

ARGYROPÉE

LES SENTIERS D'ARGENT

→ Addendum arcanique →

CE QUE CONTIENT CE SUPPLÉMENT

Ce petit supplément a pour but d'offrir de nouvelles options arcaniques aux joueurs. Trois sorts inédits par domaine de magie peuvent ainsi être trouvés ci-après. Le maître de jeu (le Conteur) est le seul à pouvoir décider s'il autorise ou non l'utilisation de ces sorts additionnels dans ses scénarios.

Les toutes dernières pages de ce supplément, dont les tranches sont noircies afin de bien les discerner, sont réservées au Conteur car elles présentent quelques sorts secrets liés aux mystères d'Argyropée.

Enfin, la communauté des Conteurs, joueurs et curieux d'Argyropée est plus que la bienvenue si elle souhaite participer à la rédaction de nouveaux sorts pour augmenter la trousse à outils arcanique des arpenteurs des Sentiers d'Argent.

Auteur principal : Frédéric Marin

Relectures et suggestions : Camille Marin, Gustave-Auguste Berthaut

Illustrations : Mishan Mondal

Conseils artistiques : Sylvain Bugier

Maquette et mise en page : Frédéric Marin

Supplément électronique (avril 2024)



SORTS DE MAGIE NATURELLE (FAUNE)

Faune toxique

Champ d'action : contact

Zone : -

Résistance : oui

Description : en touchant une bête apprivoisée, même partiellement, l'arcaniste peut lui conférer une aptitude surnaturelle à sécréter du venin et à le transmettre par griffure, piqûre ou toute autre méthode propre à l'animal. Le venin inflige 1d6 points de dégât et une vague de douleur. Un test réussi d'**Endurance physique** permet d'en annuler les effets. L'animal sécrète cette toxine en continu pendant 1 heure.

Messenger

Champ d'action : contact

Zone : -

Résistance : oui

Description : en touchant un animal (amical ou non), l'arcaniste peut magiquement inscrire en lui un message long de quelques phrases que l'animal gardera « en mémoire » pendant une journée entière, sans s'en rendre compte. Qui-conque touchera cet animal durant les 24 prochaines heures entendra la voix de l'arcaniste réciter le message dans sa tête. Chaque nouveau contact avec l'animal porteur permet de réécouter le message tant que dure le sort. Il est difficile mais pas impossible de détecter qu'un animal est porteur d'un message grâce à un test réussi de **Sens magique**.

Pistage animal

Champ d'action : contact

Zone : -

Résistance : oui

Description : en touchant un animal ayant une attitude amicale envers le personnage, l'arcaniste peut lui imprimer le portrait d'une personne dans l'esprit. L'animal utilisera alors tous ses sens pour essayer de retrouver la personne qui ressemble à cette évocation. L'image mentale de cette personne s'efface de l'esprit de l'animal au bout d'une heure.

SORTS DE MAGIE NATURELLE (FLORE)

Cascade de pétales

Champ d'action : à distance (100 mètres)

Zone : 3 mètres de rayon

Résistance : non

Description : le sort détache tous les pétales des fleurs alentour pour les faire voltiger jusqu'à 3 mètres de hauteur puis les faire pleuvoir en une pluie colorée et douce. Ce genre d'effet est idéal pour créer une distraction visuelle ou une ambiance romantique. Les pétales ont tendance à bloquer le champ de vision des personnes qui sont sous la pluie de corolles (malus de -2 aux tests fondés sur la vision). Ce sort ne fonctionne pas s'il n'y a pas assez de pétales alentour.

Champignons piégés

Champ d'action : contact

Zone : 4 mètres carrés

Résistance : non

Description : fait pousser de petits champignons semblables en forme et en taille à des amanites tue-mouches sur une surface de 4 mètres carrés, à condition qu'un peu de terre soit présente (même simplement entre les pavés d'une rue). Ces champignons survivent pendant 24 heures ou jusqu'à ce que l'on marche dessus. S'ils sont écrasés, ils libèrent une toxine gazeuse invisible à l'œil nu qui provoque une forte somnolence. Le personnage qui a écrasé le champignon s'endort en une poignée de secondes à moins qu'un test d'**Endurance physique** soit réussi. Si le test est réussi, le personnage reste toutefois somnolent pendant 10 minutes (malus de -2 à tous ses tests).

Lien végétal

Champ d'action : contact

Zone : 10 mètres de rayon

Résistance : non

Description : permet à l'utilisateur de ressentir les « émotions » des plantes dans une zone de 10 mètres de rayon, obtenant ainsi des informations sur l'état de l'environnement (pollution, utilisation d'engrais, source d'eau proche, corps étranger caché dans la terre...).



SORTS DE MAGIE NATURELLE (TOXINE)

Cascade endorphinique

Champ d'action : personnel

Zone : -

Résistance : non

Description : déclenche la libération d'endorphines dans le corps de l'arcaniste, réduisant à néant toute sensation de douleur et s'accompagnant d'une impression de bien-être. Sous l'effet d'un tel sort, un personnage peut marcher avec une jambe cassée, continuer à se battre tout en étant à 0 point de santé (en dessous de 0, le personnage tombe dans l'inconscience) ou résister à un sévère physique important, tel que la torture. Le sort dure 10 minutes puis la douleur revient, plus vive que jamais.

Pouvoir régénérateur

Champ d'action : personnel

Zone : -

Résistance : non

Description : accélère le processus de guérison de l'utilisateur en lui conférant des capacités de photosynthèse. Son corps, s'il est exposé à la lumière solaire pendant 1d4 minutes, se met à transformer l'énergie lumineuse via un procédé biochimique, favorisant la cicatrisation des blessures mineures. Cela restaure 1d4 points de santé à l'arcaniste.

Sueur neutre

Champ d'action : personnel

Zone : -

Résistance : non

Description : modifie la composition chimique de la sueur et de l'odeur corporelle de l'utilisateur pour les rendre complètement « invisibles » aux méthodes de pistage habituelles se fondant sur l'odorat. Le sort dure une heure puis s'estompe, l'odeur corporelle normale de la personne revient ensuite en quelques minutes.

SORTS DE MAGIE ÉLÉMENTAIRE

(AIR)

Dégondage rapide

Champ d'action : à distance (3 mètres)

Zone : -

Résistance : non

Description : en manipulant la pression de l'air dans une charnière, le personnage peut faire sortir de ses gonds une porte, une fenêtre, un volet, un couvercle de coffre, etc. L'effet est immédiat et peut être efficace jusqu'à une distance de 3 mètres. Si le sort est silencieux, l'objet dégondé peut faire du bruit en tombant sur une surface dure.

Pincement fripon

Champ d'action : à distance (30 mètres)

Zone : -

Résistance : oui

Description : l'arcaniste peut compresser l'air jusqu'à une distance de 30 mètres pour simuler un pincement, comme si deux doigts d'air pur pinçaient quelque chose. Ce pincement n'occasionne aucun dégât, mais il est suffisamment vigoureux pour être légèrement douloureux.

Poumons mysticètes

Champ d'action : personnel

Zone : -

Résistance : non

Description : augmente temporairement la capacité respiratoire de l'arcaniste, lui permettant de respirer plus facilement dans des environnements à faible teneur en oxygène. Si ce sort est lancé avant que le personnage ne retienne son souffle, ce dernier peut rester en apnée deux fois plus longtemps que la normale (voir état préjudiciable « apnée »). La durée du sort est de 10 minutes.

SORTS DE MAGIE ÉLÉMENTAIRE

(EAU)

Échos sous-marins

Champ d'action : personnel

Zone : -

Résistance : non

Description : offre, pendant 10 minutes, la capacité de capter et de localiser des sons lorsque le personnage est sous l'eau. Son audition est parfaite, comme s'il se trouvait à l'air libre, et il ne

souffre d'aucun malus pour entendre ce qui se passe à la fois sous et au-dessus de l'eau, bien que ses oreilles soient immergées dans un liquide.

Manteau de brume

Champ d'action : personnel

Zone : -

Résistance : non

Description : condense l'eau présente dans l'air et crée une brume légèrement opaque qui enveloppe l'arcaniste, lui offrant un écran visuel partiel et dissimulant temporairement sa présence. Si l'effet est très étrange en journée et attire forcément l'attention, le personnage gagne un bonus de +3 en **Furtivité** durant la nuit ou lorsqu'il est dans l'obscurité. Le sort se dissipe au bout de 10 minutes.

Synthèse alchimique

Champ d'action : personnel

Zone : -

Résistance : non

Description : l'arcaniste est capable de séparer, mélanger, distiller ou filtrer les liquides qu'il manipule avec une vitesse et une précision impressionnantes, le tout sans avoir à les toucher. Les fluides semblent se mettre en mouvement tout seuls dans leur contenant. Le personnage obtient un bonus de +3 aux tests d'**Alchimie**, ainsi qu'aux tests d'**Art** (culinaire) et d'**Herboristerie** (cuisine) pendant 10 minutes.

SORTS DE MAGIE ÉLÉMENTAIRE

(FEU)

Brûler l'oxygène

Champ d'action : à distance (30 mètres)

Zone : -

Résistance : non

Description : modifie une flamme existante pour qu'elle consomme beaucoup plus d'oxygène que la normale, sans pour autant que la flamme change de taille ni augmente en température. Cela fait rapidement tomber la quantité d'oxygène d'une pièce fermée ou mal ventilée en dessous du seuil nécessaire pour qu'un humain puisse y respirer convenablement. Les personnages qui se trouvent dans cette pièce ont le droit à un test de **Déduction** (avec un malus de -2) pour se rendre compte que l'air semble moins respirable que de coutume, sinon ils tombent inconscients en quelques minutes (en fonction de

la taille de la pièce). Pour agir sur la flamme, l'arcaniste doit pouvoir la voir et se trouver à moins de 30 mètres d'elle.

Perception thermique

Champ d'action : personnel

Zone : 10 mètres de rayon

Résistance : non

Description : l'arcaniste devient capable de voir la chaleur émise par les objets dans un rayon de 10 mètres autour de lui, même si ces derniers se trouvent derrière un mur en pierre. Tout corps avec une température de surface supérieure à la température ambiante apparaît en rouge vif dans le champ de vision du personnage. Le sort dure 10 minutes.

Plaisanterie pyromantique

Champ d'action : contact

Zone : -

Résistance : oui

Description : en posant ne serait-ce qu'un doigt sur un tissu porté par quelqu'un, le personnage peut capter la chaleur du corps en dessous pour la démultiplier et la transmettre au tissu, qui va alors prendre feu aussi subitement que brièvement. L'effet est saisissant mais totalement inoffensif pour la personne dont les habits se calcinent en une fraction de seconde, le feu n'ayant pas le temps de se propager ni de faire de dégât. Ce sort ne fonctionne que sur les textiles non ignifugés. Le cuir, le bois ou le métal y sont insensibles.

bénéficie d'un bonus de +2, tant que le test est en rapport avec la zone (fouiller pour trouver un passage dissimulé, cuisiner sur une surface décrassée, danser sur une scène dégagée...). Le bonus disparaît quand la zone est de nouveau salie ou au bout de 24 heures, selon ce qui arrive en premier.

Fantôme de poussière

Champ d'action : contact

Zone : 10 mètres de rayon

Résistance : non

Description : l'arcaniste anime magiquement la poussière autour de lui dans un rayon de 10 mètres pour qu'elle prenne la forme tridimensionnelle de toute créature étant restée plus d'une minute sur place lors des dernières 24 heures. Le sort forme une ou plusieurs silhouettes peu détaillées grâce à la poussière accumulée. Il est impossible de reconnaître un visage, mais l'on peut aisément



SORTS DE MAGIE ÉLÉMENTAIRE (TERRE)

Dissipation de la poussière

Champ d'action : contact

Zone : 10 mètres de rayon

Résistance : non

Description : l'arcaniste touche le sol et chasse d'un coup toute la poussière, tous les petits gravats et toute la saleté dans une zone de 10 mètres de rayon. Cela rend l'endroit propre et surtout améliore grandement la visibilité. Tout test effectué dans cette zone nettoyée

déterminer la taille, la carrure, l'habillement et quelques caractéristiques physiques (l'absence d'un bras, une longue natte...) des fantômes de poussière. Ce sort ne fonctionne pas si la poussière est collée au sol, comme après une forte pluie par exemple.

Piège à ours

Champ d'action : contact

Zone :-

Résistance : non

Description : en touchant de la terre, le personnage la façonne pour fabriquer un piège à mâchoires rudimentaire, inamovible mais difficilement détectable (malus de -3 au test de **Détection** pour le remarquer). Composé de terre compactée, ce piège est à usage unique et, si l'on marche dessus, il se referme et emprisonne la jambe du malheureux (voir le prototype du piège à mâchoires, page 129 du livre *Règles & Bestiaire*). Il est facile de casser le piège à l'aide d'une masse, il retombe alors en poussière. Ce sort ne fonctionne que sur une surface meuble (terre et assimilé).

SORTS DE MAGIE INDUSTRIELLE (ÉLECTRICITÉ)

Détonation involontaire

Champ d'action : personnel

Zone : 30 mètres de rayon

Résistance : non

Description : l'arcaniste produit une onde électrique suffisamment importante pour faire détoner la plupart des matériaux, substances et réactifs explosifs, même s'ils sont dans un état stable. L'onde de choc électrique se propage dans toutes les directions mais est arrêtée par les murs. Néanmoins, elle peut rebondir sur les surfaces dures et se propage dans l'air jusqu'à 30 mètres. Ce sort peut être très dangereux dans le cas où, par exemple, une giberne pleine de cartouches en papier serait touchée, les multiples explosions propulsant les balles de plomb dans toutes les directions.

Électroperception

Champ d'action : personnel

Zone :-

Résistance : non

Description : certains animaux sont naturellement sensibles à l'électricité. Cela concerne

principalement les échidnés, les ornithorynques, les abeilles, les araignées, les dauphins, les requins et les raies. Un arcaniste qui lance ce sort amplifie l'électricité naturelle qui parcourt son corps et fait ainsi fuir les animaux listés précédemment (d'autres animaux, créatures ou monstres peuvent aussi y être sensibles, à la discrétion du Conteur). Les animaux repoussés évitent l'arcaniste pendant l'heure suivante.

Réflexe surhumain

Champ d'action : personnel

Zone :-

Résistance : non

Description : ce sort nécessite d'être lancé à l'avance, puisqu'il permet d'emmagasiner le courant électrique du corps humain dans les muscles de l'arcaniste pour qu'il puisse, à un moment de son choix, faire un mouvement extrêmement précis avec la rapidité de l'éclair. Cela peut être de se déplacer de plusieurs mètres en une fraction de seconde, d'attraper une balle de pistolet au vol ou de s'accroupir instantanément. Il est impossible de lancer ce sort plusieurs fois pour en cumuler les effets et la réserve électrique des muscles se dissipe naturellement au bout d'une heure. Si le sort est activé, le personnage souffre ensuite d'une crampe musculaire pendant 1d4 minutes.

SORTS DE MAGIE INDUSTRIELLE (MÉTAL)

Copie de motifs

Champ d'action : contact

Zone :-

Résistance : non

Description : en touchant un texte (ou un dessin, une gravure...) d'une main et un morceau de métal de l'autre, l'arcaniste peut reproduire à la surface du métal des motifs présents sur le support d'origine. La copie est instantanée mais les motifs sont légèrement imprécis de sorte qu'elle n'est pas parfaite. Ce sort marche aussi bien sur des textes écrits à l'encre que sur des reliefs gravés sur un mur.

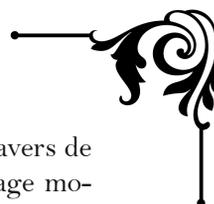
Semelles de plomb

Champ d'action : contact

Zone :-

Résistance : non

Description : en mettant en contact une quantité



de métal d'environ 1 kilogramme avec ses semelles, l'arcaniste recouvre ses chaussures d'une épaisse couche de ce métal. Avec cela, il lui est possible de rester au fond de l'eau, de marcher dans des flaques de substances corrosives ou sur des surfaces hérissées de piquants et de donner de violents coups de pied (bonus de +2 aux dégâts des coups de pied). L'effet est permanent. Le personnage peut retirer les chaussures quand il le souhaite.

Transmutation temporaire

Champ d'action : contact

Zone : -

Résistance : non

Description : change momentanément la composition métallique des objets (le fer devient plomb, le cuivre devient or, etc.), modifiant également leurs propriétés physiques. La magie opère une transmutation des métaux mais, au fur et à mesure que la magie se dissipe, les métaux retrouvent leurs propriétés originelles. La transmutation est parfaite pendant une minute, puis la matière revient à son état initial en une autre minute. Jusqu'à un mètre cube de métal peut être affecté par ce sort.

SORTS DE MAGIE INDUSTRIELLE (TEXTILE)

Corde animée

Champ d'action : contact

Zone : -

Résistance : non

Description : toute corde faite en chanvre, en coton, en soie ou dans n'importe quel autre textile s'anime tel un serpent sous l'action de ce sort. La corde, tenue à l'une de ses extrémités par l'arcaniste, obéit à la pensée de ce dernier. Elle peut ainsi glisser silencieusement sur le sol, s'enrouler autour d'un objet, se nouer toute seule, etc. La vitesse de déplacement de la corde est de cinquante centimètres par seconde. La corde redevient inerte dès que l'arcaniste la lâche.

Fibres filtrantes

Champ d'action : contact

Zone : -

Résistance : non

Description : appliqué sur un tissu quelconque apposé sur une bouche et/ou un nez, ce sort fait adhérer le tissu au visage du personnage tout en

lui permettant de respirer aisément au travers de ses fibres. Ces dernières voient leur tissage modifié pour filtrer les gaz, les fumées et toutes autres émanations, que ces dernières soient nocives ou non (comme du parfum). Le sort dure 10 minutes, puis le tissu perd son adhérence et ses capacités filtrantes.

Origami

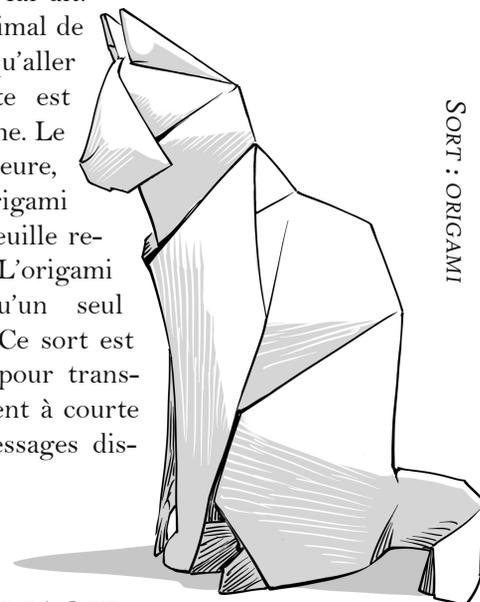
Champ d'action : contact

Zone : -

Résistance : non

Description : l'arcaniste est capable de plier une feuille de papier (ou tout autre textile léger équivalent) pour lui donner la forme d'un petit animal, tel un oiseau, une souris ou un chat. La magie insufflée dans le pliage rend l'origami partiellement vivant, dans le sens où il peut se déplacer comme l'animal dont il a la forme et se rendre là où on lui dit.

Néanmoins, l'animal de papier ne peut qu'aller là où l'arcaniste est déjà allé lui-même. Le sort dure 1 heure, après quoi l'origami se déplie et la feuille redevient inerte. L'origami ne possède qu'un seul point de santé. Ce sort est souvent utilisé pour transmettre rapidement à courte distance des messages discrètement.



SORT : ORIGAMI

SORTS DE MAGIE INDUSTRIELLE (VERRE)

Bombes cristallines

Champ d'action : contact

Zone : -

Résistance : non

Description : le personnage fait vibrer un objet en verre de petite taille (typiquement une fiole ou une bouteille) de telle manière que l'énergie emmagasinée par le réseau cristallin devient vite incontrôlable et que l'objet détone avec la force d'un feu à main explosif. Ainsi, à chaque fois que ce sort est lancé, l'arcaniste peut créer l'équivalent d'une bombe à clous (*Règles & Bestiaire*, page 96, les clous étant remplacés par des échardes de verre) grâce à une simple fiole qui doit être lancée dans le même tour de jeu (5

secondes). S'il y a un liquide dans le récipient en verre, ce dernier est projeté dans toute la zone d'effet de la bombe cristalline (5 mètres de rayon).

Globe d'indiscrétion

Champ d'action : contact

Zone :-

Résistance : non

Description : l'arcaniste doit posséder une petite sphère en verre afin de lancer le sort dessus. Il voit alors au travers de la bille, comme si c'était un œil supplémentaire, tout en conservant sa vision normale. La bille de verre peut être roulée sous un pas de porte, posée sur une table ou jetée en l'air afin d'espionner le voisinage. Le sort dure 10 minutes ou jusqu'à ce que le globe de verre soit détruit. Le décalage entre les deux réalités vues a tendance à donner la migraine au

personnage en fin de journée. De plus, si le globe n'est pas en verre transparent, la vision offerte par ce sort est teintée de la même couleur et marquée des mêmes impuretés que le verre lui-même.



SORT : GLOBE D'INDISCRÉTION

Reflét irréal

Champ d'action : à distance (15 mètres)

Zone :-

Résistance : non

Description : un objet en verre se met à refléter une image différente du reflet qu'il devrait renvoyer. L'image est déterminée par l'arcaniste, qui peut influencer sur ce reflet de loin et le modifier tant qu'il reste en contact visuel avec. Les fenêtres ou les miroirs gyropéens, constitués d'une couche de métal réfléchissant recouverte de verre, sont des cibles de choix pour ce genre d'illusion.

AVERTISSEMENT

*Ce qui suit contient quelques sorts supplémentaires secrets.
Cette section, identifiée par une tranche noircie, ne doit pas être lue par les joueurs
au risque de gâcher la surprise de la découverte d'un mystère particulier du jeu.*

Les prochaines pages sont donc exclusivement réservées au Conteur.

SORTS DE MAGIE NATURELLE

(SANG)

Anomalie sanguine

Champ d'action : personnel

Zone : 10 mètres de rayon

Résistance : oui

Description : permet au personnage d'altérer la perception des autres en modifiant les phéromones présentes dans son sang. Cela va modifier légèrement son odeur corporelle, la teinte de sa peau, etc. Ainsi, l'arcaniste qui utilise ce sort inflige un malus de -2 à toute personne dans un rayon de 10 mètres autour de lui pour le repérer à l'aide des cinq sens habituels. Le sort s'estompe au bout de 10 minutes.

Fouet dégoûtant

Champ d'action : contact, personnel

Zone : -

Résistance : non

Description : en se laissant intentionnellement saigner, l'arcaniste peut concentrer le filet de sang qui coule en un fouet relativement fin et long de 3 mètres, qui ressemble en tout point à un fouet classique de caravanier, si ce n'est qu'il est fait d'une substance liquide. Le fouet inflige 1d4 points de dégât par coup au but et reste solide tant que le personnage le garde en main. Si tôt qu'il le lâche, le fouet se transforme en une petite flaque de sang longiforme.

Poison hématique

Champ d'action : contact, personne

Zone : -

Résistance : non

Description : concentre toutes les substances toxiques du corps de l'arcaniste dans quelques gouttes de sang qui perlent au bout des doigts du personnage. Ce sang est une toxine qui peut alors être appliquée sur une lame pour l'empoisonner. Ce poison, qui doit passer dans le sang via une plaie, provoque une paralysie temporaire du membre touché (10 minutes). Trois coups au but peuvent être portés avec une arme enduite d'un tel poison avant que la concentration de la substance ne devienne trop faible. Le sang sèche complètement en une heure et le poison devient alors inactif.