

LA MAGIE

Par Denis

Introduction

Ce document permet de pratiquer la magie de façon concrète avec des effets précis.

Ses règles obéissent à certains principes, mais restent suffisamment souples dans l'esprit de ce jeu de rôle.

Il est donc facile d'y apporter ses propres ajouts tout en respectant les bases.

Au niveau du matériel aucune modification de la feuille de personnage n'est nécessaire.

Il faudra juste utiliser les listes résumées des sorts fournies si dessous.

L'acquisition de la magie

Elle est un pouvoir générique qui s'acquière de la même manière que les autres.

La grande différence se situe au fait, que la magie a un rang comme pour les talents.

En accédant à la magie on est directement nul. Pour progresser en magie il faut y consacrer le double de points, qu'on utilise pour un talent.

C'est-à-dire que 100 points sont nécessaire au lieu de 50 points.

Au moment de la création du personnage on peut « voler » les rangs d'un talent, et en faire profiter la magie, mais toujours en devant doubler la dose.

Un dernier point crucial est à souligner. Il faut choisir la spécialité de sa magie et l'indiquer à l'emplacement de la profession (je suis un...) : gnomiste, nécromant, ou shaman.

C'est important car chacun a accès à des sorts différents.

Attention il n'est pas possible de changer sa spécialité ou d'en cumuler.

La pratique de la magie

Elle se fait par l'intermédiaire des sorts.

Tous les sorts ont un niveau de difficulté.

Donc pour parvenir à en lancer un, on procède un test avec ce niveau de difficulté et celui en magie.

Ensuite l'on se reporte à l'effet.

Toutefois certaines conditions sont à prendre en compte selon les sorts comme par exemple l'usage d'objets.

Mais le plus important demeure le contre-effet. Il s'agit des conséquences si l'on rate le sort.

Le contre-effet empêche d'atténuer la difficulté de la magie.

Car sans lui qu'est-ce qui empêche un joueur de tenter sa chance plusieurs fois, jusqu'à ce que le sort marche ?

Donc le contre-effet est indispensable, et doit être en parallèle à la difficulté du sort.

Une distinction doit être faite entre les contre-effets cumulatifs (par exemple une perte de points de vie) ou non (par exemple une transformation).

Si le contre-effet n'est pas cumulatif (ce qui est rare), le magicien ne pourra pas réutiliser le sort tant que le contre-effet ne sera pas dissipé.

Un magicien a accès à tous les sorts de la liste « sorts collectifs » et à ceux de sa spécialité.

Pour l'ajout de nouveaux sorts je conseille de les inclure dans la liste « sorts collectifs » afin de respecter l'équilibre entre les spécialités.

Pour la création d'une spécialité supplémentaire elle devra posséder au moins six sorts comprenant entre autre un hyper-dur, un faisable, et un fastoche.

Il faut aussi songer à respecter les équilibres dans les sorts. Celui entre l'effet et la difficulté, et celui entre l'effet et le contre-effet.

Les sorts

I) Vue d'ensemble

Je me suis inspiré de la pratique magique des albums de donjon à laquelle j'ai ajouté quelques idées personnelles.

La seule grosse infidélité que l'on peut me reprocher est d'avoir ôté aux shamans la possibilité de communiquer par les feux comme dans la période crépuscule ou comme Pirzuine de voir l'avenir.

J'ai commis ce blasphème uniquement afin d'éviter que la spécialité de shaman ne déborde pas sur celle de gnomiste.

II) Les sorts collectifs

A) Lévitiation

Effet : permet de soulever à distance une personne de corpulence moyenne ou un objet d'un poids équivalent.

Le déplacement est plutôt lent et est d'une durée de quelques minutes. Quant à la distance elle se limite à 200 mètres.

Difficulté : fastoche

Contre-effet : le déplacement se fait dans la mauvaise direction ou cesse brusquement. On peut aussi se cogner et perdre entre 3 et 5 points de vie.

Conditions : l'utilisateur peut se soulever lui-même, sinon il doit situer à peu près le sujet de son sort.

Particularités : il est possible de pratiquer une lévitation plus puissante déplaçant jusqu'à 500 kilos sur 500 mètres. Quand elle s'exerce sur une personne celle-ci va pouvoir voler à une vitesse « rapide » sur 2 kilomètres. Mais attention la difficulté est « faisable » et un contre-effet peut coûter 1 dé de vie. Si l'on se fit au contre-effet faisant perdre des points vie (pas beaucoup), il est possible d'utiliser la lévitation comme une arme en projetant des objets de petites tailles sur les ennemis. Il faut alors une fois le test de magie effectué se reporter aux règles sur les tirs, sauf que pour la précision l'on doit se fier à la magie, et pas au talent tir.

B) Immobilisation

Effet : paralyse une personne durant quelques minutes

Difficulté : fastoche

Contre-effet : l'auteur du sort subit la paralysie lui-même.

Conditions : voir sa cible, car le sort frappe par l'intermédiaire d'une sorte d'éclair. Donc cela se pratique comme un tir avec le rang de magie. Si l'éclair ne touche pas la cible initiale, l'effet peut quand même se produire sur une personne à proximité et touchée malencontreusement.

C) Passe-muraille

Effet : rend son utilisateur et uniquement lui intangible. Il est donc capable de traverser les solides comme les portes et les murs. La durée de ce sort est très courte (quelques secondes à peine). Par conséquent on n'a pas le temps de le tester. On doit foncer en espérant que sa marche. Ce sort est également utilisable durant un combat pour éviter une attaque. Attention soit on combat selon les règles (avec bagarre ou acrobatie), soit on utilise le sort. S'il marche son détenteur s'en sortira obligatoirement indemne.

Difficulté : faisable

Contre-effet : à mon humble avis le fait que le sort ne fonctionne pas suffit. Puisque le magicien concerné se prendra l'objet ou l'attaque adverse en pleine poire. Pour la traversée d'un simple mur je préconise 1 dé de dégâts.

Particularités : il est possible d'accroître la durée du sort mais cela se fait en parallèle à sa difficulté. Pour quelques minutes c'est coton, et pour une dizaine de minutes c'est hyper dur.

D) Hypnose

Effet : place la victime dans un état second dans lequel il exécutera un ordre simple comme aller d'un point à un autre et d'y ramener un objet. Par contre l'hypnotisé se révélera incapable d'exécuter une tâche exigeant de la réflexion. De plus l'effet n'est pas éternel. Il se limite à une ou deux heures. Il est possible d'utiliser ce sort pour endormir une personne profondément. La victime ne se réveillera jamais d'elle-même. Et il faudra mettre le paquet pour la tirer de sa torpeur.

Difficulté : à part (cela se fait par un duel opposant la magie à l'acuité)

Contre-effet : le malheureux hypnotiseur verra son esprit complètement engourdi par l'effet. Il encourra un malus d'un rang dans chacune de ses actions, jusqu'à ce qu'il est trouvé le temps de récupérer.

Conditions : ne marche que sur une personne à la fois proche et immobile au moment de l'hypnose. Donc cela ne peut pas se faire pendant un combat.

Particularités : un ordre latent est implantable sur un sujet. Il s'agit d'un ordre dont la victime n'aura aucun souvenir et qu'elle exécutera suite à un signal mis au point auparavant. Par exemple la personne en attaquera une autre clairement désignée dès qu'elle la verra.

L'ordre latent se conserve des jours entiers chez sa victime et peut être très précis. L'inconvénient est que durant le duel magie/acuité le magicien subira un malus de deux rangs.

E) Téléportation

Effet : déplacement instantané sur un kilomètre de son utilisateur et uniquement lui.

Difficulté : faisable

Contre-effet : le jeteur de sort apparaît à un mauvais endroit, mais qui doit rester dans le cercle de distance d'un kilomètre. Au maître du jeu de faire preuve d'imagination voir de sadisme en choisissant comme lieu un ravin, le centre du camp ennemi...

Conditions : la téléportation exige une certaine préparation (longue formule, pentacle...). Ceci afin d'éviter que les petits malins exécutent des téléportations successives jusqu'à ce que le jet soit bon ou se servent de ce sort comme technique d'esquive durant les combats.

Particularités : il est possible d'étendre la longueur du sort sur une trentaine de kilomètre ou d'embarquer entre trois et quatre personnes à proximité. Seulement la difficulté passera à coton.

F) Boule de feu

Effet : création et envoi d'un projectile enflammé faisant trois dés de dégâts.

Difficulté : coton

Contre-effet : selon l'étendu de l'échec, les conséquences divergeront. Si le jet ne déborde que d'une douzaine de points la boule de feu atterrira loin de sa cible. Sinon elle explosera au visage du magicien lui causant ainsi entre deux et trois dés de dégâts.

Conditions : la boule de feu suit obligatoirement une ligne droite.

Particularités : vu le niveau de difficulté du sort, j'ai jugé préférable de ne pas imposer un test de tir. Il suffira de reporter le jet du test de réussite du sort, si la cible tente une esquive grâce au pouvoir réflexe fulgurant.

G) Bouclier mystique

Effet : une sphère entoure le jeteur du sort et seulement lui. Cette sphère le protège des tirs qu'ils proviennent d'une arme ou de la magie. Pour ce dernier point cela englobe les boules de feu, la lévitation, et l'immobilisation. Les souffles de feu des dragons et les tongs de feu entrent également dans le lot. Comme second effet le tireur se verra renvoyer son tir. Le tir reprendra la même puissance et le même jet de dé. La sphère dure un tour entier de combat.

Difficulté : coton

Contre-effet : l'échec est déjà en soit une punition. Mais à mon avis ce n'est pas suffisant. C'est pourquoi si la sphère se brise son possesseur devra en supporter les dégâts faisant un dé.

Conditions : pendant l'application du sort il est impossible de bouger, même s'il ne fonctionne pas. Ce qui veut dire pas d'esquive avec l'acrobatie ou d'attaque avec la bagarre.

H) Transformation

Effet : on prend l'aspect et tous ce qui va avec (attributs, talents, pouvoirs, possessions...) d'une autre créature pour environ une heure. Attention on ne devient pas une créature de base mais une créature existante. Je m'explique. Par exemple si l'on se transforme en babare, il ne faudra pas se reporter aux capacités du babare dit de base destiné à la création d'un personnage, mais à celle du moine babare type.

Difficulté : coton

Contre-effet : c'est là que le MJ peut se lâcher en choisissant une transformation particulièrement ignoble. Pour les plus paresseux il y a le bon vieux crapaud.

Conditions : le magicien doit avoir déjà vu celui, dont il prend l'apparence. Il n'est pas obligé de respecter le délai d'une heure, s'il veut reprendre son aspect original. Par contre après il devra repartir à zéro avec le jet de magie. En ce qui concerne les possessions de l'heureux élu il faudra se contenter uniquement de celles visibles (en gros les vêtements et les armes).

Particularités : si l'objet de la transformation a un physique vraiment différent de celui du magicien surtout au niveau des proportions (par exemple un kochaque et un troll), la difficulté sera hyper dure.

III) Les sorts des gnomistes

A) Présentation

Magiciens spécialisés dans la divination, l'art magique de voir et entendre à distance.

Leur représentant le plus connu reste évidemment Alcibiade.

Le lieu de référence des gnomistes est la cité de Divanasopus.

Les gnomistes sont plutôt des mélanges de scientifiques et de sorciers, que de simples magiciens.

B) Communication

Effet : création d'objets (trois en tout) permettant de communiquer à distance. A la base il s'agit de boules de crystal utilisées dans le donjon, mais si quelqu'un à d'autres idées.

Difficulté : fastoche

Contre-effet : ben les objets ne marchent pas. Personnellement je trouve plus amusant d'en laisser la surprise aux utilisateurs. Il suffit que le MJ procède lui-même au test de magie et en cache le résultat.

Conditions : il faut disposer du matériel nécessaire évalué à 10 PO que l'on trouve dans les bazars.

C) Hyper sens

Effet : intensification à l'extrême d'un sens au choix. Par exemple on pourra voir de ses yeux comme une longue-vue ou suivre une odeur comme un chien. L'acuité générale augmentera d'un rang. Dès que cela concernera le sens choisit le rang sera carrément super-fortiche.

Ce sort ne dure qu'une heure.

Difficulté : fastoche

Contre-effet : le sens choisi deviendra un handicap (myopie, surdité...). L'acuité générale baissera d'un rang et sera nul pour le sens choisit.

Là aussi l'effet ne durera qu'une heure.

D) Infra-vision

Effet : permet de voir à travers les murs et autres solides. On peut également choisir de voir dans le noir à la place. La durée est d'une heure.

Difficulté : fastoche

Contre-effet : on voit les gens en squelette, ce qui fait qu'on ne peut plus les identifier. Pour la vision nocturne on perdra deux rangs en acuité, dès qu'il y aura de la lumière.

E) Miroir

Effet : création de l'image d'une personne ou d'un objet existant. L'illusion peut s'étendre à trois personnes ou à un mètre cube d'objets. Les personnages fictifs exécuteront des tâches quotidiennes propres à leurs rôles, et ils sont impalpables. Donc le moindre contact démasquera la supercherie. Les visions dureront deux ou trois heures.

Difficulté : faisable

Contre-effet : le jeteur du sort et uniquement lui aura des visions aux choix du MJ.

Conditions : ses visions se feront uniquement à partir de choses ou de créatures que le sorcier a déjà vues.

Particularités : il est possible de doubler le nombre ou le volume des illusions en passant en difficulté coton.

F) Jeu du destin

Effet : il s'applique à n'importe quelle personne proche. Au choix la cible deviendra chanceuse ou poissarde. Concrètement à chaque fois qu'il devra appliquer un jet de dé, il en lancera deux et prendra le meilleur ou le plus mauvais selon le choix précédent.

L'effet durera une demi-journée ou une journée entière selon l'appréciation du MJ. Une personne possédant le pouvoir de gros veinard pourra toujours l'utiliser.

Difficulté : faisable

Contre-effet : l'effet chance/poisie est inversé.

Conditions : on ne peut pas relancer le sort sur quelqu'un tant que l'effet du précédent n'a pas disparu.

G) Vision

Effet : sorte de télévision magique. Il suffit de pensée à une personne ou à un lieu pour en voir l'image en directe. La consultation est longue. On peut laisser « allumé » toute une journée.

Difficulté : coton

Contre-effet : selon l'étendue du ratage soit la vision ne marchera pas, et il faudra tout recommencer (si le jet est foireux de moins 21%), soit en plus l'objet utilisé pour la divination explosera.

Condition : pour pratiquer cette magie il faut disposer d'un objet magique de vision (œil de géant, puit de divination, miroir vivant...). Il vaut dans les 40 PO et se trouve uniquement dans les boutiques de magie. Ce sort exige une certaine préparation d'une dizaine de minutes.

H) Divination

Effet : permet d'obtenir un renseignement sur n'importe quel sujet ou même une vision d'avenir.

Difficulté : hyper dur

Contre-effet : le MJ lancera lui-même le jet de magie et en cachera le résultat. Ainsi en cas d'échec il pourra induire les PJ en erreur.

Particularités : évidemment si les PJ apprennent tous d'un simple jet de dé, l'aventure risque de perdre beaucoup de saveur. Je conseille au MJ de fournir des indices pas trop précis. Par exemple si les PJ veulent connaître l'identité d'un assassin ou d'un voleur indiquez seulement sa race suivie d'une description physique pas trop poussé.

IV) Les sorts des nécromants

A) Présentation

Ils sont spécialisés dans une magie dédiée à l'altération des corps qu'ils soient vivants ou morts.

Horus en est la vedette incontestée. D'ailleurs on voit beaucoup l'école de nécromancie dans le donjon monster 5 « la nuit du tombeur », qui lui est consacré.

Les nécromants sont du genre sinistre et ennuyeux.

Personnellement je ne vois pas le rapport entre les pouvoirs de brouillard et de nuage, et la nécromancie, mais puisque Horus les utilisent à plusieurs reprises je l'ai inclus.

B) Fouillage

Effet : cette grande spécialité des nécromants consiste à introduire sa main dans le corps d'une personne sans le blesser et à en tréfourer l'intérieur voir à y retirer quelque chose.

Cela sert à la guérison surtout des blessures (récupération de 5 points de vie).

Mais l'utilisation pour un combat est également possible (rappelez-vous de l'affrontement entre Horus et Jean-Michel dans le tome 2 de potron-minet « un justicier dans l'ennui »).

Dans cette hypothèse il faut d'abord procéder à un combat classique et parvenir à toucher l'adversaire.

Ensuite au lieu de se reporter à la règle des dégâts il faut exécuter un jet de magie. S'il réussit l'adversaire perdra un rang en bagarre. Et c'est cumulatif.

Difficulté : fastoche

Contre-effet : en cas de tentative de guérison au lieu de gagner 5 points de vie la personne les perdra.

Pour une attaque on considéra que le nécromant s'est abîmé la main et perdra 5 points de vie au passage.

Je conseille l'éventualité dans les deux cas que la main du magicien reste coincée dans le corps de sa cible. Cela peut créer une situation marrante.

Particularités : il est possible faire comme Horus dans zénith tome 1 « cœur de canard », d'enlever un organe et de le conserver. L'organe restera lié à son propriétaire et l'abîmer aura des répercussions sur lui. Pour user de cet excellent moyen de pression il faut encourir une difficulté faisable. Il en va de même pour les transplantations et autres greffes.

C) Transe

Effet : il s'applique à une seule personne à la fois (le lanceur du sort compris), qui va se retrouver dans un état comateux proche de la mort. C'est l'idéal pour tromper un ennemi lorsque l'on n'est pas en état de l'affronter. La durée de ce coma est au choix du magicien en étant à l'origine. Toutefois elle ne peut pas excéder plus d'une demi-journée. Le lanceur du sort en abrégera la durée comme il le veut.

Difficulté : fastoche

Contre-effet : au choix la transe durera bien plus longtemps que prévu, l'état de fausse-mort ne trompera personne (respiration trop nette...), impossibilité de sortir le sujet de son coma sauf par la violence (5 points de vie en moins).

Conditions : ce sort exige des touchés très précis. Il n'est donc applicable que sur un être immobile. Cela exclut les combats.

Particularités : un nécromant autre que le jeteur du sort est capable de tirer une personne d'une transe en exécutant le même sort.

D) Résurrection

Effet : la cible du sort doit obligatoirement être morte, et son corps encore en bon état. Elle sera réssucitée et soumise aux ordres du nécromant. Ces capacités seront les même que de son vivant. Un sort de résurrection peut s'appliquer jusqu'à trois cadavres. Les zombies demeureront vivants (si l'on peut dire) et soumis durant deux jours. Ce délai passé il faudra relancer le sort.

Difficulté : faisable

Contre-effet : le sort va détruire les cadavres ou alors les réssucités ne seront pas soumis à la volonté du nécromant voir l'agresseront.

Conditions : les corps choisis devront se trouver au maximum à dix mètres de distance du nécromant.

Particularités : on peut se contenter de juste faire parler un cadavre afin d'en tirer des renseignements en sa possession. Dans ce cas la difficulté sera fastoche.

E) Nuage

Effet : création d'un petit nuage permettant de transporter une personne en vol nerveux. Le nuage tiendra une demi-journée

Difficulté : faisable

Contre-effet : le nuage ne supportera pas le poid de son passager. Le MJ s'amusera à choisir le moment précis où cela se produira.

Particularité : avec un test coton le nuage pourra soutenir à peu près quatre personnes.

F) Brouillard

Effet : levée d'un brouillard de la surface d'une grande habitation genre manoir. Un test faisable d'acuité sera nécessaire pour s'y orienter à l'intérieur. La durée est disons d'une demi-heure, s'il n'y a pas de vent.

Difficulté : faisable

Contre-effet : le nécromancien et ses alliés se prennent le brouillard en pleine gue... figure. A eux de faire les tests d'acuité.

G) Invocation

Effet : apparition d'une créature, qui obéit au nécromant. La créature demeurera présente et soumise, tant qu'elle ne se sera pas fait tuée. Il est défendu d'invoquer plusieurs fois le même type de créatures pour éviter que des nécromants ne se retrouvent avec une armée.

Difficulté : faisable (pour un spectre), coton (pour un démon mineur), et hyper dur (pour un démon majeur).

Contre-effet : le plus simple est que l'être invoqué se retourne contre le nécromant. Pour les MJ imaginatif c'est une autre créature qui apparaîtra. Cela ira du grotesque (un lapin insupportable), au dangereux (un troll avide de nourriture), en passant même par le personnel (la mère décédée d'un des PJ).

Conditions : une invocation est longue à mettre en place (formule, potion...).

Particularités : voici les caractéristiques des créatures invoquables. Aucune d'elle n'a de possession.

Spectre

Acrobatie : pas très doués **Bagarre :** pas très doué **Charme :** nul **Acuité :** bon

Talent : faire peur (bon)

Pouvoir : lévitation, voir dans le noir

Dégâts sans armes : 1 dé

Points de vie : 15

Démon mineur

Acrobatie : bon **Bagarre :** bon **Charme :** nul **Acuité :** bon

Talent : faire peur (habile)

Pouvoir : voir dans le noir, invulnérabilité au feu, écaille / épine

Dégâts sans armes : 2 dés

Points de vie : 20

Démon majeur

Acrobatie : bon **Bagarre :** habile **Charme :** nul **Acuité :** habile

Talent : faire peur (balaise)

Pouvoir : vol, voir dans le noir, invulnérabilité au feu, incroyablement coriace

Dégâts sans armes : 3 dés

Points de vie : 30

H) Possession

Effet : contrôle d'une personne et d'une seule. Le contrôle est total. On peut même faire parler le possédé et utiliser tous ses pouvoirs et ses talents. Une possession ne dépasse pas plus de trois heures.

Difficulté : hyper dur

Contre-effet : évidemment le sort ne marche pas, et en plus son auteur tombera instantément dans un état catatonique dont il est très dur d'en sortir. Une autre personne devra secouer durement le comateux en effectuant un test de bagarre coton.

Conditions : le nécromant doit avoir sa cible bien visible et à proximité.

Particularités : lorsqu'un magicien possède une personne, il n'a plus aucun contrôle sur son propre corps, qui est dans une sorte de coma. Si le corps du magicien est attaqué, il ne ressentira rien. A noter que reprendre le contrôle de son corps n'exige pas de test, c'est instantané.

V) Les sorts des shamans

A) Présentation

Se sont des mystiques dont la spécialité est la commucation avec les esprits. Ils sont proches de la nature.

Les shamans sont assez bien représentés dans donjon surtout dans la période crépuscule avec pirzuine, orlandow, et gilberto.

Ils usent souvent de plantes dans leurs magies. La plupart d'entre eux sont des draconistes avec les interdits allant avec.

B) Plante médicinale

Effet : soigne les blessures, et les poisons. Concrètement on récupère 10 points de vies.

Difficulté : fastoche

Contre-effet : l'effet sera nocif (5 points de vie en moins, diarrhée, somnolence...). L'idéal pour préserver la surprise sera que le MJ fasse lui-même le jet de dé et en garde le résultat secret.

Conditions : ce sort a l'aspect d'une préparation aux plantes, qui doit être appliquée ou ingurgitée. Ce sort est donc conservable, mais qu'il faut disposer de plantes à proximité durant sa préparation (être en forêt ou acheter des plantes à 5PO chez un herboriste).

Particularités : s'il s'agit d'annuler l'effet d'un poison, la qualité de ce dernier devra être prise en compte. La difficulté peut alors atteindre faisable

C) Communication animale

Effet : parler avec les animaux. Attention j'ai bien dit parler pas commander. Il faudra savoir s'y prendre avec la bête choisie. Le MJ peut se contenter des arguments du shaman s'ils lui semblent convainquant ou alors lui imposer un duel charme contre acuité. C'est un lancé de sort par espèce. Et la durée est d'une journée.

Difficulté : fastoche

Contre-effet : l'incompréhension pure et simple me semble un peu facile. Il est plus amusant que le magicien dise un truc inverse ou une insulte. Ainsi l'animal fera autre chose que prévu ou l'attaquera.

Conditions : ne marche que sur animaux pas sur les espèces intelligentes.

D) Hyper vitesse

Effet : comme son nom l'indique, la personne sujette à ce sort voit sa vitesse mouvement décuplée. Il dispose de tous les attributs propres au pouvoir réflexe fulgurant. Mais c'est surtout son déplacement, qui est impressionnant. Sa vitesse de course est rapide. Il est capable de marcher sur les murs, les plafonds, et même sur l'eau. Son acrobatie augmente de deux rangs. Par contre l'effet ne dure que quelques minutes.

Difficulté : faisable

Contre-effet : tout simplement le ralentissement. Au passage le perso perdra deux rangs d'acrobatie. Il existe une variante : la perte de contrôle. La victime sera incapable de s'arrêter de courir même de simplement ralentir, et encore moins de se diriger. Au final elle ira se fracasser sur un obstacle, et encourra entre un et deux de dégâts selon la consistance du dit obstacle.

Conditions : là aussi il s'agit d'une préparation aux plantes avec les mêmes impératifs que le sort plante médicinale.

Particularités : possibilité de doubler la dose. Dans ce cas il en ira de même avec la durée et la puissance (trois rangs d'acrobatie) du sort seulement les contre-effets seront eux aussi décuplés (jusqu'à quatre dés de dégâts en se cognant, c'est-à-dire la mort éventuelle). La difficulté passera à coton si l'on veut concentrer tout en une seule dose.

E) Hyper force

Effet : la personne grandit et voit ses muscles se gonfler d'une façon impressionnante. Tout ce qui est épreuve de force lui sera facile, et elle aura deux rangs de plus en bagarre. Il faudra également ajouter un dé de dégâts lors de ses assauts, et 3 points d'armure. La durée est de quelques minutes.

Difficulté : faisable

Contre-effet : l'utilisateur du sort devient rachitique au point de perdre un rang en bagarre et au moindre choc on devra ajouter un dé aux dégâts prévus.

Conditions : ce sort se fait lui aussi par une préparation aux plantes, comme les deux autres sorts plante médicinales et hyper vitesse. Il suffit de se reporter à leurs conditions.

Particularités : le doublage des doses rendra le personnage berserk, qui se mettra à attaquer même ses petits camarades et à tout casser en général. Par contre il gagnera trois rangs en bagarre, un dé plus 5 points de dégâts, et 5 points en armure. Mais vu la situation est-ce que sera un avantage ? La durée du sort sera doublée. Je conseille de garder cette particularité secrète histoire de surprendre les PJ

F) Pouss-pouss

Effet : des plantes surgissent brusquement du sol et neutralisent (je n'ai pas dis blessé ou tué) jusqu'à six personnes. Un test coton de bagarre permet de s'en défaire. Il est possible d'effectuer un test faisable d'acrobatie, mais seulement une fois et en premier, si l'on n'est pas trop surpris par le sort.

Une personne ayant en main une arme tranchante au moment du sort, verra son test de bagarre diminué en faisable.

Les plantes resteront en place jusqu'à ce qu'on les détruise.

Difficulté : coton

Contre-effet : les plantes se retourneront contre le shaman et éventuellement les autres PJ. Mais un MJ est en droit de trouver une autre dérive comme une poussée de roses inoffensives ou de plantes pestilentielles.

Conditions : ce sort ne peut pas être fait en hauteur comme dans l'étage d'une habitation ou sur des montures en plein vol.

Particularités : le sort peut également servir à accélérer la croissance d'une plante. La difficulté devient alors faisable. Quant à ceux qui trouvent le nom de ce sort ridicule, qu'ils s'en prennent à Sfar et Trondheim. Car il est tiré de donjon zenith 4 « sortilèges et avatars ».

G) Danse de la pluie

Effet : contrôle de la météo (pluie, soleil, neige...) sur une étendue limitée à un petit village. Parmi les usages concrets on trouve entre autre :

Le brouillard : un test faisable d'acuité pour s'orienter.

Le verglas : un test d'acrobatie faisable pour se déplacer avec un dé de dégâts à la clé.

La tempête : un test d'acrobatie fastoche à cause du vent pour se déplacer avec un dé de dégâts à la clé sauf pour les personnes lourdes comme les trolls, et quelques éclairs (entre trois et quatre) à esquiver en coton et faisant deux dés dégâts chacun.

Ce sort est assez modulable. Donc aux MJ et aux PJ inventifs d'en profiter.

Difficulté : coton

Contre-effet : il y a l'inversion de l'effet choisit (soleil au lieu de la pluie...). Mais pour les trucs balaises comme la tempête je suggère que le shaman en perde le contrôle et que lui et ses alliés en soient victimes du changemet climatique.

Conditions : comme son nom l'indique il faut procéder à une danse de quelques minutes. Il faut donc disposer du temps nécessaire, et ne pas être immobilisé.

H) Cataclisme

Effet : création d'une catastrophe naturelle comme un tremblement de terre, une inondation, un incendie, un cyclone, ou autre.

Cela s'étalera sur un village de taille moyenne.

Les conséquences de ce sort sont particulièrement impressionnantes (destruction d'habitation, et j'en passe...).

Histoire de donner une application pratique pour en esquiver les effets il faudra procéder à des tests d'acrobatie coton. Et les dégâts vaudront trois dés.

Difficulté : hyper dur.

Contre-effet : soit le sort ne marche pas et son lanceur s'épuise avec deux dés de dégâts à la clé, soit le shaman perd tout contrôle et lui et ses compagnons doivent subir les désagréments du cataclysme. La première option s'applique plus à un magicien débutant ayant tenté sa chance malgré tout.

Conditions : tout comme la danse de la pluie un petit temps de préparation est nécessaire, et surtout on ne peut pas choisir le cataclysme qu'on veut. Certains éléments doivent être présents comme des matières inflammables pour un incendie (du bois...), et un cours d'eau à proximité pour l'inondation.

Au MJ de voir.

SORTS COLLECTIFS

NOM	EFFET	DIFFICULTÉ	CONTRE-EFFET	CONDITIONS	PARTICULARITES
Lévitacion	Soulever un objet ou une personne	Fastoche	Déplacement foireux= -3 et -5 PV	Voir sa cible	Puissance augmentable
Immobilisation	Paralyse d'une personne quelques minutes	Fastoche	Paralyse pour le magicien	Voir sa cible. Faire un tir	
Passe-muraille	Traverser les solides quelques secondes	Faisable	Se cogner = -1 dé de PV		Durée augmentable
Hypnose	Imposer une tâche à quelqu'un	Magie / Acuité	Malus d'un rang pour toute action	Immobilité de sa cible	Durée augmentable
Téléportation	Déplacement instantané	Faisable	Apparition au mauvais endroit	Temps de préparation	Puissance augmentable
Boule de feu	Tir avec 3 dés de dégâts	Coton	Tir foireux / 2 ou 3 dés de dégâts	Tir droit	Jet de magie = Jet de tir
Bouclier mystique	Renvoi tir d'armes et de magie	Coton	Touché par les tirs + 1 de dégâts	Être immobile	
Transformation	Prendre aspect, capacités, et possessions d'une créature	Coton	Transformation en autre chose (ex: crapaud)	Avoir vu sa transformation	Si physique très différent = hyper dur

SORTS DES GNOMISTES

NOM	EFFET	DIFFICULTÉ	CONTRE-EFFET	CONDITIONS	PARTICULARITES
Communication	Création de trois boules de crystal de communication	Fastoche	Boule de crystal ne fonctionne pas.	Avoir les objets nécessaires	
Hyper sens	Acuité plus un rang. Un sens super-fortiche	Fastoche	Acuité moins un rang. Un sens nul.		
Infra-vision	Voir au travers les solides ou dans le noir.	Fastoche	Voir les gens en squelettes ou sensibilité à la lumière.		
Miroir	Image d'une personne ou d'un objet	Faisable	Avoir des visions	Avoir déjà vue la personne ou l'objet	Puissance augmentable
Jeu du destin	Deux jets de dés pour chaque action plus mauvais / meilleur	Faisable	Sort non relancable		
Vision	Voir une personne ou un lieu	Coton	Marche pas / Destruction de l'objet	Avoir l'objet nécessaire	
Divination	Renseignements présents ou avenir	Hyper dur	Renseignements faux		

SORTS DES NECROMANTS

NOM	EFFET	DIFFICULTÉ	CONTRE-EFFET	CONDITIONS	PARTICULARITES
Fouillage	.+ 5 PV / - un rang de bagarre.	Fastoche	- 5 PV		Greffes en faisable
Transe	Avoir l'air mort	Fastoche	Ne pas avoir l'air mort	Cible immobile	
Résurrection	Raminé et contrôlé trois cadavres	Faisable	Destruction ou rébellion des cadavres	Cadavres dans un rayon de dix mètres	Puissance diminuable
Nuage	Nuage de transport	Faisable	Nuage laisse tomber son passager		Puissance augmentable
Brouillard	Test d'acuité faisable pour les ennemis	Faisable	Test d'acuité faisable pour les PJ		
Invocation	Apparition et contrôle d'une personne	Variable	Pas d'apparition ou attaque de la créature	Temps de préparation	Fantôme, démon mineur, ou démon majeur
Possession	Contrôle total d'une créature	Hyper dur	Etat catatonique	Cible proche	Abandon de son propre corps

SORTS DES SHAMANS

NOM	EFFET	DIFFICULTÉ	CONTRE-EFFET	CONDITIONS	PARTICULARITES
Plante médicinale	.+ 10 PV	Fastoche	"- 5 PV"	Avoir les objets nécessaires	Puissance augmentable
Communication animale	Parler avec les animaux	Fastoche	Incompréhension	Seulement sur les animaux	
Hyper vitesse	Réflexe fulgurant. + deux rangs en acrobatie	Faisable	.- deux rangs en acrobatie ou 1/2 dés de dégâts	Avoir les objets nécessaires	Puissance augmentable
Hyper force	.+ deux rangs en bagarre. + un dé de dégâts. + 3 points d'armure	Faisable	.- un rang en bagarre. Un dé de plus en cas de dégât.	Avoir les objets nécessaires	Puissance augmentable
Pouss-pouss	Plante neutralisante = test coton en bagarre	Coton	Plante contre les PJ	Ne pas être en hauteur	Puissance diminuable
Danse de la pluie	Contrôle du temps avec test divers	Coton	Inversion du choix ou sort contre les PJ	Temps de préparation	
Cataclysme	Catastrophe naturelle. Test d'acrobatie coton. Trois dés de dégât	Hyper dur	Deux dés de dégât ou sort contre les PJ	Temps de préparation. Choix selon éléments disponibles	