes. Un magicien qui transmet un sort à quelqu'un d'autre ne fait que lui donner une méthode. Il faut ensuite que le magicien crée lui-même son sortilège. C'est-à-dire que ce sortilège coûte toujours 2PA et commence avec un malus de -4 (puisque c'est un talent à -4). Par contre, les esprits, les dieux, peuvent permettre à un de leurs « prêtres » de lancer des sorts avec un malus de 0, de façon ponctuelle (voir magie divine plus loin). Si le sort est donné pour un usage « magique », les règles de la magie normale s'y appliquent (malus, dépense de points, etc.).

Réussites et échecs critiques

Comme les sortilèges sont considérés comme des talents, le principe des réussites et échecs critiques s'y applique également (notamment l'augmentation des marges de réussite). Néanmoins, on y apporte deux petits aménagements :

- En cas de réussite critique, on ne dépense qu'un seul PM, même si le sortilège en nécessite plusieurs.
- En cas d'échec critique (c'est-à-dire de double-1), le sortilège provoque un choc en retour. Et on perd autant de points (en souffle, équilibre psychique et vie) que l'on avait investi en tout de points d'Énergies dans le sortilège. La perte se traduit d'abord en PS, puis en EP puis en PV. Si on utilise la règle sur la localisation des points de vie, ils sont perdus dans la zone du torse.

Exemple : Garthus lance son sort de Charme (1PM). Il lui donne de la Puissance 🧠 pour pouvoir charmer son adversaire plus longtemps (2 points, qu'il choisit être 1PS et 1EP), et de la Précision 🎯 pour augmenter ses chances de réussite (coût : 1PS). En tout il dépense 4 points d'Énergie. Il fait un échec critique. Il va donc perdre 4 points en tout. Il lui restait 2PS qu'il perd (il tombe évanoui), et il perd 2EP, sa valeur d'équilibre psychique passant à 1 (il est au bord de la folie). S'il avait lancé un sort d'un niveau plus élevé, ou dépensé plus de points d'Énergie, cela aurait pu être pire : il aurait pu perdre des PV, voire mourir.

Améliorer un sortilège

Un sortilège est considéré comme un talent, à l'exception près que l'on ne peut pas l'augmenter avec les points d'aventure, mais tout simplement en le pratiquant. Ainsi, à sa création, un sortilège est considéré

comme un talent au niveau -4. Ensuite, on note toutes les fois où on l'utilise avec succès, et on augmente sa valeur avec le barème suivant : -4 pour les 4 premières utilisations ; -3 pour les trois suivantes ; -2 pour les 2 utilisations suivantes ; -1 pour la suivante ; 0 pour les dix suivantes ; +1 pour les 10 suivantes ; +2 au delà.

Liste	Niv.	Formule	Diff.	Val.
Eau	1	☹ 🧑 🧠 🎯	3	6

Exemple : Le joueur qui incarne Garthus a noté sur sa feuille de magicien le nom du sort (Faire pleurer), la liste (Eau), le niveau du sort (1), puis la formule. Il a entouré les symboles Instincts ≈, Action ➡ et Humain 🧑. Dans la grande case suivante, à chaque fois qu'il lance le sort avec succès, il coche une petite case. Ici, on voit qu'il en est à son sixième succès, et la difficulté est donc passée de -4 à -3. Enfin, pour éviter de recalculer à chaque fois la formule, il a noté la valeur du test, qu'il n'oublie pas de modifier au fur et à mesure des progrès de Garthus. Cette valeur était de 5 quand Garthus a appris son sortilège, maintenant elle est de 6.

À la création du personnage, on n'a pas besoin de créer ou d'apprendre un sortilège de la même façon qu'en cours de jeu. Il suffit de dépenser des points d'aventure comme s'il s'agissait d'un talent (X), que l'on acquiert donc au niveau -4, -2 ou 0, suivant que l'on dépense 2, 3 ou 5PA.

Bonus

Pour un magicien débutant, les sorts sont relativement difficiles à lancer. Il cherche donc souvent à augmenter ses chances par des pratiques qui l'aident à mieux focaliser sa puissance magique.

Les procédures usuelles sont de faire une incantation, une gestuelle ou d'avoir des composants matériels.

- L'incantation peut être la récitation d'un texte, l'énoncé d'une formule magique, un chant...
- La gestuelle peut être une danse, des mouvements rythmiques, des gestes précis des mains, du mime...
- Les composants matériels peuvent être en rapport avec le type de la magie concernée (de la poussière pour les sorts de Terre), avec la cible du sort (une plante pour affecter une autre plante) ou symbolique (de la craie et de la suie pour un sortilège de déguisement). Chacune de ces pratiques augmente de 1 la valeur du test pour lancer un sortilège. On peut les cumuler. Par contre, chacune de ces pratiques augmente la durée de la concentration pour lancer le sortilège. Chaque pratique augmente la durée du sortilège de la durée de concentration.

Exemple : Garthus a de la difficulté à lancer son sortilège pour faire pleurer les humains. Sa valeur de test est de 5. Il décide de faire une incantation et de tenir une fiole d'eau dans la main. La valeur de son test passera donc à 7 (5+2) et la durée de concentration de 1 à 3 passes d'armes.

Attention : Dans certains types de magie (appel d'esprit en Chamanisme, envoûtement en Sorcellerie, par exemple), il y a obligation de ces pratiques ; elles n'apportent donc pas de bonus.

Utilisation des Énergies

Les Énergies Puissance 🧠, Rapidité ⚡, Précision 🎯 s'utilisent de la même manière que dans les règles de base (p. 11), mais aussi de la manière ci-dessous. Dans ce cas elles n'augmentent pas la valeur du test auquel elles s'appliquent, mais seulement les résultats en cas de réussite, ou bien les effets, portées ou durées du sortilège.

- La Puissance 🧠 peut s'utiliser pour augmenter de 1 dé la marge de réussite par point de Puissance 🧠 inves-

ti. La portée d'un sort ou le rayon de la surface d'effet peuvent être doublés pour 1 point, quadruplés pour 2 points, octuplés pour 3 points.

- La Précision 🎯 peut s'utiliser pour augmenter de 1 les chances d'avoir une réussite critique, par point de Précision 🎯 investi. Attention, cela augmente les chances d'obtenir une réussite critique, mais pas le nombre de dés à lancer ensuite. **Exemple :** Garthus possède un sortilège au niveau -2. Il fait une réussite critique sur un double-1. S'il met 2 points en Précision 🎯 pour augmenter ses chances de réussite critique, celle-ci s'obtiendra sur 2, 3 ou 4. Par contre, ses chances normales ne sont pas augmentées, et même s'il réussit une critique, il ne lance qu'un dé supplémentaire pour la MR.

- La Rapidité ⚡. La durée d'invocation d'un sort peut être diminuée de moitié pour 1 point investi, divisée par quatre pour 2 points, divisée par huit pour 3 points.

Évidemment, on peut combiner toutes les sortes d'utilisation des Énergies. Par exemple : 1 point de Puissance 🧠 pour augmenter ses chances de 1 à son test, 1 point de Puissance 🧠 pour augmenter de 1 dé sa marge de réussite (en cas de réussite), 1 point de Précision 🎯 pour augmenter de 1 ses chances de réussite critique. Le tout est de disposer de suffisamment de points de souffle ou d'équilibre psychique, et d'avoir des scores suffisants en Énergies (dans l'exemple, il faut avoir un score de 2 en Puissance 🧠, d'au moins 1 en Précision 🎯, et dépenser trois points en PS et/ou EP).

Focus

C'est un objet magique qui emmagasine des points de magie (PM) et permet au magicien de dépenser ceux de cette réserve plutôt que les siens propres. Un focus peut avoir n'importe quelle forme et aspect. En tant que meneur de jeu, vous pourrez ainsi récompenser vos joueurs magiciens en leur faisant trouver des focus au cours de leurs aventures.



Caractéristiques du focus

Un focus n'a que deux caractéristiques : le nombre de points de magie qu'il contient et le nombre de points de magie maximum qu'il peut contenir. Si on dépense le dernier PM d'un focus, celui-ci perd toutes ses capacités magiques et ne peut plus être rechargé (à part par un sortilège spécial). Un focus normal contient entre 1 et 12 points de magie.

Utiliser un focus

On dépense 1 ou plusieurs PM soi-même, puis on dépense automatiquement autant de PM que l'on désire depuis son focus. Pour le déclencher, il faut obligatoirement être en contact avec le focus (avec sa peau). Ces points peuvent servir à utiliser des Énergies du personnage si celles-ci sont directement utilisées pour lancer un sort. Ainsi on peut se servir d'un focus pour augmenter la portée ou les dégâts d'un sortilège, mais pas pour augmenter (par exemple) ses capacités à l'escrime. On peut posséder plusieurs focus, mais on ne peut en utiliser qu'un seul à la fois.

Exemple : Garthus lance son sortilège pour faire pleurer. Il veut augmenter ses chances de réussite, et décide de dépenser un point en Puissance 🧠 de la façon normale. Il dépense 1PS qui vient de lui pour lancer le sortilège, et le point pour la Puissance 🧠 est pris au focus qu'il tient en main. Mais il ne peut mettre deux points en Puissance 🧠 que s'il a effectivement 2 dans cette Énergie.

Réussite et échec critiques

- Si on fait une réussite critique en utilisant un focus pour lancer un sort, tous les points dépensés par le focus sont quand même dépensés et ne peuvent être récupérés (contrairement à la règle de réussite critique quand le magicien lance lui-même le sort).
- Si on fait un échec critique en utilisant un focus, les dégâts que doit subir le magicien vont d'abord décharger d'autant le focus.

Exemple : Garthus a un focus contenant 4 PM. Il lance un sort en utilisant 1 PM provenant de sa propre personne (c'est obligatoire) et 2 PM du focus. Il fait un échec critique (double-6). La perte est donc de 3 points. Deux sont perdus par le focus (qui passe à 0 et devient donc un objet normal), le point restant étant retiré aux PS de Garthus.

Recharger un focus

- Il faut avoir le talent Art magique à au moins +1 pour recharger un focus. Cela prend une heure complète de concentration, sans interruption. Le test à réaliser est Esprit ✱ + Action ➡ + Néant ☹ + Art magique. Au bout de l'heure le magicien a perdu 1 EP. Si le test est réussi, le focus gagne 1 PM, sinon il ne se passe rien.
- Si on charge un focus au-delà de son maximum, il ne se passe rien, mais le magicien sent alors que le focus est chargé à fond.

Fabriquer un focus

Avant de « fabriquer » un focus, il faut avoir un objet qui va servir de contenant à la magie. Cet objet doit être d'une grande robustesse, et doit surtout et avant tout être purifié. Si c'est un focus pour magicien, cela se fait en réussissant un test Esprit ✱ + Action ➡ + Mécanique ⚙ + Alchimie, après avoir passé une semaine de purification sur l'objet par point de magie maximum qu'il pourra contenir. Si le test échoue, il faut recommencer l'opération à partir du début. Si c'est un focus religieux (voir plus loin), l'objet peut être de n'importe quelle nature, et il sera prêt à devenir un focus après un nombre de semaines de prière à la discrétion du meneur de jeu, et après que le prêtre ait réussi un test Cœur ♥ + Désir ♡ + Mécanique ⚙ + Cérémonie.

Une fois l'objet prêt, si c'est un magicien qui fait l'opération d'enchantement, il doit dépenser 2 EP, avoir un score minimum de +2 en Aptitude magique et réussir un test Esprit ✱ + Action ➡ + Mécanique ⚙ + Art magique. S'il réussit, le focus sera enchanté et contiendra 1 PM. De plus, sa capacité sera égale au plus petit chiffre entre la marge de réussite du test précédent et le nombre de semaines consacrées à la préparation de l'objet. Si c'est un focus religieux que l'on prépare, il faut qu'il soit béni par un prêtre important de la hiérarchie religieuse, durant une fête solennelle de cette religion. C'est au meneur de jeu de décider si le focus est réellement créé, et du nombre de points qu'il contiendra. Pour la façon de le recharger, voyez le chapitre sur les reliques.

Détection de la magie

Dans un univers magique, tout personnage qui a au moins -4 au talent Art magique peut essayer de détecter la présence de la magie sur un lieu, un objet ou une personne, même s'il n'a pas de point en Énergie magique. Le test à réaliser est Esprit ✱ + Perception ◀ + Néant ☹ + Art magique. Le personnage doit quand même dépenser 1 EP ou 1 PS (au choix) à chaque tentative de détection de la magie. Si on réussit une détection de la magie sur un focus, on sait combien de points de

magie il contient, mais pas quel est son maximum. Si on veut détecter les capacités d'un objet magique, chaque capacité différente nécessite un test de détection.

Exemple : Garthus trouve un bâton qu'il suppose être magique. Il fait une détection de la magie et apprend que c'est un objet à focus (voir plus loin) avec deux sortilèges. Avec deux autres détections il apprend que ce sont un sortilège de Charme de niveau 1 et un sortilège de Boule de feu de niveau 2. Avec une autre détection, il apprend que le focus lié à l'objet a 3 points de magie.

Magie divine

Un prêtre peut lancer des sorts de trois manières.

- La première consiste à invoquer son dieu. Lors de cet appel, c'est le dieu lui-même qui va lancer le sort par l'intermédiaire du prêtre. L'invocation se fait par un test sous Cœur ♥ + Désir ♡ + Humain ♀ + difficulté (il y a des exceptions, notamment pour appeler des divinités primitives, auquel cas le test est Instincts ≈ + Désir ♡ + Animal ♀ + difficulté). La difficulté est laissée à l'appréciation du meneur de jeu. En général, il impose au moins une difficulté de -2, et jamais il ne donne de bonus. Si l'invocation réussit, le dieu procède à une action magique, là aussi au choix du meneur de jeu, puis il absorbe un certain nombre de PV, PS ou EP du prêtre, en paiement de l'action, et en fonction de la puissance du sort. Il est donc avantageux pour le prêtre de ne faire cette invocation que lors d'une cérémonie (voir chapitre suivant), ce qui lui permet soit de ne pas dépenser lui-même trop de points, soit que l'action magique du dieu soit plus puissante.

Exemple : Moïse en appelle à Yahvé, qui lui accorde le pouvoir d'ouvrir les eaux de la mer Rouge. Mais un dieu guerrier peut habiter quelques combattants, voire une armée complète, et leur insuffler du courage.

- La seconde consiste à se laisser posséder par le dieu, à le laisser agir à travers son corps et à abandonner son libre arbitre. Cette méthode est très proche de la première, et nécessite un test Instincts ≈ + Désir ♡ + Animal ♀ + difficulté. Le dieu a ensuite soit une action de divination (il parle à travers le possédé, comme la pythie de Delphes) soit une action physique (le prêtre peut combattre dans un état second, sans sentir ni blessures ni fatigue). Après que le dieu ait quitté le corps du possédé, celui-ci a souvent perdu de nombreux points de souffle et d'équilibre psychique.

Exemple : Dans le film *Conan le Barbare*, le prêtre du dieu Serpent se laisse posséder par lui ; il prend alors la forme d'un serpent et peut hypnotiser les gens.

- Il existe également des cérémonies d'invocation du dieu que le prêtre entreprend quand il est seul ou dans certaines conditions (dépendant de sa religion). Lorsque le dieu vient, il investit le corps du prêtre, absorbe de l'Énergie (PV, PS ou EP), 5 points d'aventure, et laisse en échange un sortilège dans l'esprit du prêtre. Ce sortilège est utilisable de la même manière que les sortilèges de magiciens à quelques exceptions près :

— Pour lancer ce sortilège on utilise l'Énergie divine. Cette Énergie vaut 1, 2 ou 3 points, comme toutes les autres Énergies magiques. On ne peut l'acquérir qu'au cours de cérémonies religieuses, en dépensant les points d'aventure correspondants. Avoir cette Énergie au niveau 2 ou 3 dépend directement du bon vouloir du dieu lui-même (c'est-à-dire du meneur de jeu). On ne peut pas utiliser cette Énergie pour lancer des sortilèges qui n'ont pas été appris de cette façon.

— Le sortilège est directement considéré comme un talent appris au niveau 0. Il n'y a donc pas de difficulté -4 au début. Par contre, son usage fréquent n'apporte pas de bonus.

— Pour lancer ces sortilèges, on peut utiliser un focus de magicien. Par contre, il est interdit d'utiliser le focus d'une autre religion.

Cérémonie

Lorsque le prêtre veut appeler un dieu, ou simplement lancer un sortilège divin, il peut faire une cérémonie pour augmenter sa puissance magique. La durée en est généralement assez longue (de 15 minutes à 1 journée), et elle impose d'avoir des participants.

Le prêtre doit réussir un test Cœur ♥ + Désir ♡ + Humain ♀ + Cérémonie à la fin de la cérémonie. S'il réussit, et en fonction de la taille de l'assemblée religieuse, il dispose d'un certain nombre de PM pour son sortilège ou son invocation. En cas de plusieurs sources (focus, prêtre, assemblée), on consomme d'abord 1 PM provenant du prêtre, puis les PM de l'assemblée, puis les PM du focus, et enfin d'autres PM du prêtre si nécessaire.

Une assemblée de 5 personnes fournit 1 PM ; 25 personnes fournissent 2 PM, 50 personnes 3 PM, 100 personnes 4 PM, 200 personnes 5 PM, 400 personnes 6 PM (et ainsi de suite, en doublant le nombre de participants pour augmenter de 1 le nombre de PM). Seules les personnes qui ont réellement la foi comptent. Ces PM peuvent être investis jusqu'à 2 points de Puissance ♡ ou de Précision ⚙, même si le prêtre ne possède pas lui-même ces Énergies à ce niveau.

Exemple : Silgerm organise une séance de prière collective pour invoquer le dieu des guérisseurs, afin que celui-ci soigne un de ses compagnons. Il rassemble ses six autres compagnons et leur demande de prier. Il réussit son test de Cérémonie et gagne 1 point de magie. Il choisit de dépenser 1 PM de sa propre réserve (en équilibre psychique) pour invoquer son dieu, et il garde le point de la cérémonie pour le mettre en Puissance ♡ (qu'il a normalement à 0) et augmenter la réussite de la guérison si celle-ci a lieu.

Dieux

Les dieux, comme les démons et les esprits, sont des forces vitales qui existent sur un autre plan d'existence. Dans le monde de *SangDragon* (et dans la plupart des univers médiévaux-fantastiques), l'existence (ou l'accès) de ces forces dépend uniquement de la foi que l'on a en elles. C'est le nombre et la qualité de la foi des fidèles qui font la force et la puissance d'un dieu. C'est la croyance des tribus primitives aux esprits des arbres et des animaux qui fait que ces esprits existent et que l'on peut traiter avec eux. Ce sont les bas instincts, les peurs des hommes qui ont créé les démons.

Un prêtre qui traverse la moitié du monde et se retrouve dans un pays où son dieu est inconnu ne peut plus compter que sur lui-même. Il ne peut plus lancer que des sortilèges à 1 PM et ne peut plus invoquer son dieu. Mais s'il crée une église, convertit des gens à sa religion, son dieu va être appelé à se manifester là aussi, et les pouvoirs du prêtre reviendront.

Il est également possible pour le prêtre de « découvrir » que son dieu est appelé d'un autre nom dans une autre partie du monde. Il va devoir vérifier que ce dieu est bien le même, et non pas un « usurpateur » puis, dans un test de Foi (Cœur ♥ + Désir ♡ + Humain ♀), il doit se convaincre de cette vérité. S'il réussit, il s'est convaincu que ces deux dieux ne faisaient qu'un, et il regagne ses pouvoirs.

Les démons sont quant à eux plus autonomes. Comme ils sont créés par les instincts mauvais, ils « errent » à la recherche de créatures à posséder, pour avoir une emprise plus grande sur le monde réel. Les magiciens qui

pratiquent la Magie noire risquent à tout moment d'être possédés par un de ces démons.

Relique

Une relique est un focus religieux qui se recharge quand des fidèles prient devant lui, ou pensent à lui. Il gagne 1 PM par 100 personnes qui prient devant lui (une même personne peut prier plusieurs fois, mais à chaque fois pour un nouveau PM, pas pour le même). Une relique peut aussi se charger, une fois par jour, de 1 PM par 10 000 personnes qui prient avec ferveur pour elle, mais à distance. Une relique contient entre 2 et 100 PM (en moyenne 5 à 12 PM).

Une relique ne peut pas être utilisée comme focus par des prêtres d'une religion opposée à celle à qui elle appartient. Par contre, n'importe quel magicien peut se servir de la puissance magique qui y est accumulée. C'est

pourquoi de nombreux magiciens recherchent les reliques, et pourquoi les prêtres détestent la plupart des magiciens, qu'ils considèrent au mieux comme des voleurs, au pire comme des hérétiques.

Objets magiques

Ce sont les objets les plus recherchés par les personnages, puisqu'ils les rendent généralement plus puissants. Trouver un objet magique sera souvent la quête, ou la récompense, d'une ou plusieurs aventures.

Objets passifs

Les objets passifs sont ceux que tout le monde peut utiliser, qui restent toujours magiques, et dont l'effet est continu. On trouve dans cette catégorie les épées magiques (qui frappent plus fort, ou mieux, ou sont plus efficaces contre certains types de créatures), les objets de protection (bague contre les maladies, bracelet qui réduit les dégâts encaissés, armure plus efficace), et d'autres encore (collier pour respirer sous l'eau, bottes pour grimper sur les murs). Chacun de ces objets est décrit différemment, par le meneur de jeu. Il doit simplement faire attention à ne pas donner aux personnages des objets trop puissants (une épée qui ajoute +1 au test de combat est déjà très efficace, et +3 devrait être un maximum digne d'Excalibur).

Objets à charges

Ce sont des objets dont les effets sont assez puissants, mais qui ne fonctionnent qu'un certain nombre de fois. Une fois ce nombre atteint, l'objet n'est plus magique et n'a plus d'effet. L'objet le plus puissant et le plus célèbre de ce type est l'anneau aux trois souhaits de nos contes. Les potions magiques entrent dans cette catégorie. Elles permettent à celui qui les boit d'acquérir de nouvelles capacités (voler, voir dans le noir, récupérer ses points de vie perdus...). La plupart des potions ont un temps d'action limité, mais d'autres ont des effets permanents.

Objets à focus

Un objet à focus est un objet qui ne peut être utilisé que par quelqu'un qui connaît la magie. Il a souvent la forme d'un bâton, d'une baguette, mais peut avoir n'importe quelle forme. Il contient un ou plusieurs « principes » de sorts, et un focus. Ces « principes » sont des sortilèges, que l'on peut lancer en se concentrant, et en dépensant ses propres points de magie, ou ceux du focus de l'objet (on n'a même pas besoin de dépenser un de ses propres points de magie). Chaque sortilège dépense un nombre donné de points de magie et on

ne peut pas changer l'effet de ce sort en dépensant des points d'Énergie en plus. Le gros avantage d'un objet à focus, c'est qu'un magicien peut le recharger. Par contre, s'il utilise son dernier point de magie, l'objet perd toutes ses capacités magiques et ne peut plus être rechargé. Pour faire fonctionner un objet à focus, il faut réussir un test Esprit ✨ + Action ➡ + Néant ☹ + Art magique. Si le test échoue, le magicien doit dépenser 1 PS ou 1 EP (au choix); il s'est fatigué pour rien. Si l'objet lance un sort dont l'effet se mesure à la MR, celle-ci est toujours de 3, quelle que soit la réussite de celui qui a utilisé l'objet, et même si c'est une réussite critique.

Exemple : Garthus a un bâton à focus. Il le pointe devant lui et se concentre pour lancer une Boule de feu en utilisant les points de magie du focus. Il réussit son test Esprit ✨ + Action ➡ + Néant ☹ + 1 (il a +1 en Art magique). La Boule de feu part, carbonisant deux Orques. Le focus a désormais deux points de magie en moins.

Objets maudits

Il existe des objets magiques néfastes. Des potions d'envoûtement, des épées qui rendent malhabiles, des bagues qui rendent malades. En général, il n'est pas possible de se débarrasser de ces objets sans accomplir un rituel ou une action précise (c'est souvent le prétexte d'une nouvelle quête).

Règles optionnelles

Vous trouverez ci-après des règles optionnelles, qui modifient la façon dont la magie est utilisée ou ressentie. À vous de décider si vous désirez les utiliser dans SangDragon ou dans tout autre univers magique.

Magie noire

À chaque fois qu'un magicien ou qu'un prêtre lancent un sort contre quelqu'un pour lui nuire, c'est une pratique de Magie noire. Tous les magiciens et les prêtres ont un compteur de Magie noire mis à 0 à leur naissance. À chaque fois qu'ils lancent un sort de nuisance, ils augmentent leur score de Magie noire. Ce score dépend de deux facteurs : si la magie est mortelle ou pas, et du Règne de la victime. Un sortilège non mortel cause 1 pt de Magie noire, score augmenté de la valeur que le magicien a dans le Règne de la victime. Pour un sortilège mortel, le score est de 2, plus la valeur que le magicien a dans le Règne de la victime.

Exemple : Charcois envoûte le chien de son ennemi Garthus. Charcois a une valeur de 1 en Animal, il gagne donc 2 (1+1) points en Magie noire.

● La Magie noire est une affaire de symbolisme et d'intention plus que de règles précises. Elle est donc soumise à l'interprétation du meneur de jeu. Voici quelques exemples de pratiques qui sont de la Magie noire :

— Ordonner à quelqu'un de tuer quelqu'un d'autre en vue d'une pratique magique, même si le commanditaire n'est pas l'exécutant.

— Un sort d'attaque, même contre des criminels.

— Un sort de destruction conditionnel destiné à une seule personne (par exemple, enchanter un cachot pour qu'un certain criminel meurt s'il en sort).

— Un sort a priori bénéfique, mais lancé sur quelqu'un contre son gré, ou à son insu (rendre une personne invisible, la faire voler, etc.).

● Voici quelques pratiques qui ne sont pas de la Magie noire :

— Un sort de protection placé sur un lieu ou un objet, pour qu'on ne puisse pas y pénétrer ou s'en emparer.

— Un sort de guérison lancé sur quelqu'un, qu'il soit d'accord ou pas, sauf s'il arrivait que par cette action, le magicien veuille en définitive nuire au bénéficiaire de la guérison.

— Il existe certains sorts de contre-attaque, qui peuvent blesser ou tuer l'assaillant, mais qui ne sont pas de la Magie noire car ils renvoient un sortilège proportionnel à la force de l'attaque qui visait le magicien.

● À chaque fois que le magicien atteint un score de Magie noire multiple de 10, il doit faire un test pour déterminer s'il est possédé ou non par un démon. Pour ce test, on divise le score en Magie noire par 10, et on lance deux dés. Si le résultat est strictement inférieur au chiffre calculé, il y a possession.

Cette possession se traduit par plusieurs effets :

— La valeur en Cœur ♥ descend à 3, à raison d'un point par mois.

— Il y a perte d'un EP mais gain de 1 dans une Énergie magique (au choix du joueur).

— Le démon apprend 3 sortilèges supplémentaires au sorcier (comme des talents au niveau 0).

Le magicien possédé va progressivement subir l'influence du démon. Cela veut dire que s'il n'est pas exorcisé, le joueur va devoir abandonner son personnage et le laisser entre les mains du meneur de jeu.

Le score de Magie noire d'un sorcier peut être détecté grâce à un sortilège de détection de la magie. Il est possible, par des rituels extrêmement longs et pénibles de purification, de perdre de la Magie noire, et même de se faire exorciser. En général, on ne perdra qu'un point par quinte (5 jours) et au mieux 1 pt par jour. Quoi qu'il en soit, il est impossible, quelle que soit la méthode employée ou la magie mise en œuvre, de perdre des points en dessous de 20 pts de Magie noire.

Sacrifices

Les prêtres ou magiciens « noirs » pratiquent parfois des sacrifices d'êtres vivants pour acquérir de la puissance, de la même façon que les prêtres « normaux » font des cérémonies.

— Sacrifier un ou plusieurs animaux procure 1 PM (non stockable).

— Sacrifier un humain procure 1 PM, plus la possibilité d'utiliser un sortilège de deux niveaux supplémentaire à celui que possède le magicien (niveau 2 maximum).

— Sacrifier 10 humains procure 4 PM, plus la possibilité d'utiliser un sortilège de deux niveaux supplémentaires à celui que possède le magicien.

— Sacrifier 50 humains procure 8 PM, plus la possibilité d'utiliser un sortilège de deux niveaux supplémentaires à celui que possède le magicien, et d'investir ces points en Puissance ⚡ et Précision ⚡ (jusqu'à 2 pts dans chaque), même si on ne possède pas cette possibilité en propre.

Si les victimes du sacrifice sont volontaires, les points peuvent être stockés dans un focus. Les sacrifices humains sont directement apparentés à la Magie noire, et augmentent très rapidement les chances que le magicien soit possédé par un démon.

Sang

Le magicien peut utiliser son sang pour lancer des sorts. En s'entaillant une partie du corps et en laissant s'écouler le sang, il gagne un point de magie, en échan-



ge d'un point de vie. Ce point s'utilise de la même façon qu'un point de souffle. Cette blessure peut être soignée normalement par la suite. Cette pratique n'est pas de la Magie noire.

Fer et acier

Le fer et l'acier (encore plus) sont des matériaux conducteurs de magie et qui donc la déchargent. Le bronze, l'airain, le cuir sont peu conducteurs de magie, et donc plus propices à être utilisés par les magiciens. Les pierres précieuses sont quant à elles très isolantes et font les meilleurs objets pour les focus. Le sang, lui, a un statut particulier : il est à la fois conducteur et générateur de magie. Toutes ces considérations amènent aux remarques suivantes :

— À chaque fois qu'un magicien lance un sort et qu'il a sur lui ou à la main plus de deux kilos de fer ou un kilo d'acier, son sortilège risque d'échouer et lui de subir des dégâts. Il a une difficulté de -1 supplémentaire pour lancer le sort et s'il rate son test, il subit [B]EP et [B]PS de dégâts.

S'il a utilisé un focus, celui-ci peut se décharger. On lance deux dés à six faces et on en fait la somme. Si elle est strictement inférieure au nombre de points stockés dans le focus, celui-ci se décharge instantanément, tombe à 0 point de magie et perd donc toutes ses capacités magiques.

— Si on lance un sortilège sur quelqu'un recouvert de fer (cotte de mailles, jambières, casque et gantelets), le magicien a un malus de -1. Si le sort échoue tout juste (c'est-à-dire qu'il aurait réussi sans la présence de l'armure), l'armure diffuse l'énergie magique sous la forme d'étincelles et d'une forte odeur d'ozone. Le porteur de l'armure subit alors une perte de [B]PS.

— S'il y a plusieurs hommes en armes à moins de 12 mètres de l'un à l'autre, le malus de -1 est cumulatif par équivalent d'une armure entière (avec un malus maximum de -8). Il faut environ deux hommes en cote de mailles pour faire l'équivalent d'un seul homme en armure complète.

— S'enfoncer une chaînette de fer dans le corps (avec un bout pointu, une aiguille...), créant ainsi une blessure qui saigne légèrement, et en la reliant à la terre, fournit une protection de 2 (bonus de 2 au test de Résistance à la magie) contre les sortilèges. Au moment où on s'enfonce la chaînette, on fait un test Corps **○** + Résistance **■** + Humain **▲**. En cas d'échec, la blessure cause une perte de [C]PS.

— Un lieu extrêmement chargé en magie (grand temple, esprits magiques nombreux) fait s'échauffer les métaux ferreux présents en faible quantité. Attention donc aux boucles de ceinture, aux dagues, aux épées, qui deviennent brûlantes. Les épées non magiques chauffent un peu et les armures deviennent tièdes. Dès que la quantité de fer est très importante, la chaleur est moins grande, et c'est la magie qui se dissipe. C'est pourquoi pénétrer dans un sanctuaire en armure d'acier peut être considéré comme sacrilège (cela dépend des religions).

Échecs

Dans certaines légendes, on entend parler de magiciens qui échouent dans leurs sortilèges et qui en subissent de lourdes conséquences, ou au minimum une grande fatigue. Nous déconseillons de simuler cela dans notre système de magie, car les sortilèges sont déjà suffisamment difficiles à maîtriser. Mais si vous estimez que la magie doit être encore plus dangereuse à pratiquer, vous pouvez ajouter des conséquences aux échecs des sorts. En règle générale, ne mettez que des dégâts très faibles en PS ou EP, et seulement pour les sortilèges les plus puissants. Pour des exemples, voyez les listes de sorts, où les échecs sont à chaque fois indiqués. Mais une fois encore, n'en tenez pas compte si vous n'en voulez pas.

Créatures magiques et armes enchantées

Une créature de nature purement magique n'existe pas dans notre univers de la même façon qu'une créature naturelle. On peut appeler ces créatures esprits, élémentaires, démons, dieux, fées, elles ont toutes une caractéristique en commun : des armes normales en bronze, en airain ou en fer non trempé ne leur causent aucun dégât. Il faut, pour arriver à les blesser, utiliser soit des armes spécialement enchantées, soit des armes en fer ou acier trempé. Ceci vient du fait que la nature de ces êtres est essentiellement magique, et que ces objets déchargent la magie qu'ils contiennent (comme la vie s'écoule par les blessures). Il ne faut donc pas confondre les objets enchantés (en général des armes) qui n'ont pas forcément de pouvoirs, et les objets magiques, dans lesquels on peut stocker des sortilèges. Les sortilèges d'enchantement sont décrits dans la liste Enchantement. Mais en voici les principes de base : Les esprits (quel que soit le nom qu'on leur donne) ne peuvent être blessés que par des armes qui déchargent leur magie (fer ou acier trempé). Le problème est qu'en les touchant, l'acier conduit la magie et la transmet au porteur de l'arme. Celui-ci subit alors les dégâts infligés à l'esprit (avec une protection de -1 dans chaque catégorie de dégâts).

Exemple : Arald frappe un fantôme avec sa dague, lui infligeant 2PV et 1PS de dégâts. Arald subit donc 1PV (2-1) et OPS (1-1) de dégâts par la même occasion.

Le fait de relier l'arme au sol par une chaînette en acier permet de réduire les dégâts du porteur de l'arme de 2. Mais en cas de « presque » toucher (0 de marge), le guerrier subit [C]PS de dégâts électriques.

Exemple : Arald a une valeur de test de Combat de 9. À la première passe d'armes, il réussit à toucher le fantôme et lui fait à nouveau 2PV et 1PS. Lui-même ne perd rien du tout (2-2PV et 1-2PS). À la seconde passe d'armes, il fait 10 et ne touche donc pas. À la troisième passe d'armes, il fait 9. Il n'a pas touché, mais c'était très près (0 de marge). Il se produit un éclair électrique entre le fantôme et Arald, l'air se charge d'ozone et Arald subit [C]PS de dégâts électriques.

C'est pour éviter ce phénomène électrique que l'on crée un sortilège spécial autour des armes en fer et en acier. Le métal est alors entouré d'une gangue magique très légèrement luminescente, qui détourne tous les dégâts vers la terre la plus proche et protège le guerrier. L'arme n'est dans ce cas pas obligatoirement plus puissante ou précise qu'une autre. Mais comme elle peut s'utiliser ou s'ébrécher, on préfère enchanter les plus belles armes. Comme l'acier et le fer trempés dissipent la magie, on ne peut quasiment jamais lancer sur des armures ou des armes en acier des sortilèges pour les rendre plus puissantes ou résistantes. On utilise alors plutôt des alliages de bronze, d'airain avec d'autres métaux précieux. C'est pourquoi une arme « enchantée » (permettant de toucher les êtres magiques) est rarement « magique » (possédant des bonus au toucher, des pouvoirs de détection, etc.). Les prêtres de certaines religions peuvent créer des armes bénies, qui ont les mêmes caractéristiques que les armes enchantées.

Lieux magiques

Il existe dans certains univers des lieux plus magiques que d'autres. Cela peut être les abords du mont Olympe, le Vésuve, etc. La plupart des traditions ésotériques s'accordent néanmoins à quelques constantes : ce lieu est assez proche du ciel (cela correspond en général aux montagnes), il est entouré d'eau salée

(c'est le cas des îles). Ainsi, les lieux les plus magiques sont en général les îles montagneuses, les îles volcaniques et les archipels.

On traduira cette influence par un bonus de +1 à tous les sortilèges magiques quand ils sont lancés depuis un tel endroit propice à la magie (souvent nommé point chaud). L'astrologie, les saisons, peuvent également influencer la magie, impliquant un bonus ou un malus allant de -1 à +1 en fonction du moment et du lieu (en sachant que dans la plupart des cas, il n'y a ni bonus ni malus). La somme de tous les bonus ne peut jamais dépasser +2 (un lieu magique visité à un moment favorable).

À l'opposé, la présence de la civilisation et surtout des industries métallurgiques a tendance à faire disparaître la magie. Les malus dus à cette présence vont de -1 (Europe paysanne du XVII^e siècle) à -4 (ville moderne). Comme la présence d'acier proche peut de la même manière empêcher un sortilège d'agir, on comprendra que la magie ait quasiment disparu du monde moderne, mais qu'elle puisse continuer à exister dans des régions particulièrement sauvages (les centres de l'Amazonie, de l'Australie).

Si l'eau salée a également une importance dans la magie, c'est parce qu'elle est très proche de la composition du sang humain (même taux de salinité). Et la plupart des traditions magiques accordent une place particulière à la magie maritime. Par exemple, dans le vaudou, il est quasiment impossible de faire des invocations sur mer, il faut avoir de la terre sous ses pieds. Dans de nombreuses autres traditions magiques, s'éloigner de la terre (monter sur des échasses, au sommet d'une tour) élimine une partie des effets néfastes de la magie, et s'entourer d'eau salée protège de la magie (l'eau douce n'a jamais aucun effet). Vous n'aurez pas à tenir compte de ces considérations dans des univers médiévaux-fantastiques normaux, où la magie fonctionne presque partout. Mais si vous désirez mettre un peu de magie dans un univers plus proche du nôtre, pourquoi ne pas créer vous-même des règles qui prendront ces facteurs en compte ?

Magie instinctive

En dehors du fait d'utiliser des sortilèges, tous les magiciens (à l'exception de ceux qui font de la magie herméétique et de la Métamagie) peuvent utiliser la magie instinctive. Cette magie consiste à lancer un sortilège comme si on le possédait en tant que talent, sur le moment, en « improvisant » la formule. La différence fondamentale est que cette magie est moins puissante que la magie apprise, et que les sortilèges ne progressent pas. Voici les règles à appliquer :

— On lance le sortilège comme un sortilège normal, mais avec un niveau de talent de 0, en ne dépensant que des EP (pas de PS) et sans utiliser de focus.

— Si le sortilège réussit, il n'a qu'une marge de réussite de 1, même si on a fait mieux au jet de dés.

— On ne peut lancer que des sortilèges d'un niveau inférieur ou égal au niveau d'Art magique que l'on possède (on ne peut lancer des sortilèges de niveau 2 que si l'on possède au moins Art magique au niveau +2) et évidemment si on possède également le niveau nécessaire dans l'Énergie magique correspondante.

Exemple : Garthus veut lancer un sortilège pour Arrêter les saignements, qu'il ne possède pas. La valeur de test (qui dépend de la formule) est de Corps **○** + Résistance **■** + Humain **▲**. Il peut effectivement le faire car il a un niveau de +1 en Art magique et 1 en Énergie de l'Eau.

Sortilèges mineurs

Il existe également des sortilèges que l'on peut improviser, de très faible puissance, qui ne nécessitent qu'un niveau de 0 en Art magique et qu'1PS à dépenser. On les appelle des sortilèges mineurs et ils servent à faire des choses aussi anodines que balayer, souffler une bougie, produire une faible lumière pendant quelques passes d'armes, etc. Il n'existe pas de formules déjà conçues pour ces sortilèges et c'est au magicien de les créer sur le moment, de la même façon qu'il le ferait pour un « vrai » sortilège. Le magicien procède ensuite exactement de la même manière que pour les sortilèges improvisés, en tenant compte des exceptions signalées plus haut.

Règles pour Malienda

L'archipel de Malienda est un univers médiéval-fantastique classique, mais il a quelques particularités qui amènent des points de règles suivants.

Quintes

Les points d'équilibre psychique se récupèrent plus rapidement sur Malienda. On en regagne 1 par quinte (5 jours) au lieu de 1 par semaine (7 jours).

Illuminés

Parcourant Malienda, certains individus à la beauté mystérieuse, au regard à l'éclat hypnotique, sont désignés sous le terme d'Illuminés. Ce ne sont pas des magiciens, même s'ils possèdent des pouvoirs proches des pouvoirs magiques. On suppose que leur origine est la conséquence des pluies toxiques. Dans n'importe quelle famille peut naître un enfant qui aura ce regard étrange (très bleu et clair) qu'ont les Illuminés. Cette proportion est néanmoins infime (un cas sur 10000).

Les pouvoirs des Illuminés sont impressionnants et se rapprochent de ce que l'on nomme des pouvoirs psioniques dans d'autres univers. La plupart du temps, ils entrent en transe et leurs visions se matérialisent devant eux. Souvent, elles n'ont quasiment pas de consistance et ressemblent à des projections holographiques. Mais on rapporte des cas où les créatures venues de l'esprit des Illuminés ont semé carnage et désolation. C'est pourquoi les Illuminés sont considérés à la fois avec crainte et respect, et qu'ils vivent souvent en dehors des villes. Les Illuminés ne peuvent être que des PMJ, jamais des personnages de joueurs, et leurs pouvoirs exacts sont laissés à l'entière discrétion du meneur de jeu.

Pure Magie

Le sous-sol de Malienda recèle un minerai que les magiciens, eu égard à ses propriétés extraordinaires, nomment la Pure Magie. Il se présente sous la forme d'un minerai bleu-gris vaguement luminescent dans l'obscurité. Difficile à exploiter, ses deux seuls gisements se trouvent à une grande profondeur sous terre. Il est en général mélangé à de la roche, dans une proportion de 100g dans 1kg de roche. La propriété majeure de ce minerai est de pouvoir être transformé directement en magie, que l'on peut stocker dans des focus. Le talent nécessaire à l'extraction de la Pure Magie est celui d'Alchimie. Il faut faire un test Esprit ✱ + Action ➡ + Mécanique ⚡ + Alchimie. Si le test est réussi, on transforme 100g de Pure Magie en 1PM que l'on stocke dans un focus. Sinon, la Pure Magie est perdue. En dehors de son milieu natif, la Pure Magie s'évapore

(1% par jour), à moins de la transporter dans un coffre hermétique tapissé de plomb. Chaque fois qu'un magicien est en contact prolongé avec 100g de Pure Magie (qu'il arrive à la transformer ou pas), il gagne 1 point sur un nouveau compteur, le compteur de malemagite, du nom de la maladie que peuvent contracter ceux qui s'exposent trop longtemps à la Pure Magie.

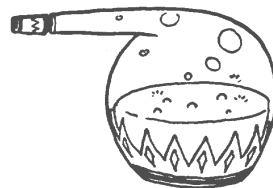
Tous les 100PM extraits par un magicien, il fait un jet sur 2d6. Si le résultat est strictement inférieur à (compteur de malemagite)/100, alors le magicien tombe malade. Sa peau devient bleu grise, il tombe à une valeur de 2 pour le Corps ○ et de 1 pour la Résistance ■ (les pertes se produisent au rythme de 1 pt par mois) mais gagne en contrepartie 1EP à son maximum d'équilibre psychique. Son état reste stable ensuite.

Quand on reste dans une mine de Pure Magie, on subit le même effet, en gagnant 5 points de malemagite par jour complet d'exposition. Ces points sont cumulatifs, tout au long de la vie de celui qui est exposé à la Pure Magie. Les Troglodytes, qui vivent depuis des générations dans les mines de Pure Magie, sont immunisés à ces effets.

Magie des Sphères

Les Sphères peuvent avoir une influence sur la magie en fonction de leur passage dans le ciel. Ces influences sont détaillées dans le chapitre sur l'univers de Malienda p. 53-61.

Par contre, ce que ne sait quasiment personne sur Malienda, c'est que les Sphères sont de gigantesques focus, qui se rechargent constamment (puisque les habitants de l'archipel les considèrent comme des dieux). Les capacités en magie des Sphères vont de 100 à 1000 PM, ce qui est considérable.



Règles simples de magie

POUR LES PERSONNAGES-JOUEURS S'ILS LE DÉSIRENT

ET POUR LES INTERVENANTS GÉRÉS PAR LE MENEUR DE JEU

Ces règles sont conçues pour que le meneur de jeu ait moins de mal à gérer les actions magiques des PMJ. En effet, vous avez dû vous rendre compte que les règles générales de magie sont denses, complexes, et fourmillent de détails. C'est voulu, pour permettre une évolution toujours intéressante des personnages magiciens et que chaque personnage soit différent de son voisin. Vous pourrez néanmoins utiliser les règles suivantes pour tous les personnages-joueurs. Cela simplifiera de beaucoup la gestion des règles de magie. En ce qui concerne les conséquences sur l'univers de jeu en tant que tel, elles seront alors les suivantes :

— Les magiciens débutants lancent moins de sortilèges, mais les lancent à coup sûr.

— Il y a moins de chances pour un magicien puissant de lancer des sortilèges d'une puissance exceptionnelle.

Apprendre un sortilège

Les magiciens apprennent leurs sortilèges comme étant un talent qu'ils acquièrent du niveau X au niveau 0. C'est-à-dire que le magicien dépense 5PA et gagne un nouveau sortilège, sans aucun jet de dés.

Lancer un sortilège

Il n'y a plus de formule pour lancer les sortilèges, ni de test à faire. Il suffit de dépenser autant de points d'équilibre psychique que le niveau du sort, ou deux fois plus de points de souffle que le niveau du sort. On est obligé de dépenser au moins 1EP ou 2PS venant de soi-même (les autres peuvent venir d'un focus). Pour connaître la marge de réussite, on lance 1d6 et le résultat est divisé par deux, arrondi à l'inférieur. Il n'y a plus ni réussite critique, ni échec critique.

Exemple : Garthus a appris le sortilège Faire pleurer en dépensant 5PA. Il le lance en dépensant 1EP (ou 2PS) et jette 1d6. Il obtient 5, ce qui donne une marge de réussite de 2 (5/2= 2,5 arrondi à 2).

Utiliser les objets à focus

Il suffit de tenir l'objet en main, de penser au sort qu'il doit lancer, puis de jeter 2 dés. Sauf en cas de double-☐, le sort est lancé par l'objet et les points dépensés par le focus. Si le joueur a fait un double-☐, le magicien ne dépense rien de lui-même. Dans tous les autres cas, il dépense 1PS. En cas de double-☐ donc, le sort n'est pas lancé mais le PS est dépensé.

Nom du magicien:

Énergies

Eau	
Terre	
Feu	
Air	
Brume / Illusion	
Boue	
Electricité	
Métal	
Guérison	
Nécromancie	
Invocation	
Protection	
Divination	
Enchantement	
Charme	
Vaudou	
Spiritisme	
Métamorphose	
Sorcellerie	
Temps	
Chamanisme	
Runes	
Noms	
Hermétisme	
Métamagie	

Focus

Aspect	Charge max.	Charge actuelle

Objets magiques

Type	Fonctionnement	Nbr. d'utilisations

Score de Magie noire		Points de malemagite	
----------------------	--	----------------------	--

Sortilèges

Nom	Liste	Niv.	Formule	Diff.	Val.	Tps. / Dist.	Effet	Notes
			     	     				
			     	     				
			     	     				
			     	     				
			     	     				
			     	     				
			     	     				
			     	     				
			     	     				
			     	     				
			     	     				
			     	     				
			     	     				

LISTES



Listes de sortilèges

Les pages qui suivent, et qui sont écrites tout petit, présentent les principaux sortilèges de chacun des types de magie. Cette liste n'est en aucun cas restrictive et vous pouvez inventer tous les autres sortilèges que vous désirez, pourvu que vous respectiez des impératifs de cohérence vis-à-vis des sortilèges déjà existants. En tête de chaque chapitre vous trouverez un commentaire, ou des adaptations de règles, précisant comment chaque type de magie doit être appréhendé et utilisé.

Format des sortilèges

Pour gagner de la place, les sortilèges sont décrits dans un format réduit. Voici les abréviations utilisées :

Formule : On utilise directement les symboles de Simulacres, comme ♥ pour Cœur, etc. Si on met plusieurs Règles séparés par une barre oblique (♥/♠ par exemple), cela veut dire que chacun de ces Règles peut être utilisé pour un sortilège différent (voir p. 23). Rappelons que le Règne Néant © est alors également utilisable pour un sortilège qui pourrait avoir tous les Règles pour cible.

Concentration : C'est la durée de concentration pour lancer le sortilège.

Temps d'effet : C'est le temps que dure le sortilège une fois lancé. *Instantané* veut dire que le sortilège prend effet sur le champ, et qu'il est souvent aussi permanent.

Distance : C'est la distance maximale à laquelle doit se trouver la cible pour être affectée. *Contact* indique que l'on doit toucher la cible (qui peut être le magicien lui-même).

Résistance : *Aucune* veut dire que la cible ne peut pas résister à la magie, *standard* que la victime a droit à un duel standard de Résistance à la magie (p. 23).

Magie noire : On indique si le sortilège appartient ou non aux sorts de Magie noire (règle optionnelle p. 26).

Échec : Si le lancer du sortilège échoue, il peut y avoir des conséquences pour le magicien (règle optionnelle p. 27).

Magie H. : Indique si le sortilège peut être appris par la magie hermétique.

Apprentissage : C'est la difficulté d'apprentissage en magie hermétique.

Lancer : C'est la difficulté pour lancer le sortilège en magie hermétique.

Niveau H. : C'est le niveau auquel on peut apprendre ce sortilège en magie hermétique.

La magie hermétique

La magie hermétique est celle qui a été décrite dans le hors-série n° 10 de *Casus Belli* : *Simulacres*. Les principales différences avec les autres types de magie sont les suivantes :

— On utilise toujours les mêmes tests pour lancer et apprendre les sortilèges (la gestion du personnage est donc facilitée).

— Les sorts s'inventent plus difficilement mais on peut apprendre quasiment tous les sorts des autres listes, pourvu qu'on les trouve dans des grimoires. C'est pourquoi il n'y a pas de liste de sorts proposée pour la magie hermétique, mais chaque sort des autres listes contient les indications pour l'adapter en magie hermétique.



Les sortilèges

Un sortilège de magie hermétique est défini par les mêmes paramètres qu'un sortilège normal aux différences près suivantes :

Formule : Il n'y a pas de formule pour les sorts de magie hermétique, ils se lancent tous de la même manière.

Niveau du sort : Il peut être différent de celui de la liste de laquelle il est copié (en général il est supérieur).

Difficulté d'apprentissage : C'est la difficulté d'apprentissage du sort. Si elle n'est pas précisée, elle vaut l'inverse du niveau du sort. Un sort de niveau 2 a donc une difficulté d'apprentissage de -2.

Difficulté de lancer : Un sortilège est plus ou moins difficile à mettre en action. Si la difficulté (qui peut aller de +4 à -8) n'est pas précisée, elle vaut le double de l'inverse du niveau du sort. Un sort de niveau 2 a donc une difficulté de lancer de -4.

Apprendre un sortilège

Chaque sortilège est considéré comme étant un talent à part. Pour apprendre un sort, il faut d'abord avoir au moins 5 points d'aventure en réserve. Ensuite le magicien doit étudier un grimoire ou un parchemin qui contient le sort (si le meneur de jeu ou le scénario le permet). Le test d'apprentissage est Esprit ♀ + Perception ♀ + Mécanique ♀ + Art magique + difficulté d'apprentissage. Le Règne employé est Mécanique ♀ car la compréhension des principes magiques est considérée, en magie hermétique, comme celle d'une science. Si le test est réussi, le sort est appris. Si le test échoue, on peut payer autant de points d'aventure supplémentaires que la marge d'échec (MR) du test, chaque point diminuant la marge d'échec. Si la marge d'échec n'est pas nulle, ce chiffre se rajoutera à la difficulté de lancer du sort. En cas d'échec critique, le sort ne peut pas être appris.

Exemple : Pour Garthus, Esprit ♀ + Perception ♀ + Mécanique ♀ + Art magique est égale à 10. Il essaie d'apprendre Charme, un sort de niveau 1, donc de difficulté d'apprentissage -2. Sa valeur de test finale est 8. Il lance les dés. Il obtient 6, dépense ses 5 points d'aventure (PA) et marque le sort Charme comme un talent de niveau 0. S'il avait obtenu 8, cela aurait été un échec, avec un ME de zéro (mais sans conséquence, puisque Garthus n'a pas de points d'aventure à payer en plus pour apprendre le sort). Si Garthus avait fait 11, la ME aurait été de 3. Il aurait pu

ne pas dépenser de PA et avoir une difficulté supplémentaire au lancer de 3 (s'ajoutant à la difficulté normale du sort, qui vaut déjà -4) ; ou bien dépenser 1PA et avoir une difficulté de 2, ou pourquoi pas dépenser tout de suite les 3PA et mettre Charme au niveau 0. S'il avait fait 12, un échec critique, il aurait dû abandonner l'espoir d'apprendre ce sort.

Utiliser un sortilège

Pour lancer un sortilège, il faut dépenser un nombre de PM égal au niveau du sort et réussir un test Esprit ♀ + Action ♀ + Humain ♀ + Sortilège + difficulté de lancer. Le Règne utilisé est Humain ♀ car lancer un sortilège c'est simplement faire un effort de mémoire pour déclencher la puissance que l'on a en soi.

Exemple : Garthus essaye de lancer son Charme. Le test est de Esprit ♀ + Action ♀ + Humain ♀ + Charme (=0) + difficulté de lancer (= -2). Et il dépense 1 PM, que le sort réussisse ou pas.

Améliorer un sortilège

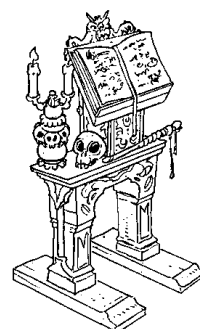
Comme un sort est considéré comme un talent, on peut l'améliorer de la même façon, en y consacrant des points d'aventure. Il n'augmente pas avec la pratique, comme dans les autres types de magie. Pour calculer les points d'aventure nécessaires pour progresser, et que l'on soit entre deux valeurs du sortilège (après un mauvais apprentissage), on prend toujours la plus faible (ainsi un talent à -3 réclame autant de points d'aventure qu'un talent à -4, un talent à -6 autant qu'un talent à X).

Inventer un sortilège

Si un joueur a l'idée d'un nouveau sort, il doit le décrire noir sur blanc, avec toutes ses caractéristiques. Une fois la « formule » écrite, il la propose au meneur de jeu. Ce dernier, en son âme et conscience, décide si le sortilège peut fonctionner ou pas, avec les mêmes critères de jugement que pour les sortilèges non hermétiques (voir p. 22).

Ensuite, le personnage doit « inventer » le sortilège en réussissant un test (voir ci-dessous). Une fois le sort inventé, on sait qu'il peut fonctionner. Il reste encore à l'apprendre.

Le test d'invention est Esprit ♀ + Désir ♀ + Néant © + Art magique + difficulté. La difficulté est égale à la difficulté d'apprentissage du sort. Si on essaye de retrouver un sortilège dont on n'a pas la formule, mais dont les principes ont été expliqués au magicien par un autre magicien, le test devient Esprit ♀ + Désir ♀ + Mécanique ♀ + Art magique + difficulté. La difficulté reste la même.



Magie universelle

Le sortilège qui suit est le seul qui peut être appris dans toutes les listes de magie, sans exception, au niveau 1 :

Détection de magie

Formule : ✨ + ◀ + ☞

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m.

Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : Ce sort fournit une information sur la puissance de la magie détectée, il est plus puissant que la simple détection lancée sans sortilège (voir p. 25). Il indique aussi quel type de magie est en œuvre. L'information dépend du meneur de jeu. Si l'énergie magique employée pour la détection correspond à celle du sort, le meneur du jeu donnera jusqu'à MR informations (durée, puissance, cibles, etc.). La seule chose qu'il ne peut donner, c'est le comportement ou le mot nécessaires pour activer un objet magique. On saura par exemple qu'un objet ne marche que si on prononce un mot, mais pas lequel. Seul un sortilège d'Enchantement ou de Divination le permet.

Magie élémentaire

On regroupe sous ce terme les huit types d'Énergies magiques suivantes : Eau, Terre, Air, Feu, Brume, Boue, Électricité et Métal. Les règles de la magie s'y appliquent entièrement à l'exception près : les Énergies Brume, Boue, Électricité et Métal sont nommées énergies para-élémentaires et sont en fait la combinaison de deux autres magies. Ainsi la Brume est la combinaison de l'Eau et l'Air ; la Boue, de l'Eau et de la Terre ; l'Électricité, du Feu et de l'Air ; le Métal, du Feu et de la Terre.

Pour avoir un certain score dans l'une de ces Énergies, il faut avoir au moins le même score dans les deux Énergies élémentaires dont elle est constituée. Ainsi pour avoir 1 point en Boue, il faut avoir au moins 1 point en Eau et 1 point en Terre. Attention, avoir cette possibilité ne veut pas dire que l'on gagne automatiquement les points dans cette catégorie, il faudra en plus les « acheter » avec les points d'aventure.

Les Nains sont favorisés vis-à-vis des Énergies de Boue et de Métal car ils n'ont pas besoin d'avoir le niveau correspondant en Terre. Ainsi pour avoir 2 en Métal, un Nain n'a besoin que d'avoir 2 en Feu, il peut même avoir 0 en Terre.

Les Elfes sont favorisés vis-à-vis des Énergies de Brume et d'Électricité car ils n'ont pas besoin d'avoir le niveau correspondant en Air.

Eau



NIVEAU 1

Arrêter les saignements

Formule : ○ + ■ + ♡/♠

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PV sur un des deux bras.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : Arrêter les saignements permet de redonner [d]PV à un blessé, pourvu que les blessures soient des blessures sanglantes. Si on utilise la règle des points de vie localisés, ce sortilège ne fonctionne que sur une zone à la fois.

Contrôler un élément d'Eau

Formule : ✨ + ■ + ◀

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : aucune (test standard en magie hermétique). Magie

noire : non. Échec : l'élémental attaque en priorité le magicien. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : On doit toujours rester en vue pour contrôler mentalement l'élémental. Par contre, on peut lui donner un ordre très simple : attaque ou garde, et partir. Au moment de lancer le sortilège, on peut décider de l'utiliser pour dissoudre l'élémental. Mais il faut le préciser avant. C'est le contrôle ou la dissolution, pas les deux.

Courir dans l'eau

Formule : ○ + ■ + ◀

Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : 1 jour. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : Permet de se déplacer dans l'eau comme si c'était de l'air (attention, cela ne permet pas de respirer sous l'eau).

Créer de l'eau

Formule : ○ + ♡ + ◀

Concentration : 2 passes d'armes. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : oui si attaque. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Crée un volume d'eau pouvant prendre la forme d'une petite mare, d'un jet ou d'une sphère (de 2d6 litres). On doit en préciser la forme avant de lancer le sortilège. Le jet a une portée de 12 m et fait [c]PS à la victime. La cible peut tenter un test d'Esquive (Instincts ≈ + Action ■ + Humain ♠) qui diminuera les dégâts de 6 en cas de réussite.

Déshydrater une créature

Formule : ○ + ■ + ♡/♠/♣

Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : instantané.

Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Le règne est Humain ♠, Animal ♡ ou Végétal ♣ selon la nature de la cible. Les dégâts, de [c]PV et [c]PS, sont dus à la perte d'eau / sang / sève.

Détecter de l'eau

Formule : ○ + ◀ + ◀

Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance :

120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : +1. Lancer : -4. Niveau H. : 1.

Description : Permet de savoir s'il y a une source, un lac, une poche d'eau souterraine. Si cette eau est à moins de 120 m, on sait précisément sa distance et sa nature. Si elle est plus loin, des informations peu précises de direction et de distance peuvent être données. Par exemple : à plus de 15 kilomètres vers le nord.

Eau en brume

Formule : ○ + ♡ + ◀

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1. Description : On peut transformer en brume une quantité d'eau équivalente au volume d'un corps humain.

Eau en glace

Formule : ○ + ♡ + ◀

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : On peut transformer en glace une quantité d'eau équivalente au volume d'un corps humain.

Faire jaillir une source

Formule : ○ + ♡ + ◀

Concentration : 8 secondes. Temps d'effet : MR minutes. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Ce sort permet de faire jaillir une source de la terre. S'il existe une vraie source à cet endroit qui n'attendait que de sortir, l'effet du sort est permanent. Sinon il a la durée d'effet indiquée. La source est de faible capacité (106 litres par minute).

Faire pleurer

Formule : ✨ + ■ + ♡/♠

Concentration : 1 passe d'armes

(8s). Temps d'effet : MR minutes.

Distance : 12 m. Résistance : standard.

Magie noire : oui. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 2.

Description : On fait pleurer la créature sans lui causer ni chagrin ni peine. Il s'agit juste d'un écoulement lacrymal destiné à brouiller la vue.

Faire pleuvoir

Formule : ○ + ■ + ◀

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel.

Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Permet de faire pleuvoir pour peu qu'il y ait des nuages (même peu nombreux) ou de l'humidité dans l'air.

Marcher sur l'eau

Formule : ○ + ■ + ◀

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR minutes. Distance :

personnel. Résistance : aucune.

Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1.

Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : On peut porter jusqu'à deux fois son propre poids sans s'enfoncer au-delà des chevilles dans l'eau.

NIVEAU 2

Appeler un élément d'Eau

Formule : ○ + ♡ + ◀

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m.

Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [b]PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Il faut avoir à proximité l'équivalent d'au moins le volume d'un corps humain en eau. L'élémental sera du type moyen (voir Bestiaire p. 48). Il est également possible d'utiliser le même sortilège quand le magicien est au niveau 3 pour appeler un élémental du type fort (mais pas en magie hermétique). On peut retransformer son propre élémental en eau avec le même sort, mais cette fois lancé en une passe d'armes.

Assécher un lieu

Formule : ○ + ■ + ◀

Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance :

120 m. Résistance : aucune. Magie

noire : oui. Échec : [c]PS, [A]EP.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Toute trace d'eau est supprimée à 120 m autour du magicien (vers le haut et vers le bas également), que ce soit dans la terre ou dans l'air. Les créatures vivantes suffoquent (perte de [b]PS) ; la terre devient poussière.

Désespoir

Formule : ♥ + ■ + ♡/♠

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m.

Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : La créature visée devient très malheureuse, à la limite du suicide.

Liquéfier un solide

Formule : ○ + ■ + ◀

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR années. Distance :

contact. Résistance : aucune. Magie

noire : non. Échec : [b]PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : 0.

Lancer : -6. Niveau H. : 2.

Description : Un volume (jusqu'à l'équivalent d'un corps humain) d'une zone de minéral est liquéfié. Ce liquide n'est pas de l'eau. Il conserve une partie des propriétés physiques du minéral solide. Après la durée de l'effet, il retrouve lentement son état premier.

Parler aux créatures aquatiques

Formule : ✨ + ◀ + ♡/♠

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel.

Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Le magicien comprend et peut communiquer avec les créatures aquatiques. Selon le type de la créature, la conversation sera plus ou moins difficile. Un dauphin a une conversation plus intéressante qu'un oursin.

Respirer dans l'eau

Formule : ○ + ■ + ♡

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel.

Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Comme son nom l'indique, permet de respirer sous l'eau.

Trombes d'eau

Formule : ○ + ■ + ◀

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR heures. Distance :

120 m. Résistance : aucune. Magie

noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Ce sort est efficace même s'il y a peu de nuages au moment de le lancer. Par contre, il ne marche pas si le ciel est entièrement dégagé.

NIVEAU 3

Commander aux créatures aquatiques

Formule : ✨ + ■ + ♡/♠

Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m.

Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3.

Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Les créatures concernées sont toutes celles que l'on peut classer dans la catégorie animale. Une fois le sort lancé, on commande à toutes les créatures aquatiques qui entrent dans la zone d'effet du sort (12 m autour du magicien).

LISTES



Créer une source

Formule : $\odot + \odot + \odot$
Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : MR années. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Ce sort permet de créer et de faire sortir une source de terre. La source est de faible capacité (1d6 litres par minute)



Transformation en élémental d'Eau

Formule : $\odot + \odot + \odot$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : non.
Description : Le corps du magicien se liquéfie, il perd toute forme humaine mais reste homogène. Il peut se déplacer lentement, ramper, grimper le long d'une surface. Il peut également se déplacer à grande vitesse (comme un cheval au galop) au sein de l'élément liquide (lac, mer, rivière); il respire sous l'eau. L'élémentaire inflige [A]PV et [B]PS de dégâts. Seule une arme enchantée peut le blesser, par contre le magicien perd [C]PS au moment de la transformation en élémental.



Terre



NIVEAU 1

Apaier

Formule : $\heartsuit + \heartsuit + \heartsuit$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : La créature cible n'a plus peur, elle se calme et reprend confiance. Pendant le temps d'effet du sort, elle a tendance à moins paniquer.



Armure

Formule : $\odot + \blacksquare + \triangle$
Concentration : 8 passes d'armes (1 mn). Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : La peau du magicien se transforme en une substance minérale moyennement souple, qui lui procure une protection égale à une armure (2/1/2).



Contrôler un élémental de Terre

Formule : $\spadesuit + \spadesuit + \spadesuit$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : aucune (test standard en magie hermétique). Magie

noire : non. Échec : l'élémentaire attaque en priorité le magicien.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : On doit toujours rester en vue pour contrôler mentalement l'élémentaire. Par contre, on peut lui donner un ordre très simple : attaque ou garde, et partir. Au moment de lancer le sortilège, on peut décider de l'utiliser pour dissoudre l'élémentaire. Mais il faut le préciser avant. C'est le contrôle ou la dissolution, pas les deux.

Créer de la terre

Formule : $\odot + \odot + \triangle$
Concentration : 2 passes d'armes. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Crée un volume de terre équivalent à celui d'un corps humain. Cette terre est semblable à de l'argile et apparaît dans la forme que l'on désire. On doit en préciser la forme avant de lancer le sortilège.

Détection des minerais

Formule : $\odot + \triangleleft + \triangle$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : On peut détecter le type et la quantité de minerais autour du magicien. Le nombre de renseignements obtenus est de MR/2 (arrondi au supérieur). On va toujours du minerai le plus proche au plus éloigné, puis de la plus grosse quantité à la plus faible.

Enterrer

Formule : $\odot + \spadesuit + \spadesuit/\heartsuit/\clubsuit$
Concentration : 8 passes d'armes (1 mn). Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : La cible s'enfonce jusqu'à mi-hauteur dans le sol (quelle que soit la nature de celui-ci). Le Règne du sortilège dépend de celui de la cible.

Marcher sur les murs

Formule : $\odot + \odot + \triangle$
Concentration : 8 passes d'armes (1 mn). Temps d'effet : MRx4 minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Les doigts et les pieds nus du magicien peuvent « coller » aux murs selon sa volonté. Ce sortilège ne permet pas aux chaussures d'accrocher aux murs.

Roc en terre (ou sable)

Formule : $\odot + \spadesuit + \triangle$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : On peut transformer en terre meuble ou en sable un volume de

roche dure équivalent à celui d'un corps humain. Les pierres précieuses (cristallines) et les métaux ne peuvent pas être transformés de cette manière.

Sculpture

Formule : $\spadesuit + \spadesuit + \triangle$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : On peut sculpter n'importe quelle substance minérale d'un seul bloc, pour lui donner la forme que l'on désire. Si c'est un « rocher » quelconque, le volume maximal est celui d'un être humain. Pour un métal, la masse est équivalente à celle d'un poing. Pour une pierre précieuse, c'est celle d'un ongle.

NIVEAU 2

Appeler un élémental de Terre

Formule : $\odot + \odot + \triangle$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Il faut avoir à proximité un volume de terre au moins égal à celui d'un corps humain. L'élémentaire sera du type moyen (voir Bestiaire p. 48). Il est également possible d'utiliser le même sortilège quand le magicien est au niveau 3 pour appeler un élémental du type fort (mais pas en magie hermétique). On peut retransformer son propre élémentaire en terre avec le même sort, mais cette fois lancé en une passe d'armes.

Augmenter les récoltes

Formule : $\odot + \odot + \spadesuit$
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : MR mois. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Les récoltes donnent deux fois plus, dans un rayon de MRx120 m autour du magicien.

Donner faim

Formule : $\approx + \heartsuit + \heartsuit/\spadesuit$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Pendant toute la durée du sort, la cible éprouve une faim douloureuse et insatiable, qui n'est pas apaisée par l'absorption de nourriture.

Donner sommeil

Formule : $\approx + \heartsuit + \heartsuit/\spadesuit$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Pendant toute la durée du sort, la cible doit réussir un test Corps $\odot +$ Résistance $\blacksquare +$ Humain $\heartsuit$ (si c'est un humain) toutes les quinze

minutes ou bien céder au sommeil. Un animal doit réussir un test de résistance magique pour ne pas s'endormir. Ce sommeil est « naturel », ce qui est magique c'est le désir de s'endormir.

Parler aux arbres

Formule : $\spadesuit + \triangleleft + \spadesuit$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien comprend et peut communiquer avec les arbres, par télépathie. Un arbre ne peut « voir » réellement les gens, mais il peut parfois les entendre. Il a surtout la mémoire des grandes migrations qui ont eu lieu à côté de lui (installation d'un camp, passage de chasseurs, etc.).

Parler aux créatures terrestres

Formule : $\spadesuit + \triangleleft + \heartsuit$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien comprend et peut communiquer avec les créatures terrestres. Selon le type de la créature, la conversation sera plus ou moins difficile. Un chien a une conversation plus intéressante qu'un ver de terre.

Pétrification

Formule : $\odot + \blacksquare + \triangle$
Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : MR mois. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Après avoir préparé son sortilège, le magicien doit toucher sa cible dans les 12 minutes qui suivent le lancer du sort. Celle-ci commence alors à se solidifier, à arrêter de respirer. Sa peau devient aussi dure que du granit. Quand la victime redeviendra normale, elle aura l'impression que seules quelques minutes ont passé.

Se déplacer dans la terre

Formule : $\odot + \blacksquare + \triangle$
Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : MR minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien peut se déplacer dans la terre (ou n'importe quel minerai) à sa propre vitesse. Tant qu'il est sous terre, il n'a pas besoin de respirer. S'il n'est pas sorti de terre à la fin du sort, il meurt enterré.

NIVEAU 3

Commander aux créatures terrestres

Formule : $\approx + \spadesuit + \heartsuit$
Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Permet d'enflammer un matériau inflammable (bois, papier) pour produire un feu normal.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Les créatures concernées sont toutes celles vivant sur et sous la terre, que l'on peut classer dans la catégorie animale. Une fois le sort lancé, on commande à toutes les créatures terrestres qui entrent dans la zone d'effet du sort (12 m autour de magicien).

Pulvérisation et retour

Formule : $\odot + \blacksquare + \odot$
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -6. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : La victime (vivante) est transformée en un tas de poussière équivalent à environ 1/100^e de son poids. Si on lance le même sort sur ce tas de poussière, il redevient la créature qu'il était auparavant, quel que soit le temps écoulé entre les deux opérations. Par contre, il ne doit pas manquer plus de 10 grammes de la poussière pour que la reconstitution ait lieu.

Rendre une terre fertile

Formule : $\odot + \heartsuit + \triangle$
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : MR années. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : non.
Description : La terre devient fertile, dans un rayon de MRx120 m autour du magicien, et jusqu'à une profondeur de trois mètres.

Transformation en élémental de Terre

Formule : $\odot + \heartsuit + \triangle$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : non.
Description : Le magicien se transforme en un golem de terre. L'armure qu'il acquiert de ce fait est de 2/1/2. De plus, les poings de terre font des dégâts de [B]PV et [E]PS. L'élémentaire peut se déplacer lentement, pas de courir; il peut se déplacer à vitesse normale à travers la terre, sans avoir besoin de respirer. Seule une arme enchantée peut le blesser.

Feu



NIVEAU 1

Allumer un feu

Formule : $\odot + \spadesuit + \triangle$
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -1. Niveau H. : 1.
Description : Permet d'enflammer un matériau inflammable (bois, papier) pour produire un feu normal.

Contrôler un élémentaire de Feu

Formule : $\star + \blacksquare + \triangle$
 Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : aucune (test standard en magie hermétique). Magie noire : non. Échec : l'élémentaire attaque en priorité le magicien. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : On doit toujours rester en vue pour contrôler mentalement l'élémentaire. Par contre, on peut lui donner un ordre très simple : attaque ou garde, et partir. Au moment de lancer le sortilège, on peut décider de l'utiliser pour dissoudre l'élémentaire. Mais il faut le préciser avant. C'est le contrôle ou la dissolution, pas les deux.

Créer du feu

Formule : $\bigcirc + \heartsuit + \triangle$
 Concentration : 2 passes d'armes. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : Crée un jet ou une sphère de feu. On doit en préciser la forme avant de lancer le sortilège. Le jet a une portée de 12 m, une section de 10 cm et cause [F]PV à la cible. La sphère vole jusqu'à 20 mètres et explose sur un rayon de 2 mètres. Elle cause [D]PV de dégâts aux cibles présentes dans le rayon d'effet. Dans les deux cas, les cibles peuvent tenter un test d'Esquive (Instincts $\approx$ + Action $\Rightarrow$ Humain $\star$) qui diminuera les dégâts de 6 en cas de réussite.

Produire de la lumière

Formule : $\star + \heartsuit + \triangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1. Description : Cela crée un globe de lumière de 1 mètre de diamètre, en suspension immobile dans l'air. Il éclaire plus qu'une torche et moins que le soleil.

Protection contre le feu

Formule : $\bigcirc + \blacksquare + \triangle$
 Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MRx8 minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1. Description : Le magicien devient insensible aux feux normaux et à la chaleur. S'il est pris dans un feu magique ou un gigantesque incendie, il diminue tous les jets de dés de 2d6 lorsqu'on calcule les dégâts qu'il subit.

Réchauffer

Formule : $\bigcirc + \heartsuit + \triangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1. Description : La chaleur interne de la cible est ramenée à sa température idéale.

le. Cela ne réchauffe pas l'atmosphère autour de la cible, juste celle-ci.

NIVEAU 2 Absorber la lumière

Formule : $\bigcirc + \blacksquare + \triangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : Le minéral touché génère une zone d'obscurité magique de 12 m de rayon, qui est arrêtée par les obstacles, exactement comme l'est la lumière. On ne peut rien voir dans ce noir, même pas les infrarouges ni les ultraviolets.

Appeler un élémentaire de Feu

Formule : $\bigcirc + \heartsuit + \triangle$
 Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3. Description : Il faut avoir à proximité un incendie ou un grand feu, d'au moins le volume d'un corps humain. L'élémentaire sera du type moyen (voir Bestiaire p. 48). Il est également possible d'utiliser le même sortilège quand le magicien est au niveau 3 pour appeler un élémentaire du type fort (mais pas en magie hermétique). On peut retrasformer son propre élémentaire en feu avec le même sort, mais cette fois lancé en une passe d'armes.

Cicatriser des blessures

Formule : $\bigcirc + \heartsuit + \star/\heartsuit$
 Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : Une blessure sanglante est cautérisée et cicatrisée au contact. La cible récupère 1PV. On ne peut faire ce sortilège qu'une seule fois par blessure, et uniquement sur une blessure sanglante. Ce même sortilège arrête également l'action d'un venin qui vient d'être injecté par une blessure. Il faut choisir l'objectif du sort avant de le lancer : soit il cautérise soit il neutralise le poison. Dans les deux cas la victime perd 1PS.

Combustion interne

Formule : $\bigcirc + \blacksquare + \star/\heartsuit$
 Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : La victime sent son corps chauffer et subit des dégâts comme si elle prenait feu. Elle subit [D]PV et [C]PS.

Déclencher une passion

Formule : $\heartsuit + \heartsuit + \star$
 Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : La passion déclenchée est choisie par le magicien et peut être de tout type : amour, haine, foi...

Éteindre un feu

Formule : $\bigcirc + \blacksquare + \triangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : Tous les feux à 120 m autour du magicien s'éteignent, quelle que soit leur puissance.

Rendre furieux

Formule : $\approx + \heartsuit + \star/\heartsuit$
 Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : La victime peut être un animal ou un être humain. Elle entre aussitôt dans une rage meurtrière que quasiment rien ne peut calmer. La victime n'ira pas jusqu'à faire un mal sérieux aux personnes qu'elle aime vraiment.

Voir la chaleur dans le noir

Formule : $\bigcirc + \blacktriangleleft + \triangle$
 Concentration : 8 passes d'armes (1 mn). Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : Ce sortilège pourrait s'appeler Infravision. Il permet de voir l'infrarouge et donc les sources de chaleur, dans le noir. Attention, on ne voit que des formes, pas de détails, et donc pas ce qui peut être écrit sur une feuille, même chaude.

NIVEAU 3 Réveiller un volcan

Formule : $\bigcirc + \heartsuit + \triangle$
 Concentration : 1 jour. Temps d'effet : MR années. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3. Description : Le volcan se réveille et retrouve une pleine activité. Il faut être près du cratère (12 m) pour lancer le sortilège.

Transformation en élémentaire de Feu

Formule : $\bigcirc + \heartsuit + \triangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : non. Description : Le magicien se transforme en une grande flamme d'à peu près sa taille. Il peut se déplacer lentement, mais uniquement sur un matériau susceptible de s'enflammer, même légèrement ; et à grande vitesse (comme un cheval au galop) à l'intérieur d'un incendie. Il peut infliger des dégâts de [C]PV. Seule une arme enchantée peut le blesser. Par contre, il perd [C]PS au moment de la transformation en élémentaire.

Air



NIVEAU 1

Contrôler un élémentaire d'Air

Formule : $\star + \blacksquare + \triangle$
 Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : aucune (test standard en magie hermétique). Magie noire : non. Échec : l'élémentaire attaque en priorité le magicien. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : On doit toujours rester en vue pour contrôler mentalement l'élémentaire. Par contre, on peut lui donner un ordre très simple : attaque ou garde, et partir. Au moment de lancer le sortilège, on peut décider de l'utiliser pour dissoudre l'élémentaire. Mais il faut le préciser avant. C'est le contrôle ou la dissolution, pas les deux.

Créer des odeurs

Formule : $\bigcirc + \blacktriangleleft + \triangle/\heartsuit/\star/\heartsuit$
 Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1. Description : Il est possible de faire émaner des effluves odorantes d'une source précise. C'est la nature de cette source qui indique le Règne qui doit être employé. Si c'est dans l'air ambiant, c'est le Règne Minéral $\triangle$. L'odeur peut être très forte, mais elle doit forcément avoir déjà été sentie par le jeteur de sort qui ne peut pas « imaginer » une odeur.

Créer des sons

Formule : $\bigcirc + \blacktriangleleft + \triangle/\heartsuit/\star/\heartsuit$
 Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1. Description : Il est possible de faire émaner des sons d'une source précise. C'est la nature de cette source qui indique le Règne qui doit être employé. Si c'est dans l'air ambiant, c'est le Règne Minéral $\triangle$. Le son peut être très fort, mais il doit forcément avoir déjà été entendu par le jeteur de sort qui ne peut pas « imaginer » un son. Il s'agit d'ailleurs bien de sons et pas de musique, c'est-à-dire des rugissements, des bruits de forge, etc. Une mélodie très simple (4 à 12 notes) peut quand même être créée, ainsi qu'une voix prononçant une phrase brève.

Créer du vent

Formule : $\bigcirc + \heartsuit + \triangle/\heartsuit$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1.

Description : Le vent créé peut être de la brise légère jusqu'à un bon vent. On ne peut déclencher des bourrasques ou des tempêtes. Une utilisation astucieuse est de lancer le sortilège sur un navire (mécanique) plutôt que sur la zone d'air (minéral) environnante, qui elle ne va pas bouger.

Léviser

Formule : $\bigcirc + \blacksquare + \triangle$
 Concentration : 2 passes d'armes. Temps d'effet : MR minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1. Description : Le magicien peut s'élever dans les airs, ou tomber tout doucement ; à la vitesse maximale d'un homme qui marche. Ce sortilège ne permet pas le vol, juste l'ascension et la descente.

NIVEAU 2

Appeler un élémentaire d'Air

Formule : $\bigcirc + \heartsuit + \triangle$
 Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3. Description : Il faut avoir à proximité un volume d'air au moins égal à celui d'un corps humain. L'élémentaire sera du type moyen (voir Bestiaire p. 48). Il est également possible d'utiliser le même sortilège quand le magicien est au niveau 3 pour appeler un élémentaire du type fort (mais pas en magie hermétique). On peut retrasformer son propre élémentaire en air avec le même sort, mais cette fois lancé en une seule passe d'armes.

Asphyxier

Formule : $\bigcirc + \blacksquare + \star/\heartsuit$
 Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [A]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : L'air vient à manquer brusquement dans les poumons de la créature visée. Elle perd [C]PS.

Créer du vide

Formule : $\bigcirc + \blacksquare + \triangle$
 Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [A]PV et [B]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : Le vide peut servir à éteindre un feu, à créer un vent local et violent, à blesser quelqu'un. La zone de vide est de 1 m³ (ou plus petite si le magicien le décide). Si une créature vivante est dans la zone, elle perd [B]PV et [D]PS.



LISTES



Créer une tempête

Formule : $\odot + \text{☁} + \text{⚡}$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Une fois créée, la tempête suit la direction indiquée par le magicien. Au meneur de jeu de décider des dégâts qu'elle peut causer.



Forme gazeuse

Formule : $\odot + \text{☁} + \text{⚡}$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -6. Niveau H. : 2.
Description : Le personnage se transforme en une forme gazeuse d'à peu près sa taille. Il peut se déplacer lentement (comme un homme qui marche), glisser sous les portes, monter un escalier. S'il peut évoluer sur n'importe quel terrain (même à pic), il ne peut pas voler. Seule une arme enchantée peut le blesser.



Parler aux créatures volantes

Formule : $\text{✱} + \text{✈} + \text{✎}$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien comprend et peut communiquer avec les créatures volantes. Cela ne les rend pas plus intelligentes, et si un corbeau peut dire s'il a vu passer un être humain, il ne pourra pas tenir un raisonnement compliqué.



Rendre bête

Formule : $\text{✱} + \text{✎} + \text{✎}$
Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : MR jours. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : La victime perd ses facultés de raisonnement. Tous ses tests utilisant l'Esprit ✎ ont une difficulté de -4. De plus le choc lui fait perdre [A]EP.



Rendre intelligent

Formule : $\text{✱} + \text{✈} + \text{✎}$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -6. Niveau H. : 2.
Description : Les capacités intellectuelles de la créature touchée sont portées à leur optimum. Pendant la durée du sortilège, sa composante Esprit ✎ est augmentée de 1 (maximum 7). On ne peut pas lancer ce sort sur soi.



Voler

Formule : $\odot + \text{☁} + \text{⚡}$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : 2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien peut se déplacer dans les airs à la vitesse qu'il pourrait lui-même atteindre à terre. Il se fatigue tout autant.

NIVEAU 3

Commander aux créatures volantes

Formule : $\text{✱} + \text{✎} + \text{✎}$
Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Les créatures concernées sont celles que l'on peut classer dans la catégorie animale et qui peuvent voler. Une fois le sort lancé, on commande à toutes les créatures volantes qui entrent dans la zone d'effet du sort (12m autour de magicien).

Créer un cyclone

Formule : $\odot + \text{☁} + \text{⚡}$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Une fois créé, le cyclone suit la direction indiquée par le magicien. Au meneur de jeu de décider des dégâts qu'il peut causer.

Transformation en élémentaire d'Air

Formule : $\odot + \text{☁} + \text{⚡}$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : non.
Description : Le magicien se transforme en une forme nuageuse d'à peu près sa taille. Il peut se déplacer à grande vitesse dans les airs (comme un aigle). Sinon il avance lentement (comme un homme qui marche). Il peut infliger des dégâts de [C]PS. Seule une arme enchantée peut le blesser. Par contre, il perd [C]PS au moment de la transformation en élémentaire.

Brume (Illusion)

Attention, pour avoir un niveau d'Énergie donné en Brume, il faut avoir auparavant le même niveau en Eau et en Air (les Elfes sont dispensés de cette obligation pour l'Énergie de l'Air uniquement). Cette restriction est valable pour *SangDragon*, mais vous pouvez imaginer d'autres univers magiques où il est possible d'accéder directement à l'Énergie d'Illusion.



NIVEAU 1

Abuser un sens

Formule : $\text{✱} + \text{✈} + \text{✎}/\text{✎}$
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : On peut abuser le goût, le toucher, l'ouïe, la vue ou l'odorat de la cible pour lui faire prendre une sensation pour une autre. Ce sortilège ne touche qu'une seule créature vivante à la fois. Par exemple : faire croire que telle personne parle avec la voix de telle autre.

Brouiller un sens

Formule : $\text{✱} + \text{✈} + \text{✎}/\text{✎}$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Au choix du magicien, un des sens de la victime peut être totalement atténué ou distordu. Pour la vue, cela peut aller de l'aveuglement presque complet à la présence de lumières tourbillonnantes où se porte le regard.

Changement de matière

Formule : $\odot + \text{✈} + \text{⚡}$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : L'objet ou la matière touché prend un autre aspect / couleur / goût / etc., pendant la durée du sort. Sa masse et son poids ne sont pas changés. La matière concernée doit être inerte et d'un seul bloc, d'un volume inférieur à celui d'un corps humain.

Créer un hologramme

Formule : $\text{✱} + \text{✈} + \text{✎}/\text{✎}$
Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12m. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Crée une sorte de copie immatérielle d'animal ou d'être humain (selon le Règne choisi) qui suit le magicien à 12 mètres de distance au maximum. Cet hologramme ne produit aucun son et n'a aucune action physique. Par contre il a l'air extrêmement réel.

Déguisement

Formule : $\odot + \text{☁} + \text{✎}$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Le magicien peut augmenter ou rétrécir son apparence de 20% dans n'importe quel sens. Ses traits se modifient pour devenir ce qu'il désire. Sa peau peut changer de couleur. Sa voix change également. S'il essaie de ressembler à quelqu'un et qu'il n'a ni modèle et ni miroir à côté de lui, son succès dépendra d'un test Esprit ✎ + Perception ✈ + Humain ✎ + Dessin.

NIVEAU 2

Abuser les cinq sens

Formule : $\text{✱} + \text{✈} + \text{✎}/\text{✎}$
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien crée une scène illusoire. S'il s'agit d'une scène en mouvement, il doit l'imaginer en continu. S'il cesse de la contrôler, l'illusion suit son cours logique tant qu'elle reste crédible. Si elles échouent à leur test de Résistance les victimes voient, entendent, éventuellement sentent et touchent l'illusion suggérée.

Camouflage

Formule : $\text{✱} + \text{✈} + \text{✎}/\text{✎}$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MRx8 minutes. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Donne [F] de malus au test de Perception de ceux qui cherchent à vous repérer. Le Règne est celui du milieu où l'on se camoufle : Végétal ✎ pour plaines, savanes ou forêts ; Minéral ✎ pour l'intérieur des habitations ou les cavernes ; Humain ✎ pour se perdre dans la foule.

Envoyer un rêve

Formule : $\text{✱} + \text{✎} + \text{✎}$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12km. Résistance : standard. Magie noire : rêve informatif, non ; cauchemar, oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : La MR indique le nombre d'éléments distincts qu'on peut mettre dans le rêve. Par exemple avec MR=4 : un homme en noir, avec une épée à la main, entouré de chevaux galopant, qui hurle vers le ciel. La qualité de l'élément (noir, galopant) ne compte pas comme un élément. L'expéditeur ne peut émettre que des images qu'il connaît ou imagine. Le destinataire complète parfois le rêve avec des images personnelles parasites.

Faux effet magique

Formule : $\text{✱} + \text{✈} + \text{⊗}$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : 0. Lancer : -2. Niveau H. : 2.
Description : Laisse une « trace » magique sur un lieu ou un objet, qui abusera quelqu'un faisant une simple détection de la magie (mais pas avec le sortilège Détection de la magie).

Image miroir

Formule : $\text{✱} + \text{✈} + \text{✎}$
Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : MR passes d'armes. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : vue brouillée, -1 à tous les talents durant une passe d'armes.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Brouille les contours du magicien et crée deux autres images brouillées qui interfèrent avec lui. Confère un malus en combat de 2 aux agresseurs qui ne savent plus qui est le vrai magicien. N'agit pas sur les animaux ou les créatures à l'odorat ou l'ouïe développés.

Peur

Formule : $\text{✱} + \text{✎} + \text{✎}/\text{✎}$
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -1 en combat durant ME passes d'armes.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -5. Niveau H. : 1.
Description : Les victimes du sort sont terrorisées. Elles s'enfuient sans réfléchir, ou si la fuite leur est impossible, elles restent tétanisées.

Programmation d'illusion

Formule : $\text{✱} + \text{✎} + \text{✎}$
Concentration : 4 minutes + durée de l'illusion. Temps d'effet : MR années. Distance : 12m. Résistance : standard. Magie noire : selon le but de l'illusion. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Lorsqu'il lance ce sort, le magicien décide de l'endroit précis où du lieu et du type d'événement qui vont déclencher l'illusion. Puis il imagine la scène illusoire, qui peut durer MR minutes et comporter MR éléments distincts (voir Envoyer un rêve). Par contre, cette scène peut être hors de la zone où agit le sort (ex : illusion lancée sur une pièce d'un dragon passant dans le ciel). Si le magicien veut que l'illusion puisse

se déclencher plusieurs fois, il doit diviser d'autant la durée de la scène. Une scène unique et immobile peut se répéter tant que dure le sort.

NIVEAU 3

Abuser les sept sens

Formule : ✱ + ➡ + ⚡
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -1 à tous les talents durant ME passes d'armes.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : En plus des cinq sens, ce sort porte aussi sur l'équilibre et la douleur. Il permet par exemple de faire croire à quelqu'un qu'il tombe dans un puits et s'empale sur des piques. Si la victime croit être blessée par l'illusion elle perd effectivement les PS et fictivement les PV dus à l'objet blessant. A OPV elle tombe en syncope. Lorsque l'illusion cesse, les PV perdus sont récupérés, mais pas les PS, et si la victime est tombée à OPV, elle perd 1 point d'EP. Elle peut également concevoir une phobie de l'objet ou du lieu qui ont causé sa « mort ».

Invisibilité

Formule : ✱ + ◀ + ⚡
Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : MRx8 minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 3.
Description : La cible du sort devient invisible, avec tout ce qui est au contact de sa peau au moment où le sort est lancé. Avec le Règne Humain ⚡, le sort ne joue que sur les humanoïdes. Avec le Néant Ⓞ, il trompe aussi la vue des animaux, des créatures, et les objets magiques et sorts utilisant l'image du personnage (miroir magique, rayon lumineux, etc.).

Permanence d'illusion

Formule : ⚡ + ➡ + ⚡
Concentration : 4 minutes + durée de la scène illusoire. Temps d'effet : permanent. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention (informer, non ; tromper, oui). Échec : -. Magie H. : non.
Description : Le magicien choisit l'endroit précis ou le lieu où agit l'illusion (l'image elle-même de l'illusion peut sembler en dehors de ce périmètre), et imagine toute la scène, qui tourne ensuite « en boucle ». En cas de scène animée, attention à raccorder la fin et le début. Le nombre d'éléments n'est pas limité.

Boue (Création de vie)

Attention, pour avoir un niveau d'Énergie donné en Boue (Création de vie), il faut avoir auparavant le même niveau en Eau et en Terre (les Nains sont dispensés de cette obligation pour l'Énergie de la Terre uniquement). Cette restriction est valable pour *SangDragon*, mais vous pouvez imaginer d'autres univers magiques où il est possible d'accéder directement à l'Énergie de Création de vie.



NIVEAU 1

Croissance des plantes

Formule : ⚡ + ➡ + ⚡
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : MRx120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Lancer ce sort fait sauter une étape dans la croissance des végétaux présents dans une zone fertile (germination et pousse/ floraison/ maturité). Lancer trois fois ce sort permet d'obtenir un champ de blé mûr (et de mauvaises herbes) à partir de semis ou l'équivalent de six mois de la vie d'un arbre.

Fertilité

Formule : ⚡ + ⚡ + ⚡
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : MRx120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Avec le Règne ⚡, un terrain stérile ou épuisé devient fertile, dans une zone de MRx120 m et sur une profondeur de 3m, à condition d'être par la suite normalement arrosé et entretenu. Avec le Règne ⚡, c'est les animaux qui sont concernés (incluant tous les humanoïdes – attention aux lapins!).

Soins des intoxications

Formule : ⚡ + ⚡ + ⚡
Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Neutralise les effets dus à des aliments avariés, à des poisons, des venins ou à des gaz toxiques.

Soins des blessures

Formule : ⚡ + ⚡ + ⚡
Concentration : 2 passes d'armes. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : 1PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -5. Niveau H. : 1.
Description : Neutralise les effets des blessures et amorce leur guérison, permettant de redonner [D]PV à un blessé. Si on utilise la règle des points de vie localisés, ce sortilège fonctionne sur une seule zone à la fois.

Soins des maladies

Formule : ⚡ + ⚡ + ⚡
Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Neutralise les effets des maladies et amorce la guérison. Ce sort ne soigne pas la maléficence, ni les malformations.

NIVEAU 2

Absorption de vie

Formule : ⚡ + ⚡ + ⚡
Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [A]PV. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -3. Niveau H. : 2.
Description : Permet de drainer [D]PV de la victime vers soi-même, ou éventuellement vers quelqu'un d'autre également au contact (ce dernier augmente aussi son score en Magie noire).

Création d'automate

Formule : ✱ + ➡ + ⚡
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR mois. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Permet d'animer un automate, c'est-à-dire tout objet possédant roues ou articulations pour se mouvoir. Les divers talents, PV et PS de l'automate valent [F] ; il ne possède que deux sens : l'ouïe et la vue. Il peut obéir à [F] ordres simples (transporter des objets de A à B, garder une pièce...).

Croisement d'espèces

Formule : ⚡ + ⚡ + ⚡
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [A]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Permet, à partir de deux êtres vivants, d'intervenir [C] parties de leurs corps. Pour créer un mélange à partir de trois êtres, il faut donc répéter l'opération deux fois. Les êtres ainsi créés peuvent se reproduire, à condition d'avoir fabriqué un mâle et une femelle compatibles. Ne permet pas de croiser des règnes différents, sauf humanoïde et animal en utilisant le Néant Ⓞ.

Croissance accélérée

Formule : ⚡ + ⚡ + ⚡
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : 1 jour. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Fait vieillir la cible de MR années en une journée. La victime garde toutes ses capacités intellectuelles.

Régénérer membres et organes

Formule : ⚡ + ➡ + ⚡
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : selon le consentement du sujet. Échec : [A]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Permet de régénérer des organes écrasés ou arrachés (des branches pour un arbre) tels qu'ils étaient au moment de leur destruction. Permet de redresser une malformation si elle est accidentelle, mais pas si elle est congénitale.

Stérilité

Formule : ⚡ + ⚡ + ⚡
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : MRx120 m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [A]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Avec le Règne Minéral ⚡, le terrain touché devient stérile dans la zone visée. Les plantes qui y poussaient meurent en quelques jours. Le sortilège employé avec les autres Règnes empêche la reproduction.

Vieillesse

Formule : ⚡ + ➡ + ⚡
Concentration : 4 passes d'armes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : le magicien vieillit d'un an. Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Le sujet devient immédiatement vieux, quel que soit son âge de départ (il lui reste alors environ 1/10^e de sa durée de vie normale).

NIVEAU 3

Création d'un clone

Formule : ⚡ + ➡ + ⚡
Concentration : 8 heures. Temps d'effet : MR années. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -8. Niveau H. : 3.
Description : Crée une copie exacte de l'être original (y compris ses souvenirs et sa personnalité), complètement autonome (comme les jumeaux). Il est nécessaire de disposer du même volume de boue que le volume de l'être que l'on veut cloner. Le clone vit MR années (à la fin desquelles il redevient boue). Le magicien ne peut pas se cloner lui-même.

Création d'un golem

Formule : ⚡ + ⚡ + ⚡
Concentration : 2 jours. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [C]EP et [B]PV. Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -7. Niveau H. : 3.
Description : Le golem est un colosse de glaise, assez pataud, animé par un focus fiché dans sa masse. Ce focus contient une étincelle de l'esprit du magicien, et le golem peut obéir aux ordres avec un petit peu d'initiative personnelle. Ses caractéristiques sont celles d'un élémentaire de Terre (voir Bestiaire p. 47-48), à ceci près qu'il peut être touché par des armes normales. Sa puissance dépend du nombre de PM contenus dans le focus (1 à 6 : golem faible, 7 à 12 : golem moyen, au-delà : golem fort). Le golem obéit à celui qui a mis le plus de points de magie dans son focus. Virtuellement éternel, s'il est laissé longtemps au soleil, il sèche et craquelle en quelques jours.

Croisement de règne

Formule : ⚡ + ⚡ + Ⓞ
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]PS et [A]EP. Magie H. : non.
Description : Permet de mélanger des traits d'organismes de règnes différents (homme-arbre, lion de pierre, etc.). Ces créatures n'étant viables que magiquement, elles ne peuvent pas se reproduire, sauf par magie.

Rajeunissement

Formule : ⚡ + ⚡ + ⚡
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : le magicien vieillit de un an. Magie H. : non.
Description : La cible rajeunit de MR années. Le magicien ne peut pas lancer ce sort sur lui-même.

Résurrection

Formule : ⚡ + ⚡ + ⚡
Concentration : 8 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [B]PS et [A]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -7. Niveau H. : 3.
Description : Ramène un mort à 1PV, à condition que la mort remonte à moins de MR jours. Le sujet du sort perd définitivement 1EP.

Transformation en animal

Formule : ⚡ + ⚡ + ⚡
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [B]PS et [A]EP. Magie H. : non.
Description : Le magicien prend la forme d'un animal de son choix, à condition que son gabarit reste grosso modo le même ; ses caractéristiques ne changent pas (hormis ses modes de déplacement, de respiration ou d'attaque). Chaque nouvelle transformation dure 4 passes d'armes (30s, incompressibles).



LISTES



Électricité

Attention, pour avoir un niveau d'Énergie donné en Électricité, il faut avoir auparavant le même niveau en Feu et en Air (les Elfes sont dispensés de cette obligation pour l'Énergie de l'Air uniquement). Cette restriction est valable pour *SangDragon*, mais vous pouvez imaginer d'autres univers magiques où il est possible d'accéder directement à l'Énergie électrique.



NIVEAU 1 Accélération

Formule : $\star + \blacksquare + \blacktriangle$
Concentration : 1 passe d'armes.
Temps d'effet : MRx4 passes d'armes. Distance : personnel.
Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : 0.
Lancer : -2. Niveau H. : 2.
Description : Tant que dure le sort, le magicien peut accomplir [f] actions supplémentaires dans un même laps de temps. Cela ne permet pas d'accélérer le temps de concentration des sortilèges.

Aimer les objets

Formule : $\odot + \blacksquare + \blacktriangle$
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Permet d'aimer un objet (métallique ou non), qui attire alors tout autre objet métallique dans un rayon de MR mètres. Bien sûr, ce sont les objets les plus légers qui vont venir se coller (violemment) aux plus lourds ou à ceux qui sont fixés. Pour séparer deux objets, il faut réussir un test de Corps $\odot$ + Action $\blacktriangle$ + Mécanique $\blacktriangle$ avec une MR supérieure à celle du sort (si les deux objets sont aimantés, il faut une MR au moins double de celle du sort), et les sortir de la zone d'action.

Guider la foudre

Formule : $\odot + \blacksquare + \blacktriangle$
Concentration : 2 passes d'armes.
Temps d'effet : instantané. Distance : 1200m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [b]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Permet, si des nuages d'orage sont présents, d'en faire surgir un éclair qui tombe là où veut le magicien. Les êtres dans un rayon de 3m autour de l'impact meurent (sauf test de Dernière Chance avec Désir $\heartsuit$ + Minéral $\blacktriangle$, voir p. 14), ceux qui sont dans un rayon de 3 à 10m subissent [a]PV et [e]PS de dégâts ; rien au-delà.

Flash

Formule : $\odot + \blacktriangleleft + \blacktriangle$
Concentration : 1 passe d'armes.
Temps d'effet : instantané. Distance : 12m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Une lumière aveuglante surgit dans une zone de MR mètres de diamètre. Les êtres présents avec les yeux ouverts subissent un malus de -4 à tous leurs talents durant 1 passe d'armes, puis -2 durant la suivante, puis -1 durant encore une passe d'armes.

Se protéger de l'électricité

Formule : $\odot + \blacksquare + \blacktriangle$
Concentration : 1 passe d'armes ou 4mn. Temps d'effet : MR passes d'armes ou MRx4mn. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Crée une sorte de « cage de Faraday » virtuelle qui dévie totalement l'électricité autour du magicien. En se concentrant 1 passe d'armes, le sort dure MR passes d'arme ; en se concentrant 4 minutes, il dure MRx4 minutes.

NIVEAU 2 Barrière électrique

Formule : $\odot + \blacksquare + \blacktriangle$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12m. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Une barrière crépitante, parcourue d'éclairs bleutés, de MR mètres de haut et de large au maximum, foudroie tous ceux qui tentent de la franchir. Dégâts : [c]PV et [f]PS. Le magicien peut augmenter la largeur en diminuant d'autant la hauteur ou l'inverse.

Créer un orage

Formule : $\odot + \heartsuit + \blacktriangle$
Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : 120m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [b]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Des nuages sombres s'amoncellent au-dessus de la zone désignée en 4 minutes après le lancer du sort. L'orage éclate aussitôt après et dure MR heures. Il n'est pas accompagné de pluie.

Lancer un éclair

Formule : $\odot + \heartsuit + \blacktriangle$
Concentration : 1 passe d'armes.
Temps d'effet : instantané. Distance : 12m. Résistance : standard.
Magie noire : oui. Échec : [b]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -4. Niveau H. : 3.
Description : Un éclair part de la main du magicien pour frapper une cible de son choix dans la limite de portée du sort. Dégâts : [c]PV et [g]PS.

Pluie de feu

Formule : $\odot + \heartsuit + \blacktriangle$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR minutes. Distance : 24m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [b]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Des étincelles rougeoyantes tombent en pluie sur les zones choisies par le magicien dans l'aire d'effet du sort. Elles enflamment la paille en 2 passes d'armes, le bois sec en 2 minutes, le bois vivant en 6 à 8 minutes. Dégâts : [f]PV et [f]PS par minute complète d'exposition à cette pluie pour les êtres vivants non magiques. Les étincelles s'éteignent instantanément en touchant le sol (ou du fer relié au sol), et en 2 passes d'armes sur de la pierre.

NIVEAU 3

Se transformer en éclair

Formule : $\odot + \heartsuit + \blacktriangle$
Concentration : 4 passes d'armes.
Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [c]PS, [a]PV, [a]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Le magicien décide de l'endroit où il va se matérialiser (sa trajectoire ne doit pas dépasser [c]x10m), et s'y rend instantanément sous forme d'un éclair. Il peut passer à travers les métaux (sauf fer et acier). Il peut choisir de frapper [c] victimes au passage si elles ne sont pas à plus de 3 ou 4m de sa trajectoire la plus directe. Dégâts : [c]PV et [g]PS.



Métal

Attention, pour avoir un niveau d'Énergie donné en Métal, il faut avoir auparavant le même niveau en Terre et en Feu (les Nains sont dispensés de cette obligation pour l'Énergie de la Terre uniquement). Cette restriction est valable pour *SangDragon*, mais vous pouvez imaginer d'autres univers magiques où il est possible d'accéder directement à l'Énergie du Métal.



NIVEAU 1 Détecter les métaux

Formule : $\star + \heartsuit + \blacktriangleleft + \blacktriangle$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR minutes. Distance : 120m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
Lancer : -3. Niveau H. : 1.
Description : Ce sortilège appris avec l'Esprit $\star$ détecte seulement la présence et la quantité de métaux dans la limite de portée du sort. Si on apprend le sortilège avec le Cœur $\heartsuit$, on détecte la quantité et la direction d'un métal (dans la limite de portée) dont on tient un échantillon en main au moment de lancer le sortilège.

Faire chauffer fer et acier

Formule : $\approx + \blacksquare + \blacktriangle$
Concentration : 2 passes d'armes.
Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [A]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : 0.
Lancer : 0. Niveau H. : 1.
Description : Tout ce qui est en fer ou en acier (sauf armes enchantées), dans une sphère de 12m (portée du sort) autour du magicien s'échauffe violemment, de 10°C par passe d'armes, jusqu'à ce que le métal soit porté au rouge.

Recouvrir de métal

Formule : $\odot + \heartsuit + \blacktriangle$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien touche un objet (d'un volume équivalent à celui d'un corps humain) d'une main et du métal (sauf fer et acier) de l'autre. Dès que le sort prend effet, le métal disparaît d'un côté et recouvre uniformément l'objet de l'autre.

Renforcer les métaux

Formule : $\odot + \blacksquare + \blacktriangle$
Concentration : 2 heures. Temps d'effet : MR années. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : On peut rendre plus solide un morceau ou un objet en métal d'un seul tenant (sauf fer et acier).

NIVEAU 2 Corrompre le métal

Formule : $\odot + \blacksquare + \blacktriangle$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : On peut rendre plus fragile et cassant un morceau ou un objet en métal d'un seul tenant (sauf fer et acier).

Extraire le métal

Formule : $\odot + \heartsuit + \heartsuit + \blacktriangle$
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : 120m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [A]PV.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Permet d'extraire MR kilos de métal, jusqu'à 120m de profondeur. Si on a appris ce sortilège avec Corps $\odot$, on extrait le métal le plus abondant du sous-sol (sauf le fer). Si on apprend le sortilège avec le Cœur $\heartsuit$, on extrait le métal dont on tient un échantillon en main au moment de lancer le sortilège (sauf du fer). Ce sortilège fonctionne également pour extraire la Pure Magie (attention à la malemagie).

Faire chauffer les métaux

Formule : $\odot + \blacksquare + \blacktriangle$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR minutes. Distance : 12m. Résistance : non. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -3. Niveau H. : 3.
Description : Tout ce qui est en métal (sauf armes enchantées, fer et acier), dans une sphère de 12m (portée du sort) autour du magicien, s'échauffe violemment, de 5°C par passe d'armes, jusqu'à ce que le métal soit porté au rouge.

Métal souple

Formule : $\odot + \blacksquare + \blacktriangle$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12m. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
Lancer : -3. Niveau H. : 2.
Description : On peut rendre souple un objet en métal (armure, épée, couteau). Dans le cas d'une armure, cela ne diminue pas son poids, mais la gêne que l'on a à la porter. Ce sortilège n'a pas d'effet sur le fer ou l'acier.

NIVEAU 3

Corrompre le fer

Formule : $\odot + \blacksquare + \triangle$
 Concentration : 2 passes d'armes.
 Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : standard.
 Magie noire : oui. Échec : [B]PS.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -4. Niveau H. : 3.
 Description : On peut rendre plus fragile et cassant un morceau ou un objet en fer d'un seul tenant (même le fer enchanté, mais pas l'acier trempé ou l'acier enchanté).

Isoler fer et acier

Formule : $\approx + \blacksquare + \odot$
 Concentration : 2 jours. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
 Lancer : -6. Niveau H. : 3.
 Description : Ce sortilège permet « d'enchanter » une arme en fer ou en acier. C'est-à-dire qu'elle pourra dorénavant blesser les créatures magiques sans que son porteur ne prenne également des dégâts. De plus, elle ne chauffera plus autant en présence de magie (elle restera juste tiède).

Nécromancie

Les nécromanciens sont généralement des proscrits, rejetés et pourchassés par les autres humains. Il faut dire que leurs pouvoirs sur la vie et la mort sont redoutables.



NIVEAU 1

Créer un zombie

Formule : $\star + \odot + \triangle + \heartsuit$
 Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR décades. Distance : contact. Résistance : standard.
 Magie noire : oui. Échec : [A]PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Ce sort n'est efficace que sur des êtres proches de la mort (1PV). La créature devient un zombie (et perd toutes ses capacités magiques) aux ordres du magicien (voir Bestiaire p. 48), qui se désagrègera à la fin du temps d'effet du sort. Ce sort implique des pratiques gestuelles et des composants, qui ne peuvent donc pas rajouter de bonus au lancer du sort.

Envoûtement

Formule : $\star + \blacksquare + \triangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR décades. Distance : 12 km. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]EP.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
 Lancer : -6. Niveau H. : 3.
 Description : Le nécromancien doit d'abord disposer de quelque chose ayant appartenu à sa victime. En lançant le sort il décide des symptômes de l'envoûtement : une maladie, ou une certaine incapacité physique ou mentale, un type de comportement, une phobie. L'être envoûté perd toute résistance vis-à-vis des autres sorts lancés par le magicien, et est très influençable à ses « suggestions ». Le même sort peut être lancé au niveau 3 (mais plus en magie hermétique). Le magicien peut alors sentir à travers les cinq sens de l'envoûté (dans la limite de portée du sort), et modifier en cours de route les symptômes de l'envoûtement.

Principes vénéneux

Formule : $\odot + \heartsuit + \triangle + \heartsuit + \heartsuit$
 Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : standard.
 Magie noire : oui. Échec : [A]PS.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Ce sort permet de conférer à une créature la faculté d'injecter du poison par ces modes d'attaque naturels (dents, crocs, griffes). Ce poison rajoute des dégâts de [B]PV aux autres attaques naturelles. Il faut que le nécromancien dispose de poison (n'importe lequel) dans sa main comme composant matériel.

NIVEAU 2

Contrôler les mort-vivants

Formule : $\star + \blacksquare + \odot$
 Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 mètres. Résistance : voir Mort-vivants p. 48. Magie noire : oui. Échec : les mort-vivants attaquent en priorité le magicien.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
 Lancer : -6. Niveau H. : 3.
 Description : Ce sort permet de contrôler MR mort-vivants présents dans la zone d'effet quand le magicien lance le sortilège. Les mort-vivants qui quittent la zone de contrôle continuent à suivre le dernier ordre qu'on leur a donné.

Créer une goule

Formule : $\star + \odot + \odot$
 Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : standard.
 Magie noire : oui. Échec : [A]EP.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
 Lancer : -6. Niveau H. : 3.
 Description : Il faut disposer d'un humanoïde au seuil de la mort (1PV) et d'un animal à sacrifier. La goule va conserver une partie de ses attributs humains, mais en intégrant certains aspects de l'animal, parfois des membres, ou une partie de la tête... La goule n'a pas de durée de « vie » limitée. Elle n'obéit pas au nécromancien, mais elle sera « amicale » avec lui et ne l'attaquera jamais. La résistance magique au sort est celle de la victime humaine. Caractéristiques de la goule : voir Bestiaire p. 48.

Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PS.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
 Lancer : -6. Niveau H. : 3.
 Description : Ce sort permet de régénérer les membres ou organes détruits, écrasés ou arrachés, en un jour ; et de récupérer immédiatement [B]PV. Ce sort ne s'applique que sur un être encore vivant.

Réparer une infirmité

Formule : $\odot + \heartsuit + \triangle + \heartsuit + \heartsuit$
 Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PS.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -4. Niveau H. : 3.
 Description : Ce sort redonne son aspect normal à un organe ou un membre déformé, même si la malformation est congénitale. Il redresse donc un membre ou une bosse, mais guérit aussi une stérilité, une cécité, une surdité...

NIVEAU 3

Réparer les corps

Formule : $\odot + \heartsuit + \triangle + \heartsuit + \heartsuit$
 Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PS.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -4.
 Lancer : -8. Niveau H. : 3.
 Description : Ce sort guérit en une heure toutes les malformations du patient, mais aussi ses blessures et ses maladies. Il redonne le maximum de PV et de PS. Par contre, il ne régénère pas les membres coupés et ne redonne pas d'EP.

Rajeunissement

Description : Identique à celui de la liste Boue (Création de vie).

Résurrection

Description : Identique à celui de la liste Boue (Création de vie).

Guérison

Les guérisseurs sont les plus aimés des magiciens, et c'est bien naturel. Peut-être est-ce pour cela que les dieux donnent plus souvent à leurs prêtres des sorts de guérison. Le magicien peut se soigner lui-même (sorts au contact) mais il a dans ce cas un malus de -2 pour les lancer.



NIVEAU 1

Fertilité

Formule : $\odot + \heartsuit + \triangle + \heartsuit + \heartsuit$
 Concentration : 4 heures. Temps d'effet : MR années. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PS.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -1.
 Lancer : -2. Niveau H. : 1.
 Description : Rend fertile une créature.

Guérir les blessures

Formule : $\odot + \blacksquare + \heartsuit + \heartsuit$
 Concentration : 2 passes d'armes. Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PS.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
 Lancer : -6. Niveau H. : 2.
 Description : Neutralise les effets des blessures et amorce leur guérison, permettant de redonner immédiatement [B]PV à un blessé, puis 1PV par heure d'effet. Si on utilise la règle des points de vie localisés, ce sortilège fonctionne sur une seule zone à la fois.

Guérir les intoxications

Formule : $\odot + \blacksquare + \heartsuit + \heartsuit$
 Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
 Lancer : -6. Niveau H. : 2.
 Description : Neutralise immédiatement les effets dus à des aliments avariés, à des poisons, des venins ou à des gaz toxiques. Si l'intoxication avait fait perdre des points de vie, le patient récupère 1PV par heure d'effet, à concurrence des dommages subis de cette façon.

Guérir les maladies

Formule : $\odot + \blacksquare + \heartsuit + \heartsuit + \heartsuit$
 Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
 Lancer : -6. Niveau H. : 2.
 Description : Neutralise les effets des maladies et amorce leur guérison, permettant de redonner immédiatement [B]PV à un malade, puis 1PV par heure d'effet. Ce sort ne soigne pas la malmagie, ni les malformations.

NIVEAU 2

Guérir les troubles mentaux

Formule : $\star + \blacksquare + \triangle$
 Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -3.
 Lancer : -6. Niveau H. : 3.
 Description : Neutralise les effets des troubles mentaux et amorce leur guérison, permettant de redonner immédiatement [C]EP à une victime, puis 1EP par jour d'effet. Si le patient avait une phobie, elle ne cesse que lorsqu'il est revenu à son maximum d'EP.

Raviver la mémoire

Formule : $\star + \triangle + \triangle$
 Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
 Magie H. : oui. Apprentissage : -2.
 Lancer : -4. Niveau H. : 2.
 Description : Permet de retrouver MR souvenirs perdus ou imprécis. En cas de véritable amnésie, le malade ne retrouve que des souvenirs associés à un objet (ou lieu, ou personne) qu'on lui présente.

Régénérer les organes et les membres

Formule : $\odot + \heartsuit + \triangle + \heartsuit + \heartsuit$
 Concentration : 1 heure. Temps d'effet : 1 jour. Distance : contact.



LISTES



Invocation

Les invocateurs sont des magiciens qui frayent avec les puissances du néant, les bas instincts, et qui pactisent souvent avec des démons. Si vous désirez être plus « gentil », vous pouvez, en vous inspirant de cette liste, inventer des sortilèges pour invoquer des djinns, des sandestins, etc.



NIVEAU 1

Appeler un esprit simple

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit + \clubsuit + \diamondsuit$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 km. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : non.
Description : Appelle les créatures féériques (voir Bestiaire p. 46) les plus proches. L'une d'elles au moins va venir voir ce que veut le magicien. Elles ne sont pas tenues d'obéir, ni même d'être gentilles.

Cercle de protection

Formule : $\odot + \blacksquare + \bigcirc$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : pentacle. Résistance : aucune. Magie noire : voir texte. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Le magicien doit tracer à la craie un cercle entourant un pentacle (figure géométrique et symbolique), à même la terre. Une fois le cercle tracé et pendant toute la durée du sort, aucune créature magique ne peut entrer ou sortir du cercle, ni le toucher. Si le cercle est détruit, le sort prend fin. Si le sort sert à emprisonner une créature, c'est de la magie noire.

Invocation de forces naturelles

Formule : $\odot + \heartsuit + \triangle$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR heures. Distance : 1200 m. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : [b]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -4. Niveau H. : 1.
Description : Le magicien invoque des forces naturelles qui auraient pu agir d'elles-mêmes à l'endroit où il les « provoque ». Ainsi il peut demander du vent, faire pleuvoir s'il y a des nuages, neiger s'il fait froid, provoquer un tremblement de terre s'il est sur une faille tectonique, un éboulement sur une montagne friable, etc. Il ne peut déclencher qu'un seul événement.

Repousser les êtres féériques

Formule : $\approx + \blacksquare + \bigcirc$
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Anule pendant la durée du sort toutes traces ou actions des êtres féériques.

NIVEAU 2

Appeler un démon

Formule : $\approx + \heartsuit + \bigcirc$
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [A]EP. Apprentissage : -2. Lancer : -6. Niveau H. : 2.
Description : Le démon invoqué est de grade MR/2 (on arrondit au chiffre inférieur, et on ne peut dépasser 7, voir Bestiaire p. 47). Il a tout son libre arbitre et n'est pas obligé d'obéir au magicien ni d'être amical. C'est pourquoi l'invocateur fait généralement avant un Cercle de protection à l'intérieur duquel le démon apparaîtra.

Contrôler un esprit simple

Formule : $\star + \spadesuit + \triangle + \heartsuit + \clubsuit + \diamondsuit$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : l'esprit essaye de nuire en priorité au magicien. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Permet de contrôler une Fée ou un mort-vivant immatériel. Dans le premier cas, on ne peut pas obliger la Fée à utiliser ses pouvoirs magiques pour le propre bénéfice de l'invocateur. Dans le deuxième cas, cela permet de faire fuir le mort-vivant, ou de l'obliger à rester à un endroit précis, mais pas à attaquer quelqu'un. Le Règne du sort dépend du type de Fée. Pour les mort-vivants, c'est forcément Néant $\bigcirc$.

Invocation d'un familier

Formule : $\approx + \blacksquare + \bigcirc$
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : spécial. Échec : [A]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : +2. Lancer : -8. Niveau H. : 2.
Description : Le familier est un esprit parfois assimilé à un esprit neutre, parfois à un démon. Il s'incarne dans un animal plus petit qu'un loup, que le magicien doit avoir à sa disposition. Lorsque le familier est à proximité du magicien (à portée de voix), il le conseille (l'Art magique du magicien devient égal à +2, s'il était inférieur) et lui donne plus de pouvoir (1 pt en plus dans une Énergie magique). Si le familier meurt (son enveloppe charnelle) ou s'il est exorcisé, le magicien perd [D]EP (définitivement). Le familier a 1 pt d'Énergie magique (à définir), 4EP Art magique à +2, il ne peut pas charger un focus mais possède 3 sortilèges de niveau 1. Ses caractéristiques physiques sont celles de l'animal qu'il possède. L'invocation réussie d'un familier fait gagner 20 points d'un seul coup au total de magie noire.

Invocation d'une créature naturelle

Formule : $\heartsuit + \heartsuit + \heartsuit$
Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 km. Résistance : spéciale. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Au moment de lancer le sortilège, le magicien choisit le type de créature qu'il veut appeler. Puis il décide si l'appel est impératif, dans ce cas la créature non humanoïde et non magique de ce type la plus proche se sent obligée de venir (sauf si elle réussit son duel de Résistance à la magie); c'est de la magie noire. À l'opposé, on peut décider que le sortilège avertit seulement les créatures concernées qu'un magicien demande leur aide. Elles sont alors libres de venir (pas de jet de Résistance à la magie); ce n'est pas de la magie noire.

Lier un esprit simple

Formule : $\odot + \blacksquare + \heartsuit$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR années ou une tâche. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [A]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Le magicien a besoin d'un objet de bonne qualité (qui ne peut pas être en métal) et qu'un esprit (Fée ou mort-vivant immatériel) soit à moins de 12 m de lui. Au moment de lier l'esprit à l'objet, le magicien décide si l'esprit va rester bloqué MR années ou s'il lui donne une tâche spéciale à accomplir. Passé ce délai, le lien disparaît. L'esprit conserve tous ses pouvoirs magiques, peut faire parler l'objet s'il sait parler lui-même, mais ne peut pas animer l'objet.

Pactiser avec un démon

Formule : $\heartsuit + \heartsuit + \heartsuit$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : oui (spécial). Échec : [A]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : +2. Lancer : -7. Niveau H. : 3.
Description : Le magicien oblige le démon à lui accorder un don. Cela peut être l'augmentation d'une de ses caractéristiques de 1 point (Composantes, Moyens, Règnes, Énergies, points de vie ou de souffle) ou d'un talent au niveau qu'il désire. Le magicien gagne alors aussitôt en magie noire le double des points qu'il lui aurait fallu en points d'aventure pour accéder à ce niveau. De plus, le démon réclame un sacrifice, en rapport avec le don accordé, qui sera au minimum la mutilation d'un être vivant (rendre idiot quelqu'un si on augmente en Esprit $\star$, estropier si on gagne en Esquive, etc.). Ce sacrifice doit impérativement être fait avant la prochaine pleine lune, sinon le bénéfice du pacte est perdu (mais pas les points de magie noire). Si vous n'utilisez pas la règle de magie noire, ce sortilège passe au niveau 3, et le sacrifice devient difficile à réaliser.

Repousser un démon

Formule : $\heartsuit + \blacksquare + \heartsuit$
Concentration : 4 passes d'arme (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m, personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien (sort personnel) ne peut plus être approché par le démon (qui doit être à moins de 12 m au moment du lancer), qui fuira même jusqu'à ne plus voir le magicien. Pendant toute la durée du sort, la résistance magique du magicien est doublée contre tous les pouvoirs magiques des démons.

NIVEAU 3

Appeler un élémental

Formule : $\odot + \heartsuit + \triangle$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [b]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Il faut avoir à proximité l'équivalent d'au moins le volume d'un corps humain en eau, terre, air ou feu (en fonction du type d'élémental invoqué). Il faut impérativement que le magicien dépense 1, 2 ou 3 points en Puissance $\heartsuit$, en plus du lancement du sort. C'est ce nombre de points qui donnera la puissance de l'élémental invoqué (voir Bestiaire p. 48).

Contrôler un démon

Formule : $\star + \spadesuit + \heartsuit$
Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 24 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [b]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -4. Niveau H. : 3.
Description : Permet au magicien de faire faire ce qu'il désire au démon, pourvu que celui-ci reste dans la portée du sort, ou que le magicien continue à le voir.

Invocation d'un objet

Formule : $\odot + \heartsuit + \bigcirc$
Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : spécial. Magie noire : spécial. Échec : [b]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Permet d'amener dans sa propre main tout objet précis que l'on a déjà touché une fois auparavant. Il disparaît bien sûr au même instant de l'endroit où il était. Si l'objet appartient à quelqu'un, c'est un sort de magie noire, et la valeur de Résistance du sort est égale à celle du possesseur de l'objet. Si l'objet est magique, enchanté, en fer ou en acier, sa résistance est augmentée de 4. Si l'objet appartient à l'invocateur, et qu'il n'est pas tenu par quelqu'un, il n'y a aucune résistance magique. Si l'objet lui a été volé ou qu'il est tenu par quelqu'un, ce n'est pas de la magie noire, mais la résistance magique s'applique.

Lier un démon

Formule : $\odot + \blacksquare + \bigcirc$
Concentration : 2 heures. Temps d'effet : MR années ou une tâche. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [A]EP, [A]PS, [A]PV. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Le magicien a besoin d'un objet de bonne qualité (qui ne peut pas être en métal, sauf si c'est une arme enchantée) et qu'un démon soit à moins de 12 m de lui. Au moment de lier l'esprit à l'objet, le magicien décide si le démon va rester bloqué MR années ou s'il lui donne une tâche spéciale à accomplir. Passé ce délai, le lien disparaît ainsi que le démon. Le démon garde de tous ses pouvoirs magiques, peut faire parler l'objet s'il sait parler lui-même, mais ne peut pas animer l'objet.

Renvoyer un esprit ou un démon

Formule : $\heartsuit + \heartsuit + \bigcirc$
Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : MR années. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : [b]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -3. Niveau H. : 3.
Description : Ce sortilège permet de renvoyer un démon ou un mort-vivant immatériel sur son plan d'existence. La créature ne pourra plus revenir sur le plan terrestre avant MR années, même si un autre magicien essaye de l'invoquer.

Protection

Les protecteurs se divisent généralement en deux catégories : ceux qui utilisent la protection à titre préventif, et ceux qui estiment qu'elle doit les aider à lutter contre le mal. On comprendra donc qu'il existe des protecteurs qui s'engagent dans le métier des armes, ils prennent parfois le nom de paladins ou de templiers.



NIVEAU 1

Activation de sort

Formule : $\approx + \triangleleft + \odot$

Concentration : 2 heures. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : On lance ce sortilège sur un objet ou un lieu précis. Puis on définit le type de créature qui déclenchera le sort (mort-vivants, animaux, humains, Elfes, démons, etc.). On ne peut pas indiquer une profession (ex. : les voleurs) mais on peut préciser si une créature utilise un certain type d'Énergie magique (les nécromanciens, les enchanteurs...). Ensuite, si on lance un sort sur cet objet ou ce lieu (avant la fin de la durée d'effet), il sera mis en réserve indéfiniment, se déclenchant si la créature désignée touche l'objet ou pénètre dans le lieu. Ce n'est pas forcément le même magicien qui enchante le lieu et qui stocke le sort. Le sort stocké peut prendre pour cible la créature qui a déclenché le sort, ou agir dans la zone de portée du sort. C'est au magicien de le décider quand il stocke son sort.

Armure invisible

Formule : $\odot + \blacksquare + \odot$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : standard, ou aucune si la cible est consentante.

Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1. Description : La cible est entourée d'un champ de force invisible qui diminue la puissance des coups reçus. Cette absorption vaut [F] et est retirée au lancer de dés des dégâts. On ne peut pas cumuler plusieurs de ces sortilèges, mais si on le lance plusieurs fois, c'est le meilleur score qui est pris en compte. C'est un sort très couramment employé par les guerriers-magiciens.

Cercle de protection

Description : Ce sortilège est le même que celui de la liste d'Invocation.

Protection contre les éléments

Formule : $\odot + \blacksquare + \triangle$

Concentration : 4 passes d'armes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune.

Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Le magicien crée autour de lui une sphère de 4 m de rayon, dans laquelle il est protégé des effets normaux des éléments : vent, chaleur, froid,

pluie, etc. Un orage violent produira un vent moyen dans la sphère, un incendie continuera à brûler, mais bien moins (dégâts divisés par 4 en moyenne), etc. Ce sortilège empêche également d'être touché par les éléments (seul le magicien est protégé).

Protection contre les maladies

Formule : $\odot + \blacksquare + \heartsuit$

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Ce sortilège fonctionne sur n'importe quelle créature naturelle vivante (le Règne Animal $\heartsuit$ désigne la maladie). La cible est protégée contre toutes les maladies (et leurs effets), même magiques (sauf la malemagie). Si la maladie est déjà contractée, le sortilège empêche l'aggravation de l'état du malade, mais ne soigne pas.

NIVEAU 2

Protection contre la magie

Formule : $\ast + \blacksquare + \odot$

Concentration : 8 passes d'armes. Temps d'effet : voir texte. Distance : contact. Résistance : standard.

Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Ce sortilège augmente de 4 la résistance à la magie de n'importe quelle cible (même celles qui ont une résistance naturelle nulle). Si un sortilège n'avait pas de résistance à la magie, la cible résiste maintenant à celui-ci avec une valeur de 4, sauf si elle consent volontairement à recevoir le sort (attention donc aux sortilèges de guérison sur une personne inconsciente, qui pourraient ne plus fonctionner). Ce sortilège est cumulable, mais attention, il est lui aussi soumis à la résistance à la magie. Le temps d'effet dépend de la cible. Si son Règne est Minéral le temps est de MR mois. Si c'est une plante ou un animal normal, le temps est de MR jours. Dans les autres cas, il est de MR heures.

Protection contre la malchance

Formule : $\approx + \heartsuit + \odot$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : 1 échec critique. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : la prochaine réussite critique du magicien n'est plus qu'une réussite normale.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : La prochaine fois que la cible fait un double- $\odot$, ce n'est plus considéré comme un échec critique. Mais cela peut bien sûr rester un échec normal. Si la valeur du test de l'action dépassait 12 et que la cible a fait un double- $\odot$, la réussite reste acquise. Ce sort a une durée indéfinie, mais ne marche qu'une seule fois. On ne peut pas le cumuler (c'est-à-dire le lancer plusieurs fois sur la même cible) tant qu'il est actif.

Protection contre un Règne

Formule : $\odot + \blacksquare + \heartsuit$

Concentration : 1 passe d'armes. Temps d'effet : MR passes d'armes.

Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]EP.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Ce sortilège permet au magicien d'être protégé contre toutes les attaques physiques des créatures du Règne choisi pour le sortilège. Contrairement aux autres sortilèges, on ne peut pas choisir le Néant $\odot$ pour être protégé contre tous les Règnes. Si on choisit celui-ci, on est protégé contre tous les démons, les créatures féériques et les mort-vivants.

NIVEAU 3

Immunité à un Règne

Formule : $\odot + \blacksquare + \heartsuit$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MRx4 minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune.

Magie noire : non. Échec : [A]EP.

Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -7. Niveau H. : 3.

Description : Ce sortilège permet au magicien d'être protégé contre toutes les attaques physiques, psychiques ou magiques des créatures du Règne choisi pour le sortilège, mais aussi contre tout élément de ce Règne qui pourrait être hostile (pollen pour le végétal, incendies pour le minéral). Contrairement aux autres sortilèges, on ne peut choisir le Néant $\odot$ pour être protégé contre tous les Règnes. Si on choisit celui-ci, on est protégé contre tous les démons, les créatures féériques et les mort-vivants.

Renvoi de magie

Formule : $\approx + \heartsuit + \odot$

Concentration : instantané. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : standard.

Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Le magicien qui se protège lance ce sortilège dès qu'il sent qu'un autre magicien lui a jeté un sortilège. En cas de réussite, le sort d'attaque n'a plus d'effet. Si en plus la MR du Renvoi de magie est supérieure (strictement) à la MR du magicien attaquant, ce dernier perd autant de points de vie qu'il a investi de PM dans son sort d'attaque (on compte tous les points, qu'ils soient puisés dans un focus, utilisés en Puissance $\heartsuit$, etc.). Cette perte est considérée elle-même comme un sortilège auquel l'attaquant peut résister. On ne peut renvoyer un Renvoi de magie.

Divination

Les devins sont autant respectés que craints, car on ne sait jamais s'ils dévoilent le futur, s'ils peuvent l'influencer et quels secrets ils vont dévoiler.



NIVEAU 1

Compréhension

Formule : $\ast + \triangleleft + \heartsuit + \heartsuit$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures.

Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : Permet de comprendre, soit les grandes lignes du discours d'une personne parlant une langue inconnue du magicien, soit (grossièrement) le sens de son attitude, de sa conduite ou de ses gestes. Avec le Règne Mécanique $\heartsuit$, le magicien peut visualiser la façon dont s'utilise un objet ou un mécanisme inconnus, sans pour autant savoir s'en servir.

Détection

Formule : $\ast + \triangleleft + \heartsuit + \heartsuit + \heartsuit$

Concentration : 4 passe d'armes (30s). Temps d'effet : instantané.

Distance : 1200 m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -4. Niveau H. : 1.

Description : Permet de détecter la présence et la direction d'une cible définitivement choisie à la création du sort. Cette cible peut être de trois types : général (les métaux, les animaux, le verre...), auquel cas le magicien ne distingue pas les différences à l'intérieur de ce type ; précis (l'or, les chevaux, les flacons) ; ou particulier (l'anneau d'or de Lanala, le cheval Noirflam, la Fiole de longevie). Dans ce dernier type, le magicien doit avoir été une fois en présence de cette cible particulière.

Divination de la magie

Formule : $\ast + \triangleleft + \heartsuit + \heartsuit + \heartsuit$

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m.

Résistance : standard sur les créatures. Magie noire : non. Échec : [A]PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Ce sort fournit une information sur la puissance de la magie détectée, il est plus puissant que la simple détection lancée sans sortilège (voir p. 25). Il indique quel type de magie est en œuvre ainsi que MR autres informations (durée, puissance, cibles, etc.) et notamment le comportement ou le mot nécessaires pour activer un objet magique.

Détection de la magie noire

Formule : $\ast + \triangleleft + \heartsuit + \heartsuit + \heartsuit$

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m.

Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : [C]PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2.

Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Ce sort permet de détecter le nombre de points de magie noire de la cible, de quelles manières elle les a obtenus (en général), et si elle est possédée.

Détection des êtres invisibles

Formule : $\odot + \triangleleft + \heartsuit + \heartsuit + \odot$

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MRx8 minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune.

Magie noire : non. Échec : [B]PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Permet au magicien de voir les êtres invisibles ou immatériels dans un rayon de MR mètres autour de lui, même dans l'obscurité totale.

Lire les sentiments

Formule : $\heartsuit + \triangleleft + \heartsuit + \heartsuit$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : instantané.

Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : Permet de connaître les sentiments dominants d'une créature au moment où le sort est lancé.

Voir dans le noir

Formule : $\odot + \triangleleft + \odot$

Concentration : 1 passe d'armes. Temps d'effet : MRx8 minutes.

Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -3. Niveau H. : 1.

Description : Permet au magicien de voir dans l'obscurité totale (mais cette vision est sans couleur).

NIVEAU 2

Brouiller les détections

Formule : $\ast + \blacksquare + \heartsuit + \heartsuit + \heartsuit$

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : spécial. Distance : 12 m.

Résistance : standard. Magie noire : spécial. Échec : [B]PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Un magicien qui tenterait de détecter la magie sur la cible de ce sort doit réussir la détection avec une MR supérieure à celle du devin qui a fait le brouillage. Si la cible est inanimée, le sort dure MR mois ; si elle est vivante (ou mort-vivante), le sort dure MR jours. Ce sort n'est de la magie noire que sur une cible vivante non consentante.



LISTES



Détecter les liens familiaux

Formule : $\approx + \triangleleft + \star$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [b]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Permet de détecter les liens familiaux entre individus. Le lien est identifiable s'il s'agit de parents très proches, plus flous sinon. Le sort peut être utilisé de façon instantanée sur toute une assemblée, ou de façon différée pour détecter un lien entre une unique première personne et une seconde rencontrée plus tard, etc., mais en relançant le sort chaque fois.



Détecter les mensonges

Formule : $\heartsuit + \triangleleft + \star$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MRx4 minutes. Distance : personnel. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : [b]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien sait si on lui ment, sauf si la cible croit dire la vérité.



Lire les pensées

Formule : $\star + \triangleleft + \star$
Concentration : 2 minutes. Temps d'effet : MR minutes. Distance : 4 m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : [c]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -2. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien perçoit ce qu'est en train de penser la victime aussi longtemps que dure le sort. Toutefois, comme lorsqu'on suit deux conversations en même temps, il en perd le fil s'il redevient attentif à ce qui l'entoure, ou à l'inverse, il subit un malus de -1 s'il accomplit des actions complexes alors qu'il se concentre sur les pensées de sa victime.



Voir (ou entendre) à distance

Formule : $\odot + \triangleleft + \star$
Concentration : 2 minutes. Temps d'effet : MRx4 minutes. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : Le magicien perçoit les images (ou les sons) comme s'il était à côté de la scène qu'il observe. Il peut modifier l'emplacement de la zone qu'il espionne ainsi tant que dure le sort. Il peut observer soit un lieu qui est dans son champ de vision, soit un lieu où il est déjà allé, dans les limites de la distance d'effet. Il choisit à la création sur quel sens (vue ou ouïe) porte le sort.



NIVEAU 3

Voir le passé

Formule : $\star + \triangleleft + \odot / \heartsuit / \spadesuit / \clubsuit$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR minutes. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [b]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -2. Niveau H. : 3.
Description : Le magicien se concentre sur une cible (créature, objet, lieu), et est assailli par toutes les scènes du passé de celle-ci, comme s'il était à sa place. Si le magicien cherche au hasard, il ne trouvera qu'une seule information (vague et d'intérêt variable) par minute d'effet. Par contre, il en trouvera d'autant plus, et avec plus de détails, s'il sait ce qu'il cherche, s'il sait précisément quelles périodes l'intéressent, ou si les scènes ont eu lieu là où est lancé le sort (dans le cas d'une créature).

Vision de l'avenir

Formule : $\star + \triangleleft + \odot / \heartsuit / \spadesuit / \clubsuit$
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR minutes. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [b]PS, [A]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -8. Niveau H. : 3.
Description : Le magicien se concentre sur une cible (créature, objet, lieu), et est assailli par diverses (MR) scènes possibles de l'avenir de celle-ci, les plus nettes étant les plus probables. La distance de projection dans l'avenir dépend de la Puissance $\heartsuit$ ou de la Précision $\clubsuit$ qu'on y a rajouté. Avec 0 point, on voit à MR minutes; avec 1 pt à MR heures, avec 2 pts à MR jours, avec 3 pts à MR mois, avec 4 pts à MR années, avec 5 pts à MR siècles. Chaque scène possible est toujours vue en une seule minute.



Enchantement

Les enchanteurs sont considérés comme les plus puissants ou les plus techniciens des magiciens, même s'ils ne sont pas aptes à combattre par eux-mêmes. C'est en effet vers eux que l'on se tourne quand on n'est pas magicien mais que l'on veut quand même pouvoir utiliser la magie, fusse à travers un objet. Il est fortement conseillé, même si vous ne tenez pas compte pour les autres listes des conséquences des échecs des sortilèges, de les appliquer pour les enchantements de niveau 2 et 3. À moins que vous ne décidiez qu'il est très facile de faire des objets magiques puissants.



NIVEAU 1

Créer un focus

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]EP.
Magie H. : non.
Description : Avant de « fabriquer » un focus, il faut choisir un objet qui va servir de contenant à la magie. Cet objet doit être d'une grande robustesse, ne peut être en métal, et doit surtout et avant tout être purifié. Cela se fait en réussissant un test Esprit $\star + \spadesuit$ + Mécanique $\heartsuit$ + Alchimie, après avoir passé une semaine de purification sur l'objet par point de magie maximum qu'il pourra contenir (cette opération n'est pas forcément faite par le magicien). Si le test échoue, il faut recommencer l'opération depuis le début. Une fois l'objet prêt, on lance le sortilège Créer un focus. On n'a pas besoin (contrairement aux règles pour les autres magiciens) d'avoir +2 en Art magique. Si le sortilège réussit, le focus est enchanté et contient 1 PM. De plus, sa capacité en PM sera égale au plus petit chiffre entre la marge de réussite du sort et le nombre de semaines consacrées à la préparation de l'objet.

Déclencheur de sort

Formule : $\approx + \triangleleft + \spadesuit$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 1.
Description : On lance ce sortilège sur un objet ou un lieu précis. Ensuite, si on lance un autre sort sur cet objet ou lieu (avant la fin de la durée d'effet), ce sort sera mis en réserve indéfiniment, ne se déclenchant que si une créature vivante (les démons et élémentaux sont concernés, mais pas les mort-vivants) touche l'objet ou pénètre dans le lieu. Ce n'est pas forcément le même magicien qui enchante le lieu et qui stocke le sort. Le sort stocké peut prendre pour cible la créature qui a déclenché le sort, ou agir dans la zone de portée du sort. C'est au magicien de le décider quand il met le sort en réserve.

Stocker un sort

Formule : $\odot + \blacksquare + \spadesuit$
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR heures. Distance :

contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : On lance ce sortilège sur un objet précis (potion, baguette ou parchemin). Ensuite, si on lance un sort sur cet objet (avant la fin de la durée d'effet), il sera mis en réserve indéfiniment (avec tous les paramètres d'effet), ne se déclenchant que si une créature agit de la façon qui convient. Une potion se déclenche sur la personne qui la boit, on peut y stocker des sorts de type personnel. Une baguette lance un sort à distance uniquement : il faut la tenir en main, pointer vers la cible, et prononcer à voix haute le mot défini par l'enchanteur; l'effet se déclenche en une passe d'armes. Un parchemin doit être lu à haute voix durant tout le temps de concentration du sort stocké (la longueur du texte, qui n'a pas forcément de rapport avec le sortilège, doit donc être proportionnelle à ce temps). Ce n'est pas forcément le même magicien qui enchante l'objet et qui stocke le sort. Un objet ne peut contenir qu'un seul sort à la fois.

NIVEAU 2

Améliorer l'armement

Formule : $\heartsuit + \heartsuit + \triangleleft$
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : perte d'un point en Corps $\odot$ pendant 1 mois.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : L'enchanteur doit avoir une arme (ou une armure) à disposition, qui ne soit ni en fer ni en acier. L'arme devient alors plus dure, et elle gagne un bonus de +[A-2] (ce qui veut dire que le test de Combat de la créature qui la manie est augmenté d'autant). Si on précise une condition concernant les créatures contre lesquelles l'arme est efficace on rajoute le score suivant à la MR : une espèce (humanoïdes, félins, dragons...) +2, une race (Elves, chats persans, dragons rouges...) +4, un sous-type de race ou un type précis de comportement magique (Elves aux yeux verts, nécromanciens...) +6. En contrepartie, l'arme ne sera plus efficace contre les créatures désignées. Si on lance ce sort sur une armure, on procède de la même manière, mais le bonus sera de [D] et s'applique sur l'absorption et non pas sur la protection (sur de « a » du d/g/a de l'armure, et pas sur le « d »).

Commande de sort

Formule : $\star + \blacksquare + \spadesuit$
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -6. Niveau H. : 2.
Description : Permet de définir de quelle façon un objet à focus, ou un objet dans lequel est stocké un sort doit être utilisé. C'est-à-dire avec un mot de commande, un certain geste, par la pensée, etc. Ce sortilège ne marche pas sur les potions (qui agissent dès qu'on les boit) et les parchemins (qui agissent dès qu'on les lit). Cela ne permet pas de modifier un mot de commande ou un mode de déclenchement qui a déjà été défini.

Dévier la magie

Formule : $\approx + \blacksquare + \odot$
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Ce sortilège permet « d'enchainer » une arme de n'importe quel type (sauf fer et acier). C'est-à-dire qu'elle pourra dorénavant toucher les créatures magiques sans que son porteur ne prenne aussi des dégâts (voir Magie p. 27).

Lier focus et objet

Formule : $\approx + \heartsuit + \odot$
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Un orfèvre, ou un forgeron, doit d'abord assembler (enchâsser) physiquement le focus et l'objet qui doivent être liés. L'objet ne doit pas être en fer ou en acier. Une fois le focus et l'objet liés, l'enchanteur a cinq jours pour y stocker un sortilège. Ensuite, à chaque fois que l'objet lance son sort, il prend des points dans le focus (voir Magie p. 24-25) et le lance de la même manière que le magicien qui l'a stocké (à l'exception des Énergies supplémentaires que le magicien aurait pu mettre). Il est donc impératif de lier un focus ayant à l'origine au moins 1 PM de plus que le nombre de PM dont le sort lancé par l'objet a besoin; sinon il ne fonctionnera qu'une seule fois.

Lier un événement à un lieu

Formule : $\heartsuit + \triangleleft + \triangleleft$
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR siècles. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'événement. Échec : [A]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : L'enchanteur se trouve dans un lieu où se déroule un événement exceptionnel : cérémonie religieuse, concert, sacrifice, émeute, crime, ébats amoureux... Une fois l'événement lié au lieu, toute personne entrant dans ce lieu et réussissant un test Cœur $\heartsuit$ + Perception $\triangleleft$ + Humain $\star$ ressentira l'émotion qu'ont ressentie à ce moment les acteurs et les spectateurs de l'événement.

Préparation multiple

Formule : ♥ + ♣ + ☯
Concentration : 4 heures. Temps d'effet : MR jours. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]EP.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -6. Niveau H. : 2.
Description : Ce sortilège permet de préparer un objet normal, ou déjà lié à un focus, afin qu'il puisse recevoir un sort supplémentaire (à stocker avant la fin de la durée du sort). Un même objet ne peut pas avoir plus de quatre effets magiques différents.

NIVEAU 3 Augmenter un focus

Formule : ○ + ■ + ☯
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : voir texte.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -4. Niveau H. : 3.
Description : Le focus cible gagne [c] points de plus à sa capacité maximale, mais pas à sa charge actuelle. En cas d'échec du sort, le focus perd une partie de sa charge. Il passe à 1/10^e de sa charge actuelle (arrondi à l'entier supérieur) et le magicien perd autant de PV que 1/10^e de la charge actuelle du focus (arrondi à l'entier supérieur).

Lier le fer et la magie

Formule : ≡ + ■ + ☯
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PV.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -8. Niveau H. : 3.
Description : L'objet en acier ou en fer ainsi enchanté a toutes les caractéristiques d'un objet « enchanté » (c'est-à-dire l'efficacité contre les êtres magiques) mais perd également toutes les restrictions magiques de stockage de sort, de résistance magique, d'impossibilité, etc., qu'ont le fer et l'acier par rapport aux autres métaux. On peut donc lier une épée d'acier ainsi préparée à un focus. Mais on ne peut pas faire de focus en fer (puisque un focus n'est jamais métallique).

Lier un esprit simple

Description : C'est le même sort que celui de la liste d'Invocation, à l'exception près qu'ici, il est au niveau 3.



Permanence

Formule : ○ + ♣ + ♠
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : permanent. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : perte d'un point en Résistance ■ pendant ME mois.
Magie H. : oui. Apprentissage : -5. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Tout sortilège actif sur n'importe quelle cible, et qui a une certaine durée, peut être rendu permanent. Un sortilège qui fonctionne jusqu'à ce qu'un certain événement se produise ne peut être rendu permanent. La résistance est nulle si la cible accepte la Permanence. Si une annulation de la magie est faite, elle retire à la fois la Permanence et le sort qui s'y rapporte, mais uniquement si la MR de l'Annulation est supérieure à la MR de la Permanence. Si la MR n'est pas suffisante, et que le sort a réussi, la magie est annulée pendant MR (de l'Annulation) minutes, puis revient.

Quintessence

Formule : ♥ + ♣ + ☯
Concentration : 4 jours. Temps d'effet : MR décades. Distance : 12 m. Résistance : aucune sur le receveur, standard sur le donneur. Magie noire : oui. Échec : perte aléatoire de [c] points dans une Composante ou un Moyen pour ME mois (une Composante ne peut pas descendre en dessous de 1, un Moyen en dessous de 0).
Magie H. : non.
Description : Il faut avoir deux cibles à sa portée, de n'importe quel Règne : le donneur et le receveur. Une fois le sort lancé, on donne au receveur l'une des capacités qui font la spécificité du donneur (sans que cela rajoute des membres supplémentaires au receveur). Par exemple, on peut donner à un homme (ou autre) une peau de la dureté de la pierre, la possibilité de grimper comme une araignée, la longévité d'un séquoia, la force d'un gorille, etc. Le donneur devient apathique et a un malus de -6 à toutes ses actions tant que le sort n'a pas pris fin.

Recharge automatique

Formule : ♣ + ♠ + ♠
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : perte d'un point en Esprit ♠ pendant ME mois.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -8. Niveau H. : 3.
Description : Il faut disposer d'un focus déjà préparé et au maximum de sa capacité pour lancer le sort de Recharge automatique. Si le sort réussit, le focus se recharge ensuite automatiquement de [B]PM par mois (30 jours). Si ce chiffre vaut plus de 1, on doit choisir si le focus se recharge uniformément (par exemple 1PM tous les 10 jours pour 3pts), ou d'un seul coup en précisant une condition lunaire (par exemple, 2PM d'un seul coup, à la nouvelle lune).

Charme

Les magiciens qui utilisent cette Énergie sont parfois appelés illusionnistes, sorciers, enchanteurs, mais le terme qui les désignent le plus justement c'est ensorceleurs



NIVEAU 1 Brouiller un sens

Description : Même sortilège que celui de la liste de Brume (Illusion).

Émotion

Formule : ♥ + ♣ + ♠/♠
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR jours. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Déclenche chez la victime une émotion pour lequel un qu'elle voit ou qu'elle connaît déjà : attirance, admiration, répulsion, etc. Un sort différent doit être créé pour chaque type d'émotion (sort de Haine, sort de Répulsion, etc.). Si on lance ce même sort au niveau 2 (également valable en magie hermétique), on peut indiquer à chaque fois n'importe quelle émotion.

Sensation

Formule : ○ + ♣ + ♠
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1.
Description : Déclenche chez la victime une sensation : bien-être, malaise, manque, solitude, faim, etc. Un sort différent doit être créé pour chaque type de sensation (sort de Solitude, sort de Bien-être, etc.). Si on lance ce même sort au niveau 2 (également valable en magie hermétique), on peut indiquer à chaque fois n'importe quelle sensation.

Suggestion

Formule : ♣ + ♠ + ♠
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : instantané. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : -.
Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -1. Niveau H. : 2.
Description : Permet de suggérer une attitude, une conduite, une idée ou un point de vue à la victime, qui croira avoir émis cette opinion par elle-même. Ne permet pas de suggérer des pensées trop éloignées de la personnalité de la victime.

NIVEAU 2 Absorption de sort

Formule : ♣ + ♠ + ☯
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [A]EP.
Magie H. : impossible.
Description : Permet d'apprendre un sort directement depuis l'esprit d'un magicien, si l'on est sûr qu'il le possède effectivement. En cas d'échec critique, la victime sent qu'on cherche à lire dans son esprit. Il faut néanmoins avoir le niveau et l'Énergie requis pour pouvoir apprendre ce sort, et dépenser 2 points d'aventure. Le sort est appris au même niveau que celui du magicien (sans toutefois dépasser le niveau 0).

Hypnose

Formule : ♥ + ♣ + ♠/♠
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : variable. Distance : 1 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [A]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.
Description : La victime tombe en état d'hypnose. Le magicien peut lui poser

des questions : si la victime ignore la réponse et qu'on insiste, elle inventera des détails en toute bonne foi, et s'en souviendra comme de faits réels pas la suite. Le magicien peut également lui suggérer un comportement, maintenant ou après son réveil, tant que ce comportement n'est pas en opposition avec ses convictions profondes. Il peut aussi la rendre insensible à une douleur précise. Si le magicien ne provoque pas le réveil, l'hypnotisé sombre dans un sommeil normal.

Oubli

Formule : ♣ + ♠ + ♠
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR années. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -6. Niveau H. : 2.
Description : La victime perd le souvenir d'un épisode de sa vie (ayant duré entre quelques heures et quelques jours) ou d'une personne, d'un lieu, d'un objet.

NIVEAU 3 Commandement

Formule : ♣ + ♠ + ♠
Concentration : 1 passe d'armes. Temps d'effet : une action. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [B]PS.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : La victime obéit docilement et avec plaisir à un ordre du magicien, même heurtant ses convictions. Cet ordre peut inclure l'objet de l'action, la méthode à employer, et une éventuelle condition nécessaire au déclenchement.

Vaudou

Le vaudou est la magie des Antilles qui mélange christianisme et sorcellerie. Il n'est pas prévu de l'utiliser dans le monde de SangDragon mais vous pouvez l'introduire dans des univers contemporains ou de pirates. Il existe un jeu de rôle complet qui utilise d'ailleurs le vaudou dans un univers de pirates au XVII^e siècle : *Capitaine Vaudou*, disponible chez Descartes Éditeur. En termes de magie, le vaudou est donc à la fois une magie et une religion, proche des recettes de sorciers et de la magie divine. Tous les sortilèges sont donc donnés par les dieux de cette religion, que l'on appelle loas. Ces loas sont à la fois dieux et créatures féériques, ils peuvent être « dans le ciel » et s'incarner dans des êtres humains. De plus, les sortilèges sont toujours des « recettes ». C'est-à-dire qu'il faut des composants matériels (sang de poulet, boisson alcoolisée, fruits frais, etc.) préparés d'une certaine façon, et que l'effet du sort sera légèrement différent à chaque utilisation. Les objets magiques sont également faits en matières périssables et s'usent. On les nomme wangs. Ainsi, un wanga de protection contre les maladies peut être fait d'une écorce de cocotier et de quelques plumes de poulet, et perdre son pouvoir en quelques semaines.

En ce qui concerne la pratique magique, il y a également quelques différences : tous les gens qui croient au vaudou ont leur Art magique égale à -4 (et non pas X), que l'on nomme alors Pratique vaudoue. Tous les sortilèges de vaudou suivent alors les mêmes règles de progression et d'apprentis-



LISTES



sage que les sortilèges de magie hermétique (bien que les sorts vaudou ne puissent pas s'apprendre en magie hermétique). C'est-à-dire que le sortilège ne progresse pas avec la pratique, mais avec des points d'aventure. Enfin, tout sortilège étant donné par un loa, il faut toujours faire une offrande après ou avant de lancer un sortilège vaudou (sinon le loa se venge, de la même manière que peut le faire une Fée). Enfin, la magie noire a moins de prise sur les adeptes du vaudou. Ils ne font un test que tous les 40 pts de magie noire, et s'ils sont possédés, c'est par un des loas, ce qui ne les gêne pas vraiment. Nous n'avons pas la place ici de plus développer le sujet, les personnes intéressées pourront se reporter à *Capitaine Vaudou*.

Liste des loas les plus connus : Legba (loa des voyageurs), Shango (loa des tempêtes), Loco (loa des guérisseurs), Ogou (dieu de la guerre), les Guédé (esprits des morts, des âmes et des mort-vivants) Agoue (loa de la mer, seul esprit que l'on peut appeler sur l'eau salée), Erzulie (déesse de l'amour), Damballah Vedo (loa serpent, dieu des richesses), Marinette (déesse des zombies et des loups-garous), Taureau Trois Graines (loa de la fureur guerrière).

Les sortilèges suivants sont accessibles en vaudou : Créer des zombies (Sorcellerie), Envoûtement (Sorcellerie), Contrôler les mort-vivants (Sorcellerie), Envoyer un rêve (Brume), Maladie (Sorcellerie), Guérir les maladies (Guérison), Réparer les corps (Guérison), et quelques autres encore...

NIVEAU 1

Appeler un loa

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit + \clubsuit$ + Pratiques vaudoues - 2

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : en fontion du loa. Description : Le pratiquant vaudou fait une cérémonie avec force chants, danse, etc. Selon les circonstances, le lieu de la cérémonie, le meneur de jeu accordera des bonus ou des malus au test d'Appel. Le loa possède alors le magicien, et peut lui donner des visions, parler ou agir à travers lui, lui donner un sort (auquel cas il faut dépenser des points d'aventure).

NIVEAU 2

Dessiner un véné

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit + \clubsuit$ + Pratiques vaudoues

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Description : Un véné est un cercle de protection (qui peut faire plusieurs mètres de diamètre) contre une attaque ou une créature d'un type précis (contre les maladies, les zombies, le feu...). Plus le type de protection est précis, plus le véné est efficace. Chaque véné est différé

rent et le test pour le lancer correspond à la difficulté pour le tracer, car il s'agit à chaque fois d'un dessin très complexe à base de craies et d'autres ingrédients. Il faut dépenser 3 points d'aventure à chaque fois qu'un loa permet d'apprendre un véné.

NIVEAU 3

Acheter un loa

Formule : $\approx + \heartsuit + \spadesuit + \clubsuit$ + Pratiques vaudoues - 4

Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : -. Description : Le pratiquant se laisse posséder volontairement par le loa. Cela veut dire que de temps en temps, le magicien perd le contrôle de ses actes, le loa décidant de prendre de lui-même la récompense de ses services (en fonction de sa nature). Cela peut se traduire par un larcin, un bon repas, une soulerie, un viol, un meurtre, dont le possédé n'aura pas souvenir. En échange de quoi, le possédé lance parfois de lui-même des sortilèges en rapport avec la nature de son loa (c'est au meneur de jeu d'en décider, et les effets ne peuvent être supérieurs à ceux de sorts de niveau 2 d'autres listes magiques). Une fois que l'on a « acheté » un loa, on ne peut plus s'en défaire, à moins d'être exorcisé.

Métamorphose

Les métamorphes sont plus souvent des créatures qui ont des pouvoirs de métamorphose que des magiciens, qui généralement considèrent cette voie comme trop primaire, pas assez intellectuelle.



Spiritisme

Le spiritisme n'est pas à proprement parler une magie que l'on rencontre souvent dans un univers médiéval-fantastique. Cette liste vous servira donc plutôt quand vous voudrez rajouter une magie peu puissante dans un univers plus classique. Par exemple dans un XIX^e siècle alternatif au nôtre. Dans ce cas, on pourra aussi considérer que les sorciers existent (liste de Sorcellerie). Les magiciens qui pratiquent le spiritisme sont nommés spirites.



NIVEAU 1

Interroger les morts

Description : Identique à celui de la liste Sorcellerie, mais il est lancé au niveau 1.

Créer un ectoplasme

Formule : $\odot + \blacktriangleleft + \odot$

Concentration : 8 minutes. Temps d'effet : MR minutes. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -3. Niveau H. : 1. Description : Le magicien entre en transe, et une espèce de fantôme sort de sa bouche, vaguement lumineux et ressemblant à une caricature du spirite. Cet ectoplasme est capable de voir les êtres invisibles, les mort-vivants, les esprits familiers (des Fées), et également de détecter les lieux où un événement tragique s'est déroulé. Il est également capable de distinguer les êtres particulièrement purs (très rares) et les êtres impurs (plus de 40 pts de magie noire) par l'aura qui les entoure. Une fois le sort terminé, l'ectoplasme se transforme en un produit blanchâtre et glaireux qui retombe généralement sur le spirite.

NIVEAU 2

Cercle de Protection

Description : Identique à celui de la liste Protection, mais il ne peut être lancé qu'au niveau 2.

Interroger les esprits

Formule : $\approx + \blacktriangleleft + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR minutes. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : voir texte. Échec : [B]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -6. Niveau H. : 2. Description : Permet d'interroger l'esprit d'un fantôme qui hante les lieux de sa mort, d'une Fée ou d'un esprit quelconque qui réside dans la portée du sort, ou d'un démon qui possède le corps d'une personne présente. On peut lui poser MR questions, auxquelles il est obligé de répondre par la vérité. Si les questions visent à atteindre un but pacifique, ou à combattre le mal, ce n'est pas de la magie noire. Si on interroge l'esprit dans un but personnel, pour son enrichissement ou sa simple curiosité, c'est de la magie noire, à la fois pour le spirite et pour celui qui pose les questions.

Vision

Formule : $\approx + \blacktriangleleft + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : 1 minute. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PS, [A]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3. Description : Le spirite se concentre sur une situation actuelle, rentre en transe, et voit dans une sorte de rêve les diverses (MR) scènes possibles de l'avenir de celle-ci, les plus nettes étant les plus probables. La distance de projection dans l'avenir dépend de la Puissance $\odot$ et de la Précision $\odot$ investies dans le sort. Avec 0 point, on voit à MR minutes ; avec 1 pt à MR heures, avec 2 pts à MR jours, avec 3 pts à MR mois, avec 4 pts et plus à MR années. Comme les scènes sont rêvées, le meneur de jeu peut mettre des éléments symboliques dans la vision du spirite.

NIVEAU 3

Appeler un démon

Description : Identique à celui de la liste Invocation, mais il ne peut être lancé qu'au niveau 3.

NIVEAU 1

Changement d'apparence

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -2. Niveau H. : 1. Description : Le magicien modifie des détails de son apparence (forme et couleur du visage, des mains, pilosité) mais ne peut modifier sa corpulence. Il peut annuler le sort et retrouver son apparence normale avant la fin du temps d'effet, en dépensant 1PS.

Changement de taille

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 1. Description : Le magicien devient minuscule ou gigantesque (taille multipliée ou divisée au maximum par MR), mais avec un malus de [COEFFICIENT DE TAILLE - 1] à tous ses talents physiques (exemple : malus de 2 s'il triple sa taille).

Il peut annuler le sort et retrouver son apparence normale avant la fin du temps d'effet, en dépensant 1PS.

NIVEAU 2

Changement temporaire

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit$

Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR jours. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : Le magicien modifie à la fois son apparence et sa corpulence, sans avoir de malus à ses talents. Il est limité au double ou la moitié de ses taille et poids. Il peut annuler le sort et retrouver son apparence normale avant la fin du temps d'effet, en dépensant 1PS.

Prendre l'apparence d'un autre Règne

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit + \clubsuit + \heartsuit$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : Le magicien prend l'apparence de son choix (tant que cela

reste dans le Règne défini par le sortilège), mais reste limité à la fois par ses propres capacités (sous l'aspect d'un cheval, il garde sa vitesse d'humain) et celle de la forme adoptée (camouflé en arbre, il ne peut bouger). Il peut annuler le sort et retrouver son apparence normale avant la fin du temps d'effet, en dépensant 1PS.

NIVEAU 3

Transformation en un autre Règne

Formule : $\odot + \heartsuit + \spadesuit + \clubsuit + \heartsuit$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR jours. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [B]PS. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3. Description : Le magicien se transforme en l'être de son choix (taille multipliée ou divisée au maximum par MR). Il acquiert alors les capacités physiques naturelles de la forme adoptée (course, vol, mode de combat). Une fois la transformation choisie, il ne peut pas la modifier. Il peut annuler le sort et retrouver son apparence normale avant la fin du temps d'effet, en dépensant 1PS.

Sorcellerie

La sorcellerie est une magie polarisée sur les affrontements entre magie blanche et magie noire. On y trouve donc des sortilèges maléfiques mais aussi parfois leur contraire. Cette magie comporte également nombre de sortilèges existant dans d'autres listes.



NIVEAU 1

Cercle de protection

Description : Identique à celui de la liste Protection.

Contrecoup

Formule : $\approx + \blacksquare + \blacktriangleright$

Concentration : instantané. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : standard.

Magie noire : voir texte. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Au moment précis avant que le sorcier ne subisse des dégâts venant d'une créature au contact, il peut lancer Contrecoup. Créature au contact veut dire : guerrier avec une épée, animal avec ses crocs, etc. ; cela ne recouvre pas les dégâts à distance. Le sort doit être lancé juste avant de savoir si la créature va réussir son attaque, et le sorcier doit être conscient du fait qu'on l'attaque. Si le sort réussit, les dégâts de l'attaque sont annulés. Si le sort réussit avec une MR supérieure à la MR de l'attaquant, le sorcier peut décider de renvoyer intégralement l'attaque à l'agresseur. Si on renvoie les dégâts, le sort devient un sort de magie noire, sauf si la cible est un démon, un élémentaire ou un mort-vivant. Cette riposte est considérée comme un sortilège auquel la créature peut résister.

Détection de la magie noire

Description : Identique à celui de la liste Divination.

Émotion

Description : Identique à celui de la liste Charme, mais il ne peut être lancé qu'au niveau 1, pas au niveau 2.

Guérir une maladie

Description : Identique à Guérir les maladies de la liste Guérison. On ne peut guérir qu'une maladie à la fois.

Maladie

Formule : $\bigcirc + \blacksquare + \blacktriangle + \blacktriangleright$

Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : contact. Résistance : standard.

Magie noire : oui. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Le sorcier choisit quelle maladie il veut faire contracter à sa victime. Une fois le sort lancé, il doit toucher la peau de sa victime avant que le temps d'effet ne soit écoulé.

Paralyser

Formule : $\approx + \blacksquare + \blacktriangleright$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MRx4 minutes. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui.

Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -2. Niveau H. : 2.

Description : Une fois le sort lancé, le sorcier dispose de MR minutes pour toucher sa victime. Celle-ci reste téta-nisée, consciente mais incapable de bouger le moindre muscle, pendant MRx4 minutes.

NIVEAU 2

Envoûtement

Description : Identique à celui de la liste Nécromancie.

Exorciser

Formule : $\heartsuit + \blacksquare + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : 4m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : [B]EP.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Permet de renvoyer dans son plan d'existence un démon (ou un esprit) qui s'est incarné (ou a possédé) dans un animal, un humain et un objet. Il est également efficace contre les objets et les lieux liés à des démons ou des esprits. Il est inefficace contre les élémentaires ou les mort-vivants. Un homme qui est exorcisé ne perd pas ses points de magie noire et est donc susceptible d'être à nouveau possédé. L'esprit ou le démon renvoyé dans son plan ne peut revenir avant MR années, même si un magicien l'invoque.

Interroger les morts

Formule : $\approx + \blacktriangleleft + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR minutes. Distance : voir texte. Résistance : aucune. Magie noire : voir texte. Échec : [B]EP.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Permet d'interroger l'esprit d'une personne morte, en la faisant revenir sous forme fantomatique pour le temps du sort. On peut lui poser MR questions. Elle ne peut pas être morte depuis plus de MR siècles, et elle a du se trouver, à un moment où à un autre, à moins de MR kilomètres de l'endroit où on lance le sort. Si les questions visent à atteindre un but pacifique, ou à combattre le mal, ce n'est pas de la magie noire. Si on interroge l'esprit dans un but personnel, pour son enrichissement ou sa simple curiosité, c'est de la Magie noire, à la fois pour le sorcier et pour celui qui pose les questions.

Invocation d'un familier

Description : Identique à celui de la liste Invocation.

Retour de sort

Description : C'est un autre nom pour désigner le sort Boomerang de la liste Métamagie.

NIVEAU 3

Appeler un démon

Description : Identique à celui de la liste Invocation, mais celui-ci est lancé au niveau 3.

Renvoyer un esprit ou un démon

Description : Identique à celui de la liste Invocation.

Temps

Les magiciens spécialistes de la magie du Temps sont peu nombreux, souvent âgés. Est-ce dire qu'elle a peu d'intérêt ? Ou que sa pratique nécessite de la sagesse ? En ce qui concerne l'archipel de Malien-da, on n'y connaît aucun magicien puissant dans cette voie. Mais peut-être en existe-t-il sur les autres continents ?



NIVEAU 1

Alarme

Formule : $\approx + \blacksquare + \blacktriangle$

Concentration : 1 passe d'armes. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune.

Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1.

Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : Le magicien ressent comme un signal au moment qu'il aura déterminé lors du lancer du sort (à n'importe quelle distance dans l'avenir). Ce signal est suffisamment impérieux pour le réveiller ou se faire sentir même lors d'une situation stressante.

Connaître le temps écoulé

Formule : $\approx + \blacktriangleleft + \blacktriangle$

Concentration : 1 passe d'armes. Temps d'effet : MRx4 heures. Distance : contact. Résistance : aucune.

Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -3.

Lancer : -1. Niveau H. : 1.

Description : Le receveur du sort a une conscience très exacte du temps écoulé durant l'effet du sort, ou même du temps exact (« il s'est écoulé 7 mn 36 secondes entre les deux rondes de garde », ou « il est minuit et 17 secondes »). Deux individus peuvent ainsi synchroniser leurs actions à la seconde près.

Ralentir

Formule : $\bigcirc + \blacksquare + \blacktriangle + \blacktriangleright$

Concentration : 1 unité de temps. Temps d'effet : MR unités de temps.

Distance : 4m. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Toutes les actions ou mouvements de la cible du sort se déroulent comme au ralenti (un sauteur restera plus longtemps en l'air). À l'inverse, l'individu sujet du sort voit le monde s'accélérer autour de lui. C'est-à-dire que tous ses mouvements ou actions prennent [D] unités de temps supplémentaires. L'unité de temps

dépend de la concentration : pour 1 passe d'armes, un combattant ne frappera que tous les [D]+1 passes d'armes. Pour 1 heure, une voie d'eau qui déverse 10m³ par heure ne les déversera plus qu'en [D]+1 heures. De même pour l'effet d'un poison ou d'une blessure sur un individu « ralenti » (seul cas où le sort n'est pas de la magie noire). S'il ne s'agit pas d'une créature le magicien décide de la zone touchée dans l'aire de portée du sort.

NIVEAU 2

Accélérer

Formule : $\bigcirc + \blacksquare + \blacktriangle + \blacktriangleright$

Concentration : 1 unité de temps. Temps d'effet : MR unités de temps.

Distance : 4m. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention. Échec : le magicien vieillit d'un mois.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Inverse du précédent. Toutes les actions ou mouvements de la cible du sort se déroulent comme en accéléré, et le monde alentour lui semble ralenti. Dans un même laps de temps, elle agit ou bouge comme si elle disposait de [D] unités de temps supplémentaires.

Blocage

Formule : $\bigcirc + \blacksquare + \blacktriangle + \blacktriangleright$

Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures.

Distance : 4m. Résistance : standard. Magie noire : non. Échec : [B]PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.

Description : Le temps est bloqué dans toute la zone d'effet, tout y semble figé, pour toutes les créatures ou phénomènes dépendant du Règne défini dans le sortilège. Les créatures de ce Règne ne peuvent donc pas y entrer. Si ce sort est lancé quand des créatures vivantes sont dans la zone d'effet, c'est un sort de magie noire. Le magicien décide de la forme de la zone d'effet dans les limites de portée du sort.

Transformation en animal

Description : C'est le même sort que Transformation en autre Règne de la liste Métamorphose, à l'exception près que les sorciers ne peuvent apprendre ce sort qu'avec le Règne Animal $\heartsuit$.

Déclencheur de sort par le temps

Formule : $\approx + \blacksquare + \odot$

Concentration : 1 heure. Temps d'effet : MR jours. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PS.

Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2.

Description : Ce sort se lance immédiatement avant de lancer un autre sort (dans un délai de MR jours). Ce second sort ne se déclenchera qu'après le délai choisi par le magicien (comme si le magicien était encore présent à cet endroit précis). Ce sort est annulé à la mort du magicien.

Ralentir les fonctions vitales

Formule : $\bigcirc + \blacksquare + \blacktriangleright$

Concentration : 1 passe d'arme. Temps d'effet : MR mois. Distance : contact. Résistance : standard, sauf si la cible est consentante. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.

Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : 0. Niveau H. : 3.

Description : La personne touchée tombe comme en catalepsie, son corps se refroidit, les battements de cœur deviennent imperceptibles. Mis à l'abri, elle peut rester dans cet état MR mois, et tout poison ou blessure reste presque au même stade (équivalent d'une passe d'armes par mois). Le magicien qui a lancé le sort peut l'interrompre à tout moment pour 1PS ou décider d'une condition que n'importe qui d'autre pourra remplir (embrasser sur le front, par exemple).

Vieillesse

Description : Identique à celui de la liste Boue - Création de vie.

Voire le passé

Description : Identique à celui de la liste Divination. Mais ce sort est au niveau 2 en magie du Temps.



LISTES



NIVEAU 3

Arrêt du temps

Formule : ✨ + ⬇ + Ⓞ
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MRx4 minutes. Distance : 120 m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : le magicien vieillit d'un mois.
Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : -8. Niveau H. : 3.
Description : Le temps cesse de s'écouler dans la zone choisie par le magicien dans l'aire d'effet, tout se fige, même les objets en train de tomber, les flammes, etc. On ne peut plus y entrer ou en sortir. Seul le magicien et les objets qu'il touche (s'il le désire) peuvent bouger dans la zone arrêtée. Le temps d'effet peut passer à MR heures si le magicien investit 1 point de Puissance ⚡ en plus, à MR jours pour 2 pts et à MR mois pour 3 pts.



Voir l'avenir

Description : Identique à celui de la liste Divination.



Permanence

Description : Identique à celui de la liste Enchantement.



Rajeunissement

Description : Identique à celui de la liste Boue (Création de vie).



Téléporter

Formule : ⬇ + ⬆ + Ⓞ
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : instantané.



Chamanisme

Le chamanisme est une magie de la nature, en liaison étroite avec les animaux. Il part du principe que chaque homme est lié à une espèce animale, qu'il appelle son totem. En dehors des sorts propres au chamanisme, tous les sorts de Divination ou de Guérison peuvent être appris par les chamans, mais à un niveau supérieur de 1 à celui de la liste dont ils proviennent (on ne peut donc pas apprendre les sorts de niveau 3 de ces listes). Ils bénéficient toutefois d'un avantage : tout sort appris avec le Règne Animal 🐾 pour cible est également valable pour les cibles du Règne Humain 🧑, et réciproquement. Aucun sort de chamanisme ne peut être appris en magie hermétique.



NIVEAU 1

Trouver le totem

Formule : ♥ + ⬇ + 🐾
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Description : La personne qui veut savoir quel est son totem doit d'abord passer 8 heures au minimum à purifier son corps et son esprit. Puis dès que le chaman la touche, elle a une vision de l'animal qui sera son totem. Un être humain n'a qu'un seul totem.



Invoker son totem

Formule : ✨ + ⬆ + 🐾
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 km. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Description : Le chaman appelle à son aide tous les animaux qui correspondent à son totem dans la limite de portée du sort. Les animaux sont libres de venir ou pas.



Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -4 à tous les talents durant 4 passes d'armes.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Le magicien se retrouve instantanément dans un lieu qu'il connaît, ou dont on lui a indiqué mathématiquement les coordonnées précises. Ce sort ne fonctionne pas si la trajectoire directe vers le point d'arrivée survole plus de MR kilomètres d'eau salée.

Transporter dans l'avenir

Formule : ✨ + 🐾 + Ⓞ
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : instantané. Distance : 4 m. Résistance : standard. Magie noire : oui s'il n'y a pas consentement. Échec : spécial.
Magie H. : oui. Apprentissage : -3. Lancer : -6. Niveau H. : 3.
Description : Le magicien peut transporter dans l'avenir un objet ou un être. La distance chronologique est de MR minutes au maximum, mais il peut décider d'un délai inférieur. Il peut allonger ce délai à MR heures en investissant un point de Puissance ⚡ en plus, à MR jours avec 2 pts, et à MR décades avec 3 pts. Le sujet envoyé dans l'avenir réapparaît au même endroit mais s'il y rencontre autre chose qu'un fluide (l'air est un fluide), il est détruit. En cas d'échec au lancer, le magicien ne peut plus utiliser ce sort, ni voir dans le passé ou l'avenir, durant ME jours. Le magicien peut lancer ce sort sur lui-même.



Description : Le chaman appelle à son aide tous les animaux qui correspondent à son totem dans la limite de portée du sort. Les animaux sont libres de venir ou pas.

NIVEAU 2

Lier le totem

Formule : ⬇ + 🐾 + 🐾
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : spécial. Échec : -.
Description : Le chaman peut lier un humain à son totem (qui n'est pas forcément le même que celui du chaman). Le prétendant doit d'abord avoir passé 24 heures au minimum à purifier son corps et son esprit, et doit s'être nourri de la même façon que son totem dans la semaine écoulée. Dès que le chaman la touche, la personne est liée au totem.

Cela veut dire que tous les animaux membres du totem deviendront amicaux, prêts à rendre service quand ils croiseront la personne liée. Par contre, à chaque fois que cette personne laissera un de ces animaux en danger ou sans protection, alors qu'elle pourrait le faire, elle gagnera de la magie noire. Il lui sera impossible de tuer un animal du totem, et si elle le fait par accident, elle tombera dans un coma de 24 h. Le lien dure toute la vie.

Voir le monde

Formule : ✨ + ⬇ + 🐾
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MRx8 minutes. Distance : 120 km. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Description : Le chaman ne peut lancer ce sort que s'il est lié à son totem. Lorsque le sort est lancé, le chaman peut voir à travers les yeux, écouter, sentir, goûter, tout ce que les animaux du même type que son totem peuvent ressentir à ce moment. Il peut passer en 1 minute d'un animal à un autre, mais ne peut « voir » à travers deux animaux à la fois. Les animaux ainsi visités sentent la présence du chaman et sont capables de changer de position pour que le chaman voit ce qu'il désire.

NIVEAU 3

Se transformer

Formule : ⬇ + 🐾 + 🐾
Concentration : 4 minutes. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [b]PS.
Description : Le chaman se transforme en son animal totem, et acquiert alors toutes les caractéristiques de celui-ci, y compris les points de vie, de souffle et d'énergie. Il peut se retransformer à volonté en être humain, au prix de 1PS. S'il a été blessé sous forme animale, son corps humain a subi les mêmes dommages. Attention donc : si la forme animale a subi plus de dégâts que ne peut en supporter l'humain, il risque de mourir s'il n'est pas soigné avant la fin du sort. Par contre, si l'animal a moins de PV que l'humain, et qu'il perd plus de points qu'il ne peut en supporter, le chaman se retransforme automatiquement en humain, en ayant perdu tous ses points de souffle.

Appeler l'esprit de son totem

Formule : ⚡ + 🐾 + 🐾
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PV, [b]EP, [c]PS.
Description : Le chaman appelle l'esprit qui lie entre eux tous les animaux et tous les humains de son totem. L'esprit possède alors le corps du chaman, qui devient capable de grands miracles (mais qui sembleront toujours d'origine naturelle aux observateurs : comme des tempêtes, des tremblements de terre, des guérisons, etc.), pendant un temps qui est au maximum de MR heures (mais qui peut être plus court). Une fois l'esprit parti, le chaman perd des PS et des EP jusqu'à se retrouver à 1 point dans chaque.

Runes

Les runes de notre Terre désignent les caractères des anciennes langues scandinaves et germaniques. Pour nous, dans *Simulacres*, il s'agit avant tout de symboles, pouvant également servir d'écriture, et dont la forme est le plus souvent à base de lignes droites (rarement de courbes ou de cercles) car cela les rend plus faciles à graver dans le bois, la pierre ou le métal. Nous ne détaillerons pas les diverses runes qui peuvent exister. Nous vous donnons juste la liste et le dessin des runes nordiques. Il est conseillé, si vous désirez créer une vraie magie runique, de constituer un jeu de 15 et 50 runes, de nature plutôt symbolique. Vous pouvez en définir qui sont en rapport avec les dieux (pourquoi pas ceux de Malienda), les animaux, les sentiments humains, des actions (le combat, le savoir...), etc. Des livres sur la divination et les symboles vous seront probablement utiles. Les magiciens runiques devront obligatoirement posséder le talent Lire/Écrire, et connaître la langue runique. La magie runique ne peut pas être apprise en magie hermétique.



NIVEAU 1

Apprendre une rune

Formule : ♥ + ⬇ + Ⓞ
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Description : Ce sortilège ne sert à rien en lui-même, mais on ne peut Combiner entre elles, Écrire ou Appeler que des runes que l'on a apprises auparavant avec ce sort. On doit également dépenser 2 points d'aventure à chaque fois que l'on apprend une nouvelle rune.

Combiner les runes 1

Formule : ✨ + ⬆ + 🐾
Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention. Échec : -.
Description : Le magicien runique prend deux runes qu'il connaît déjà, et se concentre sur un effet magique qui correspond symboliquement à la combinaison des deux runes. Par exemple les runes Guérir et Homme, Savoir et Richesse, etc. C'est au meneur de jeu de décider de la puissance et du résultat du sort, mais il ne devra jamais être plus puissant, plus efficace ou plus rapide qu'un sort de niveau 1 de toutes les autres listes. Les sortilèges de protection ou de guérison ainsi lancés ne fonctionnent pas sur des êtres humains qui ne croient pas à la magie runique.

Lire les runes

Formule : ⚡ + ⬇ + 🐾
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -.
Description : Le magicien runique tire trois runes au hasard. En fonction de la qualité du résultat, des runes tirées (il faut avoir de l'imagination) et de sa connaissance du scénario, le meneur de jeu donne une interprétation de ce qui va se passer dans les heures à venir. Il n'y a jamais d'interprétation fautive, elle peut juste être impossible à faire (échec du sort) ou sibylline (résultat moyen).

NIVEAU 2

Combiner les runes 2

Formule : ✨ + ⬆ + 🐾
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : instantané. Distance : per-

sonnel. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention. Échec : [b]PS.

Description : Ce sortilège est le même que Combiner les runes 1. Il est simplement plus rapide, et permet de lancer des sortilèges équivalents à ceux d'autres listes et ne dépassant pas le niveau 2.

Écrire les runes

Formule : ⬇ + ⬆ + 🐾
Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : spécial. Distance : contact. Résistance : aucune. Magie noire : selon l'intention. Échec : [b]EP et [A]PV.
Description : Le fait de graver les runes adéquates sur un objet (ou en les tatouant sur un homme), confère au support des capacités magiques (en fonction du type de rune, que l'on doit bien sûr Connaître). En échange, le magicien runique perd définitivement une capacité. Exemple : graver une rune de protection sur un bouclier le rend plus résistant mais fait perdre définitivement 1 point de Résistance ■ au magicien. Il y a possibilité de magie temporaire : peindre des runes avec son sang sur le corps d'un guerrier par exemple. Le sort s'achèvera quand les runes disparaîtront ou à la mort du guerrier. Le magicien récupérera alors les capacités que, là aussi, il avait perdues.

NIVEAU 3

Appeler l'esprit de la rune

Formule : ✨ + 🐾 + Ⓞ
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]PV, [b]EP, [c]PS.
Description : Le magicien runique appelle l'esprit qui est symbolisé par une rune qu'il connaît (esprit d'un dieu, esprit de combat, de guérison, etc.). Celui-ci possède alors le corps du magicien, qui devient capable de grands miracles (mais uniquement dans le type d'action qui caractérise la rune), pendant un temps qui est au maximum de MR heures (mais qui peut être plus court). Une fois l'esprit parti, le magicien perd des PS et des EP jusqu'à se retrouver à 1 point dans chaque.

Noms

La magie des Noms, ou magie verbale, a plusieurs origines : une proche de la Bible puisque l'on apprend qu'Adam nomma les animaux pour avoir pouvoir sur eux, et l'origine animiste de nombreuses religions qui professent que chaque être vivant a un nom secret. En ce qui concerne l'univers médiéval-fantastique, l'utilisation la plus remarquable de ce genre de magie est proposée par le cycle de *Terremer*, de Ursula Le Guin (Presses Pocket). Dans *Simulacres*, on considère que les Noms sont définis en deux grandes catégories : les Verbes et les Noms. Le Verbe se divise en : Verbe simple, Verbe de Transformation, Verbe de Création / Destruction. Un Verbe peut être constitué de plusieurs mots, ainsi « Rendre invisible » est considéré comme un Verbe entier. Le Nom comprend des catégories qui vont du générique au plus précis : Nom d'espèce, Nom de race, Nom d'individu. Pour agir sur une cible, il faut combiner un Verbe et un Nom. Par exemple Guérir et Humanoïdes. Les sorts de magie des Noms ne peuvent pas être appris en magie hermétique.

NIVEAU 1 Apprendre un Nom d'espèce

Formule : ✨ + ◀ + ☹
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Description : Ce sortilège ne sert à rien en lui-même, mais on ne peut Combiner que des Noms que l'on a appris auparavant avec ce sort. On doit également dépenser 1 point d'aventure à chaque fois que l'on apprend une nouvelle espèce. Noms d'espèces typiques : les Humains, les Arbres, les Félins, les Liquides.

Apprendre un Verbe simple

Formule : ✨ + ◀ + ☹
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Description : Ce sortilège ne sert à rien en lui-même, mais on ne peut Combiner que des Verbes que l'on a appris auparavant avec ce sort. On doit également dépenser 2 points d'aventure à chaque fois que l'on apprend un nouveau Verbe. Les Verbes simples sont des verbes qui permettent la connaissance, la guérison, les effets élémentaires (Chauffer, Refroidir).

Combiner un Verbe et un Nom 1

Formule : ✨ + ➡ + ☹
Concentration : 12 minutes. Temps d'effet : suivant le sort. Distance : 12 m. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention. Échec : -. Description : Le magicien prend un Verbe et un Nom qu'il connaît, et se concentre sur un effet magique qui correspond à cette combinaison. Par exemple le Verbe Guérir et le Nom Humains, ou bien le Verbe « Voir au loin » et le Nom « Garthus », etc. C'est au meneur de jeu de décider de la puissance et du résultat du sort, qui dépendent de la catégorie du Verbe et du Nom. Un nom d'espèce ne permet que des sorts équivalents à ceux d'autres listes du niveau 1 (ou parfois même légèrement diminué. Par exemple Guérir Humain ne devra donner qu'un seul PV), un nom de race permettra les sorts de niveau 2 (ou bien des sorts de niveau 1 à leur intensité normale), un nom d'individu les sorts de niveau 3 (on ne peut appeler un démon que si on connaît son nom).

NIVEAU 2 Apprendre un Nom de race

Formule : ✨ + ◀ + ☹
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Description : Ce sortilège est le même que pour le Nom d'espèce. On dépense 2 points d'aventure pour chaque nouveau Nom de race appris. Noms de races typiques : les Gaëls, les Sapins, les Lions, les Alcools.

Apprendre un Verbe de transformation

Formule : ✨ + ◀ + ☹
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : selon le Verbe. Échec : [B]EP. Description : Ce sortilège est presque le même que pour le Verbe simple. On dépense 3 points d'aventure pour chaque nouveau Verbe appris. Les Verbes de transformation typiques sont des sorts néfastes (Rendre malade, Envôter), des sorts de vraie transformation (Changer en loup, Rendre invisible), et d'autres encore. Leurs effets sont toujours temporaires.

Combiner un Verbe et un Nom 2

Formule : ✨ + ➡ + ☹
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : suivant le sort. Distance : 120 m. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention. Échec : -. Description : Ce sort est le même que Combiner un Verbe et un Nom 1. Il est simplement plus rapide et sa portée plus longue.

NIVEAU 3 Apprendre un Nom d'individu

Formule : ✨ + ◀ + ☹
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [A]PV, [B]EP. Description : Pour apprendre le nom d'un individu, il faut que le magicien soit en sa présence durant tout le temps du sort, ou qu'il possède une partie de son corps (bout d'écorce, rognure d'ongle...), ou qu'il possède une page complète de son écriture. Il dépense 5 points d'aventure pour chaque nouveau Nom d'individu appris. Noms d'indi-

vidus typiques : Gadar, le Sapin du Noël 82 de ma tante Ursule, Clarence le Lion, la Cuvée Beaujolais 87.

Apprendre un Verbe de Création/Destruction

Formule : ✨ + ◀ + ☹
Concentration : 1 jour. Temps d'effet : instantané. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : selon le Verbe. Échec : [B]EP. Description : Ce sortilège est presque le

même que pour le Verbe simples. On dépense 5 points d'aventure pour chaque nouveau Verbe appris. Les Verbes de Création/Destruction peuvent être permanents. Verbes typiques : Stocker magie (dans un focus), Rendre permanent, Envôter, Invoquer...

Combiner un Verbe et un Nom 3

Formule : ✨ + ➡ + ☹
Concentration : 2 passes d'armes.

Temps d'effet : instantané. Distance : 12 km. Résistance : standard. Magie noire : selon l'intention. Échec : -. Description : Ce sort est le même que Combiner un Verbe et un Nom 2. Il est simplement plus rapide et sa portée plus longue.

Métamagie

La Métamagie est la magie qui agit sur les autres sortilèges. Il est donc peu probable que les magiciens l'apprennent sans connaître auparavant une autre voie de magie. De plus, contrairement aux autres listes, le métamagicien ne pourra apprendre des sortilèges de Métamagie que s'il possède le talent Art magique au niveau +3; à moins qu'il ne trouve ces sortilèges dans un grimoire, ou auprès d'un autre magicien. Rappelons que dès qu'un magicien a le niveau +2 en Art magique, il peut écrire des grimoires qui aideront les métamagiciens ou les magiciens hermétiques à apprendre les sorts.

NIVEAU 1 Changement de Règne

Formule : ✨ + ☹ + ☹
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : spécial. Magie noire : non. Échec : [A]PS. Magie H. : non. Description : Le magicien lance ce sortilège sur lui. Ensuite, s'il lance un autre sort avant que le temps d'effet du premier ne soit dépassé, il pourra changer le Règne de ce sort, pour affecter un autre type de cible. Ainsi un sortilège pour soigner les humains pourra être transformé pour soigner les animaux. Une fois le second sort lancé, le sort de Changement de Règne est annulé.

Diminuer la résistance magique

Formule : ☹ + ☹ + ☹
Concentration : 4 passes d'armes (30s). Temps d'effet : MR heures. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : oui. Échec : la résistance magique du magicien diminue de [C] points pour 24 heures. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -4. Niveau H. : 2. Description : La créature cible voit sa résistance magique diminuée de moitié (on arrondit à la valeur inférieure). On peut lancer ce sortilège plusieurs fois sur la même créature.

Interrompre un sortilège

Formule : ✨ + ☹ + ☹
Concentration : 1 seconde. Temps d'effet : instantané. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : voir texte. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -1. Lancer : -1. Niveau H. : 1. Description : Annule tous les effets d'un sortilège qui vient d'être lancé, ou interrompt à distance la concentration d'un autre magicien. Dans le deuxième cas, le magicien victime de l'interrompion dépense quand même les PM. Ce sort est de la magie noire si on interrompt un sort bénéfique, il n'en est pas si on interrompt un sort de Magie noire.

Transfert d'effet magique

Formule : ✨ + ☹ + ☹
Concentration : 1 minute. Temps d'effet : MR heures.

Distance : contact. Résistance : spécial. Magie noire : spécial. Échec : [B]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : 0. Lancer : -6. Niveau H. : 2. Description : Le magicien lance ce sortilège sur lui. Ensuite, s'il lance un autre sort personnel avant que le temps d'effet du premier ne soit dépassé, il pourra transférer l'effet de ce deuxième sort sur une créature par simple contact. Si la créature est consentante, elle ne fait pas de test de Résistance magique, et ce n'est pas de la magie noire. Dans le cas contraire, la victime a droit à un duel de Résistance et c'est de la magie noire. Une fois le sortilège transféré, le magicien perd le bénéfice du deuxième sortilège, ainsi que l'effet du Transfert d'effet magique.

NIVEAU 2 Boomerang

Formule : ✨ + ☹ + ☹
Concentration : 1 seconde. Temps d'effet : instantané. Distance : spécial. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : [A]EP. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : -3. Niveau H. : 2. Description : Si le magicien est la cible d'un sort, il peut retourner le sort contre celui qui lui a lancé, à condition que sa MR soit supérieure à celle du magicien qui l'a agressé. En cas d'égalité, les deux magiciens subissent chacun [B]PS et le sort est annulé. Ce sortilège n'est pas de la magie noire.

Détournement d'énergie magique

Formule : ✨ + ☹ + ☹
Concentration : 1 seconde. Temps d'effet : 1 passe d'armes (8s). Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : -2. Lancer : 0. Niveau H. : 2. Description : Si de l'énergie magique est envoyée à distance sur le magicien (boule de feu, arc électrique), il peut la détourner vers le ciel ou la terre.

NIVEAU 3 Annuler la magie

Formule : ✨ + ☹ + ☹
Concentration : 2 heures. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : standard.

Magie noire : selon l'intention. Échec : [C]EP, [E]PS, [A]PV. Magie H. : oui. Apprentissage : -4. Lancer : 0. Niveau H. : 2. Description : Sert à annuler les enchantements, à interrompre les effets des sortilèges. Par contre, on ne peut pas annuler la magie d'un lieu ou d'un objet qui se recharge naturellement en magie, mais on peut le vider de toute la magie qu'il a en stock. S'il y a plusieurs sortilèges, chaque sortilège doit être annulé séparément. Ce sortilège paraît plus facile à lancer en magie hermétique mais c'est parce que dans ce cas-là, il faut que le magicien qui tente d'annuler la magie fasse une MR supérieure à celle du magicien qui avait lancé le sortilège. Si rien n'est précisé, cette MR est de 3.

Augmentation de la cible

Formule : ✨ + ➡ + ☹
Concentration : 1 passe d'armes (8s). Temps d'effet : 1 minute. Distance : 12 m. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : non. Description : Lancé dans la minute qui précède la mise en œuvre d'un autre sortilège, ce sort permet au sort qui va suivre d'atteindre plusieurs cibles. Ces cibles sont au maximum de MR, elles sont déterminées par ordre de proximité par rapport à la cible principale du magicien. De plus, aucune des cibles ne peut être à plus de 12 mètres de la précédente. Si le second sort échoue, les conséquences de l'échec sont multipliées.

Déplacer la magie

Formule : ✨ + ☹ + ☹
Concentration : 1 heure. Temps d'effet : instantané. Distance : contact. Résistance : standard. Magie noire : oui. Échec : [C]EP, [C]PS, [A]PV. Magie H. : non. Description : On peut déplacer la magie d'un objet sur un autre, d'un lieu sur un autre, d'une personne sur une autre. Pour les objets possédés par un esprit ou un démon, une difficulté supplémentaire est imposée au magicien, choisie par le meneur de jeu.

