



Règles optionnelles de sorcellerie

Sorcellerie

Les règles présentées ci-après sont optionnelles et présentent un exemple d'implémentation d'un système de sorcellerie pour le UP!System

Dans le UP!System, les personnages ont la possibilité de réellement manipuler les énergies magiques sans se conformer à une liste de « sorts » établie à l'avance. De même, il leur est toujours possible de se dépasser, nulle limitation de « niveau » ne viendra entraver leurs efforts. Cependant ils devront prendre garde, car la magie est un art dangereux et plus d'un péril guette les audacieux.

Les Caractéristiques du Sorcier

Le Sorcier possède un ensemble de caractéristiques spéciales lui permettant de manipuler les énergies mystiques. Ces caractéristiques sont :

Le domaine Métamagie

Un domaine normalement inaccessible au commun des mortels et permettant de manipuler la magie elle-même.

Les sorciers y ont, eux, accès normalement. Ce domaine contient les quatre compétences utilisées pour user d'arts occultes. Toute utilisation de magie passe par un jet de l'une d'entre elles.

Ces compétences sont :

Ex Nihilo : Cette compétence permet de générer un effet magique. Elle est utilisée lorsqu'un personnage cherche à créer de la magie là où elle n'existe pas au préalable.

Par exemple le fait d'animer un mort, de lancer une boule de feu, de s'élever dans les airs sont des effets magiques totalement créés, sans magie pré-existante.

Il s'agit probablement de la compétence la plus utilisée : les sorciers étant généralement occupés à générer des effets magiques.

Ad Mutatio : Cette compétence permet de modifier un effet magique déjà existant. Tout effet ou enchantement peut être altéré, il suffit de volonté.

Un sorcier peut ainsi transformer une boule de feu lui arrivant dessus en une gerbe de fleurs, améliorer l'enchantement d'une arme, altérer une peinture magique et autres mutations.

Obviam Terminatus : Cette compétence permet de

détruire un effet magique ou de rompre ses conséquences si elles sont d'ordre surnaturel.

On l'utilise pour les contresorts, pour briser les malédictions ou encore pour désenchanter des objets.

Ego Sentio : Cette compétence permet de sentir la magie. Les sorciers l'utilisent pour ressentir la présence d'effets et les identifier.

A l'aide de cette compétence, un sorcier peut sentir que de la magie a été utilisée en un lieu, identifier quel sort en particulier, révéler la véritable nature d'êtres magiques ou encore trouver les lieux où la barrière entre réalité et monde astral est faible.

Dénomination et styles

Dans toute cette section on utilisera les termes de « sort » et « d'effet » de manière interchangeable ainsi que les termes « sorcier » et « arcane ». Ces termes n'ont d'importance que pour l'explication des règles.

Ainsi le système de magie présenté ici est purement générique et peut représenter toute forme de magie. Ne vous laissez pas enfermer par les termes employés! Si dans votre univers il n'y a pas de sorciers mais uniquement des magiciens, manciens et autres théocrates: utilisez ces termes. De même les arcanes sont faites pour être renommées.

Le point principal est que ce système fonctionne sans a priori sur le style de magie employé: du bibliothécaire ritualiste au magicien sauvage et instinctif en passant par le shaman en harmonie avec la nature...

En bref il s'agit d'un système générique considérant que les termes employés pour désigner les sorciers, la source du pouvoir (comme la différence entre magie profane et magie divine) et la manière dont on emploie la magie peuvent n'appartenir qu'au background tandis que le système n'en est qu'une abstraction transposable.

Les Arcanes

Il s'agit de caractéristiques spéciales dénotant le rang de maîtrise qu'à le sorcier dans un type de magie particulier. Chaque effet magique correspond, en terme de puissance, à l'un des rangs d'une arcane.

Les arcanes remplacent les traits dans l'utilisation de la magie. Une liste des arcanes et de leurs rangs est disponible à la fin de cette section.

Ainsi un nécromancien saura comment canaliser les énergies de la

Sorcellerie



mort car son arcane « nécromancie » aura un rang suffisant, mais si il n'a pas pris la peine d'augmenter son rang dans l'arcane « Conjuration » il sera incapable, malgré sa puissance magique, d'invoquer la moindre créature.

L'Apprentissage Mystique

Avant qu'il ne devienne sorcier, magicien, druide ou autre shaman. Un personnage doit acheter l'avantage spécial « Apprentissage Mystique ». Cet avantage a un coût variable en fonction des prétentions du personnage :

10XP : Magie Immature : Le personnage ne sera jamais un grand et puissant sorcier. Il ne peut posséder qu'une seule arcane et celle-ci ne peut dépasser le rang 3.

15XP : Magie Focalisée : Le personnage est dédié à une forme de magie. Il ne peut posséder qu'une seule arcane, sans limite toutefois sur le rang de celle-ci.

20XP : Magie Universelle : Être au vaste potentiel, le personnage n'a aucune limite sur ses arcanes.

Débuter : Une fois l'apprentissage mystique acheté, le personnage acquiert le domaine Métamagie au rang 1.

Il commence avec un rang dans une arcane et, dans le cas où il ne serait pas capable de magie universelle, devra prendre garde à la première arcane qu'il acquerra, car il ne pourra alors en acquérir d'autre.

Progresser : Le domaine Métamagie et ses compétences obéissent aux mêmes règles que les autres domaines et compétences, que ce soit pour l'utilisation et la progression.

Les arcanes progressent au même rythme que les traits : à raison de 5XP fois le rang désiré.

Exemple : Caynah est une sorcière passée maîtresse dans l'arcane de la cornucopia et douée en alchimie externe et en élémentalisme.

*Elle a dû acheter l'apprentissage mystique « Magie Universelle » pour 15XP puis, au fil des années, a maîtrisé l'arcane « Cornucopia » au rang 5 ($0 + 10 + 15 + 20 + 25 = 70 \text{ XP}$), l'arcane « Alchimie Externe » au rang 4 ($5 + 10 + 15 + 20 = 50 \text{ XP}$) et l'arcane « élémentalisme » au rang 3 ($5 + 10 + 15 = 30 \text{ XP}$) sans compter son domaine métamagie au rang 4 ($6 + 9 + 12 = 27 \text{ XP}$) et ses 4 compétences de métamagie aussi au rang 4 ($4 * (4 + 6 + 8) = 72$) soit un total de 264 XP. La magie se paye très cher, mais Caynah est quasiment maîtresse de deux arcanes désormais et raisonnablement douée dans une troisième.*

Puissance d'un sort

Avant toute chose, il faut considérer la puissance du sort sur lequel on désire agir (qu'on souhaite le créer, le

modifier, le percevoir ou le détruire). La plupart des notions gravitant autour de la magie (difficulté des jets, drain...) vont être dérivées de cette puissance de sort

La puissance d'un sort est la somme de son rang d'effet, de modificateurs appelés fragments et du rang d'aridité spirituelle du lieu où est lancé le sort.

Rang d'effet

Le rang d'effet est tout simplement le rang d'arcane correspondant à l'effet du sort. Un sort peut très bien combiner plusieurs effets venant de la même arcane ou de plusieurs arcanes, dans ce cas on ajoute les rangs de tous les effets pour obtenir le rang d'effet total.

Exemple : Se régénérer son propre corps est un effet de cornucopia de rang 3. Lancer une boule de feu (élémentalisme rang 3) qui sera déclenchée par une condition particulière (destinée rang 1) et sera invisible à un jet d'Ego Sentio (fantasme rang 2) est un effet total de rang effectif 6.

Fragments

Les fragments ont tous un rang allant de 0 à 5. Le rang de tous les fragments est ajouté au rang d'effet. On peut très bien laisser toutes les fragments au rang 0 afin d'obtenir un « sort de base ».

Les différents fragments sont les suivants :

Distance : Il s'agit de la portée du sort.

Rang 0 : Sorcier lui-même.

Rang 1 : Toucher.

Rang 2 : Quelques mètres.

Rang 3 : Quelques dizaines de mètres.

Rang 4 : Tout ce que peut voir le lanceur.

Rang 5 : En n'importe quel lieu connu du lanceur.

Temps : Il s'agit de la durée du sort.

Rang 0 : Instantané.

Rang 1 : Quelques minutes.

Rang 2 : Quelques heures.

Rang 3 : Quelques semaines.

Rang 4 : Quelques mois.

Rang 5 : Quelques années.

Espace : Il s'agit de l'étendue du sort, en aire d'effet ou en nombre de personnes affectées.

Option : fragment distance et relations sympathiques

Rien n'interdit à un MJ de considérer que la « Distance » est une quantité mystique plus qu'une quantité physique. Ainsi un sorcier pourrait, dans certains cas, ne pas considérer la distance métrique jusqu'à sa cible mais plutôt la distance affective qui l'en sépare.

Une telle vision du fragment « Distance » pourrait être:

Rang 0 : Vous-même

Rang 1 : liens du sang, échantillon du corps disponible (poupées vaudous), on vient d'y prononcer votre Vrai Nom.

Rang 2 : meilleur ami, ennemi récurrent, possession importante, un sort d'éther est déjà actif entre vous et votre cible.

Rang 3 : collègue, compagnon, possession, on vient d'y prononcer votre nom usuel

Rang 4 : connaissance, ennemi du moment, objet utilisé une fois, on ne veut pas de vous

Rang 5 : brièvement présentés, objet touché une fois.

Rang 0 : Aucune zone, une seule cible

Rang 1 : Un cercle de deux mètres de diamètre, une poignée de personnes.

Rang 2 : Une pièce entière, une dizaine de personnes.

Rang 3 : Une maison entière, plusieurs dizaines de personnes.

Rang 4 : Un château entier, une grande foule.

Rang 5 : Une ville entière.

Résilience : Il s'agit de la résistance du sort. Comme tout fragment, la résilience possède un rang de 0 à 5. Ce fragment ne sert à rien d'autre qu'à augmenter la puissance du sort, le rendant, certes, plus difficile à lancer, mais aussi plus difficile à altérer ou à dissiper.

Drain : Ce fragment permet de diminuer le drain (voir plus loin) infligé par un sort. Comme tout fragment, le fragment de drain possède un rang allant de 0 à 5. Le rang de Drain du sort est compté dans la puissance du sort uniquement pour ce qui est du calcul de la difficulté de lancement, il est soustrait de la

puissance du sort pour ce qui est du calcul du Drain (voir plus loin) et n'est autrement pas compté (modification, sensation et destruction).

Rang d'aridité spirituelle

Chaque lieu est plus ou moins baigné par la magie. Il existe des endroits que la proximité d'un royaume magique ou la présence d'êtres fantastiques rends débordant d'énergie mystique. A l'inverse, certains endroits sont investis d'une grande sécheresse spirituelle et la magie n'y est pas naturelle, on nomme cette tendance, l'aridité spirituelle.

En un lieu dépourvu d'énergie magique en grande quantité, un sorcier devra se concentrer davantage et créer un sort beaucoup plus puissant (car ne pouvant compter sur le taux de magie général de l'endroit) et patiemment construit.

Le rang d'aridité spirituelle d'un lieu se déduit des indications suivantes :

Rang 0 : Monde constitué de magie pure.

Rang 1 : Lieu enchanté.

Rang 2 : Présence d'un lien mystique fort (lieu visité par des créatures magiques, temple, tombeau d'un personnage important ou de nombreuses personnes etc...)

Rang 3 : Lieu tout à fait normal.

Rang 4 : Zone sèche (lieu ou règne un très grand conformisme, endroit totalement désert, zone industrielle ou parking sans âme etc...)

Rang 5 : Lieu presque séparé de la magie par une catastrophe mystique (ou même un sort spécifique).

Exemple : Caynah souhaite lancer une boule de feu sur ses poursuivants, ceux ci sont à une vingtaine de mètres. Elle souhaite que la boule ait un diamètre d'environ deux mètres.

Cela fait donc un effet d'élémentalisme de rang 4 avec un fragment Temps à 0 (durée : instantanée), un fragment Espace à 1 (environ deux mètres de diamètre) et un fragment distance de 3 (quelques dizaines de mètres). Elle y ajoute un peu de résilience (+1) et

Fragments extrêmes

Comment lancer un sort qui durera pour l'éternité? Comment Affecter des continents entiers? Pour le niveau extrême des composantes, monter simplement la puissance du sort ne saurait suffire!

Dans de tels cas, la puissance du sort est doublée et un « ingrédient » unique est nécessaire: une larme de déesse, de la toison de pégase, une pierre venue d'un rêve etc

Sorcellerie

compte absorber le drain sans aide.

Le lieu est sans particularité, l'aridité est donc de 3.

Soit une puissance de sort de 12. Si ce sort est un succès, Caynah provoquera l'équivalent d'un tir de canon.

Manipuler la Magie

Pour un personnage sorcier, manipuler la magie correspond toujours à un jet de l'une des quatre compétences du domaine Métamagie.

Créer un effet : Littéralement «jeter un sort». On utilise la compétence *Ex Nihilo* en utilisant comme trait l'arcane correspondant à l'effet. Si plusieurs arcanes entrent en jeu, on utilise la plus élevée. Ce type d'action ne peut être utilisée en interruption.

La difficulté du jet est égale à la puissance du sort multipliée par cinq.

Exemple : Avec une puissance de sort de 12, la difficulté est de 60. Cela semble beaucoup pour Caynah, qui effectuera un jet à 8g3 (la moyenne se situe vers 33). Mais attendez la suite.

Altérer un effet : La modification d'un sort déjà lancé. On utilise pour ce faire la compétence *Ad Mutatio* en utilisant comme trait l'arcane utilisée pour l'effet en question. Si plusieurs arcanes entrent en jeu, on utilise la plus élevée sauf dans le cas où l'on ne désire que changer le rang de l'un des effets, en ce cas on utilise l'arcane concernée. On ne peut changer le rang d'un effet dont on ne possède pas l'arcane. Cette action peut être utilisée en interruption.

On ne peut changer l'arcane (ou le groupe d'arcanes) d'un sort, celles-ci en constituant l'ossature même. On peut cependant changer tout le reste, comme le rang d'effet (ou l'effet exact lui-même) ou la portée.

La difficulté est un peu plus complexe que pour jeter un sort, car il faut prendre en compte la puissance du sort à altérer et celle du sort qui résultera de la modification.

Avant d'effectuer le jet, il faut déterminer la puissance du sort dans lequel on souhaite transformer l'effet, on nomme ce sort : l'effet résultant. La difficulté est égale à la somme de la puissance de l'effet à dissiper et de l'écart entre celle-ci et la puissance du sort résultant, le tout multiplié par cinq.

Exemple : Ilarus l'érudit est visé par son cousin démoniaque. Celui ci concentre la lumière ambiante en un rayon ardent (arcane cosme rang 3), les deux cousins sont à une distance de quelques mètres (distance rang 2) et le cousin a un peu renforcé son sort (résilience rang 1). On ne considère pas l'aridité car les deux cousins sont situés en un même lieu.

La puissance du sort est donc de 6. Ilarus souhaite réduire le rang d'effet à cosme rang 1, car à ce rang, aucun dégât ne peut être infligé. La puissance du sort résultant est donc 4.

Le ND d'Ilarus vaut donc 40 : soit 6 (puissance du sort originel) + 2 (différence entre les deux puissances) le tout multiplié par 5.

Ilarus obtient 42, en plus de connaître enfin la réponse, il ne reçoit qu'une faible lueur au lieu du mortel rayon.

A noter que si le sorcier cherche uniquement à dévier le sort, la difficulté est simplement égale à la puissance du sort multipliée par 5.

Détruire un effet : Les sorciers voulant mettre fin à un effet («dissiper un sort») utilisent, pour ce faire, la compétence Obviam Terminatus en conjonction avec le trait volonté ou mental, selon lequel est le plus élevé. Sur un jet réussi de cette compétence, l'effet est détruit, le sort dissipé.

La difficulté vaut la puissance du sort multipliée par cinq.

Exemple : Ilarus contre attaque par un sort de nécromancie de rang 3 pour décrépir son cousin avec toujours le même fragment distance de 2 et une aridité spirituelle de 3.

Celui-ci a donc pour ND 40, il obtient aisément 47. Dissipant le sort il s'esclaffe «je suis passé maître dans le domaine de la mort, l'ignorais-tu?».

Sentir un effet : La compétence *Ego Sentio* est utile pour ressentir la magie. Pour détecter un effet, le sorcier doit effectuer un jet d'*Ego Sentio* en conjonction avec le trait mental. La difficulté d'une telle perception est toujours très difficile. Le sorcier obtient cependant un nombre de bonus de 5 à son jet égal à (puissance du sort à détecter moins 10). Si le jet est réussi, le sorcier détecte l'effet, mais n'en connaît que l'arcane (ou seulement l'arcane la plus élevée si il y a lieu).

Exemple : Caynah, qui passe non loin de la bataille entre les deux cousins se pose soudainement la question « mais, deux cousins maudits par le destin à s'affronter en une guerre cosmique ne seraient ils pas occupés à un duel magique? ». Afin d'y répondre elle tente une sensation magique, au moment où elle le fait, Ilarus lance un sort d'élémentalisme de puissance 11. Le ND vaut donc 35, la puissance du sort étant de 11, elle possède un bonus de 5 à son jet.

Analyser un effet se fait de manière similaire mais la difficulté vaut alors cinq fois la puissance du sort à analyser. En cas de réussite, le sorcier apprend une information (rangs d'effets, présence d'autres arcanes, valeur d'un fragment) plus une par incrément.

Le Drain

La magie doit être alimentée. La plupart des sorciers la nourrissent à l'aide d'une partie de leur énergie vitale. Pour des niveaux de puissance dont ils ont la parfaite maîtrise, ce drain de d'énergie n'est généralement qu'une fatigue passagère. Cependant, lorsqu'un sorcier tente de manipuler des énergies qui le dépassent, ce drain devient physique tandis que la magie dévore son corps.

Importance du Drain : Lorsqu'un sorcier fait usage d'une des compétences de métamagie autre que *Ego Sentio*, il reçoit un nombre de *points de drain* égal au double de la puissance du sort considéré (le sort résultant, dans le cas d'*Ad Mutatio*).

Subir le Drain : Lorsqu'un personnage reçoit des points de drain, il doit immédiatement effectuer un jet de drain : en ce cas deux situations se présentent :

Cas 1 - Le rang d'effet du sort considéré est inférieur ou égal au rang que le sorcier possède dans l'arcane en question :

Le jet de drain est un jet d'absorption mentale, les points de drain étant convertis en blessures mentales légères devant être absorbées normalement avec volonté.

Exemple : lorsque Caylah a lancé un sort d'élémentalisme de puissance 9, elle a donc subit 18 points de drain, donc 18 blessures mentales légères qu'elle doit absorber avec son rang de Volonté.

Cas 2 - Le rang d'effet du sort considéré est supérieur au rang que le sorcier possède dans l'arcane en question :

les points de drain reçus sont convertis en blessures légères que le personnage doit encaisser normalement avec physique.

Exemple : si le sort de Caylah avait été un rang d'effet plus haut, il aurait dépassé son rang dans l'arcane élémentalisme elle aurait donc dû encaisser 20 blessures légères.

Option : corruption

On peut tout à fait imaginer un maître de jeu pervers donnant à ses joueurs une alternative au Drain: subir des points de corruption à la place de recevoir des points de Drain.

Que le drain soit subi par un démon à l'issue d'un pacte ou qu'il représente la magie dévorant lentement la raison du sorcier, les justifications sont multiples.

Quant à ce que les points de corruptions font au sorcier, que le MJ décide de la meilleure manière de les punir de leur ambition!

A noter que le personnage peut choisir d'alimenter sa magie avec son énergie vitale, subissant automatiquement et volontairement un drain physique à mesure que la magie dévore son corps.

Le Maintien

Un sorcier ne peut maintenir un nombre de sorts actifs illimité. Lorsqu'il maintient un ou plusieurs sorts en actions (généralement via le fragment temps) doit obtenir un nombre d'incrémentés égal à leurs rangs d'effets (pas leur puissance de sort!) combinés sur ses jets d'*Ad Mutatio*, *Obviam Terminatus* et *Ex Nihilo*.

*Exemple : Lestholis, le sorcier aux yeux blancs, lance un sort dont le rang d'effet est de 3, il lui faudra obtenir 15 de plus sur tous ses jets d'*Ex Nihilo*, *Obviam Terminatus* et *Ad Mutatio*.*

Bien sur, l'on peut très bien imaginer divers moyen d'outrepasser cette limite.

Les catalyseurs

Les difficultés des jets de magie sont élevées. Cela est normal vu la puissance des effets déployés! Bien entendu, la plupart des sorciers seront incapables de mettre en oeuvre la plupart des sorts possibles de manière simple et immédiate.

Cependant, il existe ce que l'on nomme des catalyseurs, divers actes et objets qui rendent la magie plus facile à utiliser.

En termes de jeu plus directs, les catalyseurs sont des sources de bonus qui fournissent un certain nombre de bonus de 5 aux jets des sorciers afin de leur permettre de lancer de puissants sortilèges.

Un sorcier ne peut obtenir davantage de bonus de 5 d'un type de catalyseur que son rang dans l'arcane utilisé par le sort.

Les règles qui suivent ne sont que des indications, le MJ est le meilleur juge des bonus qu'il peut accorder à un sorcier en fonction de la situation. Mais avoir quelques exemples est toujours utile :

Foci : Un focus est un talisman, une bague, une ancienne relique, un ancien temple ou lieu de pouvoir, bref un objet ou un lieu dont l'énergie peut être canalisée pour alimenter un sort. La plupart des foci accordent un bonus de 5 aux jets d'un sorcier, mais le MJ peut en accorder plus si le focus en question est très puissant (relique d'un dieu mort, temple du noir abîme etc..).

Incantations et gestuelles : Un sorcier qui, plutôt

Sorcellerie



que de lancer son sort directement, ajoute une longue liste de mots de pouvoirs et de gestes complexes à accomplir, rend son sort moins pratique mais plus aisé à lancer.

En termes de jeu, chaque phase (6 secondes) pendant laquelle le sorcier tarde le lancement de son sort, car il est occupé à psalmodier ou à accomplir les bons mouvements, donne un bonus de 2 à son jet. Un personnage ne peut pas retarder son action au delà de la fin du tour courant (pour un bonus maximum de +18 si il a retardé son action de neuf phases à partir de la phase 1).

Études : En se plongeant dans une bibliothèque un sorcier peut espérer améliorer ses chances de lancer un sortilège, pour chaque semaine passée à étudier, le sorcier obtient une bonus de 5 sur son jet.

Rituels : Un rituel permet d'obtenir potentiellement beaucoup plus de pouvoir qu'une simple incantation mais est beaucoup plus long à mettre en oeuvre. Pour chaque heure passée dans un rituel, le sorcier gagne un bonus de 5 à son jet.

Sacrifices : Un sorcier peut obtenir un bonus de 5 sur son jet pour chaque tranche de deux blessures graves qu'il s'inflige à lui-même ou à une infortunée victime. Le nombre de bonus est doublé si la victime est vierge. Notez que cela encourage les sorciers auto-mutilateurs à rester chastes.

Spécificité : Le sort ne peut être accompli que dans certaines conditions plus ou moins faciles à réunir. Un sort ne pouvant être lancé qu'à l'extérieur ou que la nuit apportera un bonus de 5 aux jets et un sort ne pouvant être lancé que sur d'anciennes terres consacrées par un sorcier nu prononçant l'antique nom interdit de XztlTrnk, la noirceur de l'ombre, pourra en apporter plus.

Sortilège préparé : Rien n'interdit à un sorcier de préparer ses sortilèges à l'avance plutôt que de les improviser à chaque fois. Un sortilège préparé doit l'être de manière précise. Pour profiter de son bonus on ne peut en rien l'altérer. Le rang d'effet, l'effet exact, les fragments ainsi que les éventuels catalyseurs doivent être respectés.

Un sortilège préparé à l'avance donne un bonus de 5 sur son jet d'activation. Un sorcier peut posséder un

nombre de sortilèges préparés dont les puissances de sort combinées n'excèdent pas la somme de ses arcanes multipliée par cinq.

Autre : Une divinité peut être à l'oeuvre, soutenant son champion, le destin peut être du côté du sorcier. Nombre de circonstances peuvent permettre de catalyser un sort!

Exemple : On se souvient que Caylah avait peu de chances de réussir son sort d'élémentalisme de puissance 12 (ND60) avec son jet à 8g4.

Techniquement cela lui donne 2% de chance de réussite en comptant son bonus du à son rang 4 dans la compétence.

Si elle possède un focus, et presque tous les sorciers en ont au moins un, ses chances passent à 6%. Si, de plus, son sort est préparé, et les sorciers préparent toujours leurs sorts les plus importants, ses chances augmentent à 14%. Si elle prend trois petites phases en plus pour incanter et que le sort est un peu spécifique, ses chances dépassent les 50%.

La morale? Ce système n'est pas vraiment conçu pour que les sorciers lancent leurs sorts directement, nus et sans préparation, les difficultés sont souvent élevées car de nombreux catalyseurs sont présents, être magicien ce n'est pas seulement avoir de l'énergie au bout des doigts : c'est aussi un peu de préparation, de rituels et d'incantations.

Les Arcanes

Alchimie externe

L'alchimie externe, aussi appelée enchantement, est la capacité à intégrer des effets magiques dans d'autres corps. Ceux qui la pratiquent en usent pour enchanter des objets ou créer des potions recelant des effets magiques.

Alchimie externe n'est jamais utilisée seule. En vérité un sort servant à créer une potion ou un objet magique est lancé sur l'objet ou le liquide à altérer avec, en plus du rang d'effet normal, un rang égal d'alchimie externe.

En échange, le fragment temps peut être laissée à 0 : l'effet sera tout de même permanent : il est désormais lié à l'objet.

Exemple : Caynah décide de créer une potion de soin. Cela nécessite un rang d'effet de Cornucopia de 4. La puissance du sort sera donc : 4 (rang d'effet de cornucopia) + 4 (rang d'alchimie externe correspondant) + 1 (fragment Distance pour que le sort affecte l'objet touché) + 3 (aridité spirituelle) soit 9.

Alchimie interne

Il s'agit de la capacité à amplifier ses propres capacités. L'alchimie interne peut rendre un sorcier plus fort, plus rapide, plus beau, plus intelligent et durcir son esprit.



QP!System

Cette arcane fonctionne de manière plus simple que les autres. Le sorcier peut utiliser un sort issu d'alchimie interne pour augmenter les jets d'une créature ou les siens. Chaque bonus de 5 aux jets liés à un trait particulier désirée correspond à un rang de l'arcane.

Exemple : Noranhj, faisant appel à l'ancestrale magie des plaines, décide de se rendre encore meilleur guerrier, il accorde trois bonus de 5 (pour un total de 15) à tous ses jets effectués avec le physique. Cela nécessite un sort d'alchimie interne de rang 3.

Chronos

Le Chronos est l'arcane permettant à un sorcier de se rendre maître du temps lui-même. Certains MJs pourront décider de restreindre cette arcane, car elle est très difficile à gérer en terme de jeu.

Dans cette arcane les incrémentations définissent la portée temporelle (pour la portée de l'effet, le fragment Distance fonctionne usuellement) :

Jet réussi : 1 an

Un incrément : 5 ans

Deux incréments : 20 ans

Trois incréments : 50 ans

Trois incréments : 100 ans

Cinq incréments et + : 500 ans

Dix et + : 1000 ans et plus

Rang 1 : Perception du temps : le sorcier sait instinctivement analyser le temps.

Exemple : phénomènes cycliques, arrivée d'un mage du passé se déplaçant dans le futur, Perception instinctive de l'âge des choses et des époques qu'elles ont traversées.

Rang 2 : Vision du passé et du futur : La vision du futur est très confuse cependant. La combinaison avec Destinée permet de distinguer des probabilités.

Parfaite précision dans la trame temporelle : permet de se situer très précisément dans le temps et (en termes techniques, pour le cas où cela compterait) d'abaisser ses dés d'action de 1 rang plus 1 par incrément ou d'augmenter son initiative totale de 5 plus 5 par incrément.

Exemple : Attraper un verre qui va tomber avec une parfaite précision, Appuyer sur deux boutons exactement en même temps, compter au centième l'écart entre deux bruits quasi-simultanés.

Rang 3 : Contraction et dilatation du temps : chaque incrément donne une action supplémentaire ou en retire une à la cible.

Exemple : en plusieurs sorts de cet effet, le sorcier peut décorreler

les phases temporelles de plusieurs créatures : les oiseaux d'un même vol se retrouveront voyageant à des vitesses différentes pour l'observateur.

Rang 4 : Stase temporelle complète : le temps s'arrête sur une zone déterminée.

Exemple : Sortir du temps pour arrêter une stratégie durant un combat.

Rang 5 : Voyage dans le temps : Le sorcier peut se déplacer dans le temps ou y envoyer des êtres ou des objets.

Exemple : c'est la guerre, le sorcier envoie sa maison 50 ans dans le futur pour qu'elle ne soit pas détruite et l'en ramène une fois que la guerre est terminée

Clairvoyance

La clairvoyance est la magie permettant de voir en d'autres temps, d'autres lieux et de deviner le futur. La divination, la lecture d'aura, la communion avec un lieu et tous les pouvoirs de la perception extra sensorielle sont issus de cette arcane.

Rang 1 : Perception de la vérité derrière les apparences : très haute perception, perception de menus détails sur les objets et les personnes.. connaissance instinctive de l'état d'esprit de la personne rencontrée et possession d'un étrange « sens du danger ».

Exemple : Détecter si une personne ment ou capte ses émotions derrière son masque. Activer son sens du danger pour percevoir à l'avance l'homme qui va vous tirer dessus.

Rang 2 : Intensification des sens : Perception extrême et inhumaine.

Exemple : lire un mot écrit sur une tête d'épingle, entendre un chuchotement au loin, sentir une légère odeur présente la veille.

Psychométrie : Ressentir des sensations et des émotions liées à des objets (plus l'objet est ancien et attaché à des émotions fortes, plus le reliquat est fort).

Exemple : Sentir que le couteau a servi à un crime, sentir que l'ours en peluche fut le préféré d'une petite fille. Vérifier que l'ancienne pipe a bien appartenu à son grand père car son empreinte mentale y est encore. Voir apparaître fugitivement une scène de meurtre dans un miroir.

Divination limitée : le sorcier peut déplacer ses sens en un autre lieu (voir fragment distance) et l'observer.

Rang 3 : Nulle dissimulation : Ce rang permet à un sorcier de discerner instinctivement les rapports entre les

Sorcellerie



personnes et les objets, leurs liens.

Exemple : Observer un bal ou une vente aux enchères et y déceler qui est intéressé par qui ou quoi.

Vision mentale : Vision par la pensée uniquement, plus besoin de ses sens classiques.

Lecture d'aura : le sorcier peut discerner les auras des choses et des êtres (le MJ est juge de ce qu'il y voit exactement).

Exemple : Voir les arcanes d'un autre mage, voire qu'un homme est possédé par un démon.

Divination partielle : le sorcier peut désormais voir dans le passé (la distance temporelle fonctionne de la même manière que l'arcane *Chronos*).

Rang 4 : Divination avancée : le sorcier peut désormais discerner le futur.

Projection astrale : le sorcier peut s'extraire de son corps et déplacer sa conscience. Si son corps est détruit, la conscience survit le temps de la durée du sort.

Exemple : Fuir de son corps à l'heure de la mort pour qu'un autre sorcier puisse vous intégrer dans un corps de remplacement.

Rang 5 : Divination complète : Entendre les pensées des personnes. Voir les plans derrière les plans et les grands secrets à la lisière de la conscience humaine (techniquement ce pouvoir permet de poser des questions au MJ, en accédant ainsi à la connaissance absolue, on fait confiance à tous les joueurs et meneurs de bonne volonté pour qu'aucun abus ne sorte de ceci...).

Conjuration

Cette arcane permet d'invoquer créatures, démons et esprits. Elle permet aussi, dans une certaine mesure, de communiquer avec eux par delà les plans et de leur imposer sa volonté.

Définitions des termes de la conjuration :

créatures mineures : Animaux sauvages principalement. Ces créatures n'ont pas de caractéristiques magiques.

créatures magiques : Créatures de plus grande puissance. Possédant des caractéristiques magiques généralement.

créatures majeures : Des créatures d'une très grande puissance comme les démons.

Le MJ reste la référence absolue pour définir quel niveau d'effet donne accès à quelles créatures exactement. Il peut par ailleurs spécifier un nombre d'incréments pour invoquer certaines créatures plus puissantes que d'autres etc...

Rang 1 : Ce rang permet le contact d'une entité demeurant en un autre plan d'existence. Sans pour autant invoquer l'entité, le sorcier peut converser avec elle. Cela fonctionne pour les démons, les fantômes, les esprits etc...

Ce rang permet aussi d'invoquer des créatures mineures, sans pour autant assurer leur contrôle.

Rang 2 : Contrôle des créatures mineures. Les créatures en question obéiront sans hésitation et seront sous contrôle total du lanceur.

Invocation de créatures magiques.

Rang 3 : Contrôle des créatures magiques, invocation des créatures majeures.

Rang 4 : Enfermement des créatures. Un effet de ce rang peut enfermer n'importe quelle créature mineure, magique (avec un incrément) ou majeure (deux incréments), le MJ peut décider d'un nombre d'incréments supplémentaires en fonction de la situation. L'effet est spécifique à une créature (créatures très puissantes ou tout à fait uniques) ou à un groupe de créatures.

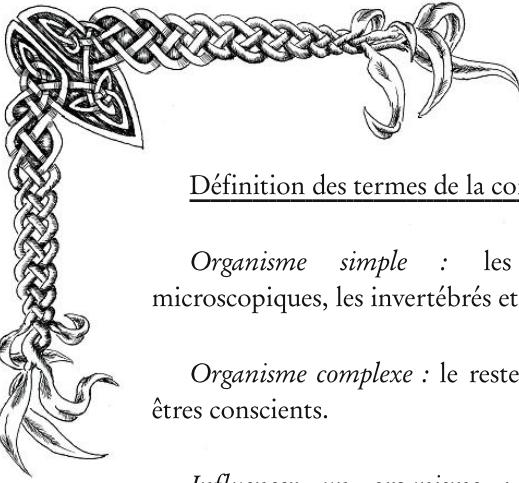
Exemple : Ce genre d'effets peut soit servir à emprisonner une créature dans un pentacle, soit, à l'inverse, servir à dresser une protection autour d'un lieu ou d'une personne à protéger.

Rang 5 : Contrôle des créatures majeures.

Cornucopia

La cornucopia permet de maîtriser l'essence même de la vie. On s'en sert pour guérir et propager la vie sous toutes ses formes. C'est aussi l'arcane de la nature, car la faune et la flore sont les piliers du vivant.

Soigner par la magie : Un sorcier peut soigner une créature qu'il peut altérer par la magie (organismes simples au rang 2, puis de mieux en mieux ensuite). Il effectue un jet au rang nécessaire et soigne une blessure grave (ou l'équivalent) plus une par incrément.



QP!System

Définition des termes de la cornucopia :

Organisme simple : les plantes, les êtres microscopiques, les invertébrés et les insectes.

Organisme complexe : le reste du règne animal et les êtres conscients.

Influencer un organisme : altérer un processus biologique (faim, sommeil, température corporelle etc.). Si le sorcier peut influencer un organisme il peut aussi communiquer avec lui, mais pas forcément lui imposer sa volonté.

Altérer un organisme : Un jet réussi donne droit à une altération (nombre de membres, un point en physique ou en coordination, couleur, forme générale). Le MJ est juge du nombre d'incrément nécessaires pour une altération particulière. La forme générale doit être respectée, un cheval reste un cheval, il peut avoir 8 pattes et la robe bleue mais ne peut être transformé en araignée. Ceci permet aussi d'allonger la durée de vie en interdisant temporairement (via le fragment temps) le vieillissement.

Transformer un organisme : Le sorcier peut transformer l'organisme en un autre de même rang ou inférieur. Il peut aussi créer de ces organismes. Il lui est aussi possible de les contrôler. Un sort différent est nécessaire pour chacun de ces effets.

Le MJ est juge des incrément nécessaires pour la transformation exacte désirée.

Rang 1 : Sentir la vie : la présence d'être vivants à proximité. Permet de tout connaître de l'état de santé d'une personne, son programme génétique. Détermine par exemple le physique d'un individu mais aussi ses forces et ses faiblesses (une prédisposition pour une maladie par exemple).

Rang 2 : Altération des organismes simples. Le sorcier peut aussi influencer son propre organisme.

Rang 3 : Le sorcier peut, à ce stade, transformer des organismes simples, altérer son propre organisme et influencer des organismes complexes.

Rang 4 : Le sorcier peut désormais transformer son

organisme et altérer des organismes complexes.

Rang 5 : Le sorcier peut transformer des organismes complexes.

Cosme

Le cosme est la magie des forces et énergies. La gravitation, la lumière, la télékinésie sont au service de ceux qui le pratiquent.

Rang 1 : *Percevoir les forces* : Le sorcier perçoit les fluctuations dans les énergies et les forces de manière naturelle.

Rang 2 : *Contrôle mineur des forces* : Ce contrôle permet toute sorte de manipulations, sur de petites quantités d'énergie seulement. Son et silence peuvent être envoyés ailleurs, la lumière et l'obscurité peuvent être fléchies. Les couleurs peuvent être changées, les images déplacées. Une lumière rendue cohérente donnera naissance à un rayon laser. Transformé en aimant à ténèbres, le sorcier se déplacera habillé d'un manteau d'ombres. Sont exclues du contrôle la création, la destruction, et la transmutation d'énergie. Le sorcier peut infliger jusqu'à 10 points de dégâts (+ métamagie + ex nihil + 2 par incrément) à ce rang d'effet.

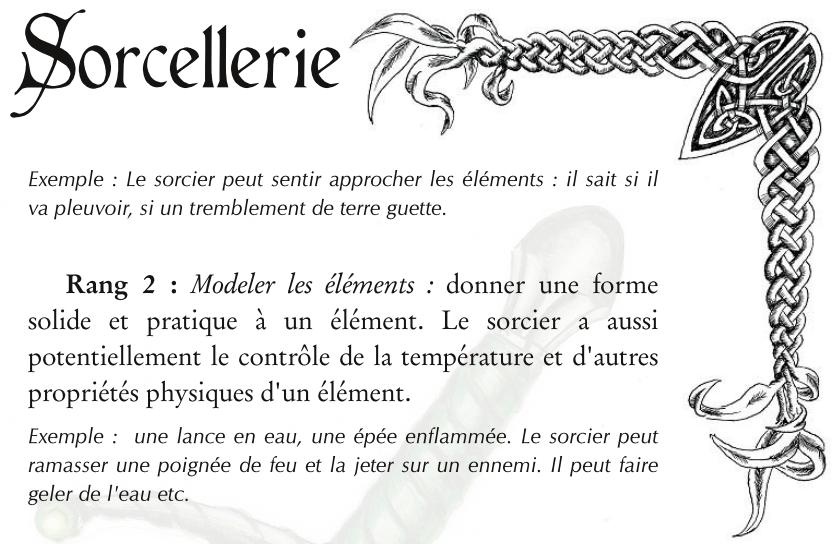
Exemple : télékinésie : peut contrôler le mouvement d'un objet à partir du moment où celui-ci bougeait déjà, augmenter la gravité en la redirigeant à partir d'un autre endroit

Rang 3 : Transmutation et création mineure de forces et énergies. A partir de ce rang, le sorcier peut infliger jusqu'à 20 points de dégâts (+ métamagie + ex nihil + 2 par incrément).

Exemple : Transformer un type de force en un autre : lumière en son, son en force télékinétique, Télékinésie sans base préalable.

Rang 4 : Idem que rang 2, mais les quantités manipulées sont plus importantes. Le mage pourrait focaliser les rayons du soleil en un canon laser, rediriger des boulets de catapulte en plein vol, faire fondre des glaciers ou geler des lacs entiers. Le sorcier peut infliger jusqu'à 30 points de dégâts (+ métamagie + ex nihil + 2 par incrément).

Rang 5 : Idem que rang 3 avec des effets plus importants encore : ondes de chocs, éclairs, radiations mortelles etc.... A ce rang les dommages atteignent 50 points de dégâts (+ métamagie + ex nihil + 2 par



incrément).

Destinée

La destinée est difficile à maîtriser. Mais celui qui se rend maître des forces du hasard, du destin et des conséquences est un être redoutable.

Rang 1 : Percevoir destin et bonne fortune : Le sorcier est capable de sentir la quantité d'entropie d'un système quelconque, ce qui permet de repérer par exemple le point faible d'un objet, ou le département le plus désorganisé d'une organisation. Cela permet aussi de détecter les mensonges, ou les grandes vérités quand elles sont révélées.

Exemple : En tirant les cartes ou en regardant dans sa boule de cristal, il devine si une action va dans le sens de la destinée d'un homme ou non.

Rang 2 : Contrôler les probabilités : Plus un événement est probable, plus il pourra être provoqué facilement. C'est aussi à ce rang que le sorcier discerne les relations entre les gens et les objets, les destins communs et leurs interactions.

Exemple : Provoquer le résultat d'un dé.

Rang 3 : Affecter le destin d'un objet : le rendre beaucoup plus efficace ou beaucoup plus fragile. Le MJ est juge du nombre d'incrément nécessaires pour les effets exacts.

Rang 4 : Affecter le destin d'être vivants : Le sorcier peut désormais faire naître des relations entre les personnes et affecter les événements mineurs (n'entraînant pas la mort ou des changements importants dans leur vie) qui les concerneront. Ici aussi le MJ est juge du nombre d'incrément nécessaires.

Rang 5 : Les événements majeurs, la vie, la mort, le destin, tous ne sont que des paramètres pour le sorcier, qui peut désormais les affecter comme il le désire.

Elementalisme

L'élémentalisme est la magie des éléments : eau, feu, terre et air. La capacité à faire pleuvoir la pluie, à commander aux vagues et à maîtriser le feu.

Rang 1 : Sentir les éléments : Le sorcier sent instinctivement la présence des éléments. Grâce à un effet de ce rang il lui est possible de savoir en quelle quantités exactes ils sont présents.

Exemple : Le sorcier peut sentir approcher les éléments : il sait si il va pleuvoir, si un tremblement de terre guette.

Rang 2 : Modeler les éléments : donner une forme solide et pratique à un élément. Le sorcier a aussi potentiellement le contrôle de la température et d'autres propriétés physiques d'un élément.

Exemple : une lance en eau, une épée enflammée. Le sorcier peut ramasser une poignée de feu et la jeter sur un ennemi. Il peut faire geler de l'eau etc.

Rang 3 : Contrôle mineur des éléments : A ce rang, le sorcier peut contrôler les éléments : les faisant se déplacer et agir et pouvant les amplifier.

A partir de ce rang, le sorcier peut infliger 20 points de dégâts (+ métamagie + ex nihilo + 2 par incrément).

Exemple : transformer un feu de camp en une colonne de flammes se dirigeant sur un ennemi, transformer une pluie en tempête de grêle etc.

Rang 4 : Création d'élémentaires : le sorcier peut créer des êtres conscients, quoi qu'éphémères, à son service, faits d'un élément. Ils sont considérés comme ayant tous leurs traits au rang 3 ainsi que deux domaines au rang 3, chacun possédant deux compétences au rang 3. Le sorcier peut améliorer ces caractéristiques à raison d'un incrément pour un rang de trait, deux rangs de domaine ou quatre rangs de compétences.

A partir de ce rang, le sorcier inflige 30 points de dégâts (+ métamagie + ex nihilo + 2 par incrément).

A ce stade le sorcier peut créer des éléments : projetant du feu et générant des tempêtes par exemple.

Rang 5 : Contrôle majeur des éléments : Plus rien ne s'oppose au contrôle du sorcier : tempêtes gigantesques, tremblements de terre, éruption de magma etc.. A ce rang les dommages atteignent 50 points de dégâts (+ métamagie + ex nihilo + 2 par incrément).

Éther

L'éther est la maîtrise des espaces. L'art de se jouer de ce qui sépare choses et lieux. Les maîtres de l'éther peuvent se téléporter et se rient des distances entre les objets.

Rang 1 : Sensation intime des connexions et des espaces : Permet de se créer un paysage mental à partir d'un sens "spatial", semblable à un sens radar (praticable les yeux fermés ou aveugle, ne couvre que les chemins et les espaces : cela ne permet pas de détecter des personnes ou





QP!System

des objets mais de s'orienter de manière sûre et de « sentir » les espaces). Permet aussi de retracer le chemin d'une personne ou d'un objet.

Exemple : Trouver le nord, détecter les anomalies spatiales, évaluer les connexions entre les lieux savoir si 2 dessins effectués sous des angles différents représentent bien la même personne, assister un tir...

Rang 2 : Sentir et Toucher l'espace
Voir/Sentir/Entendre/Goûter/Toucher à distance. Cette perception magique affaiblit la barrière spatiale entre l'observateur et l'observé, Le sorcier peut utiliser sa "main spatiale" pour faire bouger de petits motifs à distance. En refermant sa "main" sur eux, il peut les téléporter vers lui ou au contraire les poser au loin.

Exemple : botte imparable car la lame se téléporte derrière celle de l'autre. Boomerang revenant systématiquement dans la main.

Rang 3 : Traverser l'espace - Tisser et briser des connexions : Ouvrir des brèches dans l'espace,,

Exemple : En détruisant les connexions entre quelqu'un et ses possessions, il aura tendance à les perdre, téléportation, faire apparaître de petits motifs ou la "main spatiale" du mage à différents endroits. De cette façon, le mage peut jongler avec un nombre inimaginable de balles, et en laisser plusieurs en l'air immobiles en même temps. Une utilisation plus belliqueuse consiste à projeter un coup de pied sur son adversaire de plusieurs directions à la fois.

le mage ouvre une porte (ou toute sorte de passage), quelque soit la technologie avec laquelle elle est fermée. Là où il n'y avait aucune relation, le mage en crée une et la porte s'ouvre, sans plus d'explication que ça.

Rang 4 : Tordre et percer l'espace : Le sorcier peut se manifester physiquement à plusieurs endroits à la fois. Son esprit n'existe qu'en un seul exemplaire, il ne peut penser qu'à une chose à la fois (sauf avec Psyché) et accomplir un seul effet magique à la fois.

Exemple : Créer des poches dans l'espace, des micros-univers refermés sur eux-mêmes. Tordre l'espace autour de soi. Si on s'y prend bien, la lumière fait le tour du corps et le mage devient invisible.

Rang 5 : Transformer l'espace : Modifier n'importe quelle distance autour du mage. Faire s'interpénétrer deux endroits. Totalement briser et reconstruire les connexions.

Exemple : On empile des lieux les uns sur les autres : on peut se retrouver aux alentours de n'importe lequel des endroits empilés. C'est aussi la co-localisation d'espaces : un lieu se retrouve à différents endroits. Avec l'aide des arcanes de motif on peut transformer un lieu en objet, force ou être vivant. Ceci laisse une anomalie spatiale, le "trou" créé ainsi n'étant pas bouché.

Fantasme

Le fantasme est la magie des apparences. Cette arcanes permet de faire naître de puissantes illusions mais aussi de se dissimuler à la vue et à la vision magique elle-même.

Rang 1 : Sens de la réalité : le sorcier détecte les illusions et faussetés.

Exemple : le sorcier pourra obtenir une sensation instinctive qu'un trompe-l'œil n'est pas réel, qu'un prestidigitateur l'abuse etc...

Illusion mineure : le sorcier peut projeter une très petite illusion, très courte et très limitée.

Exemple : modifier un mot d'une phrase énoncée par son voisin, changer un bref instant la couleur de la nappe, faire brièvement apparaître un visage inquiétant dans un miroir, donner l'impression que la main d'une personne est mouillée.

Rang 2 : Le sorcier peut désormais créer des illusions statiques. Bien qu'incapables de se mouvoir, ces illusions peuvent avoir une grande taille (fragment espace) et durer assez longtemps (fragment temps). Ces illusions sont normalement intangibles mais peuvent générer des sensations tactiles (sensation de milliers d'insectes sur le corps etc...).

Rang 3 : Ce rang permet de créer des illusions dynamiques. Ces illusions, bien que toujours intangibles sont beaucoup plus réalistes, complètement mouvantes et envoûtantes.

Rang 4 : Les illusions sont tangibles et peuvent même devenir dangereuses.

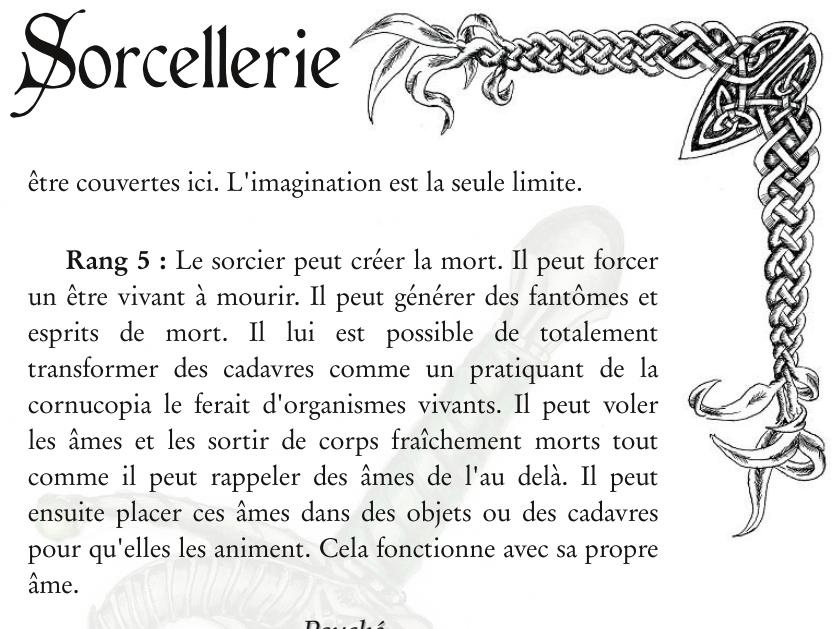
Exemple : créer l'illusion d'un homme armé d'une hache de façon si réelle que la création posera un vrai danger à ceux qu'elle attaquera.

Rang 5 : Ce rang assène les illusions directement dans l'esprit de la victime : les illusions peuvent n'être vécues que par une seule victime au lieu que tout le monde les voit. Il est ainsi possible d'enfermer une victime dans un horrible délire. Les illusions peuvent désormais devenir indépendantes et avoir une véritable personnalité.

Exemple : Créer le némésis d'un ennemi et l'enfermer dans l'esprit de celui-ci.

Nécromancie

La nécromancie est la maîtrise des énergies de la mort. Bien que le thème soit sinistre, il apporte grand pouvoir à ceux qui l'abordent.



être couvertes ici. L'imagination est la seule limite.

Rang 5 : Le sorcier peut créer la mort. Il peut forcer un être vivant à mourir. Il peut générer des fantômes et esprits de mort. Il lui est possible de totalement transformer des cadavres comme un pratiquant de la cornucopia le ferait d'organismes vivants. Il peut voler les âmes et les sortir de corps fraîchement morts tout comme il peut rappeler des âmes de l'au delà. Il peut ensuite placer ces âmes dans des objets ou des cadavres pour qu'elles les animent. Cela fonctionne avec sa propre âme.

Psyché

La psyché est l'arcane permettant de manipuler les esprits. C'est l'art de la subtile manipulation mentale et de la télépathie.

Lorsque Psyché est utilisée contre un individu, le sorcier est obligé de prendre un rang de la fragment résilience égal au rang de volonté de la cible afin d'outrepasser ses barrières mentales. Cette résilience compte bien entendu pour ce qui est d'altérer ou détruire l'effet.

attaque psychique : Est un effet accessible à tous les rangs. Le sorcier infligeant 5 fois le rang d'effet en dégâts mentaux à la cible.

Rang 1 : Perception des pensées superficielles : le sorcier peut percevoir l'état d'esprit, quelques pensées superficielles et les émotions de la cible.

Rang 2 : Contact inconscient : le sorcier n'a toujours pas accès à la raison de la cible mais peut lire des pensées un peu plus enfouies que les simples pensées immédiates. Le sorcier peut aussi envoyer des pensées, mais rien de raisonné, uniquement des émotions et des sensations.

Exemple : inspirer la peur, transmettre une image à quelqu'un.

Rang 3 : Télépathie : lecture et transfert de pensées sans limite.

Rang 4 : Le sorcier peut désormais contrôler les pensées de quelqu'un et modifier ses souvenirs.

Rang 5 : A ce stade le sorcier peut totalement réécrire la personnalité de quelqu'un. Il peut aussi manipuler l'esprit de manière subtile : l'arrachant au corps de quelqu'un pour l'enfermer dans un talisman ou

Rang 1 : *Vision de la mort.* Le sorcier est capable de ressentir les énergies de la Mort. Il ressent les charniers, détecte les cadavres. Il peut même sentir la Mort approcher et ressentir les dernières impressions d'un cadavre relativement frais.

Rang 2 : Un effet de ce rang permet de parler aux morts, ramenant une âme un bref instant (dépendant de la fragment temps) sous la forme d'un fantôme. Il est aussi possible au sorcier d'animer des morceaux d'organismes morts. Ainsi si le sorcier ne peut se faire relever un cadavre, il pourra lui faire tendre le bras pour agripper ses poursuivants.

Rang 3 : Le sorcier peut animer des cadavres et autres choses mortes. Tous les cadavres peuvent potentiellement lui obéir (le MJ peut imposer des incrément pour les très grandes créatures ou les créatures magiques).

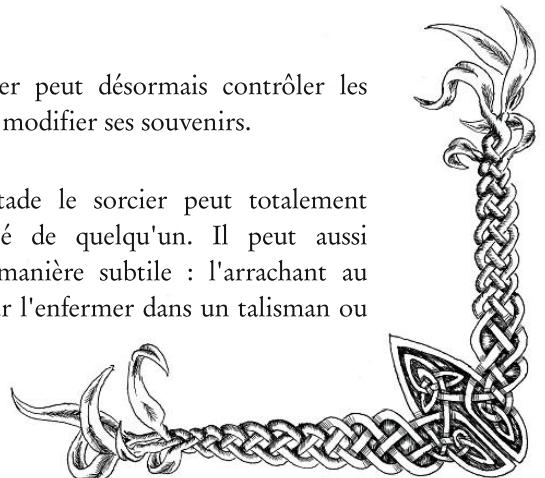
Le sorcier possède une maîtrise mineure des énergies de la Mort : il peut en baigner un lieu ou une personne pour la décrépir sensiblement (une blessure grave infligée plus une par incrément). Cette maîtrise des énergies de la mort lui permet aussi de toucher physiquement des fantômes et d'ouvrir de petits passages vers l'au delà, sans pouvoir s'y rendre cependant.

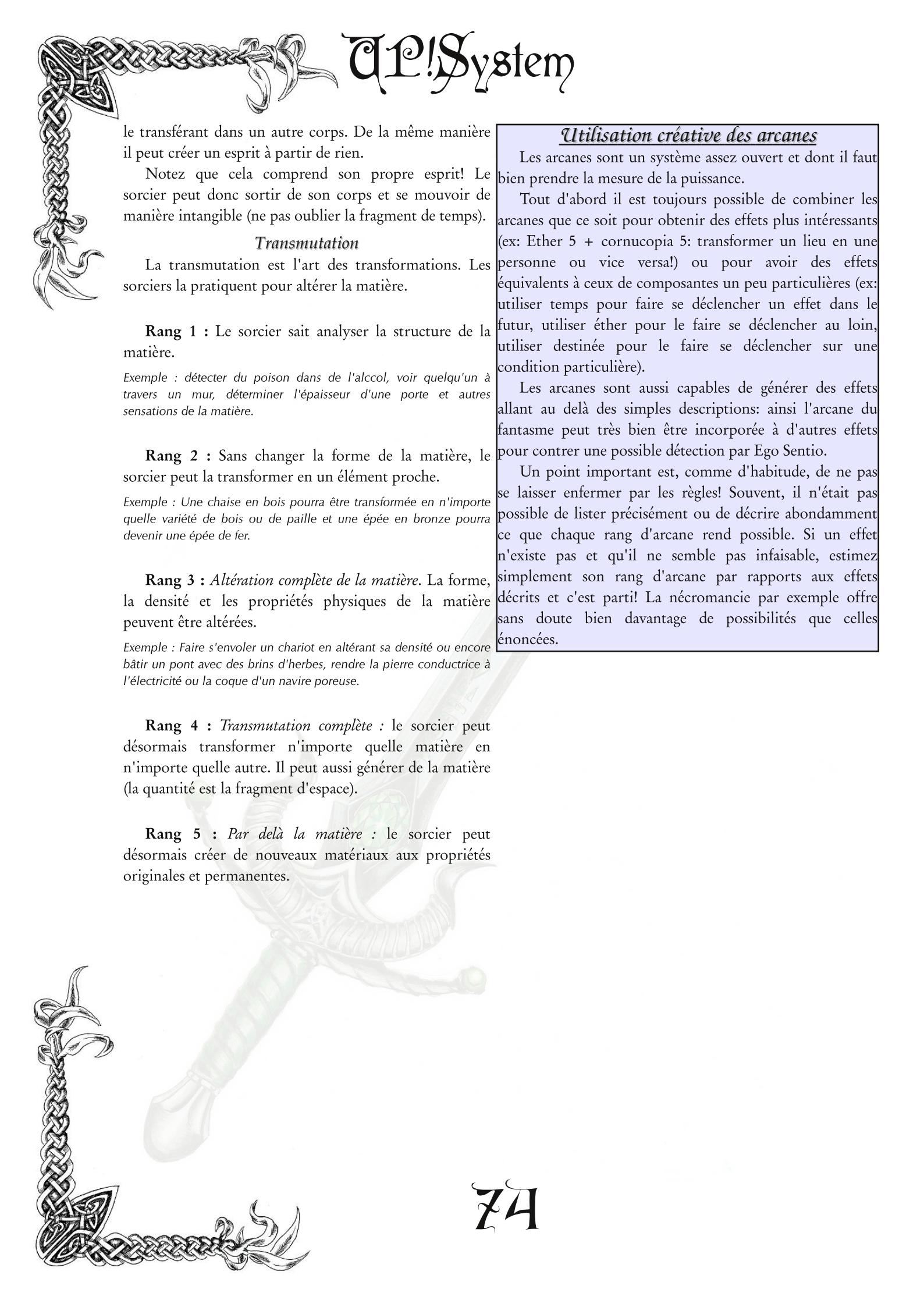
Les énergies de la Mort accordent de nombreux autres pouvoirs mais ils doivent être laissés à l'imagination du joueur et du MJ car les lister serait trop long. Soyez créatifs!

Rang 4 : Le Sorcier maîtrise désormais parfaitement les noires énergies de la Mort. Il peut altérer des cadavres et des fantômes comme un sorcier pratiquant la Cornucopia le ferait d'organismes vivants. Il peut dévorer des fantômes et utiliser leur énergie à volonté ou les bannir. Inversant le flux de la mort, il peut voler de la vie à des organismes vivants pour la placer dans d'autres (y compris lui-même) à raison d'une blessure grave sur un jet réussi plus une par incrément.

Le sorcier peut aussi ouvrir un portail sur l'au delà et stopper la progression de la mort dans son corps : annulant effectivement le vieillissement et les blessures et se « soignant » de la même façon que le ferait un pratiquant de la cornucopia mais avec des effets beaucoup plus sinistres : le sorcier devient peu à peu un mort-vivant lui-même.

La maîtrise complète du flux de mort permet de nombreuses autres applications qui ne peuvent toutes





QP!System

le transférant dans un autre corps. De la même manière il peut créer un esprit à partir de rien.

Notez que cela comprend son propre esprit! Le sorcier peut donc sortir de son corps et se mouvoir de manière intangible (ne pas oublier la fragment de temps).

Transmutation

La transmutation est l'art des transformations. Les sorciers la pratiquent pour altérer la matière.

Rang 1 : Le sorcier sait analyser la structure de la matière.

Exemple : détecter du poison dans de l'alcool, voir quelqu'un à travers un mur, déterminer l'épaisseur d'une porte et autres sensations de la matière.

Rang 2 : Sans changer la forme de la matière, le sorcier peut la transformer en un élément proche.

Exemple : Une chaise en bois pourra être transformée en n'importe quelle variété de bois ou de paille et une épée en bronze pourra devenir une épée de fer.

Rang 3 : Alteration complète de la matière. La forme, la densité et les propriétés physiques de la matière peuvent être altérées.

Exemple : Faire s'envoler un chariot en altérant sa densité ou encore bâtir un pont avec des brins d'herbes, rendre la pierre conductrice à l'électricité ou la coque d'un navire poreuse.

Rang 4 : Transmutation complète : le sorcier peut désormais transformer n'importe quelle matière en n'importe quelle autre. Il peut aussi générer de la matière (la quantité est la fragment d'espace).

Rang 5 : Par delà la matière : le sorcier peut désormais créer de nouveaux matériaux aux propriétés originales et permanentes.

Utilisation créative des arcanes

Les arcanes sont un système assez ouvert et dont il faut bien prendre la mesure de la puissance.

Tout d'abord il est toujours possible de combiner les arcanes que ce soit pour obtenir des effets plus intéressants (ex: Ether 5 + cornucopia 5: transformer un lieu en une personne ou vice versa!) ou pour avoir des effets équivalents à ceux de composantes un peu particulières (ex: utiliser temps pour faire se déclencher un effet dans le futur, utiliser éther pour le faire se déclencher au loin, utiliser destinée pour le faire se déclencher sur une condition particulière).

Les arcanes sont aussi capables de générer des effets allant au-delà des simples descriptions: ainsi l'arcane du fantasme peut très bien être incorporée à d'autres effets pour contrer une possible détection par Ego Sentio.

Un point important est, comme d'habitude, de ne pas se laisser enfermer par les règles! Souvent, il n'était pas possible de lister précisément ou de décrire abondamment ce que chaque rang d'arcane rend possible. Si un effet n'existe pas et qu'il ne semble pas infaisable, estimatez simplement son rang d'arcane par rapports aux effets décrits et c'est parti! La nécromancie par exemple offre sans doute bien davantage de possibilités que celles énoncées.