

Regles de combat

Le système de jeu de base (Casus Hors Série n°19 de juin 97) est sans aucun doute valable si vous n'attachez pas trop d'importance aux séquences de combat dans vos aventures.

Les pages qui suivent vous proposent un ensemble de règles simples, illustrées d'exemples, afin de rendre vos combats plus vivants, plus dangereux, plus rapides parfois, plus héroïques toujours.

Le combat se divise en round ; un round est une période de temps, très brève, au cours de laquelle les adversaires vont tenter passes d'armes, esquives, parades et autres manœuvres afin de mettre hors combat leur(s) opposant(s).

Initiative

L'ordre dans lequel les combattants passent à l'attaque s'appelle l'initiative. Elle simule les réflexes et la rapidité d'exécution d'un adversaire par rapport aux autres protagonistes d'un combat. L'initiative est déterminée par le score de DEXtérité. Le combattant ayant le score de DEX le plus élevé entame les hostilités, et ainsi de suite en ordre décroissant. Deux adversaires ayant une DEX identique agiront simultanément.

Exemple :
Le nain Osbur possède un score de DEX de 13. Il aura donc l'initiative sur un gobelin ayant une DEX de 11.

Reussite et echec critique

Lors d'un combat, une attaque portée avec une réussite critique occasionne toujours des dommages accrus, le plus souvent deux fois les dégâts de l'arme.

Un échec critique équivaut à un ratage complet. Les conséquences de cet échec sont laissées à la discrétion du meneur de jeu mais peuvent aisément être déterminées suivant les circonstances (arme qui se brise, perte d'équilibre, essoufflement, chute, moment de distraction, etc.)

Attaque

Tenter de frapper son adversaire à l'aide d'une arme est une attaque.

On utilise le score de compétence de l'arme du personnage pour simuler une attaque.

Exemple :
Osbur est un chasseur de gobelins. Il maîtrise le combat à la hache de guerre avec un score de 55%.
Ce score servira donc pour tous les combats qu'il devra mener avec sa fidèle hache contre ses ennemis à peau verte.

Parade et Esquive

Une parade est une tentative de blocage d'une attaque à l'aide de son arme. Elle se fera à partir du score de compétence de combat de l'arme utilisée.

Exemple :
Osbur a un score de 55% en Hache de guerre. Il pourra donc tenter une parade avec son arme en utilisant ce score.

Il est également possible de parer une attaque à l'aide d'un bouclier. La possibilité d'utiliser un bouclier est représentée par une compétence à part entière.

Exemple :
Osbur le guerrier nain possède un petit bouclier qu'il manie fort bien (50%).
Chaque parade qu'il tentera devra être faite avec ce score.

Une esquive est un mouvement rapide mettant un combattant momentanément hors d'atteinte de son adversaire.

Le score d'Esquive est une compétence à part entière, égale par défaut au score de DEX multiplié par 2.

Exemple :
Osbur a un score de DEX de 13 points. Son score d'Esquive par défaut est donc de 26%.
Bien évidemment, il est possible d'allouer des points supplémentaires à la compétence Esquive lors de la création du personnage ; c'est d'ailleurs le cas puisque notre nain guerrier chasseur de gobelin possède un score d'Esquive de 46%.

Attaque, parade et esquive

Après détermination de l'initiative, on peut entamer le combat proprement dit.

Face à une attaque, un adversaire peut parer, esquiver ou simplement ne rien faire et compter sur l'épaisseur et la solidité de son armure pour encaisser les coups.

Une esquive met le combattant hors de portée directe de son adversaire.

En cas de réussite critique de l'esquive, le combattant ayant esquivé peut tenter une riposte immédiate.

Exemple :

Osbur est au prise avec un goblin haineux.

Le goblin charge le nain, espérant l'embrocher avec sa lance.

Osbur tente une esquive (il a 46%) ; les dés indiquent le score de 40. L'esquive est réussie.

La lance du goblin manque notre héros de peu.

Le goblin rage et revient à la charge.

Cette fois, Osbur réussit son esquive avec un score de 5 ; c'est une réussite critique.

Le goblin est déséquilibré par sa charge et se retrouve en position défavorable face au nain.

Celui-ci riposte à l'attaque d'un fulgurant coup de hache (il a 55% et les dés donnent 40).

L'arme tranchante du nain s'abat sur le goblin qui s'effondre en poussant un râle d'agonie.

On distingue deux types de parade : avec une arme ou avec un bouclier.

Parer avec l'arme permet de bloquer une attaque.

Bien qu'il soit possible de parer plusieurs attaques, une attaque ne peut être parée qu'une seule fois pendant un round. Si la parade échoue, l'attaque passe.

Une réussite critique lors d'une parade avec l'arme offre au combattant la possibilité d'une riposte.

Exemple :

Un autre ennemi se présente ; c'est un orque armé d'une épée.

Il fonce sur le nain dès qu'il l'aperçoit.

Le nain se prépare à recevoir le coup.

L'épée siffle et fend l'air.

Osbur tente une parade de son arme, une magnifique hache de guerre qu'il maîtrise

parfaitement (55%). Les dés indiquent le score de 45. La parade est réussie.

Le combat se poursuit.

L'orque passe à nouveau à l'attaque.

Cette fois, Osbur repousse son attaque d'une parade avec un score aux dés de 9 ; c'est une réussite critique. Le bras de l'orque est projeté en arrière par la parade d'Osbur. L'orque grimace, surpris par un contrecoup aussi violent. Mais il est trop tard pour lui. Profitant de ce moment de surprise, le nain a riposte, tranchant son ennemi avec un score de 30 aux dés. L'orque s'écroule, le thorax défoncé par le tranchoir du nain.

L'autre méthode pour parer une attaque consiste à se servir de son bouclier.

Avec les boucliers de petite taille, une parade réussie (avec ou sans réussite critique) offre une possibilité de riposte.

Pour les boucliers plus grands, une réussite critique est requise pour bénéficier d'une possibilité de riposte (cfr. tableau des boucliers).

Exemple :

Voyant arriver d'autres gobelins, Osbur fait glisser son petit bouclier sur son avant-bras et saisit fermement sa hache guerre de l'autre main.

Les ennemis s'approchent.

Les cadavres des adversaires abattus par le nain semblent les faire hésiter.

L'un d'eux s'élance pourtant sur le guerrier nain.

Il abat sa massue mais le bouclier bloque net son attaque (ici, Osbur réussit une parade au bouclier ; il a un score de 50% et les dés indiquent 40).

Son bouclier étant un modèle de petite taille, Osbur bénéficie d'une possibilité de riposte. Il fait glisser sa hache de côté, tentant de couper les jambes de son adversaire (...)

On note ici l'avantage certain d'utiliser le bouclier comme moyen défensif.

La riposte est traitée comme une attaque, à la seule différence qu'elle ne peut pas être parée mais uniquement esquivée.

Exemple (suite du précédent) :

(...) Les dés donnent un score de 34.

Le goblin, surpris, essaye de s'écarter de la lame meurtrière mais trop tard (il a un score d'Esquive de 30 et il a obtenu 52 aux dés ; son esquive échoue).

La hache d'Osbur fauche le goblin comme la faux du paysan les blés.

Parer ou esquiver plusieurs attaques

Lors d'un combat, il n'est pas rare d'affronter plusieurs adversaires en même temps. C'est le cas par exemple lors des grandes batailles.

On peut parer ou esquiver plusieurs fois par round (mais toujours des attaques différentes). La première parade/esquive s'effectue avec le score de compétence de l'arme/d'esquive. La seconde parade/esquive se voit attribuer un malus de 30%. La troisième parade/esquive souffre d'un malus de 60%. Et ainsi de suite. Chaque parade/esquive supplémentaire est diminuée de 30%.

Parade/Esquive	Malus
1 ^e parade/esquive	Pas de malus
2 ^e parade/esquive	-30%
3 ^e parade/esquive	-60%
4 ^e parade/esquive	-90%
...	...

Attaques multiples

Il est également possible de porter plusieurs attaques au cours d'un même round de combat. Chaque attaque supplémentaire se fera avec un malus cumulatif de 30%.

Attaque	Malus
1 ^e attaque	Pas de malus
2 ^e attaque	-30%
3 ^e attaque	-60%
4 ^e attaque	-90%
...	...

Endommager les armes, armures et boucliers

Toute attaque débouchant sur une réussite critique occasionne une perte d'un point de structure à l'arme ou au bouclier si elle est parée, à l'armure si elle passe.

Il est donc préférable d'avoir un équipement de bonne qualité si on veut éviter de briser une lame au combat ou de se retrouver avec un bouclier défoncé ou encore une cotte de mailles déchirée.

Localisation des coups

Le tableau ci-dessous permet de déterminer sur un jet d'un dé à six faces la zone du corps touchée par une attaque.

Sur un 1D6	Zone touchée	Malus pour toucher
1	Tête	-20%
2	Bras gauche	-10%
3	Bras droit	-10%
4	Tronc	
5	Jambe gauche	
6	Jambe droite	

Pour toucher un organe vital (autre que la tête), l'attaquant se voit attribuer un malus de 20%.

Armes et armures

Bouclier	Bonus Parade	Points Struct.	Riposte ?
Petit bouclier	---	20	Oui
Bouclier moyen	+05%	25	Oui *
Grand bouclier	+10%	30	Oui *

(*) Ce type de bouclier n'offre la possibilité d'une riposte qu'en cas de parade en réussite critique.

Arme	Dommmages	Points de Structure
Dague	1d4	15
Épée courte	1d6	15
Sabre	1d10	15
Épée large	2d6	20
Gourdin	1d6	5
Bâton	1d6	5
Hache de guerre	2d6	15
Marteau de guerre	2d6	15
Lance	1d6	10
Pique/Épieu	1d10	12
Trident	1d10	15
Sabre court	1d6	10

Armure	Protection
Cuir souple	1
Cuir rigide	2
Cuir clouté	4
Cuir et métal	5
Cotte de maille	6
Armure de plaques*	8
Casque	2

* Ce type d'armure, très lourde, inflige un malus de 10% aux compétences de combat et ne permet pas d'Esquiver.

Sortilèges et rituels

Ci-dessous, une liste non exhaustive de sortilèges et rituels pour un univers médiéval fantastique utilisant le système BaSIC.

Chaque sort est décrit comme suit :

Nom (Portée, Coût, Durée)

Effet

Abri magique de Leomund (Personnel, 5 points, 12 heures)

L'abri de Leomund est une sphère magique de protection d'environ 5 mètres de diamètre (pouvant donc contenir plusieurs personnes) qui garantit ses occupants contre toutes les agressions extérieures. Elle reste active pendant une douzaine d'heures.

Sa surface peut être transparente ou opaque suivant la volonté du mage.

Amitié (A vue, 2 points, 10 minutes)

En lançant ce sortilège, le mage tente un jet POU/POU sur la Table de Résistance.

En cas de réussite, la créature visée se montre amical pendant une dizaine de minutes, acceptant même d'aider le mage ou de lui fournir des renseignements.

Armure (A vue, Coût variable, 10 minutes)

Ce sortilège entoure la cible, personnage ou objet, d'une aura lumineuse qui lui confère un point de protection par point de magie dépensé (avec un maximum de 3 points).

De nuit, la lumière générée par le sortilège rend impossible les jets de Discrétion.

Bénédictio (A vue, Coût variable, 1 round)

La cible bénie bénéficie d'un bonus de 5% à toutes ses compétences pendant un round. Le mage ou le prêtre peut allouer jusqu'à 3 points de magie, apportant ainsi une aide de 5 à 15% à toutes les compétences de la cible.

Boule de feu (A vue, 6 points, Instantané)

Certainement l'un des sortilèges de combat le plus connu et le plus utilisé ; grâce à ce sort, le mage crée une boule de feu qui est susceptible d'infliger 4d6 points de dommages à une cible.

Cette dernière peut éventuellement tenter une esquive ; en cas de réussite, la cible perdra malgré tout 2d6 du fait de l'explosion de la boule de feu.

Cécité (A vue, 2 points, 3 rounds)

Grâce à ce rituel, le mage provoque une cécité momentanée chez la cible.

Charme Personne (A vue, 2 points, 1 journée)

En réussissant un jet POU/POU sur la Table de Résistance, le mage peut subjuguier la cible et la maintenir sous son contrôle pendant une journée.

Durant ce laps de temps, la cible obéira aveuglément au mage.

Passé ce délai, la cible pourra tenter de se libérer de l'emprise du mage par un jet réussi POU/POU sur la Table de Résistance.

Clairvoyance (Personnel, 6 points, 10 minutes)

Grâce à ce rituel, le mage obtient l'étrange faculté de clairvoyance (pendant une dizaine de minutes). Il pourra ainsi voir des choses du passé et du futur. Le mage n'est pas maître des visions qu'il aura et leur interprétation sera souvent difficile.

Communion avec la nature (Personnel, 3 points, 1 heure)

Par ce rituel, le druide se met en transe, établissant une communion totale avec le monde naturel.

Il peut ainsi partager les sensations des animaux et des plantes qui l'entourent.

Confusion (A vue, 1 point, 1 round)

Ce sortilège ne peut être lancé que sur un être doué de raison ; il embrouille l'esprit de la cible et l'empêche d'entreprendre quoi que ce soit pendant un round. En combat, la victime de ce sortilège ne peut ni attaquer, ni parer, ni esquiver.

Contrôle des morts-vivants (A vue, 5 points, 1 heure)

Ce sortilège, complémentaire de l'invocation du même nom, permet de garder sous contrôle un mort-vivant préalablement invoqué.

Convocation de Monstres (A vue, Coût variable)

Grâce à ce puissant rituel, le mage fait apparaître devant lui une ou plusieurs créatures monstrueuses qu'il contrôlera. La puissance et le nombre de créatures dépendront du nombre de points de magie consacrés au rituel.

Pts de Magie	Créatures
6 points	Araignées
9 points	Gobelins
12 points	Gnolls

Les créatures convoquées apparaîtront devant le mage et se mettront immédiatement à son service.

Le mage les gardera sous son contrôle jusqu'à ce qu'il les détruise ou qu'elles soient tuées.

Araignées

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	1d6	3-4
CON	1d6	3
TAI		2
POU	1	1
DEX	3d6	10-11
Points de vie		4

Armure : aucune

Armes : Morsure 30% (1d4+1)

Chercher 40%, Vigilance 50%, Grimper 80%, Esquive 20%

Gobelins

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	2d6	9-10
CON	2d6	10
TAI	2d6	9-10
POU	1	1
DEX	2d6+6	10-12
Points de vie		8

Armure : 3 points (cuir rigide)

Armes : Epée 45% (1d10), Lance 50% (1d6)

Chercher 35%, Vigilance 30%, Esquive 40%

Gnolls

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6	12
CON	3d6	12
TAI	2d6+3	11
POU	1	1
DEX	2d6+6	11
Points de vie		10

Armure : 3 points (cuir rigide)

Armes : Hallebarde 40% (2d6), Bouclier 40%

Chercher 45%, Vigilance 40%, Esquive 50%

Décharge magique (A vue, Coût variable, Instantané)

Ce sortilège crée une ou plusieurs boules d'énergie au creux de la main du mage.

Il peut alors les projeter à vue sur une cible, lui infligeant 1d4 points de dommages par décharge d'énergie magique ; chaque point de magie dépensé génère une décharge magique, avec un maximum de 3 points.

Destruction des morts-vivants (A vue, Coût variable, Instantané)

Ce rituel complète la série des rituels du nécromancien en lui permettant d'anéantir un mort-vivant en lui causant autant de points de dommages que son total de points de vie.

Si le rituel réussit, la créature d'outre-tombe tombe en poussière.

Détection de la magie (A 30m max, 1 point, Instantané)

Ce rituel permet au mage de détecter les auras magiques dans une zone de 30m devant lui, sur un arc de 45°. La détection est possible tant que le sortilège est actif, c'est-à-dire tant qu'il opère la magie.

Détection des morts-vivants (A 30m max, 3 points, Instantané)

Ce rituel permet, à l'instar de la Détection de la magie, de détecter la présence de morts-vivants dans une zone de 30 mètres, sur un arc de 45°.

Disque de Tenzer (A vue, 1 point, 1 journée)

Ce sort permet au mage de générer un disque de force magique d'environ 1 mètre de diamètre et pouvant supporter un poids égal au score de POU du mage en kilos.

Ce disque reste actif pendant une journée ; les mages s'en servent surtout pour transporter leur matériel.

Dans de très rares cas, le disque de Tenzer peut supporter le poids d'un être humain mais pendant une courte période (par plus de 2 rounds) et seulement si le mage réussit un jet de POU/TAI sur la Table de Résistance, le score de TAI représentant le poids de la personne transportée.

Dissipation de la magie (A vue, Coût variable, Instantané)

Ce sortilège permet d'annuler n'importe quel sortilège. Le coût en points de magie est égal au coût du sortilège ciblé. Attention, ce sortilège

n'annulera un sortilège ciblé qu'au moment exact où celui-ci est lancé.

Un mage pourra tenter de dissiper un sort de décharge magique au moment où son ennemi l'invoquera mais si la décharge magique est lancée et que la décharge d'énergie fonce déjà sur le mage, il ne pourra que l'esquiver ou s'en protéger par un sort d'armure mais en aucun cas il ne pourra dissiper la magie puisque celle-ci a déjà produit son effet, ici la sphère d'énergie.

Par contre, il sera possible de dissiper une malédiction, un sort d'Entrave ou de Fermeture magique.

Divination nécromantique (Personnel, 2 points, Instantané)

Grâce à ce rituel sombre, le mage entre en communication avec les esprits des morts. Par un jet POU/POU sur la Table de Résistance, le mage peut tenter d'influencer les esprits des morts et obtenir d'eux des informations ou des faveurs.

Enchantement (Au toucher, Coût variable, Instantané)

Ce sortilège, peu commun, permet de donner des points de magie à un objet. Il peut être utile pour réactiver les pouvoirs d'un objet magique ou simplement servir de réserve pour une utilisation ultérieure. Seul le magicien qui a enchanté l'objet peut récupérer les points investis. Il doit obligatoirement tenir l'objet en main.

Attention ! Chaque objet possède un total de points de structure. On peut en aucun cas stocker plus de points de magie dans un objet que son total de structure, au risque d'endommager ou de détruire l'objet.

Entrave (A vue, Coût variable, 1 heure)

Ce sortilège immobilise la cible au moyen de liens invisibles. Tant que dure le sortilège, il est impossible de se libérer à moins de briser les liens par un jet FOR/FOR sur la Table de Résistance. La FOR des liens magiques est égale au nombre de points de magie dépensés pour lancer le sortilège.

Familier (A vue ou au toucher, 1 point de POU, Instantané)

Ce rituel peut être lancé sur un petit animal, de TAI inférieur ou égale à 3 et d'INT comprise entre 2 et 4. Ce peut être un rat, un chat, un oiseau, etc.

Il ne requiert pas de dépense en points de magie mais exige le sacrifice définitif d'un point de POU.

Le mage dispose alors des points de magie du familier. Il peut les utiliser librement comme s'il s'agisse des siens. Un familier récupère ses points de magie au même rythme qu'un être humain. L'animal reste à proximité du mage. Avec le temps, le mage peut dresser l'animal et lui apprendre des tours simples comme apporter un objet ou surveiller un endroit et donner l'alarme.

Feu follet (Personnel, 1 point, 1 heure)

Ce sortilège fait apparaître un feu follet magique qui accompagne le mage et l'éclaire telle une torche pendant une heure (ou jusqu'à ce que le mage décide de l'interrompre).

Flèche acide de Melf (A vue, 4 points, Instantané)

Une flèche magique apparaît dans la paume ouverte du mage. Ce dernier peut alors désigner la cible potentiel. En cas d'impact, la Flèche acide de Melf inflige 2d6 points de dommages, puis 1d3 points de dommages (à cause de l'acide) pendant deux rounds.

La cible peut tenter un esquive.

Tout obstacle touché par la flèche subira 1d6 points de dommages (perte de points de structure) à cause de l'acide.

Foudre (A vue, 1 point, Instantané)

Ce sortilège crée un éclair d'énergie magique semblable à la foudre et qui inflige 1d6 points de dommages à la cible.

Guérison (Au toucher, Coût variable, Instantané)

Par une simple imposition des mains, le mage ou le prêtre guérit maladies et empoisonnements. Le coût en points de magie est égal à la VIRulence de la maladie ou du poison à combattre.

La cible, bien que guérie, devra encore attendre 2d6 heures (de repos) pour être à nouveau en pleine forme.

Immobilisation (A vue, 2 points, 6 rounds)

Ce sortilège, fort semblable au sort d'Entrave, immobilise la cible pendant 6 rounds.

Cette dernière peut tenter de briser le sortilège en faisant un test FOR/FOR du magicien sur la Table de Résistance ; la FOR du sortilège est égale au POU du mage.

Invisibilité (Personnel, 3 points, 10 minutes)

Ce sortilège permet au mage de se rendre invisible pour autant qu'il ne touche à rien de ce qui l'entoure ni ne tente une attaque d'aucune sorte.

Le mage peut au prix d'un point de magie supplémentaire rendre invisible une autre personne que lui, l'invisibilité répondant aux mêmes règles exposées ci-dessus.

Invocation des morts-vivants (A vue, 5 points, 1 heure)

Par ce rituel, le mage invoque une créature d'outre-tombe ; pour que le rituel fonctionne, le l'invocateur doit se trouver à proximité d'un cimetière ou d'un endroit où des hommes ont trouvé la mort comme un champ de bataille par exemple.

Le zombie ou le squelette qui répond à l'appel du mage répondra aux caractéristiques suivantes:

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6	10-11
CON	aucune	
TAI	3d6	10-11
POU	1	1
DEX	3d6	10-11
Points de vie		5-6

Armure : *les flèches n'infligent que la moitié des dommages au squelette.*

Armes : n'importe quelle arme de contact avec un compétence égale à 3 fois la DEX.

Chercher 30%, Vigilance 30%, Grimper 40%

Le mort-vivant obéit à son invocateur pendant une heure. Après quoi, il devient incontrôlable et peut même s'attaquer à son ancien maître. Afin de maintenir un mort-vivant sous contrôle, il convient de maîtriser le sortilège de « Contrôle des morts-vivants ».

Bien entendu, dans la plupart des cas, le mage n'invoquera un mort vivant que pour le faire combattre et très souvent il sera détruit durant l'affrontement.

Lame enflammée (Au toucher, 4 points, 5 rounds)

L'invocateur transforme une lame normale en lame de flammes ; l'épée ainsi ensorcelée sera nimbée d'un aura de flammes, infligeant 1d6 points de dommages supplémentaires pendant 5 rounds. La Lame enflammée peut aussi mettre le feu et produit une vive lumière (semblable à celle produite par une torche).

Lumière (Au toucher, 1 point, 1 heure)

Ce sortilège crée une sphère lumineuse de petite taille qui suit l'invocateur pendant une heure et dispense une lumière froide et blanche éclairant comme une torche.

Manteau végétal (Personnel, 2 points, 1 heure)

Ce sortilège permet au druide de se confondre parfaitement avec la végétation qui l'entoure (pour peu qu'il y aie de la végétation). Nul ne peut le remarquer à moins qu'il ne bouge.

Mains brûlantes (20m, 2 points, Instantané)

Ce sortilège de combat crée une vague de flammes à partir des mains du mage. Il peut orienter l'effet du sort sur une cible, lui infligeant 2d6 points de dommages.

Ce sortilège peut également mettre le feu à certains matériaux comme le bois, la paille ou une végétation sèche.

Morsure de la Flamme (A vue, 2 points, Instantané)

Ce sortilège permet au mage de projeter sur une cible un sphère de flamme (de petite taille), infligeant 1d6 points de dommages.

Mur de flammes (A vue, 3 points, Instantané)

Ce sort crée une muraille de flammes infranchissable devant le mage. Les créatures ou les objets qui se trouvent dans la zone d'effet du sort subissent 1d10 points de dommages.

Porte dimensionnelle (A vue, 10 points, 1 heure)

Ce puissant rituel ouvre un portail magique à quelques mètres du mage qui l'invoque. Ce portail relie l'endroit où est lancé le sort à un lieu connu du mage. Si le mage n'a séjourné que peu de temps dans le lieu ciblé, il devra réussir un test d'INT pour pouvoir s'en rappeler avec suffisamment de précision pour que le sort soit efficace.

Dans le cas où le mage n'a qu'un vague souvenir de la destination, le portail risque de le conduire ailleurs (à la discrétion du meneur de jeu).

Le portail reste actif pendant une heure (max.), à moins que le mage n'en décide autrement.

Résurrection (Au toucher, 1 point de POU, Instantané)

Le rituel de Résurrection demande plusieurs heures de prière et d'incantation.

Au prix d'un sacrifice d'un point de POU, le mage pourra faire revenir à la vie un individu mort depuis moins de 24 heures et dont les blessures pourront alors être soignés (par magie ou par des méthodes plus traditionnelles). Le ressuscité reviendra à la vie avec un point de vie et un point de magie.

Toutes ses compétences descendront de 20% (au minimum aux scores de base) et il perdra un point en FOR, DEX, CON et APP de manière définitive.

Tel est le prix pour revenir d'entre les morts.

Sanctuaire (Personnel, 2 points, 1 heure)

Ce sort transforme une zone de 5m de rayon (autour de l'invocateur) en sanctuaire inviolable par les forces du mal.

Les créatures malfaisantes qui tentent de franchir les limites du sanctuaire subissent 1d10 points de dommages et ne peuvent franchir les murs invisibles de l'abri magique.

Silence (Personnel, 2 points, 10 minutes)

Ce sortilège rend inaudible les sons produits par la cible. Lancé sur un personnage, il augmente de 30% sa compétence Discrétion mais l'empêche de parler (et donc de lancer des sortilèges).

Soins (Au toucher, Coût variable, Instantané)

Grâce à ce rituel, le mage fait récupérer à la cible un point de vie par point de magie dépensé. En aucun cas, la cible ne pourra gagner plus de points de vie que son score initial.

Ténèbres (A vue, Coût variable, 10 minutes)

Grâce à ce sort, le mage génère une zone de ténèbres de 1m de rayon par point de magie dépensé. Les ténèbres restent actives pendant 10 minutes, à moins que le mage ne décide de briser entre-temps.

Toucher glacial (Au toucher, 2 points, Instantané)

En touchant la cible, le mage lui inflige 1d6 points de dommages tandis qu'un froid glacial se propage autour de la zone touchée.

Toucher vampirique (Au toucher, 6 points, Instantané)

En réussissant un jet POU/POU sur la Table de Résistance, le mage vole à la cible 1d6 points de vie et 1d3 points de pouvoir.

Union (Au toucher, 2 points, 1 heure)

Deux mages (ou plus) peuvent unir leur potentiel magique pour une invocation. Pour cela, ils doivent se toucher (se tenir la main par exemple). Le pouvoir d'union est activé par la dépense de 2 points de magie de la part des mages participant à la cérémonie. A partir de là, ils peuvent utiliser le total de leurs points de magie comme un tout unique.

Apprentissage de la magie

Lorsqu'un mage, prêtre, druide ou pratiquant de l'art magique veut apprendre un nouveau sortilège, il doit avant tout l'étudier, en mémoriser les éléments - gestes et paroles, ingrédients et propriétés - pour ensuite retranscrire le rituel dans son livre de sorts, appelé aussi grimoire.

Pour lire et comprendre un sortilège, l'étudiant en magie devra réussir un test d'INT c'est-à-dire un test sous une, deux ou trois fois son score d'Intelligence suivant la difficulté du rituel étudié.

La difficulté d'apprentissage du sortilège est laissée à la discrétion du meneur de jeu.

Au terme de son apprentissage, le mage aura une maîtrise de base du sortilège égale à deux fois son POU.

A partir de là, il pourra améliorer sa connaissance et sa maîtrise du sortilège comme n'importe quelle compétence.