



# POUVOIRS

La plupart des jeux de rôle incluent de la « magie » sous une forme ou une autre. Qu'il s'agisse de connaissances occultes détenues par quelques sectes maléfiques, de rituels vaudous, de la sorcellerie de puissants mages, de gadgets improbables inventés par des savants fous, de super-pouvoirs ou de capacités psioniques basées sur la puissance de l'esprit, les règles qui suivent permettent de les gérer grâce à un système unique.

Par commodité, nous appelons tous ces effets des « Pouvoirs ». Même si les Pouvoirs fonctionnent de façon similaire d'un univers à l'autre, vous pouvez créer une infinité de variations grâce aux Aspects que vous leur donnez. Ainsi, vous pouvez créer des magiciens, des savants fous, des super héros ou même

des créatures magiques avec toujours le même ensemble de Pouvoirs faciles à retenir

## Créer un Arcaniste

Avant d'aller plus loin, assurez-vous que votre MJ accepte les Arcanistes dans son univers. Vous ne pouvez pas jouer un magicien dans une campagne militaire réaliste, et les savants fous ne cadreront pas avec tous les univers de fantasy.

Lorsque vous avez l'aval de votre MJ, vous devez prendre l'Atout Arcanes, et choisir le type de pouvoir surnaturel que maîtrise votre héros.

Cinq pouvoirs différents sont présentés dans cet ouvrage : la Magie, les Miracles, les Psioniques, les Super-pouvoirs et la Science

étrange. Les pouvoirs utilisent tous le même système de base, avec de subtiles différences.

Mais abordons d'abord des similarités avant d'évoquer les différences.

### Compétence d'Arcanes

Chaque pouvoir a une Compétence d'Arcanes associée : Foi, Psioniques, Magie, ou Science étrange par exemple. Les Super-pouvoirs utilisent un système légèrement différent comme vous verrez dans les pages qui suivent.

Vous devez prendre la Compétence associée à votre Atout d'Arcanes et y investir des points comme pour les autres Compétences. Vous trouverez l'Attribut lié à la Compétence entre parenthèse au côté de cette dernière.

### Points de pouvoir

Les personnages dotés de pouvoirs les utilisent en consommant des Points de pouvoir. Dès que vous sélectionnez un Atout d'Arcanes, vous recevez le nombre de Points de pouvoir indiqué. Utiliser un pouvoir nécessite de dépenser un certain nombre de ces points. Certains pouvoirs permettent d'investir plus de points pour obtenir des effets plus importants, alors que d'autres vous permettent de maintenir un pouvoir en place en dépensant quelques points supplémentaires.

Un héros regagne 1 Point de Pouvoir par heure.

### Pouvoirs de départ

Les Arcanistes débutent leur carrière avec un nombre de pouvoirs défini par leur Arcane. Reportez-vous au paragraphe décrivant votre Arcane pour plus de précisions.

### Apprendre de nouveaux pouvoirs

Un Arcaniste peut apprendre un nouveau pouvoir en choisissant l'Atout Nouveau pouvoir. Dès qu'il choisit cet Atout lors d'une Progression, il peut immédiatement utiliser le nouveau pouvoir sélectionné.

## Utiliser ses pouvoirs

Utiliser un pouvoir coûte une action : il suffit de déclarer le pouvoir utilisé, de dépenser le nombre de Points de pouvoir nécessaires, et de faire un jet de la compétence d'Arcanes associée. En cas d'échec, les Points de pouvoir sont perdus mais sans aucun effet. En cas de succès, consultez le pouvoir pour connaître les résultats.

Certains pouvoirs ont des effets variables en fonction du nombre de Points de pouvoir dépensés. Le personnage doit dépenser les points avant de faire le jet de Compétence.

### Maintenir un pouvoir

Certains pouvoirs peuvent être maintenus si leur durée le spécifie. C'est une action gratuite. Le nombre entre parenthèse qui suit la Durée représente le nombre de points nécessaires pour maintenir le pouvoir pour 1 round supplémentaire. Aucun nouveau jet n'est nécessaire.

Pour chaque pouvoir maintenu, l'Arcaniste subit un malus de -1 à tous les jets d'Arcane (mais pas aux autres jets de Trait). Un magicien maintenant les sorts d'Armure et de Déflection subira un malus de -2 à tous ses jets de Magie, jusqu'à ce qu'il choisisse de laisser ses sorts se dissiper. Il ne subit par contre aucun malus sur un jet de Combat alors qu'il maintient ces deux pouvoirs.

### Disruption

Un personnage qui maintient un pouvoir peut perdre sa concentration s'il subit des dégâts. Pour garder sa concentration sur tous ses pouvoirs, il doit réussir un jet d'Arcane opposé aux dégâts reçus. En cas de succès, il parvient à maintenir tous ses sorts, et en cas d'échec, la magie s'achève après que l'attaque causant la disruption soit résolue entièrement.

Un personnage qui se retrouve Secoué suite à autre chose qu'une attaque (une Épreuve de volonté par exemple), doit réussir un simple jet d'Intellect pour maintenir ses pouvoirs.