

SORCELLERIE, PRÊTRES ET ~~LOSERS~~ MAGES

INTRODUCTION À LA MAGIE FANGHIENNE

On peut faire plein de trucs bizarres en terre de Fangh : le pays a été foulé par de nombreux dieux dans le passé et se trouve ainsi parcouru par des courants d'énergie magique qu'on peut apprendre à maîtriser. Depuis des générations, des érudits mettent au point des sortilèges qu'ils apprennent ensuite à d'autres gens, et ainsi se perpétue la tradition magique. Au fil des siècles, tout cela est devenu très compliqué car de nombreuses disciplines sont apparues (voir le document "Disciplines de Magie").

Le joueur qui choisit d'être mage doit savoir cela : il sera à la fois plus fragile et plus puissant que les autres aventuriers. Il ne sera pas très impressionnant au début de sa carrière, mais saura par la suite lancer des sortilèges cataclysmiques, fabriquer des potions, enchanter des objets...

Choisir de jouer un mage (ou un prêtre) implique la lecture d'un certain nombre de documents et donc de s'engager plus profondément dans le jeu que la moyenne des autres joueurs (qui peuvent débarquer uniquement avec leurs chips et leur feuille de perso...). Le mage/prêtre devra lire et comprendre des tableaux récapitulatifs des sorts, devra s'imprégner du fonctionnement de tous ces sortilèges ou prodiges avant de partir à l'aventure... Sans quoi il sera, au choix, inutile ou dangereux (ou même les deux).

Les sorts accessibles en magie fonctionnent par palier de niveau : un mage de niveau 1 aura accès aux sorts de niveau 1, un mage de niveau 2 aux sorts de niveau 2, etc. Un mage peut lancer autant de sortilèges qu'il le désire et ne sera limité que par son quota d'énergie astrale. Sans énergie astrale, pas de sortilèges, c'est tout simple. Il devra donc surveiller de près son quota d'énergie astrale en plus de son énergie vitale.

Pour finir, voici quelques points importants :

- Un mage dépense des points astraux (PA) en lançant un sortilège, même s'il le rate. Sauf cas particulier.
- Un mage n'a pas forcément besoin d'un bâton pour pratiquer son art. Cette arme lui est utile pour ce qui concerne les bonus, et pour combattre au corps à corps.
- Un prêtre sera limité par les doctrines du dieu auquel il a choisi de s'affilier : pour eux, pas de règles générales, il faut se référer au document relatif à chaque type de prêtre
- De nombreux articles permettent d'améliorer la vie du mage (bagues, bâtons, vêtements spéciaux), mais ils coûtent en général assez cher – c'est la vie !
- Les prêtres comme les paladins peuvent transporter des "reliques mystiques" et profiter de leurs bienfaits – pour les autres, une relique ne sert à rien d'autre qu'à gagner de l'argent (ne pas confondre les "reliques mystiques" avec les "reliques historiques", celles-ci sont des armes légendaires ayant appartenu à des héros et tout le monde peut les utiliser).
- Les mages ne peuvent s'équiper d'armures lourdes, ils peuvent bénéficier de protections physiques limitées mais pourront porter des robes enchantées qui auront le même effet qu'une armure (en plus cher).
- Les mages ne peuvent lancer un sort à chaque seconde... Pour certains d'entre eux (et ceci n'est pas indiqué dans les tableaux) il faut se préparer mentalement, se concentrer... Le MJ déterminera de la fréquence à laquelle un mage peut lancer ses sortilèges, en fonction du contexte et du sort.
- Les mages ont besoin d'acheter des LIVRES pour progresser ! Ils ne révisent pas dans le vent et ne trouvent pas les détails concernant leurs sortilèges dans le derrière des poneys. Et les livres coûtent cher.

MAGIE PHYSIQUE ET MAGIE PSYCHIQUE

La principale caractéristique utilisée par les mages est *l'intelligence*, c'est bien connu. Cependant, *l'intelligence* ne suffit pas toujours. Par exemple, un mage très maladroit aura souvent des problèmes pour viser avec des projectiles magiques. De la même façon, un prêtre dénué de charisme ne pourra contrôler des créatures ou les invoquer. Il existe donc deux caractéristiques secondaires destinées aux mages et aux prêtres :

- *MagiePhy* : moyenne de INT et AD (arrondissez au supérieur)
- *MagiePsy* : moyenne de INT et CHA (arrondissez au supérieur)

Ces caractéristiques sont utiles pour lancer des sorts, appeler des prodiges et passer des épreuves d'invoication uniquement. Elles n'ont donc aucun intérêt pour les guerriers, les marchands ou les réparateurs de chaises en bois.

RÉUSSITE CRITIQUE DU SORTILÈGE

En cas de réussite critique d'un sortilège ou d'un prodige (1 ou 2 au D20), les effets sont doublés (dans un sens favorable au lanceur). C'est le MJ qui décide de l'effet du sortilège dans ce cas.

ÉCHEC DU SORTILÈGE

En cas d'échec simple au lancement d'un sortilège ou d'un prodige, le lanceur perdra la moitié de l'énergie astrale investie dans ce sortilège, avec un minimum de 1. Et à part ça, il ne se passe rien.

MALADRESSE, ÉCHEC CRITIQUE AU LANCEMENT DU SORTILÈGE

Tout comme pour les combats, le score de 19 ou 20 au D20 sur une épreuve liée à un sortilège indique un échec critique et un foirage grotesque. Le joueur s'en ira donc vérifier les effets catastrophiques de son erreur en tirant à nouveau le D20 dans la table "Maladresse au lancement du sortilège". C'est valable aussi pour les prodiges. Dans le cas où la table indique un "sort entropique" (maladresse au lancement du sort + 19 ou 20 au D20 sur la table maladresse), c'est au MJ de choisir un sort au hasard et d'en appliquer les effets, selon son inspiration. Il peut aussi piocher directement un fléau quelconque dans la table des malédictions de Mankdebol.

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Pour faire une épreuve de résistance à la magie, le personnage ou monstre doit réussir l'épreuve sur une moyenne de COURAGE, INTELLIGENCE et FORCE (avec une difficulté définie par le vilain MJ). Une case prévue à cet effet figure dans la feuille de personnage. Pour en savoir plus consulter le chapitre "Les caractéristiques et leur usage" en page 4 du présent manuel.

RÈGLES D'INVOCATION

Pour invoquer une créature, un élémentaire, un démon ou tout autre entité provenant d'un plan d'existence étrange dans lequel le mot "pantoufle" n'existe pas, il y a toujours trois étapes. Le mage doit :

- réussir une épreuve de MagiePsy plus ou moins difficile selon les cas
- parvenir à contrôler la créature
- renvoyer la créature d'où elle vient...

TOUS les détails concernant les invocations figurent dans le "grand tableau des invocations", nécessaire à toute manoeuvre d'invoication. On y trouve les ingrédients nécessaires, les caracs de l'entité, les règles spéciales... Si quelque chose tourne mal, le MJ décidera des conséquences liées au problème rencontré. C'est son boulot...

Invoquer des créatures peut se révéler complexe au début, mais on comprend vite le principe. En revanche, c'est toujours très dangereux... Car le risque d'échec est grand. Il faut être à moitié fou de toute façon pour appeler à son secours des êtres venus d'un autre plan d'existence...

APPRENDRE À LIRE LES TABLEAUX

Les tableaux des sorts sont volontairement abrégés pour avoir le maximum de visibilité en un minimum de temps. Ils ne sont donc pas très clairs au premier coup d'oeil. Ils demandent la lecture préalable du "Grimoire des Ordres Néfastes" de niveau équivalent, qui explique l'action du sortilège en détail, et le cas échéant les ingrédients du rituel et la durée de celui-ci. La magie, c'est compliqué, tout le monde le sait. Si vos joueurs préfèrent une vie simple, ils n'ont qu'à jouer LE BARBARE.

Voici les règles de base de lecture de tous ces merveilleux tableaux

- la colonne "avantages ou dégâts" donne les indications chiffrées concernant l'action du sortilège
- la colonne "effets" donne une indication supplémentaire sur l'action du sortilège
- la colonne "coût" donne les points d'énergie astrale (PA) dépensés pour lancer le sortilège
- la colonne "épreuve" indique le type d'épreuve à réussir pour lancer le sort avec succès
- la colonne "durée" permet de savoir combien de temps dure le sortilège
- la colonne "distance" permet de définir la zone d'action ou la distance à laquelle on peut lancer le sort
- la colonne "notes" ajoute des détails souvent inutiles, mais quelquefois très importants
- le terme "niveau" se réfère au chiffre du niveau du magicien : niveau 1, niveau 2, etc. et on l'utilise comme un chiffre bête
- "**BL : ID+1**" signifie que l'ennemi encaisse ID+1 points de blessure à cause du sort
- "**BL : 2D+2+niveau/ennemi**" signifie que chaque ennemi encaisse les 2D+2+le niveau du mage (ex : 2)
- dans le cas d'un sortilège touchant plusieurs ennemis, on tire les dés pour chacun d'entre eux
- bien vérifier dans la colonne "notes" si le sort ignore l'armure (dans ce cas la valeur PR ne compte pas)
- le nombre d'ennemis touchés est relatif à la zone d'action, colonne "distance"
- "**2 PR ajoutés**" signifie qu'on ajoute 2 à l'armure du personnage
- "**2 PR pour magique**" signifie qu'on ajoute 2 à l'armure dans le cadre des dégâts magiques
- "**selon cas**" indique que le MJ doit décider de la résolution de l'action avec le joueur
- "**AT/PRD/AD -4**" signifie que toutes les valeurs en question de la cible sont amputées de 4 points
- "**déplacement +50%**" ou "**MV +50%**" signifie que la cible bouge 1,5 fois plus vite qu'avant
- "**INT +2**" indique une épreuve facile, avec 2 points de bonus à l'intelligence pour le mage
- "**INT -3**" indique une épreuve difficile, avec 3 points de malus à l'intelligence pour le mage
- une épreuve "**VS**" indique que le MAGE (en premier) est confronté à sa CIBLE (en deuxième)
- "**COU VS INT**" signifie donc que le mage confronte son courage à l'intelligence de la cible
- "**COU +2D + niveau VS COU + classe**" signifie que le mage confronte le total de sa valeur de courage, la somme de son jet de 2D6 et son niveau au total de la valeur de courage de la cible et sa "classe de monstre". C'est plus simple qu'il n'y paraît. Prenez un cachet.
- "**CHA +ID vs COU +ID**" signifie que le mage confronte le total de son charisme + un jet au D6 au total de la valeur de courage de la cible + un jet au D6
- "**1 combat**" signifie que le sortilège s'évanouit quand il n'y a plus d'ennemis en vue
- "**Zone 10m**" signifie que c'est un cercle de 10m de diamètre
- "**4PA/heure**" signifie que la durée du sort dépend de son approvisionnement en PA — dans ce cas la colonne durée indique "voir coût"

EXEMPLES D'UTILISATION DE LA MAGIE

CAS NUMÉRO 1 : LA BOULE DE FEU – MAGIE GÉNÉRALISTE NIVEAU 1

La magicienne *Shamrock*, de niveau 1, décide de lancer une *boule de feu mineure* à un ivrogne malpoli qui se trouve à 5 m d'elle dans une taverne. Le MJ décrète qu'elle a besoin d'un assaut (2 secondes) pour se concentrer, période à l'issue de laquelle l'ivrogne est toujours à la même place. La première chose à faire est de passer l'épreuve. Le tableau "Magie niveau 1" indique "MagiePhys+3" dans la colonne "Épreuve" pour la *boule de feu mineure*, ce qui signifie que c'est un sort plutôt facile à lancer. La feuille de personnage de *Shamrock* indique un score de 12 en MagiePhys. Avec le bonus de +3, le joueur doit obtenir un score inférieur ou égal à 15 (12+3) sur le D20 pour réussir à lancer le sortilège (75% de chances de réussite donc). Le joueur obtient 8. Le MJ n'a pas besoin de regarder dans les caractéristiques de *Shamrock*, sachant qu'elle doit avoir au minimum 12 pour pratiquer la magie... C'est ainsi qu'on gagne du temps. Il considère que la boule de feu a touché sa cible correctement. Le MJ demande au joueur de tirer un D6 pour les dégâts (1D+1 dans le tableau), le joueur obtient 4. On ajoute 1, pour un total de 5 points d'énergie vitale. Le MJ voit que l'ivrogne n'a qu'un point de PR et lui retire donc 4 points de vie. Le joueur retire 2PA du capital d'énergie astrale de *Shamrock*.

CAS NUMÉRO 2 : LE TOURBILLON DE WAZAA – MAGIE GÉNÉRALISTE NIVEAU 1

La magicienne *Shamrock*, toujours de niveau 1, décide de lancer un *Tourbillon de Wazaa* à une bande de gobelins (ça vous rappelle quelque chose ?). Les gobelins sont au nombre de 3, se trouvent à 10 m derrière une grille et n'ont pas encore engagé le combat au corps à corps avec le reste du groupe. *Shamrock* peut donc lancer le sortilège pour les affaiblir, sachant que la colonne "notes" précise qu'il faut se tenir à 5 m au moins du phénomène pour éviter d'en subir les conséquences. L'épreuve est de difficulté standard, car le tableau indique simplement "MagiePhys" dans la colonne "Épreuve". Le joueur, sachant que le sort coûte énormément en PA, annonce qu'il utilise une charge de la "Bague de sûreté des Universitaires" qui provient du Donjon Facile afin d'augmenter ses chances de succès. Cette bague donne un bonus de +2 à l'épreuve, pour un nombre limité d'usages. Le joueur lance son D20 : il obtient 14. Il se félicite d'avoir utilisé sa bague, car *Shamrock* n'avait que 12 en MagiePhys, et grâce au bonus +2 le sort est passé tout juste sur un 14 ! C'est un coup magnifique et les 3 gobelins sont frappés par le sort. Il faut tirer les dégâts.

La colonne "Avantages et dégâts" du tableau de magie indique : BL : 2D+2+niveau/ennemi.

Le MJ demande au joueur de lancer 2D6 pour chaque goblin, score auquel il ajoute 2 + 1 car *Shamrock* est de niveau 1. Il retire les points de blessure du capital de santé des gobelins, qui sont presque morts.

En revanche, le joueur doit retirer 10+niveauPA (soit 10+1) de son capital d'énergie astrale, comme l'indique la colonne "Coût" du tableau de magie. Possédant 30 PA de base, c'est plus d'un tiers de ses points astraux qui sont partis dans la manoeuvre.

CAS NUMÉRO 3 : LA RÉPULSION DE JAKUEL – MAGIE GÉNÉRALISTE NIVEAU 1

La magicienne *Shamrock*, encore de niveau 1, décide d'éloigner un voleur qui la suit dans une ruelle sombre. C'est un sort de "confrontation" car elle va devoir confronter ses valeurs à celle de son adversaire. En l'occurrence, ici la colonne épreuve indique "CHA +1D VS COU +1D" (VS pour "versus"). La première valeur dans le tableau avant VS représente toujours le mage (ici CHARISME +1D6) et la deuxième, la cible (ici COURAGE +1D6). Le MJ demande au joueur de lancer 1D6, il obtient 3 auquel on ajoute le score de Charisme de *Shamrock* (10) : on obtient 13. Le MJ lance à son tour un D6 (pour le voleur) et obtient 6, auquel il ajoute le score de Courage du voleur (10) : on obtient 16. Le voleur l'emporte au score, 16 contre 13, ce qui veut dire que le sort n'a pas fonctionné. *Shamrock* a perdu son temps, et la moitié des points astraux investis dans le sortilège. La colonne "Coût" précise "2PA/heure". Ici, et puisque le sort n'ayant pas fonctionné, on applique le taux minimum, à savoir 2 PA divisés par deux. Le joueur raye donc 1 PA du capital d'énergie astrale de *Shamrock*.

SPÉCIALISATION

Certains mages préfèrent concentrer leurs connaissances à l'application de magies bien spécifiques. Il doivent pour cela choisir une spécialisation dans une branche particulière : Feu, Métamorphose, Thermodynamique, Nécromancie, Illusion, Eau et Glace, Terre, Air, Magie Noire (cette dernière était réservée aux cultistes de Tzinntch). Les autres sortilèges (accessibles à tous) sont considérés comme "généralistes" même s'ils sont liés à certaines disciplines et sont utilisables par les mages non spécialisés. *Avantage* : La spécialisation permet d'avoir des sortilèges plus puissants dans les niveaux supérieurs et souvent moins consommateurs d'énergie astrale dans les niveaux inférieurs. Il est également possible d'arriver plus vite aux invocations dans certains cas. *Inconvénient* : C'est plus compliqué à gérer et les sorts de magie généraliste sont un peu plus difficiles à lancer.

LE MAGE SPÉCIALISÉ :

- doit choisir une discipline dans les "sorts réservés" au début de sa carrière — il peut en savoir plus sur les différentes carrières en lisant le document "Manuel des types de magie"
- n'ignore pas que, dans certaines spécialités, on n'accède pas forcément à des nouveaux sorts à chaque niveau
- aura un malus de -1 à toutes les épreuves de sortilèges "non réservés" (généralistes)
- peut choisir une nouvelle spécialité à partir du niveau 5 (l'effet est rétroactif : les sorts de plus bas niveau de la nouvelle spécialité lui sont donc accessibles)
- peut choisir une autre spécialité à partir du niveau 15
- pourra donc cumuler jusqu'à un maximum de 3 spécialités
- ces règles ne s'appliquent pas aux sorciers affiliés à Tzinntch — voir les règles spéciales sur la fiche de Tzinntch

PRÊTRES

Les prêtres ne peuvent pas prêter allégeance à plusieurs dieux en même temps. Cela pourrait effectivement se révéler pratique, mais ils perdraient toute crédibilité en société. De plus, les dieux refuseraient d'accéder à leurs demandes et ils ne pourraient plus pratiquer les prodiges, ce qui est bien dommage. Un prêtre doit donc choisir un dieu, et un seul, en début de carrière. Il peut choisir de changer de religion plus tard, mais perdra tous les avantages liés au précédent dieu, au profit du second. Il trouvera tous les détails concernant ses prodiges dans le manuel correspondant à son dieu/démon/entité.

INGRÉDIENTS POUR RITUELS ET POTIONS

Les mystérieux "ingrédients magiques" dont on parle assez souvent servent à plein de choses et l'explication de leur utilisation se trouve dans : les grimoires des ordre néfastes, les manuels de prodiges des prêtres et paladins, le tableaux des invocations, les manuels de fabrication de potions. C'est évidemment au cas par cas... Il n'y a pas toujours de détails précis sur leur utilisation, mais on sait en général le temps que ça prend (pour un rituel ou une invocation par exemple), et c'est déjà suffisant pour jouer. Libre à vous d'inventer des tas de choses à propos de ces ingrédients ! Ils constituent une manne financière pour les mages, dans le sens où ils prennent peu de place et sont parfois très chers. D'une manière générale, ils sont chers parce qu'ils sont difficiles à obtenir et/ou rares. À titre d'exemple, les mages sont nombreux en Terre de Fangh, mais ils acceptent rarement qu'on les réduise en cendres... Et ne veulent pas donner leur sang au premier venu. Les Nains Bleus en revanche sont très rares, et acceptent de vendre des poils de leur barbe puisque ça peut leur rapporter de l'or.

Notez qu'il faut disposer d'intelligence et des connaissances nécessaires pour reconnaître un ingrédient magique. Un Barbare ou un orque n'ont aucune chance de savoir qu'une feuille de Boulorne peut se vendre 5 PO à un mage.