

Utiliser la magie

Ce chapitre vous dévoile toutes les règles nécessaires pour lancer des sorts. Les différentes classes de personnage ont divers moyens d'apprendre et de préparer leurs sorts, tandis que les monstres s'en servent de façon bien particulière. Quelle que soit son origine, un sort observe les règles qui suivent.

Caractéristiques d'un sort

Votre classe vous donne accès à une liste de sorts. Votre classe et votre niveau, votre parcours et les options choisies par votre meneur (notamment le hasard des apprentissages, voir encadré) déterminent les sorts que vous connaissez parmi cette liste. La description d'un sort commence par un ensemble de caractéristiques qui vous permettent en premier lieu de savoir dans quelles circonstances vous pouvez le lancer.



Hasard des apprentissages

Si le meneur utilise cette règle optionnelle, le joueur ne choisit pas lui-même les sorts qu'il a appris : il les tire au hasard en utilisant la liste des sorts figurant en annexe (cf. **Annexe : Liste de sorts par classe**). Selon les besoins de sa campagne, le meneur peut également choisir les sorts pour le personnage nouvellement créé. De même, lorsqu'il acquiert un nouveau niveau, le personnage obtient le nombre d'emplacements de sort correspondant, mais pas forcément de nouveaux sorts : il devra les découvrir au fil de ses aventures ou trouver un mentor qui voudra bien les lui apprendre.

Qu'est-ce qu'un sort ?

Dioké-Onuahia accueillait Sanwë depuis deux jours déjà. Elle lui avait laissé un peu de temps pour prendre ses repères et récupérer de son voyage. De Varnairello, il avait rejoint la Cité Franche, puis il avait embarqué sur un autre navire, en direction de Yamkhad. Il s'apprêtait désormais à séjourner plusieurs mois en la demeure de son hôte, au milieu des forêts de cèdres.

Les entretiens entre le jeune magicien et la sage de Mibu se déroulaient en début de matinée ou de soirée, tandis que les heures chaudes étaient consacrées au repos et à la méditation. L'elfe s'exerçait à la transe quand tout le monde sommeillait après le déjeuner, de sorte qu'il avait de longues nuits pour s'occuper, étudier et se promener.

À l'occasion de l'une de leurs premières conversations, Dioké-Onuahia demanda à son invité : « Qu'est-ce qu'un sort ? ». Sanwë prit quelques secondes pour rassembler ses idées afin de les exprimer le plus clairement possible :

« Un sort est un effet magique déterminé qui permet tout simplement de donner une forme précise et circonscrite aux énergies magiques dont Eana est baignée. Quand un individu lance un sort, il tire très soigneusement sur les fils invisibles de magie brute qui s'entrelacent dans le monde, les fige selon un schéma très précis et les fait vibrer d'une manière bien spécifique, avant de les libérer

pour produire l'effet voulu. Et tout cela, le plus souvent en quelques secondes. Accomplir un tel prodige implique d'avoir connu l'Éveil, d'être un être éveillé à la magie.

» Les sorts sont des outils, des armes ou encore des sceaux de protection très polyvalents. Ils peuvent infliger des dégâts ou, à l'inverse, en soigner, imposer ou éliminer des états préjudiciables, absorber l'énergie vitale et rappeler les morts à la vie.

» Des milliers de sorts – probablement plus – ont été créés au cours de l'Histoire, des sorts qui, pour beaucoup, sont oubliés depuis longtemps. Certains sont peut-être encore consignés dans de vieux grimoires effrités, au cœur de ruines anciennes, ou pris au piège de l'esprit de dieux morts. À moins qu'ils ne soient un jour réinventés par des êtres assez puissants et sages pour mener cette tâche à bien. »

Dioké-Onuahia hocha la tête. Elle semblait d'accord dans l'ensemble.

« Parler de réinventer des sorts perdus donne le sentiment que toute la science arcanique consiste à imiter le passé. Les Voyageurs ont certainement accompli de grands exploits, et je suis la première à reconnaître ce que nous devons à nos prédecesseurs. Je pense néanmoins qu'il est essentiel de ne pas partir du principe que toute la grandeur de la magie appartient au passé et que nous pouvons tout au plus en retrouver des fragments. Ayons confiance en nous et en notre valeur. »



Niveau de sort

Chaque sort s'accompagne d'un niveau, qui va de 0 à 9, qu'il faut considérer comme un indicateur général de puissance, du modeste *projectile magique* du 1^{er} niveau au redoutable *souhait* du 9^e niveau. Les sorts mineurs – des incantations certes simples, mais néanmoins puissantes, que les personnages connaissent par cœur – sont du niveau 0. Plus le niveau d'un sort est élevé, plus celui qui veut le jeter devra lui aussi être d'un niveau élevé.



Sort corrompu

Les sorts corrompus sont ceux dont l'essence est liée au Chancré. Beaucoup de sorts d'enchantement, de nécromancie et de transmutation sont assortis de la mention « corrompu ». Les utiliser met l'âme et le corps en péril. Certaines aptitudes de classe permettent d'utiliser normalement des sorts habituellement corrompus sans en subir les effets corrupteurs. Pour ce lanceur de sorts, le sort n'a pas la qualité « corrompu ». Il existe deux cas de figure principaux :

- Les sorts de domaine des prêtres ne sont jamais corrompus.
- Les sorts de la liste étendue des sorciers dont le suzerain n'est pas une entité corruptrice ne sont pas corrompus.

Sort divin et sort profane

Dans une vitrine, Sanwë admirait quelques statuettes, souvenirs d'un des nombreux voyages de son hôte. Parmi elles, il discernait des symboles religieux.

« La frontière entre les formes de magie m'a toujours fascinée » mentionna Dioké-Onuahia, comme si elle avait suivi le cheminement des pensées de son résident. L'elfe eut un sourire songeur à cette remarque et répondit :

« J'ai toujours été profondément perplexe quant à la distinction que l'on fait entre magie divine et magie profane. Les choses sont censées être simples : la magie divine est conférée par une entité divine, donc un dieu ou les puissances naturelles. Cependant, dès qu'on commence à examiner les choses de plus près, on s'étonne de divers détails. Pourquoi un magicien ne peut-il apprendre à lancer le sort soins ? Pourquoi les bardes, et même certains sorciers, peuvent-ils utiliser des sorts aussi bien de prêtres que de magiciens ? Faut-il considérer que la magie divine est une simple affaire de source du pouvoir, ou bien y a-t-il quelque chose de plus essentiel ? Si tel est le cas, avec leur musique inspirée et leur aptitude à apprendre des sorts de diverses origines, est-ce que les bardes sont en réalité plus proches de la nature fondamentale de la magie ? »

De tels débats avaient lieu à chaque génération. Ceux qui cherchaient la facilité se contentaient de définir un sort divin comme un sort offert par une divinité, mais cela n'expliquait pas tout. Tandis que Sanwë

discourait, Dioké-Onuahia l'observait avec un sourire entendu, comme si elle savait quelque chose qui lui échappait. Remarquant son attitude, l'apprenti s'interrompit et l'interrogea d'un regard. Dans le silence qui suivit, elle le fixa quelques instants, paraissant sonder son esprit, avant de s'exprimer :

« As-tu déjà entendu parler de ceux qui se font appeler les spécialistes arcaniques ? Ces magiciens, à force de se focaliser sur l'étude d'une école de magie particulière, parviennent à transcender les limites habituelles de leur art. Mot de guérison, prière de guérison, ou même des sorts aussi puissants que sanctification ou colonne de feu sont alors à la portée d'un évocateur chevronné. »

L'elenion écouta tout cela bouche bée. La révélation de la sage lui faisait l'effet d'un bouleversement, et il se mordait les doigts de ne pas avoir étendu ses recherches et pris connaissance d'une telle innovation plus tôt. Rassemblant ses idées, il demanda avec incrédulité :

« Mais alors, la différence entre magie divine et magie profane est accessoire ? Artificielle ? Illusoire ? – Je n'irais pas jusque là. Les spécialistes arcaniques sont capables de surpasser ces frontières, pas de les absoudre. Par ailleurs, un tel exploit requiert une vie d'étude et de pratique pour être accompli, sans compter que tout spécialiste arcanique reste limité par son domaine de prédilection. Les écoles de magie seront d'ailleurs le sujet de notre prochaine discussion. »

Sorts connus et préparés

Avant de lancer un sort, son utilisateur doit l'avoir bien ancré dans son esprit ou disposer d'un objet magique. Les membres de quelques classes, comme les bardes et les ensorceleurs, ont comme gravée en eux une liste de sorts limitée. Cela vaut aussi pour de nombreux monstres usant de magie. D'autres, comme les prêtres et les magiciens, n'ont pas le choix : ils doivent préparer leurs sorts, un processus variable selon les classes et détaillé dans la description de chacune d'elle. Dans tous les cas, le nombre de sorts qu'un personnage peut avoir en mémoire dépend directement de son niveau.

Emplacements de sort

Quel que soit le nombre de sorts qu'un personnage connaît ou prépare, il ne peut en lancer qu'un certain nombre avant d'être obligé de se reposer. Manipuler la trame de la magie et canaliser son énergie en un sort simple restent des opérations physiquement et mentalement éprouvantes, alors que dire des sorts de haut niveau ?

Déterminer le nombre d'emplacements de sort

La description de chaque classe de lanceur de sorts – à l'exception du sorcier – inclut donc une table montrant de combien d'emplacements de sort de chaque niveau un personnage dispose selon son propre niveau.

Par exemple, le magicien de niveau 3 Aleksandr Novgorad a quatre emplacements de sort du 1^{er} niveau et deux du 2^e niveau.

Dépenser un emplacement de sort

Quand un personnage lance un sort, il « dépense » un emplacement de sort d'un niveau égal ou supérieur au niveau de ce sort. Imaginez les emplacements de sorts comme des poupées russes : minuscules pour les emplacements du 1^{er} niveau et plus grandes à mesure que le niveau de sort augmente. Un sort du 1^{er} niveau rentre dans un emplacement de sort de n'importe quelle taille, tandis qu'un sort du 9^e niveau ne peut être contenu que dans un emplacement du 9^e niveau.

Ainsi, quand Aleksandr lance projectile magique, un sort du 1^{er} niveau, il dépense pour cela un de ses quatre emplacements de sort du 1^{er} niveau. Il lui en reste alors trois.

Regagner ses emplacements de sort

Au terme d'un repos long, un personnage récupère tous les emplacements de sort qu'il a utilisés. Certains personnages et monstres ont des capacités spéciales qui leur permettent de lancer des sorts sans utiliser d'emplacements de sort. Le nombre d'usages par jour est alors indiqué.

Lancer un sort à un niveau supérieur

Quand un personnage lance un sort en utilisant un emplacement d'un niveau supérieur à celui qui lui est nécessaire, le sort est lancé à ce niveau supérieur. Certains sorts, comme *projectile magique* et *soins*, produisent des effets nettement plus puissants quand ils sont lancés à un niveau supérieur, comme précisé dans leur description.

Par exemple, si Aleksandr lance projectile magique en utilisant un de ses emplacements de sort du 2^e niveau, ce projectile magique est du 2^e niveau. D'un point de vue purement pratique, le sort se dilate pour occuper l'emplacement qui lui est attribué.

Sorts mineurs

Un sort mineur est un sort qui peut être lancé à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort ou devoir le préparer. Des exercices répétés permettent de le garder indéfiniment en mémoire et de rester imprégné de la magie nécessaire pour le lancer à discrédition. Un sort mineur est un sort du niveau 0.

Les sorts mineurs ne requièrent aucune composante matérielle. Dans certains cas, leur puissance croît en même temps que la vôtre. Ces changements ont alors lieu quand vous atteignez certains niveaux (5, 11, 17), sachant que c'est votre niveau total de personnage qui est pris en compte, pas votre niveau de classe. Le détail de cette augmentation de puissance est précisé dans la description du sort.

Un lanceur de sorts peut être progressivement transformé dans son essence par les sorts qu'il utilise sans cesse, et en particulier par les sorts mineurs (cf. chapitre **La magie vivante : La marque des sorts mineurs**).

Rituels

Certains sorts s'accompagnent du mot-clé « rituel ». Ils peuvent être lancés tout à fait normalement, ou sous la forme de rituels.

- La version rituelle d'un sort demande un temps supplémentaire d'incantation par rapport à la version normale. La durée normale figure dans la description du sort. Ainsi un sort ayant la composante « rituel » et mentionnant « **Temps d'incantation** : 1 action » nécessite 1 action pour être lancé avec un emplacement de sort, et 1 action + durée du rituel (simple ou appliquée, voir ci-après) pour être lancé sous forme de rituel.
- Quand un sort est utilisé sous forme de rituel, il n'utilise pas d'emplacement de sort, ce qui signifie également qu'il ne peut pas être lancé à un niveau supérieur.
- Pour jeter un sort sous la forme d'un rituel, le personnage doit avoir une aptitude qui le lui permet. Le prêtre et le druide, par exemple, en possèdent une. Le personnage doit aussi avoir préparé le sort ou en disposer sur sa liste de sorts connus, sauf indication contraire de son aptitude de rituel, comme dans le cas des magiciens.



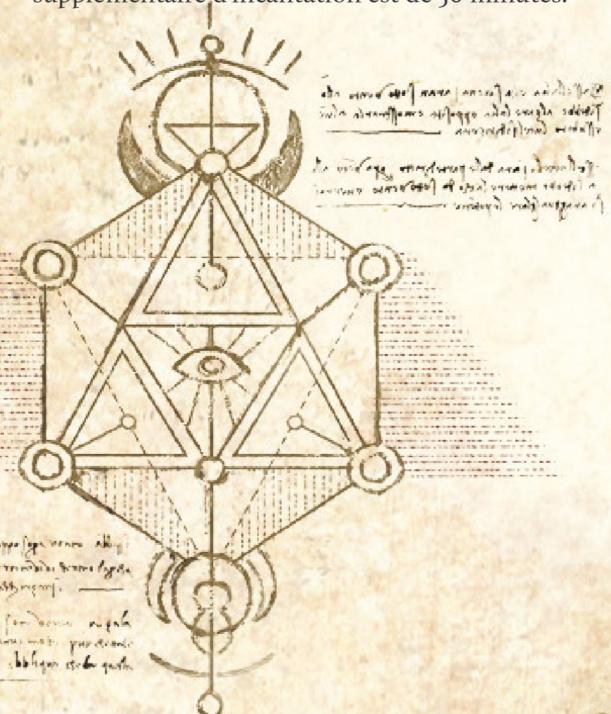
Rituel simple

Si vous utilisez cette règle optionnelle, le temps supplémentaire d'incantation est de seulement 10 minutes.



Rituel appliqué

Si vous utilisez cette règle optionnelle, le temps supplémentaire d'incantation est de 30 minutes.



Jeter un sort



uand un personnage lance un sort, les mêmes règles s'appliquent dans les grandes lignes, quels que soient la classe du personnage et les effets du sort.

La description de chaque sort commence par un bloc d'informations qui inclut son nom, son niveau, son école de magie, son temps d'incantation, sa portée, ses composantes et sa durée. Puis suit la description de l'effet du sort à proprement parler.

Lancer un sort en armure

En raison de la concentration et des gestes nécessaires pour lancer des sorts, vous devez maîtriser l'armure que vous portez pour lancer un sort. Autrement, vous êtes trop gêné et encombré par votre armure pour lancer des sorts.

Temps d'incantation

Le temps d'incantation de la plupart des sorts est d'une action, mais il peut aussi être d'une action bonus, d'une réaction, ou beaucoup plus long.

Action bonus

Un sort jeté au prix d'une action bonus est particulièrement rapide. Vous devez utiliser une action bonus à votre tour de jeu pour le lancer, pourvu que vous n'en ayez pas déjà entrepris une à ce tour. Vous ne pouvez pas jeter d'autre sort à ce tour de jeu, à l'exception d'un sort mineur ayant un temps d'incantation de 1 action.

Réaction

Certains sorts se lancent au prix d'une réaction. L'incantation ne demande qu'une fraction de seconde et permet de réagir à un événement. La description du sort vous dira à quel moment précis vous pouvez le lancer.

Temps d'incantation supérieurs

Pour certains sorts (notamment les rituels), le temps d'incantation est nettement plus long puisqu'il se compte en minutes, parfois en heures. Quand vous jetez un sort dont le temps d'incantation dépasse la simple action ou réaction, vous devez consacrer votre action de chaque tour de jeu à lancer le sort et, ce faisant, à maintenir votre concentration (cf. **Concentration**, ci-après). Si votre concentration est brisée, le sort échoue, mais vous ne perdez pas le bénéfice de son emplacement de sort. En revanche, si vous souhaitez tenter de le relancer, vous devez reprendre à zéro.

Portée

La cible d'un sort doit bien évidemment se situer à la portée indiquée. Pour un sort comme *projectile magique*, la cible est une créature. Mais pour un sort comme *boule de feu*, c'est un point de l'espace qui définit l'origine de la déflagration.

La portée de la plupart des sorts est exprimée en mètres. Certains ne peuvent cibler qu'une créature que vous touchez (il peut s'agir de vous-même). D'autres, comme *bouclier*, n'affectent que vous ; la portée est alors personnelle. Les sorts qui produisent un cône ou une ligne émanant de vous ont aussi une portée personnelle, ce qui signifie que vous êtes obligatoirement le point d'origine de l'effet (cf. **Zones d'effet**, ci-après).

Une fois le sort lancé, ses effets ne sont pas limités par sa portée, à moins que sa description ne précise le contraire.

Composantes

Les composantes regroupent les conditions physiques que vous devez remplir pour jeter un sort. La description de chaque sort précise si ce dernier s'accompagne de composantes verbales (V), gestuelles (G) ou matérielles (M). S'il vous manque ne serait-ce qu'une seule composante d'un sort, vous ne pouvez pas le lancer.

Composante verbale (V)

Pour jeter un sort, il faut bien souvent psalmodier quelques paroles mystiques. Elles ne constituent pas la source de son pouvoir, mais la combinaison de sons – avec ses intonations et sa résonance – anime en

quelque sorte les fils de magie. Un personnage bâillonné ou pris dans une zone de silence (comme celle du sort *silence*) ne peut pas lancer un sort assorti d'une composante verbale.

La puissance du verbe

Les règles optionnelles de la puissance du verbe répondent à certaines questions qui peuvent se poser en jeu et précisent des possibilités pour les lanceurs de sorts et ceux qui croisent leur chemin. Selon l'ambiance de sa campagne, plutôt épique ou implacable, le meneur peut décider lesquelles s'appliquent à sa table et lesquelles peuvent être, le cas échéant, combinées.



Ponctuer une phrase d'une incantation

Certains lanceurs de sorts parviennent à changer très vite de ton, en tenant par exemple une discussion animée en elfique, avant de ponctuer la fin de leur phrase d'une incantation et de lancer un sort en prenant tout le monde de vitesse. Concrètement, une telle manière de faire est l'équivalent social d'une embuscade, et permet au lanceur de surprendre son entourage (cf. **AVENTURIERS**, chapitre **Combat, Le déroulement d'un combat : Surprise**).

Au lieu d'un test de Dextérité (Discretions) opposé à la valeur de Sagesse (Perception) passive, vous effectuez un test de Charisme (Tromperie) opposé à la Sagesse (Intuition) passive. Si le sort que vous lancez comporte également une composante gestuelle ou matérielle, vous subissez un désavantage à ce test. Toute créature qui perd ce test opposé est considérée comme surprise au moment où le sort se déclenche.



Chuchoter

De nombreux lanceurs de sorts souhaitent adapter la composante verbale de certains sorts : comment surprendre l'ennemi s'il vous entend psalmodier ? En utilisant cette règle optionnelle, vous pouvez tenter de chuchoter pour échapper à l'attention d'autrui. Dans ce cas, vous devez satisfaire les conditions suivantes :

- Chuchoter une incantation n'est pas si facile. Vous devez être entièrement à ce que vous faites. À ce tour de jeu, vous renoncez à votre déplacement, ne pouvez effectuer d'action bonus et ne pouvez pas jouer de réaction jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
- Vous devez réussir un test d'Intelligence (Discretions) opposé à la valeur de Sagesse (Perception) passive des créatures situées dans un rayon de 9 m de vous.



Reconnaître une incantation

Dans des conditions de silence relatif, une incantation s'entend nettement jusqu'à 18 m. Toute personne qui a déjà été témoin d'une incantation ne peut avoir le moindre doute quant au fait qu'un sort est en train d'être lancé si elle entend ce qui se passe.



Une voix claire

Pour lancer un sort à composante verbale, il faut pouvoir l'énoncer clairement. Par exemple, les angines qui rendent malencontreusement aphone ou donnent tellement mal à la gorge qu'il n'est pas possible de parler autrement qu'avec une voix rauque ou étouffée vous empêchent d'utiliser les sorts à composante verbale, même en les chuchotant.

❖ Composante gestuelle (G)

Les gestes incantatoires passent par des enchaînements de mouvements complexes ou des gesticulations exagérées. Un personnage qui n'a pas au moins une main libre pour effectuer les signes nécessaires ne peut pas lancer un sort assorti d'une composante gestuelle.

❖ Composante matérielle (M)

Des objets précis sont nécessaires pour lancer certains sorts. Ils sont alors précisés entre parenthèses. Un personnage peut utiliser une sacoche à composantes ou un focaliseur magique (cf. **AVENTURIERS**, chapitre **Équipement, Fournitures : Apothicaire**) en lieu et place des composantes que précise le sort. Mais si un coût est indiqué, le personnage doit entrer en possession de la composante avant de pouvoir jeter le sort.

Si la description précise qu'une composante matérielle est détruite par le sort, le personnage doit la fournir à chaque incantation.

Le personnage doit avoir une main libre pour accéder aux composantes matérielles d'un sort (ou pour tenir le focaliseur magique) ; ce peut être la main qui lui sert aussi à remplir les conditions de composantes gestuelles.



La destruction des composantes matérielles

Les étudiants en Arcanes ont presque tous eu à répondre au moins une fois à la question « Que deviennent les composantes matérielles détruites ? ». Ces objets sont comme dissous dans l'air et se dispersent sous forme de particules lumineuses, d'une couleur qui évoque la nature du sort. Ainsi, les sorts corrompus détruisent-ils leurs composantes dans une noirceur de suie. Il s'agit là d'un indice qui ne laisse que peu de doute quant à la source maléfique des pouvoirs utilisés. L'énergie disparaît ensuite du Plan Matériel et passe dans le Plan Éthéré, où elle est portée par les vents qui le traversent.

❖ Durée

C'est le temps pendant lequel le sort persiste. La durée peut s'exprimer en rounds, en minutes, en heures et même en années. Certains sorts durent jusqu'à ce que leurs effets soient dissipés ou détruits.

❖ Instantanée

De nombreux sorts sont instantanés. Ils blessent, soignent, créent ou altèrent une créature ou un objet et ne peuvent pas être dissipés, tout simplement parce que leur magie ne dure qu'une fraction de seconde.

❖ Concentration

Avec certains sorts, vous devez être concentré pour que la magie reste active. Si votre concentration est brisée, le sort prend fin.

Si la concentration est nécessaire pour maintenir un sort, cela apparaît à la ligne « Durée », de même que le temps maximal de concentration. Vous pouvez mettre fin à la concentration à tout moment (aucune action n'est nécessaire).

Une activité normale – comme se déplacer ou attaquer – ne brise pas la concentration, contrairement aux causes suivantes :

- ❶ **Lancer un autre sort nécessitant de la concentration.** Vous perdez la concentration dont vous bénéficiiez sur un sort si vous en lancez un autre nécessitant lui aussi de la concentration. En bref, on ne peut pas se concentrer sur deux sorts à la fois.
- ❷ **Subir des dégâts.** Chaque fois que vous subissez des dégâts alors que vous êtes concentré sur un sort, vous devez réussir un JS Constitution dont le DD est égal à 10 ou à la moitié des dégâts subis (retenir le plus élevé des deux). En cas d'échec, vous ne parvenez pas à maintenir la concentration. Si vous subissez des dégâts de sources multiples, comme une flèche et un souffle de dragon, effectuez un JS pour chacune.

- ❸ **Être neutralisé ou tué.** Si vous êtes neutralisé ou tué, votre concentration est brisée.

Le meneur peut aussi décider que certains phénomènes liés à l'environnement, comme une vague s'écrasant sur vous à bord d'un navire ballotté par la tempête, vous obligent à réussir un JS Constitution DD 10 pour maintenir votre concentration sur un sort.

☒ Maintenir et ressentir ses sorts

Selon l'ambiance qu'il souhaite pour sa campagne, le meneur pourra utiliser l'une ou l'autre de ces règles optionnelles suivantes, ou les deux :



Perturbations environnementales magiques

Les sorts faisant effet sur une zone durant plus d'un round peuvent générer des perturbations pour ceux qui s'y trouvent. C'est le cas des sorts ayant pour effet de rendre le terrain difficile, ou de compliquer la perception (vue dérangée par la

poussière qui vole ou ouïe perturbée par un brouhaha assourdissant). Une créature qui maintient sa concentration dans la zone de ce sort doit réussir un JS Constitution DD 10, sous peine de perdre sa concentration.



Ressentir la fin d'un sort

De nombreux sorts ont des durées assez longues (d'une heure à plus d'une journée). Les Éveillés et leurs alliés peuvent avoir besoin de savoir quand ils s'arrêteront. Ainsi, un aventurier sous l'effet du sort *pattes d'araignée* pourrait hésiter à se lancer dans l'exploration d'un gouffre obscur s'il ne reste que 2 minutes d'effet de son sort. Voici des moyens de savoir quand il s'achève :

- ❶ Le lanceur de sorts reste lié à son sort tant que l'emplacement utilisé pour le lancer n'a pas été regagné. Il sait intuitivement combien de temps il reste jusqu'à la fin théorique de son sort.

- ❷ Le sujet d'un sort peut savoir combien de temps il reste jusqu'à la fin théorique des effets correspondants en réussissant un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15. Il subit un désavantage à ce test si l'effet en question lui a été imposé contre son gré. Une créature qui échoue à ce test doit terminer un repos long pour pouvoir le retenter.

☒ Cibles

Quand vous jetez un sort, vous êtes généralement amené à choisir une ou plusieurs cibles. Sa description vous dira si le sort cible des créatures, des objets ou le point d'origine d'une zone d'effet (cf. ci-après).

Si le sort n'a pas d'effet perceptible, la créature qui en est la cible peut très bien ne pas se rendre compte qu'elle a été affectée. Un éclair n'échappe bien évidemment à personne, mais un effet subtil, comme la lecture des pensées d'une créature, passe habituellement inaperçu, à moins que le sort ne précise le contraire.

☒ Une voie dégagée jusqu'à la cible

Pour cibler quelqu'un ou quelque chose, encore faut-il avoir une voie dégagée. La cible ne doit donc pas disposer d'un abri total. Si vous placez une zone d'effet sur un point que vous ne voyez pas et qu'un obstacle, comme un mur, se dresse entre vous et ce point, le point d'origine se situe de votre côté de cet obstacle. Cela reste vrai même si vous voyez le point que vous ciblez, mais qu'un obstacle comme une grande vitre ou un mur de force constitue un abri total entre vous et le point.

☒ Se prendre pour cible

Quand un sort cible une créature de votre choix, vous pouvez vous choisir, sauf si la cible doit être hostile ou qu'il doit s'agir d'une créature expressément autre que vous. Si vous êtes dans la zone d'effet d'un sort que vous lancez, vous pouvez vous prendre pour cible.



Consentement et actions raisonnables

Parfois, la définition d'un sort ou d'un effet fait intervenir des termes comme « créature consentante » ou « conduite raisonnable », qui paraissent évidents dans la plupart des contextes, mais demandent un peu de réflexion dans d'autres cas.

Consentement

Pour pouvoir consentir, il faut être en mesure de choisir. Il s'agit ici d'une acceptation tacite : nul besoin de l'exprimer verbalement. Une créature peut même prétendre accepter qu'on lui applique un effet, mais y résister ensuite. Par ailleurs, le statut « consentant » n'est pas absolu : on peut parfaitement consentir à quelque chose et refuser autre chose, même si ces deux effets sont produits simultanément ou par la même personne. Enfin, à quel moment se détermine le consentement ? À l'application des effets, la créature concernée prend conscience de ce qui lui arrive et a une vague idée de ce qui est en train de se produire. Elle sait par exemple qu'elle va être téléportée à l'instant où vous lancez *porte dimensionnelle*, mais ne devine pas où ; elle sent que sa peau devient plus résistante si vous lui appliquez *peau d'écorce*, mais n'apprend pas toutes les spécificités du sort pour autant. Son choix est donc guidé par ces indices, outre tout ce que vous aurez pu lui indiquer précédemment. Si elle refuse, elle n'est pas consentante et, sauf mention contraire, l'effet ne la concerne pas (le sort est dépensé). En revanche, si elle accepte, elle est considérée comme consentante et les effets s'appliquent. Même si elle regrette son choix par la suite, elle ne peut pas revenir en arrière.

Quelques cas particuliers :

⌚ **Inconscience.** Inconsciente, une créature ne peut opposer de résistance à un effet magique. Les règles nécessitant qu'elle soit consentante s'appliquent à elle.

⌚ **Charme.** Une créature charmée ne consent pas forcément à tout ce que lui suggère le charmeur. Certes, elle sera plus encline à accepter ses propositions, mais l'état préjudiciable « charmé » ne l'expose pas en soi à tous les abus.

Ennemis et alliés. Un ennemi peut consentir à un effet que vous lui appliquez, s'il estime que c'est dans son intérêt. À l'inverse, un allié peut parfaitement ne pas consentir à un effet que vous produisez si tel est son choix.

⌚ **Enchantements.** Certains effets permettent toutefois d'influencer encore davantage la décision d'autrui (*suggestion, domination de personne*, par exemple). Selon le contexte, le consentement peut être automatique.

Une créature sous les effets de votre suggestion consentira à tous les effets qui vont dans le sens de la ligne de conduite que vous lui avez assignée ; une créature sous le coup de votre domination de personne se montrera consentante à tout ce que vous lui proposerez.

Conduite raisonnable

Certains sorts permettent d'influer sur le comportement d'une personne, mais ont comme limite la notion de « conduite raisonnable ». Un individu charmé agit comme il le ferait normalement, à la seule différence qu'il considère le lanceur de sorts comme un ami. De même, le sort *suggestion* ne permet pas de faire agir une créature de manière contraire à ses convictions, du moins pas si elle en a conscience.

Le sort suggestion peut-il permettre de pousser une créature à plonger dans un étang infesté de piranhas ? Si les circonstances s'y prêtent, oui. Si vous êtes en train de faire une promenade paisible avec votre victime, celle-ci se laissera logiquement influencer par votre suggestion (à condition de rater le JS associé, bien sûr). En revanche, si vous êtes en plein combat, elle n'aura aucune raison de se laisser distraire de la sorte. De même si la cible est en armure lourde, est accaparée par une urgence, est une hydrophobe notoire... ou est tout simplement au courant de la dangerosité de l'étang ! Par ailleurs, il va de soi que même si la suggestion fonctionne initialement, elle se brisera aussitôt que la victime remarquera la faune locale. La créature cherchera alors logiquement à quitter l'étang au plus vite. Gardez donc à l'esprit cette notion de circonstances : ce qui pourra paraître raisonnable dans un contexte pourra sembler absurde dans un autre, et être donc impropre à une suggestion.

Zones d'effet

Certains sorts, comme *mains brûlantes* et *cône de froid*, couvrent une zone et peuvent donc affecter plusieurs créatures à la fois.

La description d'un sort précise sa zone d'effet, qui prend généralement l'une des cinq formes suivantes : cône, cube, cylindre, ligne ou sphère. Chaque zone d'effet a un point d'origine, l'endroit précis d'où jaillit l'énergie du sort. Le positionnement du point d'origine diffère selon la forme de la zone d'effet. En règle générale, un point d'origine est un point d'un espace, mais certains sorts ont une zone dont l'origine est une créature ou un objet.

L'effet du sort se propage en lignes droites depuis le point d'origine. Pour savoir si un endroit circonscrit dans la zone d'effet en fait véritablement partie, on regarde s'il est possible de le relier par une ligne droite au point d'origine. Ces lignes imaginaires sont interrompues par tout obstacle conférant un abri total (murs, reliefs naturels, etc.). Si aucune ligne ne permet de relier le point d'origine à l'endroit en question, celui-ci n'est en fait pas compris dans la zone d'effet.



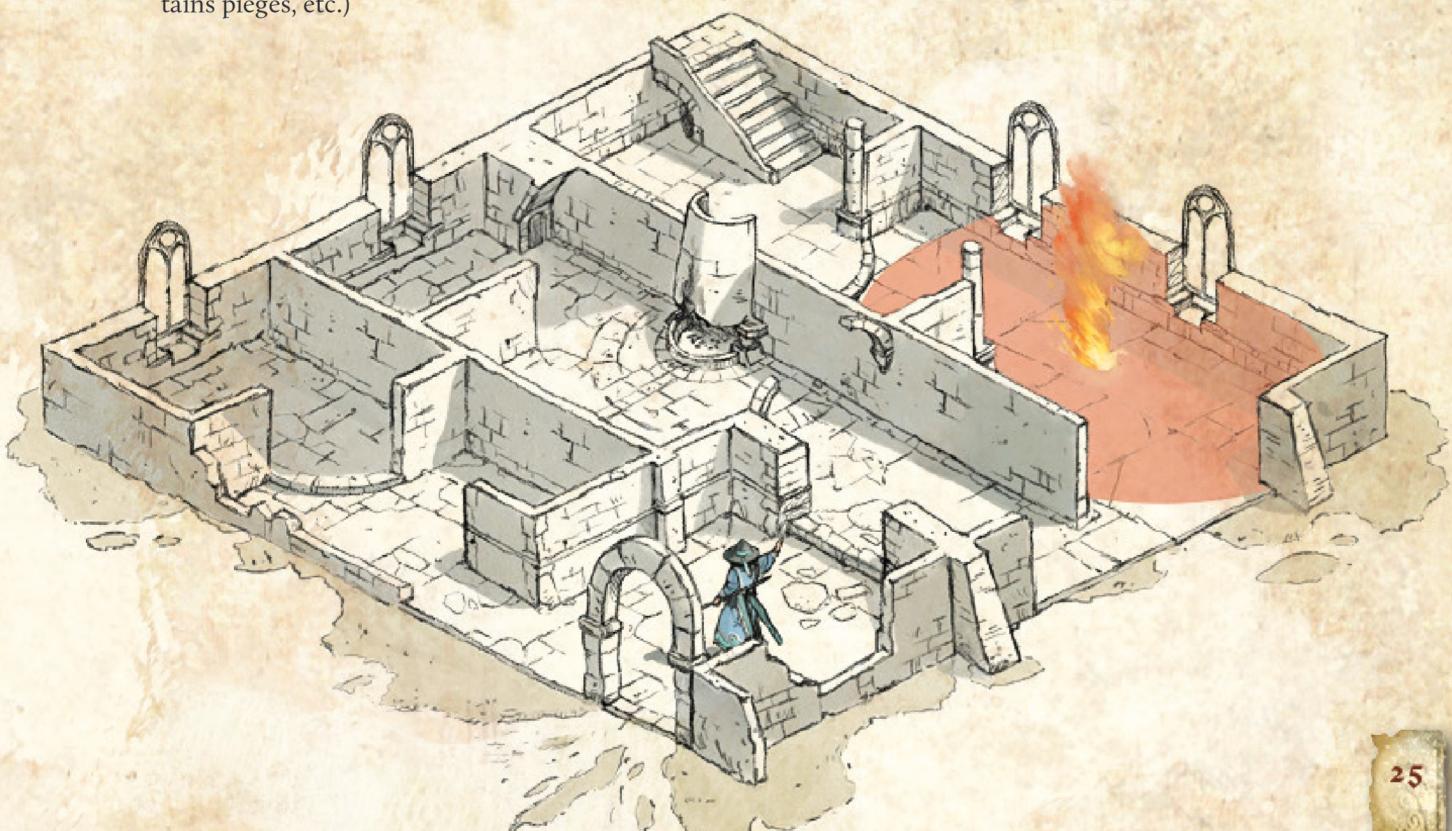
Abris et zones d'effet

Certains effets précisent qu'ils « contournent les coins », comme *boule de feu*, auquel cas la règle est légèrement différente. Pour savoir si un endroit circonscrit dans la zone d'effet en fait véritablement partie, on regarde également s'il est possible de le relier par une ligne au point d'origine. La différence est que cette ligne peut zigzaguer ; il faut juste qu'elle reste entièrement dans la zone d'effet et ne traverse pas d'obstacles.

Un abri partiel ou supérieur vous confère un bonus aux JS Dextérité (cf. **AVENTURIERS**, chapitre **Combat : Abri**). Toutefois, les sorts de zone peuvent constituer des cas particuliers.

- ➊ Quand la description d'un sort précise que sa zone d'effet « contourne les coins », comme *boule de feu*, vous ne bénéficiez d'aucun abri contre le sort dès lors que vous êtes pris dans sa zone d'effet.
- ➋ Quand la zone d'effet d'un sort ne cible que les créatures présentes, comme *éclair*, les créatures ne peuvent constituer des abris les unes pour les autres. On considère en effet que les créatures ne constituent pas des obstacles à ces effets, au contraire, elles les conduisent.

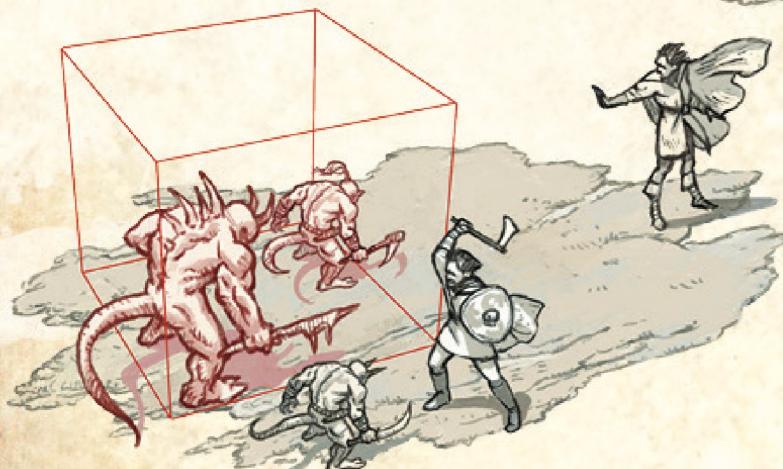
À la discréption du meneur, ces règles peuvent s'appliquer à d'autres effets (souffles des dragons, certains pièges, etc.)



Types de zones d'effet

Cône

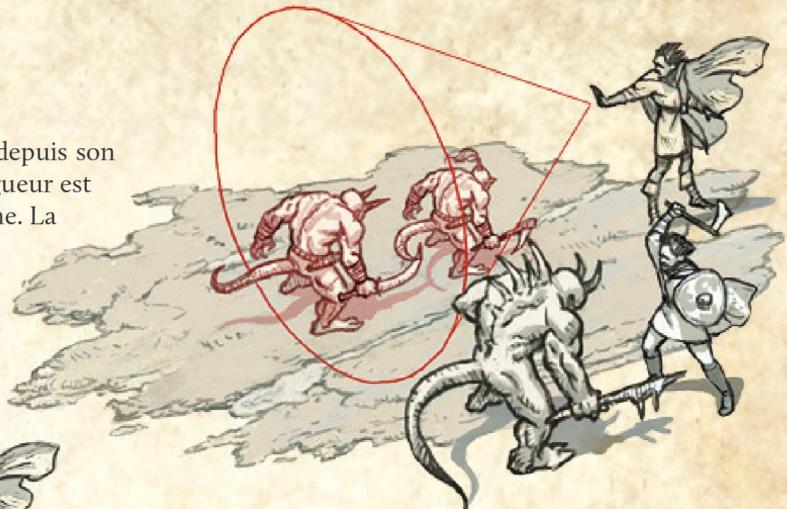
Le cône part dans la direction que vous avez choisie depuis son point d'origine. Sa largeur à un point donné de sa longueur est égale à la distance qui sépare ce point du point d'origine. La zone d'effet précise la longueur maximale du cône. Le point d'origine d'un cône n'est pas compris dans sa zone d'effet, à moins que vous ne décidiez le contraire.



Cylindre

Le point d'origine d'un cylindre est le centre d'un cercle dont le rayon est précisé dans la description du sort. Le cercle doit se situer au sol ou à la hauteur indiquée par l'effet. L'énergie d'un cylindre se propage en lignes droites depuis le point d'origine jusqu'au périmètre du cercle, formant ainsi la base de la zone d'effet. Puis l'effet du sort s'élève (ou plonge) jusqu'à une distance égale à la hauteur du cylindre.

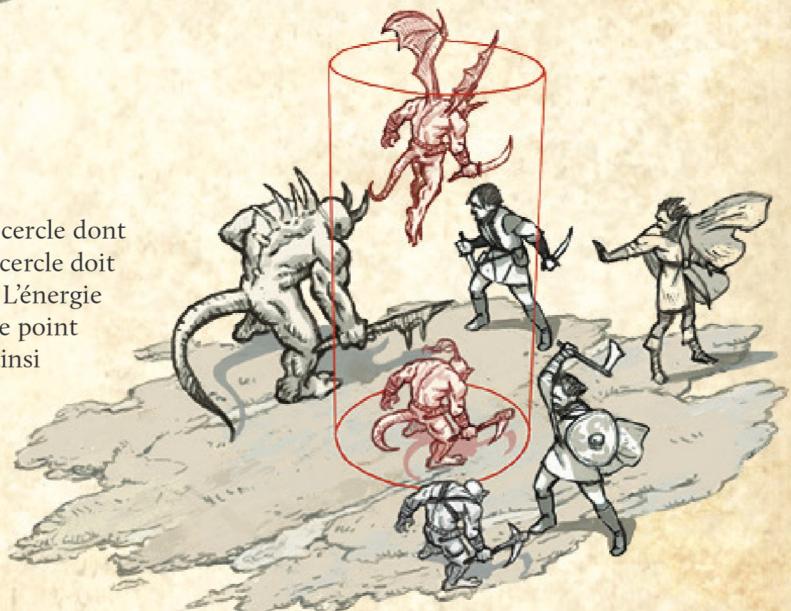
Le point d'origine d'un cylindre est compris dans sa zone d'effet.



Cube

Vous choisissez le point d'origine du cube, qui se situe n'importe où sur une des faces de l'effet. La taille indiquée correspond à la longueur de chaque arête.

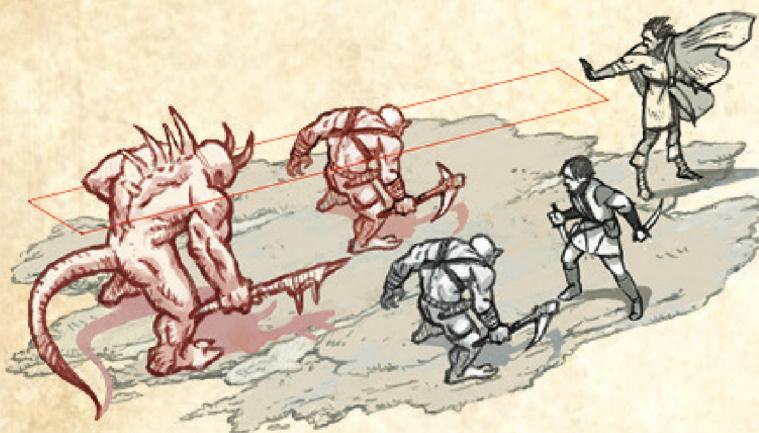
Le point d'origine d'un cube n'est pas compris dans sa zone d'effet, à moins que vous ne décidiez le contraire.



Ligne

Cet effet se propage en ligne droite depuis le point d'origine jusqu'à l'extrémité de sa longueur et couvre une zone définie par sa largeur.

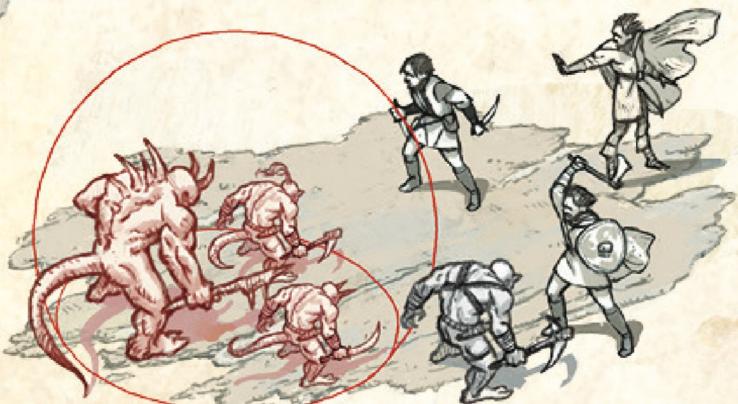
Le point d'origine d'une ligne n'est pas compris dans sa zone d'effet, à moins que vous ne décidiez le contraire.



Sphère

Vous choisissez le point d'origine de la sphère, qui se dilate depuis ce point. Le rayon de la sphère est exprimé en mètres depuis ce point.

Le point d'origine d'une sphère est compris dans sa zone d'effet.



Effets de la magie sur l'environnement

Les sorts de zone peuvent dans certains cas agir sur l'environnement, notamment les sorts dont la durée n'est pas instantanée. Dans la plupart des cas, le bon sens permet de déterminer les effets sur l'environnement, même quand tout n'est pas précisé dans la description du sort. On imagine facilement qu'un *nuage incendiaire* va embraser tous les objets inflammables de la zone qu'il traverse, par exemple, ou qu'un *mur de glace* va geler la plupart des liquides pris dans la zone.

L'équilibre des sorts

Il convient toutefois de ne pas surinterpréter les effets produits par les sorts dont la durée est instantanée, sachant que la plupart des zones ne ciblent que les créatures et non les objets. Le sort *boule de feu*, par exemple, précise qu'il « embrase les objets inflammables non portés de la zone ». Un « objet inflammable » pourra être du papier, de l'huile ou du bois ; la mention « non porté » signale que les objets ne peuvent être des éléments d'équipement des aventuriers, comme la carte du rôdeur, le grimoire du magicien, la lance du druide. Doit-on en conclure que la déflagration brise tout ce qui est fragile ? À priori, non, et d'autant moins qu'une version plus puissante du sort (*boule de feu à retardement*) précise que le feu endommage les objets situés dans la zone (on retrouve également cette note pour le sort *fracassement*).

Si vous souhaitez rendre plus spectaculaires et dynamiques les effets de certains sorts, l'option **Modifier les sorts** (voir plus loin) est faite pour vous.



La marque de la magie

La magie laisse des traces : une *boule de feu* laissera des marques de calcination sur les murs, ou bien on pourra trouver des points de corrosion au sol laissées par les gouttes d'une *flèche acide*.

Ces détails ont leur importance dans la description d'un lieu qui fut le théâtre d'un combat magique, par exemple, mais aussi lorsque les héros mènent une enquête ou cherchent au contraire à faire disparaître toute trace de leur passage (lancer

tempête de neige dans le salon d'un seigneur absent pour éteindre toutes les bougies en un clin d'œil n'est pas forcément la bonne approche quand on ne veut pas éveiller les soupçons). Les sorts de zone ont tendance à laisser également des marques imperceptibles à l'œil nu, mais bien visibles pour qui sait les chercher. Plus le sort lancé est puissant, plus l'aura laissée est persistante, selon la correspondance suivante :

Persistance de l'aura en fonction du niveau de sort

Niveau du sort	Durée de persistance de l'aura
Mineur	1 minute
1 ^{er}	10 minutes
2 ^e	1 heure
3 ^e	8 heures
4 ^e	24 heures
5 ^e	3 jours
6 ^e	1 semaine
7 ^e	1 mois
8 ^e	3 mois
9 ^e	1 an

Le principal moyen de trouver ces traces consiste à recourir au sort *détection de la magie*. Une fois que l'incantateur a détecté une aura, il peut tenter un test d'Intelligence (Arcanes) DD égal à 10 + le niveau du sort pour en deviner l'école. S'il réussit le test d'au moins 5 points, il identifie également le sort. L'incantateur ne peut tenter ce test qu'une fois par aura, même s'il relance le sort *détection de la magie*.

Jets de sauvegarde

De nombreux sorts permettent à la cible d'effectuer un jet de sauvegarde pour éviter tout ou partie des effets. La caractéristique utilisée est alors précisée, de même que l'effet en cas de réussite ou d'échec.

Le DD pour résister à l'un de vos sorts est égal à 8 + votre modificateur de caractéristique magique + votre bonus de maîtrise + d'éventuels modificateurs spéciaux.



Rater volontairement un jet de sauvegarde

Dans certains cas exceptionnels, il peut arriver qu'un sort vous vise, qu'il vous demande d'effectuer un jet de sauvegarde pour en éviter les effets, mais que vous souhaitiez être affecté par ces effets. Tant que vous n'êtes pas neutralisé ni sous le coup d'un effet de domination (sort *domination de personne* ou *domination de monstre*), vous pouvez choisir de rater volontairement un jet de sauvegarde.

Jets d'attaque

Il arrive que le jeteur de sorts doive effectuer un jet d'attaque pour déterminer si l'effet touche ou non la cible visée. Votre bonus au jet d'attaque avec une attaque de sort est égal à votre modificateur de caractéristique magique + votre bonus de maîtrise.

En règle générale, quand un jet d'attaque est nécessaire, il s'agit d'une attaque à distance. Rappelez-vous que vous subissez un désavantage aux jets d'attaque à distance si vous vous situez dans un rayon de 1,50 m d'une créature hostile qui vous voit et qui n'est pas neutralisée.

Effets magiques combinés

Les effets de sorts différents se cumulent lorsque leurs durées se chevauchent. En revanche, les effets d'un même sort jeté à plusieurs reprises ne se cumulent pas. En fait, c'est le plus puissant – par exemple, celui qui a le bonus le plus élevé – qui s'applique tant que leurs durées se chevauchent.

Par exemple, si deux prêtres lancent *bénédiction* sur la même cible, cette dernière ne profite des effets du sort qu'une seule fois. Elle ne lance donc pas deux dés supplémentaires.