

La magie

Le monde de Skoryn est baigné de magie et ses habitants auront l'occasion de s'en servir. La magie n'est pas aussi puissante dans cet univers qu'elle pourrait l'être dans d'autres. Ici, ce pouvoir ne menace pas directement l'équilibre du monde, il ne peut pas renverser à lui seul des royaumes ni gagner des guerres. Il n'influera pas la course des astres et ne fera pas voler en éclat les murs d'une forteresse. La magie est beaucoup plus subtile sur Skoryn, ce qui ne l'empêche pas d'être utile. Dans ce chapitre, vous allez apprendre comment elle fonctionne, comment les Personnages peuvent s'en servir et comment la gérer en cours de partie. Vous apprendrez aussi comment on confectionne des potions curatives ou des poisons.



Fondements

Aussi loin que l'on puisse chercher dans l'Histoire de la planète, la magie a existé. Certains chercheurs se sont penchés sur ses origines. Au tout début, alors que l'ensemble des peuples de Skoryn baignaient dans la crédulité et la foi dans les dieux les plus divers, on la considérait comme un présent divin, une partie d'un pouvoir éthéré offert à certains êtres en remerciement d'un haut fait ou en vue

de l'accomplissement d'un destin particulier. Mais bien vite, on se rendit compte qu'il ne s'agissait pas du tout de cela, mais de quelque chose de parfaitement naturel. Certains êtres se révélaient doués de magie, et d'autres pas. Comme certains naissent plus intelligents ou plus forts que d'autres. La magie est en réalité liée à l'organisme et au cerveau en particulier. Il s'agit d'une glande particulière qui donne à son porteur le pouvoir de donner vie à son imagination, d'un certain point de vue et dans certaines limites. La glande thaumaturgique secrète une onde cérébrale qui, selon les individus, est capable de modeler la réalité. Cette onde, appelée onde magique, existe chez tous les individus, mais n'est assez puissante que chez certains pour être discernable par ses effets.

En gros, un Personnage doit avoir un score en Pouvoir au moins supérieur à 7 (de 8 ou plus, donc) pour pouvoir utiliser la magie. Tout Personnage créé selon le système de règle exposé dans le chapitre concerné dont le Pouvoir sera de huit ou plus sera capable de lancer des sorts. Toutefois, il faut encore que ce Personnage soit à même de canaliser son onde magique et de la maîtriser. Cet apprentissage se reflète par l'acquisition de la Compétence en Magie. A partir du premier Degré de Maîtrise, on peut lancer de petits sorts, appelés Sorts Mineurs. Lorsque l'on passe au Degré de Maîtrise 3, on peut lancer des Sorts Majeurs. Vous verrez de quels pouvoirs il peut s'agir dans la suite de ce chapitre.

Lancer des sorts fatigue énormément le lanceur. La concentration nécessaire n'est pas tout : l'effort cérébral pour canaliser et contrôler l'onde magique absorbe une bonne dose d'énergie. Celle-ci est variable et se ressent sur le total de Points de Vie du Personnage. Un lanceur de sort doit donc être en bonne santé, même s'il est très doué, pour pouvoir supporter le coût d'un sortilège puissant. Bien entendu, la perte de Points de Vie consécutive au lancement d'un sort ne se remarque pas physiquement comme une blessure, et une bonne nuit de sommeil permet de récupérer tous les points perdus de cette façon (c'est pourquoi il convient de les noter séparément sur la Feuille de Personnage). Si toutefois le lancement d'un sort venait à faire basculer le total de Points de Vie du Personnage sous la barre fatidique du zéro, il lui en coûterait tout de même la vie. Les Sorts

Mineurs coûtent moins cher que les Sorts Majeurs. C'est du moins ce que l'on observe en général. Mais le hasard fait parfois mal les choses. Un Sort Mineur coûtera 1d4 Points de Vie au Personnage qui le lance, alors qu'il en coûtera 1d8 Points de Vie à celui qui lance un Sort Majeur.



Etant une pure énergie psychique, la magie n'a pas besoin de support comme un parchemin ou un grimoire. Il n'est donc pas non plus de formule magique. Pour pouvoir lancer un sort, outre le fait de disposer de suffisamment de Points de Vie, le Personnage doit cependant être capable de visualiser ce qu'il compte faire. Pas besoin de parler, ni d'avoir les mains libres. Visualiser ne veut pas dire voir, cependant, et certains aveugles peuvent faire de bons magiciens. Cela signifie que l'on doit savoir où se trouvent les éléments qui vont servir à l'accomplissement du sortilège. Par exemple, un aveugle qui connaît très bien l'emplacement de son feu ouvert peut agir sur ses flammes dès qu'il en ressent la chaleur. Ou lancer un sort à la personne qui court vers lui en armure cliquetante, puisqu'il peut la localiser grâce à son ouïe. Et ainsi de suite.

Comment ça marche ?

La magie suit certaines règles bien précises, et on en a déjà vu quelques unes. Mais il y en a d'autres. Ainsi, personne n'est capable de créer

de la matière par magie, et on ne peut altérer l'essence même des choses par ce moyen. Aucun magicien, même le plus doué, ne peut faire apparaître des pièces d'or ou encore changer le plomb en métal précieux. Aucun magicien ne peut non plus faire pleuvoir ou écarter les nuages, ou encore tuer quelqu'un à distance par la simple force de sa volonté. Nul lanceur de sort n'est capable de créer, à partir de rien, une boule de feu. En fait, l'onde magique n'agit que sur certaines choses bien précises et surtout, c'est important, bien réelles, tangibles. Nie ne se crée, tout se transforme. Mais pas en n'importe quoi. En fait, au fil du temps, les scientifiques qui se sont penchés sur le processus magique (et ils furent nombreux – on appelle ces experts les thaumaturges) ont pu observer les éléments suivants.

Les domaines magiques

La magie ne peut agir que sur certains éléments : les animaux (en ce comprises les races intelligentes), les plantes, le minéral, le feu, l'eau et l'air. Ces six éléments peuvent être manipulés par le flux magique. Nous allons voir comment. Mais tout d'abord, voyons ce dont il en retourne.

Les animaux

On entend par animal tout être doué d'une forme au moins animale d'intelligence. Il s'agit donc aussi bien des rats que des Hommes, des Elfes, des Nains, des Orques ou de n'importe quelle autre race vivante. Deux exceptions toutefois : les insectes ne semblent pas affectés par l'onde magique et les plantes constituent un domaine magique à elles seules.

Les plantes

Les arbres, herbes, champignons, mousses, algues... Toutes les espèces du règne végétal constituent le domaine des plantes.

Le minéral

Le domaine magique minéral reprend tout ce qui compose la terre ou la roche et qui n'est pas vivant : schiste, marbre, calcaire, fer, or, diamant, terre, sable, gravier... Peu importe que l'élément ait été traité ou pas, qu'il soit trouvé à l'état naturel ou dans un objet ouvragé.

Le feu

Le feu constitue à lui seul un domaine magique. Aucun sorcier ne peut créer du feu, mais à partir d'une flammèche, il peut réussir quelques jolis effets pyrotechniques.

L'eau

L'eau vive exclusivement. Pour une étrange raison, la magie n'a aucun effet sur les eaux stagnantes ou sur les eaux diluées comme la plupart des boissons fermentées ou aromatisées. La magie, par exemple, n'a aucun effet sur le vin, même s'il est constitué en très grande partie d'eau. La mer, les océans, les rivières, les chutes d'eau ou l'eau des fontaines constituent le domaine magique de l'eau.

L'air

Ce domaine est assez simple à cerner mais aussi très complexe : il s'agit du domaine de l'air, de certains gaz et du souffle.

Les actions magiques

Un sort est obtenu en combinant une action magique à un domaine magique, à condition que tous les éléments soient réunis pour que cela fonctionne et que le lanceur soit capable de gérer correctement son onde magique. Les thaumaturges ont rassemblé la liste des actions magiques, même si elles semblent contraindre le magicien dans sa pratique de la magie, elles sont d'abord le fruit d'une étude approfondie sur les mécanismes de l'acte magique. Elles sont au nombre de quatre, et fonctionnent en paires d'opposés. Il y a « Augmenter » et « Diminuer », et il y a « Déplacer » et « Bloquer ». On peut donc, en gros, « Diminuer l'air », « Déplacer l'eau », « Bloquer le feu » ou toute autre combinaison. Bien entendu, cela doit encore être défini. Nous allons y venir. Mais tout d'abord, voyons en détail quelles sont ces quatre actions.

Augmenter

Par cette action, on entend bien entendu le fait d'accroître en masse, en quantité, d'augmenter la puissance, d'améliorer ou de régénérer aussi.

Diminuer

Il s'agit bien entendu du contraire de l'action précédente, à savoir diminuer en masse, en quantité, diminuer la puissance, restreindre ou affaiblir.

Déplacer

Cette action englobe tout ce qui concerne le mouvement, le déplacement, le retardement, le contournement, bref, tout ce qui implique la mobilité.

Bloquer

Par opposition, il s'agit d'empêcher le mouvement, de bloquer, de contenir. Bref, tout ce qui implique soit l'immobilité, soit la contention.



Les sortilèges

On l'a lu, un sortilège est une combinaison entre un domaine magique et une action magique. Mais il est évident que cela ne suffit pas. Pour obtenir le résultat escompté, le lanceur de sort doit définir clairement le sort qu'il souhaite lancer, en se basant sur ces deux éléments. Il convient donc d'avoir une vision claire de ce que l'on veut faire et de savoir organiser sa pensée de façon à se focaliser sur l'objectif à atteindre.

Exemple : un Personnage souhaite traverser une rivière au sec. Il décide d'employer la magie pour y parvenir. Il peut s'y prendre de plusieurs façons. Il peut tout d'abord « Bloquer l'eau ». Il définit son sort en « empêchant l'eau de le laisser la pénétrer », en « contenant l'eau dans son lit et dans sa forme actuelle » ou encore « de rendre l'eau à ce point immobile qu'elle ne s'offusquera pas d'être piétinée ». Il peut aussi procéder très différemment, en choisissant « Déplacer animal ». De cette façon, il peut « s'élever de quelques centimètres au-dessus du niveau de l'eau et ainsi traverser la rivière en flottant » ou bien opter pour « Augmenter plante » pour se faire une barque d'un nénuphar proche... Les possibilités sont multiples.

On le voit dans cet exemple, les possibilités sont multiples, même pour réaliser une seule et même action. En fait, toutes les combinaisons sont imaginables pour parvenir à ses fins, mais certaines sont plus simples que d'autres. C'est sur cette simplicité que tout va se jouer. Car le Joueur devra convaincre le Maître du Jeu qu'il a opté pour la solution magique la plus simple. Si ce n'est pas le cas, si le Maître du Jeu n'est pas convaincu par l'explication ou la justification du lanceur de sort, il pourrait bien en coûter au magicien...

Simplicité pour maître mot

Une fois que le Joueur a opté pour un domaine et une action, qu'il a bien visualisé ce qu'il veut faire, il doit exposer au Maître du Jeu la façon dont il compte s'y prendre. C'est là que réside tout le sel de ce système. « Ce qui se conçoit bien s'énonce clairement et les mots pour le dire viennent aisément », disait Boileau. Les magiciens se doivent d'avoir l'esprit clair et d'être concentrés sur leur tâche. Ils doivent concevoir leur sortilège avant de le lancer. Plus alambiqué il sera à exposer, plus difficile il sera à lancer. Le but est de convaincre le Maître du Jeu que l'on a opté pour la solution la plus simple, ou en tout cas pour l'une des solutions les plus simples. C'est alors que celui-ci désignera le type de sortilège lancé et donc la perte de Points de Vie (un Sort Mineur coûte 1d4 Points de Vie, un Sort Majeur 1d8). Vous l'aurez compris, un Sort Majeur est un sort qui semblera trop compliqué au Maître du Jeu.

Est-ce vraiment le règne du subjectif pour le Maître du Jeu ? Non. On fait confiance au Maître de Jeu pour conserver son objectivité. Utiliser la magie dans ce jeu est dangereux, car

cela coûte des Points de Vie et peut donc tuer le lanceur de sort. Ce n'est pas quelque chose à utiliser à la légère. Un lanceur de sort épuisé, blessé, ne serait théoriquement pas en mesure de fournir un tel effort psychique. Les Joueurs apprendront à leurs dépens à ne se servir de la magie que dans des situations extrêmes où il ne semble pas y avoir d'autres choix. N'oublions d'ailleurs pas que si une solution nettement plus simple que l'emploi de la magie apparaît comme évidente, le subconscient du Personnage rendra l'emploi d'un sortilège plus délicat, et en fera donc presque à coup sûr un Sort Majeur. Dans les pages qui vont suivre, nous allons passer en revue les différentes combinaisons « Actions » et « Domaines ». Les exemples qui seront donnés ne seront pas exhaustifs, car les possibilités sont infinies. Mais cela donnera une bonne idée de ce que l'on peut faire.

Combinaisons

Vont suivre des exemples de combinaisons entre domaines de magie et actions magiques. L'efficacité de ces différentes combinaisons dépendra bien entendu de la situation et des éléments à disposition du lanceur de sort.

Augmenter animal

Peut être utilisé pour accroître sensiblement la taille d'un animal ou d'un être intelligent, pour le rendre plus fort, plus doué, pour le soigner, pour lui allonger les membres, pour en accroître le nombre (dans le cas de petits animaux seulement)...

Exemple : Keroun est coincé dans une sombre ruelle par deux malfrats. Une idée lui vient : il cherche s'il n'y a pas un rat qui traîne près des débris amassés tout près. Le Maître du Jeu lui confirme que c'est le cas. Il décide d'accroître le nombre de rats présents. Ceux-ci, pris de panique par la manœuvre, devraient détourner l'attention des voyous.

Diminuer animal

A l'inverse, cette combinaison sera utilisée pour diminuer sensiblement la taille d'un animal ou d'un être intelligent, pour l'affaiblir ou le rendre moins apte, mais aussi pour résorber une plaie, par exemple, pour l'affiner.

Exemple : Barad est un Nain qui aime monter à cheval. Las, il lui est souvent difficile, en dehors d'une infrastructure spéciale, d'arriver à se hisser en selle. Il tente donc de réduire légèrement la taille de son cheval pour pouvoir l'atteindre plus facilement.

Déplacer animal

Cette combinaison peut être utilisée pour contraindre un animal ou un être intelligent à se déplacer, à se mettre en mouvement ou encore à le pousser de force.

Exemple : Myshak est pris pour cible par un archer, bien à l'abri derrière les créneaux d'une vieille tour. Il utilise la magie pour l'attirer dans le vide.

Bloquer animal

Cette combinaison servira à empêcher un animal ou un être intelligent de se déplacer, de franchir un certain seuil, de bouger ou de regarder dans une certaine direction...

Exemple : Vrisya cambriolait une maison lorsqu'elle a entendu les pas d'un garde dans un couloir. Elle s'est cachée dans l'ombre d'une colonne et va utiliser la magie pour s'assurer que le garde ne tourne pas la tête vers elle au moment où il passera à sa hauteur.

Augmenter plante

Cette combinaison servira à accroître sensiblement la taille d'une plante, à la fortifier ou à en accélérer la croissance, à en augmenter les propriétés spéciales, à en accroître la productivité...

Exemple : le groupe est revenu de sa dernière aventure avec un blessé grave. Shimell, l'Elfe, va tenter de soigner son compagnon. Elle possède une plante curative qu'elle doit appliquer sur la plaie et décide d'user de magie pour accroître la capacité curative de cette plante, afin d'accélérer le processus de guérison.

Diminuer plante

Cette combinaison permet de diminuer la taille d'une plante, de la flétrir, d'en diminuer les propriétés spéciales, d'en ralentir la croissance...

Exemple : Fredgar et Tyodhen doivent traverser un tunnel barré par d'étranges lianes mouvantes. Tyodhen décide d'user de magie pour réduire la taille des spécimens les plus longs pour éviter d'être touchés par ces drôles de plantes.

Déplacer plante

Cette combinaison permet au lanceur de sort de déplacer une plante pas trop enracinée, d'en faire léviter une, de secouer un arbre...

Exemple : un pont de lianes est suspendu entre deux plates-formes à quelques dizaines de mètres du sol. Les lianes, affaiblies par le passage de plusieurs soldats, viennent de céder, bloquant tout passage. Un Personnage décide d'user de magie pour les redresser et les nouer à distance, remettant ainsi le pont en service.

Bloquer plante

Cette combinaison permet d'entraver la croissance d'une plante, de l'empêcher de se déplacer, d'en annuler les effets toxiques...

Exemple : cette fleur cultivée dans ce pot à l'entrée de la chambre royale est un redoutable gardien. Qui passe à proximité déclenche la projection d'un gaz mortel sécrété par les glandes de la plante. Fort heureusement, Shimza a reconnu cette espèce et en a bloqué la défense.

Augmenter minéral

Par cette combinaison, le Personnage sera capable d'augmenter la densité d'une matière inerte, de rendre un mur plus résistant, d'augmenter la teneur d'une roche en minerais précieux, d'améliorer le tranchant d'une lame...

Exemple : Sygismor s'est réfugié dans une salle désaffectée pour échapper aux pillards Orques. Ceux-ci l'ont malheureusement vu entrer dans la pièce et refermer la porte métallique derrière lui. Sygismor se concentrer sur la serrure pour qu'elle résiste aux assauts de ses poursuivants.

Diminuer minéral

Cette combinaison peut rendre une matière inerte plus friable ou moins résistante, ou encore la rendre plus légère. Cela peut aussi servir pour amoindrir la teneur d'une roche en minerais précieux.

Exemple : un Personnage est accusé de meurtre à tort et est jeté dans le fleuve, une pierre autour du cou. Malgré la douleur et le manque d'air, il se concentre pour alléger la pierre et remonter ainsi à la surface, quelques brasses plus loin.

Déplacer minéral

Cette combinaison permet au Personnage de provoquer le déplacement d'une matière inerte, de la faire léviter ou d'actionner un mécanisme à distance, par exemple.

Exemple : alors qu'il se bat dans un ancien tunnel de mine, Sherdil constate qu'une pierre de ma voûte menace de se détacher. Il attend que son ennemi passe en dessous pour provoquer l'éboulement.

Bloquer minéral

Au contraire, cette combinaison servira à empêcher le déplacement de toute matière inerte, comme une porte (qui ne serait pas en bois), une serrure ou n'importe quel objet en métal ou en pierre.

Exemple : Gurdy lance une pierre à la tête de son compagnon de classe. Le professeur le voit à temps et tente de bloquer la pierre en plein vol.

Augmenter feu

Cette combinaison permet de faire s'accroître la densité ou l'intensité des flammes d'un feu ou d'un incendie.

Exemple : perdu au cœur de la forêt en pleine nuit, Hungus n'a pu ramasser qu'une brindille rougeoyante du feu qu'il avait préparé dans la clairière. Celle-ci menace de s'éteindre. Il décide d'utiliser la magie pour raviver la flamme et gagner un répit de clarté.

Diminuer feu

Cette combinaison permet de faire décroître la densité ou l'intensité des flammes d'un feu ou d'un incendie.

Exemple : maladroite, Shilika a renversé le brasero à la sortie de la taverne, jetant des braises ardentes sur la tunique d'une vieille dame. Aussi vite qu'elle le peut, elle se concentre pour réduire les flammes naissantes à une petite combustion.

Déplacer feu



Cette combinaison permet de modeler les flammes d'un feu ou d'un incendie presque à sa guise, faisant virevolter les langues enflammées vers de nouvelles cibles à consumer.

Exemple : l'incendie que Jokka a tenté d'allumer ne prend pas assez vite à son goût. Il réussit donc par magie à projeter une partie des flammes sur un rideau.

Bloquer feu

Cette combinaison permet de freiner la progression d'un incendie ou de rendre momentanément quelqu'un ou quelque chose plus résistant aux flammes.

Exemple : l'incendie a gagné le premier étage. Pour gagner du temps et permettre à ses enfants de s'échapper par les toits, Rosannie tente de protéger magiquement la porte contre les assauts des flammes.

Augmenter eau

Cette combinaison permet de fluidifier un liquide vaseux, de faire suer quelqu'un, d'obtenir un peu d'eau à partir d'une matière plus solide...

Exemple : perdu dans un désert chaud du Mergithur, un Personnage arrive à un ancien puit mais se rend compte qu'il est presque asséché. Il décide donc d'en augmenter magiquement l'humidité afin de trouver assez de force pour continuer.

Diminuer eau

Cette combinaison permet au Personnage d'amoinrir le taux d'humidité d'un objet ou d'un endroit, de sécher plus facilement quelqu'un ou quelque chose.

Exemple : la dernière torche de Blad est tombée sur le sol mouillé et refuse de se rallumer. Il décide donc d'employer la magie pour assécher le bout de bois et ainsi retrouver une source de lumière.

Déplacer eau

Cette combinaison permet entre autres de dévier légèrement la course de l'eau, mais pas au point de dévier un cours d'eau.

Exemple : pour éviter de mourir de soif, Arnyr réussit par magie à dévier l'écoulement de l'eau de pluie sur le mur de la prison voisine jusqu'à un endroit où il peut la recueillir et s'abreuver.

Bloquer eau

Cette combinaison permet au Personnage de retenir un écoulement d'eau ou de colmater une brèche pas trop importante au fond d'une barque.

Exemple : alors qu'il pêche au large des côtes, Terri constate que son petit voilier prend l'eau. Sans paniquer, il colmate magiquement la brèche et décide de rentrer au port pour réparer.

Augmenter air

Cette combinaison permet d'augmenter la teneur en air respirable d'un endroit, à condition qu'il n'en soit pas exempt, d'accroître momentanément sa capacité pulmonaire ou de fortifier un courant d'air existant.

Exemple : sur le point d'être arrêtée en possession de documents compromettants, Yania réussit à intensifier un courant d'air dans la pièce pour les faire s'envoler et ainsi faire disparaître toute preuve de sa participation au complot.

Diminuer air

Grâce à cette combinaison, le Personnage est à même de diminuer la teneur en air d'un endroit ou de forcer quelqu'un à reprendre son souffle.

Exemple : après avoir réussi à coincer ses adversaires dans une pièce sans issue, Lémus décide de s'en débarrasser en raréfiant l'air à l'intérieur de la pièce.

Déplacer air

Cette combinaison permet de créer un courant d'air là où il n'y en a pas, déplaçant à vive allure une quantité d'air capable, par exemple, de claquer une porte ou le battant d'une fenêtre ou de transporter un papier.

Exemple : le perroquet connaissant le mot de passe s'est échappé de sa cage et se dirige à tire-d'aile vers la fenêtre. Véluna crée rapidement un courant d'air destiné à refermer cette fenêtre avant que l'oiseau n'en profite pour s'éclipser.

Bloquer air

Cette combinaison permet de contenir virtuellement et magiquement une petite quantité d'air dans un endroit restreint.

Exemple : avant que l'eau n'inonde complètement la caverne, Arissa a le temps d'utiliser la magie et d'entourer sa tête d'une quantité d'air qui devrait lui permettre de tenir quelques heures, le temps de trouver la sortie en nageant.

La magie en action

On l'a vu. Lorsqu'un Personnage veut lancer un sort, son Joueur doit expliquer clairement ce qu'il compte faire au Maître du Jeu. Selon l'explication donnée, selon la clarté et la simplicité de l'idée exposée, le Maître du Jeu décidera s'il s'agit d'un Sort Mineur (simple et clairement défini) ou d'un Sort Majeur (compliqué ou particulièrement nébuleux à définir). S'il s'agit d'un Sort Mineur, il coûte, en cas de succès lors du lancement, 1d4 Points de Vie à son lanceur. S'il s'agit d'un Sort Majeur, le coût sera de 1d8 Points de Vie. Une fois cela établi, le Joueur teste la Compétence en Magie de son Personnage. Pour déterminer

un Facteur de Difficulté, le Maître du Jeu doit évaluer une nouvelle fois la faisabilité du sort désiré. Un Sort Majeur sera toujours plus difficile à lancer qu'un Sort Mineur (entre -2 et -5). La magie étant une chose compliquée, il ne sera jamais accordé de bonus au jet de dé au lancement d'un sortilège. En cas d'échec, rien ne se passe. En cas d'échec critique, la perte de Points de Vie a bien lieu, mais le sort ne prend pas effet. En cas de succès, l'effet souhaité par le Personnage se produit, avec les aménagements que souhaite y apporter le Maître du Jeu, qui reste de toute façon la référence absolue en la matière. Si c'est une réussite critique, on peut estimer qu'il y aura soit une perte minimale de Points de Vie (1 point minimum), soit un effet encore plus bénéfique ou spectaculaire que l'effet souhaité.

Exemple : En quittant le poste de garde, Milo veut effacer toute trace de son passage. Il décide donc de mettre le feu aux documents officiels qu'il a déplacé, de façon à ce que l'on ne remarque pas ceux qu'il emporte avec lui. Las, il n'a aucun moyen de mettre le feu à l'endroit. Il va donc devoir user de magie. Le Joueur de Milo, Gérald, explique au Maître du Jeu que son Personnage va frapper avec son couteau sur les rivets métalliques du coffre jusqu'à provoquer une petite étincelle et qu'alors, il lancera un sort Augmenter Feu pour faire de cette étincelle une flamme qu'il mettra au contact des documents à brûler. Le Maître du Jeu estime que l'explication de Gérald tient la route, mais est un peu tirée par les cheveux. Il est probable qu'obtenir une étincelle prenne du temps et, de toutes façons, cela va faire du bruit. Il estime donc que, si elle est réalisable, l'action n'est pas des plus simples. Pour lui, il s'agira donc d'un Sort Majeur. Gérald lance le d20. La Compétence en Magie de Milo, son Personnage, est de 13. Il lance un 7. C'est un succès. Milo perd (le Maître lance 1d8) 6 Points de Vie. Voilà une précaution qui lui aura coûté cher. D'autant plus que le bruit fait par Milo a attiré la patrouille...

Durée des effets

De prime abord, il y a lieu de penser que la durée d'un sortilège est nulle, car son effet est immédiat. Mais dans certains cas, il convient tout de même de savoir combien de temps se maintiennent les effets du sort. Prenons l'exemple d'un sort qui crée une bulle d'air permettant au lanceur de respirer sous l'eau. Combien de temps le Personnage pourra-t-il rester sous l'eau sans remonter respirer, sa bulle d'air épuisée ? De façon générale, ce sera

au Joueur de préciser la durée souhaitée de son sortilège. Dans notre exemple, le joueur peut décider de créer « une bulle d'air me permettant de rester une heure sous l'eau ». Le Maître du Jeu peut alors décider d'un Facteur de Difficulté accru lors du test en Magie si la durée lui semble excessive.



Le regain des Points de Vie

On l'a vu, user de magie fait perdre des Points de Vie. Cette perte peut, comme n'importe qu'elle autre perte de Points de Vie, entraîner la mort du Personnage. Mais il n'est pas tenu compte des Points de Vie locaux dans ce cas. D'ailleurs, les Points de Vie locaux ne sont pas modifiés par la perte de Points de Vie suite à l'utilisation de la magie. La récupération de ces Points de Vie est d'ailleurs plus rapide. On considère qu'une bonne nuit de sommeil (ou qu'un bon sommeil réparateur, en pleine nuit ou pas) peut remettre quelqu'un d'aplomb. Soyons clairs : un Personnage ne récupérera de cette façon que les Points de Vie qu'il aura perdu en lançant des sorts. Une blessure grave ne cicatrise pas en une nuit.

Signes extérieurs de magie

Lorsqu'un Personnage utilise la magie, l'air autour de lui est inondé d'électricité statique, absolument sans danger pour l'utilisateur ou son entourage. L'effet n'en est pas moins saisissant. Souvent, ce sont les extrémités découvertes du lanceur de sort qui se voient entourer d'une sorte d'aura crépitante de couleur bleue ou jaune : la tête si elle n'est pas couverte d'un casque ou les mains si elles ne sont pas gantées. Même dans le cas du port de gants ou d'un couvre-chef, une vague lueur

persiste autour du magicien lorsqu'il s'apprête à user de magie. Cette lueur ne peut être masquée par aucun moyen connu, même par plusieurs couches de vêtements.

Remarques sur la magie

Le système de magie qui est ici présenté ne propose donc pas réellement de listes de sorts comme tant d'autres jeux. Les possibilités n'en sont toutefois pas moindres, puisque avec l'aide de son imagination, le Personnage apte à utiliser la magie (pour rappel, un Pouvoir de 8 est nécessaire pour lancer des sorts) ne connaîtra aucune limite à ce qu'il peut faire. Pourtant, c'est aussi un système très contraignant. Tout d'abord parce qu'il est soumis à des règles évasives mais toutefois strictes. Evasives, car elles permettent beaucoup de choses et ne sont fondées que sur le jugement du Maître du Jeu et sur l'imagination et la capacité à synthétiser ses idées du Joueur. Strictes, car une fois que le Maître du Jeu a tranché, il n'y a aucun recours possible.

La magie est aussi contraignante parce qu'elle coûte des Points de Vie, et non de la mana ou des Points de Magie comme dans d'autres jeux. Le Personnage usant de magie met donc sa propre santé en danger. Il puise en effet dans sa propre énergie et peut en mourir s'il agit hors de toute prudence. Un Personnage en mauvaise santé ne devrait pas lancer de sorts. Ce d'autant plus que, même dans le cas d'un Sort Mineur, le nombre de Points de Vie que coûtera le sort sera calculé aléatoirement. Imaginons qu'un Personnage ne disposant plus que de trois Points de Vie décide malgré tout de lancer un sort, même mineur, qui lui coûtera 1d4 Points de Vie... Vous commencez à comprendre ? Et les Points de Vie perdus par l'usage de la magie sont aussi mortels que les autres s'ils font passer le total des PV en dessous du zéro.

Magie et religion

La magie est très sévèrement réprimée sur Skoryn. Seuls les adeptes du Dieu Unique – et parmi eux seuls les missionnaires et les dignitaires – sont habilités à faire usage de leurs pouvoirs. Le commun des mortels, tous les laïques, sont immédiatement arrêtés et condamnés s'ils sont pris en flagrant usage de

magie. Le Culte du Dieu Unique pense en effet qu'utiliser la magie, c'est vouloir tricher avec les règles naturelles imposées par le Dieu. C'est vouloir se hisser au statut de semi divinité et c'est donc un blasphème de la pire espèce.

La réanimation des morts



Les dignitaires du Culte du Dieu Unique d'un certain rang peuvent ramener des cadavres à la vie. Ce pouvoir est le fruit d'une utilisation particulièrement perverse de la magie, une manipulation qui n'est pas à la portée de tous les individus, même des plus grands lanceurs de sorts. Seules les personnes ayant bénéficié d'un enseignement scientifique poussé peuvent savoir quels tissus, quels fluides et quelles cellules revigorer (Augmenter Animal) pour obtenir la réanimation d'un être décédé. Les êtres ainsi réanimés ne sont toutefois plus à proprement parler des êtres vivants. Ce sont des morts-vivants, des zombies. La décomposition ne s'arrête pas et le cadavre continuera donc de pourrir jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus que ses os. Lorsque ce sera le cas, lorsque tout le cartilage, les derniers tissus et les dernières chairs se seront décomposés, alors le squelette tombera de lui-même, incapable de tenir en une seule pièce. Nous le verrons dans le chapitre intitulé « le bestiaire » que les morts-vivants font de redoutables adversaires, mais qu'ils sont toujours liés à celui qui les a magiquement réanimés.

Un zombie n'est généralement plus doué de parole et souvent même plus d'intelligence. Il ne s'agit que d'un pantin dans les mains de son réanimateur. Les dignitaires du Culte utilisent parfois des zombies dans le cadre de procès en inquisition, de préférence les zombies de personnes connues de l'assemblée afin de lever un doigt décharné et accusateur vers l'accusé. Comment réfuter, lorsque l'on n'est qu'un paysan crédule, que la victime d'un meurtre soit revenue d'entre les morts pour accuser son meurtrier ? Les zombies servent aussi de gardes du corps aux missionnaires les mieux placés.

L'herboristerie



Il ne s'agit pas à proprement parler d'une forme de magie, plutôt d'une science. Mais la plupart des herboristes, du moins ceux qui ne tremblent pas toute leur vie en pensant au Culte du Dieu Unique, usent de magie pour améliorer le potentiel de leurs décoctions. Il y a plusieurs types de plantes en usage dans l'herboristerie. On les catalogue selon deux grandes familles. Les plantes à effet et les catalyseurs. Les plantes à effet sont des herbes, feuilles, fleurs, pétales, tiges, dont les propriétés peuvent être bénéfiques ou néfastes à qui en consomme. Les catalyseurs sont des plantes permettant aux propriétés de la plante d'être conservées et décuplées dans le cadre de potions ou de baumes. En effet, si telle plante est bonne pour la santé, elle n'en fera pas pour autant une potion capable de contrer un poison virulent. Seul le catalyseur peut réussir à décupler ses effets pour la rendre efficace.

L'herboriste doit choisir avec soin les plantes qu'il utilisera dans ses décoctions. Un mélange mal dosé ou de plantes incompatibles peut transformer un baume revigorant en acide rongeur la peau et les chairs. C'est sans doute pourquoi peu de gens deviennent d'excellents herboristes et que l'on accueille toujours avec suspicion une potion venant de quelqu'un en qui l'on n'a pas toute confiance.

Comment ça marche ?

Une décoction est obtenue en mélangeant une plante à effet avec un catalyseur et en passant un certain temps à, selon les cas, bouillir, filtrer, laisser sécher, humidifier, infuser, écraser, piler ou laisser fermenter les produits. Lorsqu'un herboriste se met en quête de plantes pour préparer une décoction (s'il ne les possède pas sur lui ou s'il ne possède pas lui-même un jardin où poussent de telles plantes, bien entendu), il doit avoir beaucoup de chance. La plupart des plantes poussent sous toutes les latitudes de Skoryn, mais elles sont plutôt rares. Une fois tous les éléments réunis et traités, il faut souvent attendre un certain temps avant que la préparation ne soit prête à la consommation. Pour le meilleur ou pour le pire.

Les tableaux qui vont suivre présenteront tour à tour quelques plantes à effet et quelques catalyseurs. Il sera fait état de la vertu de chacune, de sa rareté (en pourcentage) et de la forme prise par la plante (tige, graine, feuille, racine...).

Les plantes à effet

Nom	Effet	Forme	%
Afalléas	Cicatrisant	Feuille	10
Berthone	Antipoison	Racine	05
Bisette	Revigorant	Spoires	15
Coléandre	Revigorant	Fleur	05
Diléas	Euphorisant	Racine	10
Edomme	Poison	Graine	15
Falessette	Débilitant	Feuille	10
Fromme	Hallucinogène	Tige	10
Guisette	Poison	Baie	15
Houssa	Calorifique	Racine	10
Jeanne	Paralysant	Pétale	05
Kalléas	Purifiant	Herbe	25
Kuddie	Euphorisant	Graine	15
Lamie	Poison	Feuille	05
Murdose	Soin maladie	Racine	15

Narnose	Revigorant	Feuille	10
Rémée	Antipoison	Fleur	10
Sylvane	Fortifiant	Graine	15
Zaaféas	Incapacitant	Tige	05

Comment utiliser ce tableau ?

Le tableau ci-dessous nous enseigne plusieurs choses. Tout d'abord, il faut savoir qu'il est très loin d'être exhaustif. Il ne reprend que quelques plantes parmi les plus connues, mais Skoryn regorge de milliers de plantes aux vertus très différentes. Outre le nom de la plante, on y apprend son effet premier. Inutile de rentrer dans les détails : un antipoison est un antipoison, un incapacitant affaiblit la personne, un débilitant empêche la personne qui en subit le ou les effets de raisonner normalement... Ce sera au Maître de Jeu d'accroître cette liste selon ses besoins. Il est évident que l'effet de la plante en question sera celui de la mixture finale. A l'état naturel, il faudrait absorber une très grande quantité de ces produits pour obtenir un effet remarqué. La forme que peut prendre le produit donne surtout une indication illustrative sur sa nature.



Enfin, la rareté exprimée en pourcentage permet de savoir si un herboriste en quête de cette plante réussit à en trouver une à l'endroit où il cherche, et ce pour chaque jour passé à chercher. Il va de soi, à ce propos, que l'on ne trouve pas des plantes partout. Sous terre, par

exemple, seuls des mousses ou des champignons poussent. En ville, il est rare de trouver des plantes à effet ailleurs que dans les jardins d'herboristes, précisément. Il faut donc se trouver en pleine nature pour que ce pourcentage reflète la réalité. Lorsque l'herboriste trouve en effet la plante en question, il peut lancer 1d10 pour savoir combien il en aura trouvé. Souvent, les plantes poussent en groupe car leur mode de reproduction le leur permet. Le résultat de ce lancer d'1d10 indiquera de combien de doses l'herboriste s'enrichit, en sachant qu'une dose permet l'obtention d'une décoction au final.

Exemple : Mordéne prépare une expédition dans le nord et compte bien ne pas trop subir les effets du froid. Il se met donc en quête de racines de Houssa pour préparer son baume calorifique. A chaque jour de recherche, il aura 10 pour cent de chances d'en trouver 1d10.

Les catalyseurs

Nom	Effet	Forme	%
Armadine	D4	Pétale	15
Clescose	D6	Fleur	10
Couffe	D8	Ecorce	10
Ersime	D10	Herbe	5
Essanthe	D12	Feuille	5
Ivréas	D20	Feuille	5
Iwath	D4	Graine	15
Kou	D6	Spore	10
Larvéole	D8	Sève	10
Libassa	D10	Pied	5
Mantoux	D12	Tige	5
Maxéas	D20	Graine	5
Mindor	D4	Fleur	15
Nocéras	D6	Pollen	10
Ozdose	D8	Racine	10
Pillenne	D10	Feuille	15
Quivas	D12	Herbe	15
Santhe	D20	Herbe	15
Trufias	D4	Racine	15

Comment utiliser ce tableau ?

Le tableau des catalyseurs est relativement comparable à celui des plantes à effet sauf pour ce qui est des effets. Tous les catalyseurs permettent en effet de créer un produit fini lorsqu'ils sont mélangés à une plante à effet. Mais on retrouve dans la colonne « effet » un dé à lancer. De quoi s'agit-il ? En fait, lorsque l'on associe une plante à effet à un catalyseur, on sait en gros quelle sera la vertu du produit,

mais pas quelle en sera la puissance. Plus un catalyseur est puissant, plus l'effet désiré sera puissant. Mais les catalyseurs puissants sont aussi les plus rares et les plus instables, comme nous le verrons ci-après. Le dé attribué au catalyseur doit donc être interprété par le Maître du Jeu. Une potion curative peut être composée de Coléandre (revigorant) et de Larvéole (D8). On comprendra aisément qu'elle peut, une fois ingurgitée, soigner 1d8 Points de Vie d'un Personnage souffrant. De même, un poison composé d'Edomme et de Santhe occasionnerait 1d20 Points de Dégât à la pauvre victime. Dans les cas où l'utilisation d'un dé semble plus problématique (effets débilissants, purifiant...), c'est au Maître du Jeu de trancher, sachant qu'un dé élevé permet des effets plus puissants.

Le test en Herboristerie

Une fois tous les ingrédients à sa disposition, l'herboriste devra réussir à appliquer à la lettre la recette d'une bonne décoction. En d'autres termes, il devra réussir son test en Herboristerie. En cas d'échec simple, le mélange n'aura tout bonnement aucune propriété et risque même d'être de très mauvais goût. Le problème survient dans le cas d'un échec critique. Dans ce cas, le mélange aura les propriétés inverses de celles souhaitées. Un baume curatif deviendra un acide corrosif attaquant les chairs. Un antipoison tuera plus sûrement que le poison qu'il était censé combattre... Mais avant même de parler des résultats, il faut d'abord aborder le problème de la difficulté. C'est le catalyseur qui décidera de la difficulté à réaliser le produit souhaité. Le tableau ci-dessous vous indiquera d'ailleurs quelle Facteur de Difficulté apporter à quel catalyseur.

Catalyseur	Seuil	FD
D20	Très Difficile	+5
D12	Difficile	+2
D10	Normal	0
D6, D8	Facile	-2
D4	Très Facile	-5

Exemple : Erewon tente de réaliser un baume qui endurecisse les chairs et rend donc qui s'en applique sur tout le corps plus résistant. Il choisit donc de la Sylvane (fortifiant) et trouve des feuilles d'Essanthe (D12). Sa Compétence en Herboristerie est de 16. Son test sera donc modifié par un Facteur de

Difficulté de 2. Il lance 1d20 et obtient 14. 14+2 donnent 16, soit un succès de justesse !

Durée des effets

A la manière des sortilèges, on aura tendance à dire que l'effet d'un produit est immédiat. Pour ceux qui nécessiteraient toutefois plus de précision (baume protecteur, fortifiant...), on utilisera le dé du catalyseur. Le résultat obtenu représentera le nombre d'heures durant lesquelles le produit fera effet.



Baume ou potion ?

A priori, il revient à l'herboriste de décider sous quelle forme son produit devra être utilisé. S'agira-t-il d'une potion liquide ou d'un baume crémeux ? Sera-ce une solution à inhaler ou une pâte à mastiquer ? Devra-t-on en manger ou s'en badigeonner le corps ou la plaie ? Il faut toutefois se souvenir de la forme que prend le produit. Un baume peut être plus facilement transporté qu'une potion liquide, surtout si l'on n'a pas de fiole ou de bouteille vide. Mais un baume demande plus de temps de préparation, en règle générale. Le Maître du Jeu veillera à conserver une certaine cohérence en la matière.