

Magie : Révision des pouvoirs magiques

Détermination du pouvoir la création de personnage

La magie dans le système de base me semble trop restreint. Je vous propose donc une variante. Comme je ne peux pas passer en revue toutes les combinaisons possibles, ces tableaux évolueront probablement.

Il n'y a plus que des « pouvoirs communs », et des « pouvoirs majeurs ». Nous le verrons dans la seconde partie, leur coût d'utilisation ne dépend plus de leur utilisation, mais des trois paramètres suivants : portée, durée, et volume affecté.

Au tirage du pouvoir, selon le résultat obtenu, le meneur devra estimer s'il s'agit d'un pouvoir majeur ou pas, et éventuellement tirer sur la table une limitation.

Le système est basé sur un verbe, qu'il faut déterminer aléatoirement ou choisir, suivi d'un ou de deux autres jets sur la table du champ d'application.

Table des verbes

Déterminer aléatoirement le verbe par le jet d'1d14.

1d14	Verbe	Précisions
1	Créer	Fait apparaître des objets les plus divers. Peut être tiré sur n'importe quelle table des champs d'application. En général, il s'agit de sorts majeurs.
2	Détruire	Dégrade des objets les plus divers, qui pourrissent ou deviennent friables ou disparaissent. Peut être tiré sur n'importe quelle table des champs d'application. En général, il s'agit de sorts majeurs.
3	Altérer	Faire changer d'état une matière (liquéfier, évaporer ou condenser ou cristalliser). La cible peut-être un liquide (sur un jet de 1 à 3), ou un métal (sur un jet de 4 à 5) ou la roche (sur 6).
4	Transformer	Change une matière en une autre. Tirer 2 fois dans le tableau partie matière. L'application peut se faire en sens unique (pouvoir mineur) ou dans les 2 sens (pouvoir majeur).
5	Déplacer	Permet de projeter des objets (au sens large du terme, que ce soit une chope ou une flamme) sans le toucher la ou les cibles comme si le personnage les projetaient à l'aide de sa propre force (voir p. 104 la règle sur les lancés). Les êtres vivants fuiront par leurs propres moyens le lanceur, sans toute fois aller jusqu'à se tuer pour échapper au lanceur de sort (par exemple au bord d'une falaise la longeront, mais ne sauteront pas. Tirer 1d6 pour déterminer quelle table est concernée (de 1 ou 2 : les matières, 3 ou 4 les êtres vivants, 5 à 6 les objets (leur poids en kg (arrondi à l'inférieur) ne eut dépasser le bonus en sagesse en kilogramme).
6	Modifier	Change un comportement ou l'état de santé d'êtres pensants (Sur 1 à 4 - Faire un jet sur la table des êtres vivants. Permet notamment de faire miauler les chiens..., sur 5 ou 6 anime un objet inanimé précis (balai, épée, cloche,...)).

1d14	Verbe	Précisions
7	Contrôler	Permet de modifier une donnée physique, la pousse des cheveux ou des végétaux.
8	Soigner	Permet de soigner différentes cibles. Tirer 1d6 pour déterminer le type de guérison : 1-3 guérison physique (membres amputés, ...), 4-5 guérison de substances nocives, 6 – guérison de folies, et sur la table des êtres vivants. Retirer sur un 1 (guérisons physiques ou de substances nocives) ou 1 ou 2 (guérison mentales)
9	Communiquer	Permet de communiquer avec un être vivant au sens large. Faire un tir sur la table des « êtres vivants ». Permet de comprendre toutes les mimiques, langues et autres moyens de communication utilisés pour instaurer un dialogue. La communication avec un minéral ou un végétal est assez sommaire (nombre de passage, rapidité de passage (végétaux), hauteur des branches pliées, etc... Mais aucune information sur le type d'être vivant impliqué, sa description physique, ou autre détails). La communication avec un animal dépend de sa taille, et donc son intelligence. Par exemple la communication avec un oiseau ne se limitera qu'aux dernières 5 minutes. Au-delà, tout renseignement précis sera perdu. Permet également d'allonger la distance de communication ou sa clarté (par exemple au milieu d'un brouhaha de foule, si le lanceur veut communiquer en étant compris en murmurant à la cible à 10 mètres de distance, etc....
10	Apprivoiser	Faire un tir sur la partie « êtres vivants » - retirer si le jet tombe sur un minéral ou un végétal, pour des raisons évidentes : la cible est un être vivant et pensant (même sommairement), et considèrera le lanceur comme un allié potentiel, mais retrouvera toutes ses facultés (et son agressivité) si le lanceur l'attaque ou à la fin de la concentration sur le sort. Apprivoiser un troll ou un humain, permettra qu'il n'attaquera pas d'emblée de jeu, et s'efforcera de suivre les directives du lanceur de sort. Par contre, un troll apprivoisé par le lanceur reste potentiellement dangereux pour toute personne autre que le jeteur de sort, à la différence du sort de sage...
11	Téléporter	Ce sort automatiquement majeur permet de téléporter soit un objet en vue (sur 1 à 3), soit n'importe quelle cible en vue (sur 4 ou 5), soit soi-même (sur 6). La portée est soit à vue (sur 1 à 3), soit sur un lieu familier (4 ou 5), soit libre (à vue, marche toujours, par contre si la téléportation ne fonctionne pas (téléportation à travers le sol, ou au milieu d'obstacles physiques), mais les points d'énergie sont dépensés.
12	Augmenter	Jeter 1d6. Augmentation des sens (1 = vue, 2 = ouïe, 3 = toucher, 4 = goût, 5 = toucher), des odeurs corporelles (sur un 6)
13	Localiser	Permet de localiser (1d6 : 1 = une personne connue, 2 = la personne en détresse la plus proche, 3 = le nord, 4 = la taverne la plus proche, 5 = le monstre le + proche, 6 = un objet précis). Seule la direction est connue, pas la distance...
14	Divers	Cette gamme de sorts regroupe tous les sorts « exotiques ». Faire un jet sur la table « sorts divers »

Table des champs d'application

Cette table est divisée en parties, les 6 premiers champs sont relatives aux matières, les 6 suivants aux êtres vivants, les 6 suivants aux événements climatiques, les 6 suivants aux sentiments, commencer par déterminer la table incriminée (sur 1d4).

Idx	Type	Application	Précisions
1	Matières	Eau	Si le jet tombe 2 fois sur eau, la personne est capable de changer la nature de l'eau (la purifier, la changer en vin ou en bière, la rendre indigeste... Mais ne pourra pas ajouter avec ce pouvoir une substance nocive (poison, somnifère ou drogue) juste par le biais de ce pouvoir.
2		Feu	Ignorer et retirer si le jet retombe 2 fois sur cette catégorie...
3		Terre	Ignorer et retirer si le jet retombe 2 fois sur cette catégorie...
4		Métaux	Si le jet tombe 2 fois sur métaux, la personne est capable de changer la nature du métal (il pourra ainsi changer le plomb en or). Par contre, rien de sert de changer la nature des pièces, car la gravure n'est pas modifiée... Sinon, toutes les transformations en métal produisent par défaut du fer.
5		Bois	Si le jet tombe 2 fois sur bois, transforme un bois en un autre (par exemple du sapin en chêne...)
6		Verre	Si le jet tombe 2 fois sur bois, transforme un verre en un autre (par exemple du verre blanc en verre coloré ou en cristal). Déterminer précisément le type de verre...
7		Air	Si le jet tombe 2 fois sur air, la personne est capable de changer la nature de l'air (le purifier, y ajouter un parfum (agréable ou pas...) Mais ne pourra pas l'empoisonner ou modifier sa composition radicalement (par exemple supprimer tout oxygène). Par contre faire une modification légère de l'air ambiant est possible (par exemple raréfier l'air et provoquer une plus grande fatigue ou augmenter son taux d'oxygène pour favoriser un feu de camp). Mais c'est des modifications mineures .
8		Plume	Ignorer et retirer si le jet retombe 2 fois sur cette catégorie...
9		Poils	Ignorer et retirer si le jet retombe 2 fois sur cette catégorie...
10		Tissu	Ignorer et retirer si le jet retombe 2 fois sur cette catégorie...
11		Cuir	Si le jet tombe 2 fois sur cuir, transforme un cuir en un autre (par exemple du cuir de gramoche en cuir de vile souris...)
12		Pâte à choux	Ignorer et retirer si le jet retombe 2 fois sur cette catégorie...
13		Bouse de gramoche	Ignorer et retirer si le jet retombe 2 fois sur cette catégorie...
14		Brique	Concerne aussi les faïences. Ignorer et retirer si le jet retombe 2 fois sur cette catégorie...
1		Minéraux	Tous les minéraux, du banal galet à la jade ou au rubis. Communications très limitées.
2		Plantes	

Idx	Type	Application	Précisions
3		Animaux	Choisir un type d'animal en particulier (parmi insectes, reptiles (serpents, lézards, ...), lupidés (chiens, loups, ...), félins (chats, lion, ...), poissons, oiseaux communs, rapaces, oiseaux nocturnes, rongeurs, batraciens, gros herbivores.
4		Monstres	Choisir un type particulier de monstre.
5		Troll	
6		Humains	
1	Evénements climatiques*	Vents	Modifie de 10 km/h la vitesse du vent par round de concentration.
2		Température	Modifie de 2°C la température dans la zone autour du lanceur par round de concentration.
3		Hygrométrie	Empêche ou provoque la pluie dans la zone autour du lanceur.
4		Climat	Modifie le climat dans la zone spécifiée (ou provoque le brouillard).
5		Eau	Calme ou accentue les vagues dans la zone spécifiée.
6		Avalanche	Provoque une avalanche de neige (en hiver et en montagne uniquement).
1	Sentiments**	Joie / Tristesse	Permet de fondre en larme ou éclater de rire les cibles de ce sort. Si on le prends en pouvoir majeur, va jusqu'à provoquer la mort (en se tordant de rire ou se suicidant)
2		Apparence	L'apparence de la cible semblera soignée ou négligée.
3		Désir / Répulsion	Exacerbe l'attrance sexuelle (donc physique) pour le sexe convoité... ou l'inverse...
4		Intrépidité / Peur	La cible est prise d'un de ces 2 sentiments.
5		Amour / Haine	La cible s'attachera ou se brouillera à la première personne qui lui montera un peu d'attention, mais ce ne sera que sentimentalement.
6		Amitié / Inimitié	Ce sort prédisposera la cible à l'amitié ou à la répulsion envers la première personne qui va lui adresser la parole.

- * les distances d'application des sorts climatiques (il s'agit toujours d'un cercle centré sur le jeteur de sort mais qui ne se déplace pas avec lui) sont différentes des portées normales :
portée courte : 10 + bonus de sagesse (en mètres). Portée moyenne : 50 + 3 x bonus sagesse (en mètres). Portée longue : 200 + 10 * bonus de sagesse (en mètres).
Si la distance est négative, le sort n'affecte que le lanceur de sort, et est considéré comme ayant une portée de plus.
- ** les lancés de sorts sur des êtres vivants est sujet à des jets de sauvegarde. Un être vivant non consentant et sachant ce que le lanceur s'apprête à faire bénéficie un bonus de +2 sur son jet de sauvegarde, une personne inconsciente ou consentante a une résistance de 5 (seul un échec peut faire rater le sort).

Table des sorts divers

Cette table regroupe les sorts inclassables

Id70	Intitulé	Précisions
1	Gratouille	La cible est prise d'une envie irrésistible de se gratter si elle rate son jet de sauvegarde. Ne peut rien faire d'autre...
2	Soif / Faim	La cible est prise d'une envie irrésistible de boire (sur 1 à 3) ou de manger (sur 4 à 6) si elle rate son jet de sauvegarde.
3	Marcher sur l'eau	La cible est capable de marcher sur l'eau
4	Pêche / Chasse miraculeuse	La cible attire les poissons ou le gibier dans les pièges tendus.
5	Faire pousser les poils	La cible du sort voit tous les poils de son corps pousser. Chaque seconde, les poils poussent du double de leur taille...
6	Haleine fraîche/fétide	
7	Changer la couleur des yeux	
8	Démêler les cheveux	Sans peigne, sans douleur... C'est magique, quoi...
9	Faire durcir un œuf	D'un regard...
10	Faire tourner le lait	
11	Effacer les encres	Utiles pour les copistes ou les tatoueurs...
12	Voir à travers ...	Faire un jet sur la table des matières...
13	Cuire la terre ou la faïence	Permet de cuire instantanément tout objet en glaise ou en faïence (ou les briques).
14	Augmenter la vitesse de pousse des végétaux	Augmente à chaque seconde de 10 jours la croissance d'un végétal. Par contre ne fera pas pousser de fruits ou de fleurs dessus.
15	Provoquer des éruptions de boutons / de pustules	Couvre de boutons (sur 1 à 3) ou de pustules (sur 4 à 6) la cible
16	Nettoyer	Enlève toute poussière, trace de boue ou de rouille d'un objet ou d'une personne...
17	Provoquer une rage de dents ou des maux d'estomac ou une diarrhée monumentale	Les cibles sont incapables de réagir si elles ratent leur jet de sauvegarde à part s'occuper d'elle-même...
18	Guérison / Apparition de verrues	Sur un jet de sauvegarde raté, provoque l'éruption ou la disparition de verrues...
19	Faire tomber des fruits des arbres	
20	Ralentir les chutes	Pouvoir mineur : Permet de diviser par 4 les dégâts d'une chute, Pouvoir majeur : annule tout dégât d'une chute
21	Péter par les oreilles	No comment
22	Faire tomber les cornes	
23	Agrandir les insectes	Leur taille double chaque seconde...
24	Anesthésier une partie du corps	

1d70	Intitulé	Précisions
25	Faire disparaître	Tirer 1d6 (1 = le poids des objets, 2 = les sons, 3 = Les vêtements, 4 = l'air, 5 =)
26	Faire apparaître	Tirer 1d6 : 1 = De petits animaux (colombes, crapauds, serpents, lapins...), 2 = un monstre (au hasard), 3 = un chevalier des baronnies, 4 = une nuée d'insectes, 5 =
27	Faire danser la poulka	Idem que
28	Faire grossir les testicules / les seins	Sur 1d6 (1 à 3 – les testicules, 4 à 6 – les seins)
29	Faire fleurir les plantes	
30	Faire exploser des animaux	Etre à proximité faire perdre 1d6 points de dégats
31	Faire pleuvoir des poulof rôtis	
32	Faire pousser des cornes aux gens	Rends inutilisable les casques... Par contre rends les coups de tête ravageurs...
33	Faire tomber la neige	
34	Provoquer la satisfaction sexuelle	
35	Rendre un objet translucide	
36	Teindre en ...	Teints en une couleur donnée (1 = noir, 2 = violet, 3 = bleu, 4 = vert, 5 = marron, 6 = rouge, 7 = orange, 8 = jaune, 9 = blanc, 10 = au choix) la cible. La teinture partira après quelques lavages sur les objets, et une heure de bain sur les individus...
37	Alourdir les objets	Triple le poids des objets. Toute arme deviendra une arme de brutasse, mais pour la soulever, requièrera la compétence adhoc, et un bonus de force de +10 pour manier celles qui étaient déjà des armes de brutasse sans malus...
38	Transformer en ...	Transforme (1 à 3 = un troll, 4 ou 5 = une bête agressive, 6 = un humain) en un gentil animal inoffensif (1 = lapin, 2 = mouton, 3 = shrinks, 4 = chat, 5 = chien) ou en statue de pierre ou de bois (au choix, mais à déterminer au moment de choisir le sort)
39	Nez en trompe	Heu... transforme le nez en trompe (utile pour survivre sous l'eau... Assez peu seyant...)
40	Voir un évènement à distance	Permet de voir un évènement dans un lieu connu ou une touchant une personne connue à distance (au moins 100 km)
41	Annuler les effets magiques	
42	Echanger corps et esprit	
43	Détourner le cours d'un fleuve	
44	Faire apparaître un chevalier des baronnies	
45	Faire flétrir toute végétation	
46	Dupliquer un objet	L'objet doit être assez petit pour tenir dans une main (une assiette de nourriture, une gourde, poisson...)

1d70	Intitulé	Précisions
47	Ouvrir une crevasse dans le sol	
48	Paralyser les gens	
49	S'immuniser ...	Jet d'1d6 : 1 – 2 – Froid, 3 – 4 = Chaud, 5 = raréfaction d'air, 6 = produits toxiques
50	Provoquer des visions cauchemardesques / paradisiaques	La cible qui rate son jet de sauvegarde est assaillie par des visions cauchemardesques (des araignées géantes qui l'attaquent...) ou angéliques, et ne peut rien faire d'autre que de les regarder ou les fuir...
51	Faire des bonds	Permet de faire des bonds de 20 + bonus de dextérité mètres de longueur et de 10 + bonus de dextérité mètres en hauteur.
52	Provoquer une catastrophe	La catastrophe apparaît dans l'heure qui suit (1 = tremblement de terre, 2 = éruption volcanique (sur les volcans bien sûr), 3 = tornade (ou typhon), 4 = ras de marée (uniquement à proximité des rivages), 5 = pluie de crapauds, 6 = tempête
53	Provoquer le sommeil	Le sommeil est naturel (toute secousse, douleur, ou bruit violent peut réveiller la cible endormie.
54	Lire l'avenir dans les entrailles	
55	Priver d'un sens	La cible est privée d'un sens (1 = vue, 2 = ouïe, 3 = toucher, 4 = goût, 5 = toucher, 6 = au choix, au moment du lancé de sort)
56	Voir / Entendre à travers un autre	Nécessite pendant toute la durée du sort une immobilité parfaite. Le moindre choc, contact, bruit violent annule l'effet de ce sort (ou sortie de la zone). Vous voyez ou entendez comme si vous étiez l'autre.
57	Voler	Pouvoir majeur par excellence, permet de voler à la vitesse de marche du lanceur + niv km/h
58	Diriger la foudre	Limitation : Il doit y avoir un orage en cours
59	Hypnose	Permet à une cible à la fois d'être sous le contrôle total de la volonté du lanceur. L'hypnose peut être annulée par tout choc psychologique ou physique (par exemple se trouver face à du vide peut suffire, tout choc violent) ou si l'ordre est totalement contre sa nature (style demander à un troll de garder un enfant...)
60	Ascétisme	La cible pendant toute la durée du sort devient ascétique (mange le minimum vital, ne parle quasiment plus, ne pose plus les yeux sur un représentant de l'autre sexe...)
61	Récupération	Toute personne autour du jeteur de sort récupère 2 fois plus vite (pouvoir mineur) à 8 fois plus vite ses points d'énergie.
62	Imitation	Imitation de n'importe quel son, voix entendue. Ne donne pas la possibilité de parler la langue dans le cas d'une langue étrangère.
63	Répulsion d'animaux	Les animaux éviteront la zone.

Id70	Intitulé	Précisions
64	Champ de force	Crée un champ de force invisible qui protège une zone. La répulsion est élastique.
65	Faire pousser des arbres	Permet de créer et de faire pousser un arbre fruitier en une trentaine de seconde jusqu'à l'âge adulte.
66	Voir à travers la brume	Le lanceur est capable de voir à travers le brouillard comme s'il n'existait pas
67	Soulever les rocher	Le lanceur ne peut pas soulever les rochers plus importants que 2 x bonus sagesse.
68	Lévirer	Permet au lanceur de soulever du sol la cible pendant l'effet du sort. La cible monte insensiblement (10 cm/minute) et devient sensible aux vents dès qu'elle n'a plus d'attache au vent...
69	Propreté / Saleté	La cible est lavée comme si elle sortait d'un bain. L'inverse est surtout apprécié des trolls...
70	Décoincer	Permet d'ouvrir n'importe quoi (de la serrure récalcitrante au pot de confiture). Par contre le malus de crochetage ou de force nécessaire ne peut excéder le bonus de sagesse du lanceur. L'ouverture n'est pas spécialement discrète.

Coup de lancé de sort

Le coup pour lancer un sort ne dépends plus d'une classification, mais de 3 facteurs : la portée, la durée et la zone affectée. Le niveau du jeteur de sort diminue le coup de sort d'autant. Mais le sort ne peut pas faire moins de 10% du coût initial du lancé (arrondi par excès).

Un exemple : un sort devant coûter normalement 12 points ne peut coûter au minimum que 1,2 points, arrondi à 2...

Portée

J'utilise une abréviation dans ce tableau. Le BD est le Bonus de Distance, calculé de la manière suivante :

BD = bonus de sagesse x niveau

Portée	Coût
Soi-même ou une cible touchée	1 point
Portée courte (entre 1 et 5 + BD mètres)	2 points
Portée moyenne (entre 6 + BD et 20 + BD mètres)	3 points
Portée longue (entre 21 + BD et 50 + BD mètres)	4 points

Durée

Ensuite la durée permet de voir combien de temps le sort va être actif.

Durée	Coût
Entre instantanée à 1 minutes	x 1
Entre plus d'une minute à une heure	x 2
Entre plus d'une heure et une journée	x 3
Perpétuel	x 6

Cible ou Zone affectée

Quand je parle de zone de tant de mètres, je parle du diamètre de la zone, pas de son rayon...

Cible ou Zone affectée	Coût
Soi-même ou de petits objets (taille d'un verre) ou zone de moins d'un mètre	x 1
Jusqu'à la taille d'un cheval ou zone entre 2 et 6 mètres (zone moyenne)	x 2
Jusqu'à la taille d'un Pétaure ou une zone entre 7 et 15 mètres	x 3
Zone entre 16 et 100 mètres (zone longue)	x 6

Exemple : Rialto (niveau 5) veut lancer un sort de démangeaison pour se protéger d'éventuels trolls qui viendraient l'attaquer dans la caverne qu'il a choisi pour passer la nuit. Il paramètre son sort de manière à ce qu'il dure 6h. le lance sur un diamètre de 4 mètres. Lanceur de sort expérimenté, il le lance à 3 mètres de distance, histoire d'être sûr de ne pas être inclus dans la zone...

Le coup total de son lancé de sort est de 2 points (portée courte), x 3 (entre 1h et 1 journée), x 2 (zone entre 2 et 6 mètres), soit un total de 12 points d'énergie.

Etant de niveau 5, le coup définitif sera de $12 - 5 = 7$ points d'énergie.