Magie

Mise hors-la-loi par l'Ombre depuis un siècle, la magie n'a pourtant pas disparu d'Éredane, loin s'en faut. Ses pratiquants, les arcanistes suivent deux traditions: l'hermétique, basée sur l'étude et la connaissance, et la spirituelle, qui repose sur la communion avec la nature et les êtres vivants.

Opposés à eux, les légats tirent leur puissance occulte du dieu sombre lui-même. Ils exécutent de sinistres sacrifices afin de contenter Izrador à travers les maléfiques miroirs noirs. Ceux-ci ceux sont la plaie des arcanistes, absorbant insidieusement l'énergie magique du monde et alimentant la puissance des légats.

Arcanistes et légats s'opposent dans la recherche du savoir ancien, et notamment pour connaître l'emplacement des anciens berceaux de pouvoirs. Ces lieux, tous différents et uniques, concentrent l'énergie magique, et ont permis la création de prodiges magiques, impossibles autrement.

Adaptation par Fenris (romain.schmitter@gmail.com) en Savage Worlds de Midnight 2ème édition (Copyright Fantasy Flight Games ©2005, Copyright Black Book Editions ©2007).
L'atout Alchimiste est une adaptation du Fantasy Companion (et dont une variante traduite est disponible ici : http://savage.torgan.net/les-objets-magiques).

Merci à Acqua pour ses relectures.

Arcanistes

Tradition charismatique
La tradition charismatique est surtout liée au système de caractéristique de la 3e il n'y pas véritablement d'intérêt à la convertir

Arcanes (Hermétique ou Spirituelle):

Donne 10 Points de pouvoir et 4 pouvoirs, dont *Manipulation Élémentaire* ou *Prestidigitation,* au choix, et 10 points de pouvoir. Votre héros peut désormais communier avec des berceaux de pouvoir, utiliser des runes, mais peut être détecté par des astirax lorsqu'il utilise sa magie. Il est également plus vulnérable aux attaques des mêmes astirax.
Votre héros choisit une tradition: Hermétique ou Spirituelle avec les conséquences suivantes:

Tradition Hermétique (pré-requis: savoir lire et écrire):
Votre héros utilise la compétence ***Arcanes (Intellect)*** pour utiliser ses pouvoirs
Il gagne l'atou**t Drain de l'âme**
votre héros peut désormais prendre les atouts ***Touche-à-Tout*** et ***érudit*** sans nécessairement remplir les pré-requis, ainsi que les deux atouts suivants:

Journal Hermétique
Prérequis: Novice, Intellect d8+, Arcanes, tradition Hermétique
Le personnage tient un journal qui regroupe la somme de ses compétences
Il répartit un bonus égal à son Intellect qu'il répartit dans une (bonus max +3) ou plusieurs Connaissances qu'il choisit. Le personnage doit lire le tome pendant une heure par +1 de bonus qu'il souhaite utiliser

Mémoire Eidétique
Prérequis: Novice, Journal Hermétique
Le temps pour bénéficier du bonus du journal passe à une action par bonus de +1

Tradition Spirituelle:
Votre héros utilise la compétence ***Arcanes (Âme)*** pour utiliser ses pouvoirs.
Il gagne l'atout **Drain de l'âme**.
Votre héros peut désormais prendre l'atout ***Guerrier Saint***, mais uniquement contre les esprits immatériels, les démons, [les créatures artificielles et les Extérieurs] ou [les animaux et les plantes] (faire un choix parmi ces propositions).

Rituels
Il est possible de faire des incantations rituelles à plusieurs arcanistes, même si les participants utilisent des traditions différentes. Dans ce cas, on utilise les règles pour les Jets Coopératifs. Le meneur du rituel doti connaître le Pouvoir à lancer, c'est lui qui fera le jet d'Arcanes pour déterminer le succès ou non du rituel.
Chaque participant au rituel peut payer tout ou partie du sort lancé ainsi.
Un rituel nécessite beaucoup plus de temps pour être lancé qu'un Pouvoir incanté de manière classique. Il faut 10mn par rang du Pouvoir pour conduire le rituel.
Si le meneur est Secoué ou blessé pendant le rituel, le sort échoue. Les points de pouvoir nécessaires au rituel sont perdus,
Les effets suivants peuvent aussi être ajoutés au Pouvoir lancé par le biais d'un rituel:

Durée accrue : le temps de base du Pouvoir est multiplié par 10, de même que l'incrément de temps pour payer le coût de maintenance. Ainsi un Pouvoir avec une durée de 3 rounds (1/round), aurait une durée de 3 minutes (1/minute). Le jet d'Arcanes se fait à -2.

Zone d'effet accrue : double la zone d'effet, augmente le gabarit de zone à la taille supérieure

ou double le nombre de cibles. Le coût en Points de pouvoir est aussi doublé.

Masquer l'aura du sort: empêche que le sort soit détecté par *Détection d'arcanes* ou des astirax. Augmente le coût de base du pouvoir ainsi que le coût de maintenance de 1.

Il se murmure que certains arcanistes auraient réussi à mettre au point des rituels beaucoup plus complexes, dont les temps de préparations se mesurent en heures, voir en jours, et qui utilisent des ingrédients rares, mais qui permettraient de décupler encore les effets des Pouvoirs, voir de les utiliser d'une manière totalement nouvelle.

Option : rituel instantané
Des arcanistes ayant déjà menés au moins un rituel ensembles peuvent essayer de lancer le rituel rapidement : Le meneur initie le rituel à son tour d'action, tout arcaniste à son contact qui renonce à ses actions rejoint le rituel; le sort est lancé au tour d'action suivant du meneur (qui peut choisir de retarder son action pour permettre à d'autres arcanistes de le rejoindre). Les arcanistes doivent être en contact physique pendant toute l'incantation. Les arcanistes ne peuvent effectuer aucune autre action n'est possible pendant l'incantation. Le jet d'Arcanes se fait à -4. Les effets supplémentaires ne peuvent être ajoutés au Pouvoir lancé ainsi.

Sorts de dégâts

Pour les arcanistes le rang de tous les sorts à dégâts directs est augmenté d'une catégorie (exemple: le Pouvoir Éclair passe du rang Novice à Aguerri).
Pour apprendre un pouvoir de dégâts de rang Légendaire, il est nécessaire de prendre au préalable l'atout suivant:

Destructeur Légendaire

Prérequis: Légendaire

Votre héros peut désormais apprendre des sorts de dégâts directs de rang Légendaire.

Potions et parchemins

Un arcaniste (ou un légat) peut concocter des potions magiques ou écrire des parchemins chargés d'énergie magique grâce à l'atout suivant :

Alchimiste

Prérequis : Arcane (Miracles, Hermétique ou Spirituelle) d10

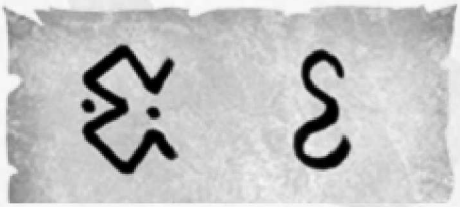
Pour créer une potion ou un parchemin, l'alchimiste doit disposer au minimum d'un petit laboratoire ou d'un matériel d'écriture adéquat (transportables dans une petite malle) et d'une heure par Rang du sort (un sort Novice prend une heure à être investi dans une potion ou un parchemin). À la fin du temps requis, l'alchimiste fait un jet en utilisant sa compétence d'Arcane et dépense les Points de pouvoir comme s'il avait lancé le sort. L'alchimiste peut, à ce moment là uniquement, investir des Points de pouvoir supplémentaires dans la potion ou le parchemin afin d'en augmenter la durée. Si le jet est réussi, la potion ou le parchemin est terminé.
Les Points de pouvoir investis sont perdus jusqu'à ce que la potion ou le parchemin soit utilisé ou détruit (répandue sur le sol, dissipée, brûlé, etc...). À partir de ce moment, l'alchimiste les récupère au rythme habituel (généralement 1 par heure).
Un parchemin peut contenir n'importe quel sort, mais l'utilisateur doit utiliser sa propre compétence d'Arcanes pour activer le parchemin (un parchemin crée par un légat ne peut donc être utilisé que par un autre légat).
Une potion peut être consommée en une action par toute créature vivante, qui obtient alors les bénéfices du sort investi.
Les sorts qui peuvent être stockés dans une potion sont les suivants :
Adaptation environnementale, Armure, Augmentation de Trait / Diminution de Trait, Choc, Compréhension des langues, Détection d'Arcanes / Dissimulation d'Arcanes, Enfouissement, Explosion, Frappe, Grande Guérison, Guérison, Invisibilité, Lumière / Ténèbres, Rapidité, Transformation, Vitesse, Vol.

Une potion de force, par exemple pourrait contenir le sort *Augmentation de Trait*. Les effets de la potion ou du parchemin sont en tout point identiques au sort, y compris les effets déclenchés par d'éventuelles Relances lors du jet d'enchantement.

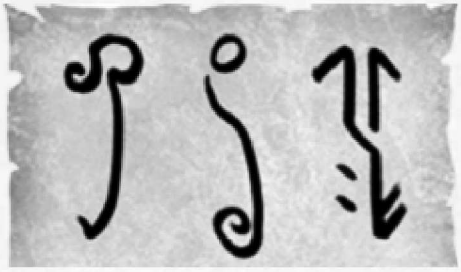
Traditionnellement les arcanistes de tradition hermétiques ont plus naturellement recours à des parchemins, tandis que les spiritualistes préfèrent l'utilisation de potions, mais les deux traditions peuvent utiliser chacune des méthodes.

Alchimistes sans points de pouvoir ?
Par souci de cohérence (comment expliquer ces parchemins et potions loin de leurs créateurs?) un MJ peut estimer qu'un alchimiste regagne 1 Point de pouvoir par semaine, que la potion ou le parchemin soit utilisé ou non. Il n'est pas recommandé d'appliquer cette récupération aux PJ à cause de la difficulté induite pour le suivi des potions / parchemins que cela implique (pour un gain négligeable).

Magie runique:



Donne 10 Points de pouvoir et 1 pouvoir. Votre héros utilise la compétence ***Runes (Intellect)*** pour utiliser ses pouvoirs. Il n'est pas considéré comme un arcaniste.
Cet Arcane fonctionne sur le même principe que la science étrange décrite dans les règles de base de Savage Worlds. On utilise des armes gravée de runes, ou des runes modelées. Il faut une journée par rang du Pouvoir pour tracer la rune et l'infuser de l'énergie nécessaire à son fonctionnement.
Au moment de tracer une rune, le personnage choisit si elle est temporaire ou permanente, et il investit les Points de pouvoir nécessaires à son fonctionnement.
Une rune temporaire ne regagne pas de Points de pouvoir.
Une rune permanente regagne ses Points de pouvoir au même rythme que le personnage l'ayant tracée.
Une rune peut à tout moment être désactivée par le personnage l'ayant tracée, même si elle n'est pas en sa possession. Cette opération prend 1 heure.
Une rune qu'elle soit temporaire ou permanente, n'irradie la magie que lorsque son pouvoir est en cours d'utilisation, au repos elle n'irradie aucune aura.



Spécial: Un arcaniste utilisant la tradition spirituelle ou hermétique peut tenter d'activer une rune en se servant de sa compétence d'Arcanes avec un malus de -2

La magie runique est restreinte. En d'autres termes elle ne peut pas être apprise tant qu'on a pas trouvé de maître pour l'enseigner, c'est un art presque disparu. Un héros ne peut pas sélectionner cet Atout à la création, sauf accord express du MJ. Celui-ci ne devrait pas autoriser cet atout sans raison précise de sa part.

Les runes sont sujettes aux dysfonctionnements de manière normale.

Modification des sorts

Sorts non disponibles

Aryth étant complètement coupée des plans, les sorts suivants ne sont pas disponibles (voir MN2E p132)

Intangibilité

Téléportation (exception: la voie héroïque Ombre)

Sorts modifiés

Convocation d'alliés (voir aussi MN2E p132)

Ce sort invoque des esprits éternels mineurs d'Aryth, la magie se chargeant de leur donner un corps temporel. Un personnage peut apprendre ce pouvoir au rang Novice, mais il sera incapable de convoquer les créatures les plus puissantes avant d'avoir atteint le Rang nécessaire. Le coût en Points de pouvoir dépend de la créature invoquée. Utilisez la table ci-dessous comme exemple si un personnage souhaite convoquer une créature n'étant pas dans la liste.

En prenant ce Pouvoir, le personnage apprend le rituel pour convoquer un seul type de créature, et en apprend automatiquement un autre à chaque fois qu'il progresse en Rang.

Les rituels pour invoquer des créatures additionnelles très puissantes se trouvent généralement dans d'anciens grimoires interdits, et mettre la main dessus peut constituer le but d'une aventure.

Les esprits invoqués obéissent aux ordres du personnage, mais celui-ci doit être en mesure de se faire comprendre (ordres, gestes …).

Mémoire des esprits : les créatures invoquées se souviennent des événements qui se sont produits lors de leurs précédentes convocations. On peut donc s'en servir comme éclaireur, ou comme confident.

Coût	Rang	Allié
3	Novice	Chat des savanes, Diablotin, Gardien, Loup, Soldat démoniaque
4	Aguerri	Changelin, Essaim, Léopard des plaines, Loup géant, Ort
5	Vétéran	Araignée géante, Élémentaire (n'importe quel type), Gargouille
6	Héroïque	Boro, Flagellateur, Ours, Sentinelle
7	Légendaire	Clone, Chevalier noir, Ver géant

Le personnage apprend aussi une variante du pouvoir, connue sous le nom d'***Esprits servants***, qui leur permet d'invoquer des serviteurs plutôt que des combattants. Le temps d'incantation passe à 1 minute, tandis que la durée du Pouvoir passe à : 1 heure/Rang (1/heure). Les esprits invoqués sous cette forme ont une forme très instable et ne pèsent que 1/10ème du poids normal. Leur Force et leur Vigueur sont diminués de 3 crans de dé (un Boro aurait ainsi Force d12+1 et Vigueur d4). Si un esprit servant est Secoué par des dégâts, il disparaît, de même s'il effectue une activité exigeant des efforts physiques (comme une Course, briser des objets, ou si l'esprit servant est en surcharge).

Aspects

Voici des exemples d'aspects qu'un personnage peut appliquer à ses pouvoirs.

Argenté: le pouvoir utilise le pouvoir de l'argent (ou d'un autre métal qui doit être choisi au moment où le pouvoir est acquis), ce qui lui confère une grande efficacité contre certaines créatures, comme les astirax.

Une créature blessée par un pouvoir avec l'aspect argenté ne peut être que Secouée, sauf si elle a une faiblesse vis à vis de l'argent, comme les astirax. Un pouvoir de dégâts direct choisi avec l'aspect argenté ne subit pas la pénalité de Rang habituelle (Une *Explosion* argentée peut donc être prise au Rang Novice).

Exemples:

Nuage d'argent (*Explosion*): les victimes ne voient plus rien (-6 à tout jet de Trait, -2 à la Parade) au lieu de subir une Blessure, jusqu'à ce qu'elle se remette de l'état Secoué.

Frappe Argentée: au lieu d'un bonus de +2 aux dégâts, les armes deviennent argentées. Sur une Relance, elles gagnent aussi +2 aux dégâts.

Illusion : le pouvoir n'est en fait qu'une illusion. La forme du pouvoir peut être librement choisie au moment où le pouvoir est activé. Ainsi une *Barrière* illusoire pourra prendre la forme d'un mur de pierre, de briques, ou d'une haie de ronce, elle bloquera la vue, mais n'importe qui pourra passer au travers.

Si l'illusion entre en contact direct avec une personne (comme un *Enchevêtrement*), celle-ci a droit à un jet opposé d'Âme contre l'illusionniste (le MJ pourra allouer un bonus à la cible ou à l'illusionniste suivant la situation et la crédibilité de l'illusion). En cas de succès la cible voit à travers l'illusion et peut en ignorer les effets physiques. Si le sort est de plus de nature à provoquer des dégâts (comme *Éclair*), ceux-ci sont bien sûr illusoires, et ne peuvent donc que Secouer la cible, sans la blesser véritablement.

En contrepartie la durée d'un pouvoir illusoire est multipliée par 10, tandis que la zone affectée est doublée (dans le cas d'un Gabarit, on utilise celui de taille supérieure). Un pouvoir de dégâts direct choisi avec l'aspect illusion ne subit pas la pénalité de Rang habituelle (Un Éclair illusoire peut donc être pris au Rang Novice).

Ci-après deux exemples d'aspects spécifiques pour des pouvoirs :

Discuter avec les Affamés (C*ompréhension des langues*) : cette version du pouvoir n'est généralement connue et utilisée que par les légats. Elle leur permet de discuter avec les Affamés, même si ceux-ci n'en avait plus les moyens physiques. L'attitude de la créature ne change pas, mais elle est obligée de répondre à trois questions en disant la vérité. Le sort prend prématurément fin à la troisième réponse.

Repos des morts (E*nfouissement*) : un corps enfoui par ce moyen ne se relève pas en tant qu'Affamé. Une fois lancé ce pouvoir ne peut être dissipé d'aucune manière.

Légats

Les fidèles d'Izrador, les Légats utilisent l'atout ***Arcanes (Miracles),*** Compétence ***Foi (Âme),*** comme décrit dans les règles de base de Savage Worlds, avec les contraintes suivantes:

Prières: nécessité de prier une heure une fois la nuit tombée tous les jours. Si une nuit s'écoule sans que le légat ne prie une heure, il ne récupère plus de points de pouvoirs jusqu'à la prochaine nuit.

Rituels sanglants: le légat doit accomplir un rituel sanglant à un miroir noir pour pouvoir utiliser ses pouvoirs en respectant au minimum le rythme suivant:

- Novice: 1 fois par an à un Miroir Pâle (ou mieux)
- Aguerri: 1 fois par saison à un Miroir Sanglant (ou mieux)
- Héroïque: 1 fois par mois à un Miroir Sanglant (ou mieux)
- Légendaire: 1 fois par mois à un Grand Miroir

Si le rituel n'est pas accompli, le Légat ne peut pas utiliser les pouvoirs du rang correspondant.

Les sorts des légats ont généralement les aspects de Ténèbres et/ou Nécromancie.

Effet des miroirs noirs

Les miroirs noirs, ou zordrafin corith sapent la magie du monde.

Leur pouvoir doit être entretenu par des rituels sacrificiels de créatures intelligentes. Ces rituels sont exécutés par les Légats.

Coût supplémentaire en points de pouvoirs pour les arcanistes en fonction de la proximité d'un Miroir Noir:

Miroir	<1.5km	<15km	<150km	<300km
Pâle	2	1	-	-
Sanglant	3	2	1	-
Grand	4	3	2	1

Berceaux de pouvoir

Les berceaux de pouvoir sont des lieux de pouvoir, condensant la magie d'Aryth. Ils permettent de créer des objets magiques. Seul un arcaniste peut le faire. Pour se faire il doit au préalable s'accorder au berceau de pouvoir.

S'accorder à un berceau de pouvoir

La méthode exacte dépend de chaque berceau de pouvoir. Elle peut être apprise en méditant au centre du berceau de pouvoir, un jet de **Connaissances (Magie)** ou d'**Arcanes** est alors fait, en cas de succès la méthode à suivre est connue au bout d'une heure, en cas d'échec un nouveau jet est requis et peut être effectué au bout d'une heure. Une Relance permet d'obtenir l'information immédiatement.

L'accord doit être renouvelé toutes les semaines.

Une seule personne peut être accordée à un berceau de pouvoir à un instant donné.

Effets du berceau de pouvoir

Une fois l'accord fait, l'arcaniste a accès aux points d'énergie du berceau de pouvoir, qu'il peut utiliser comme ses propres Points de pouvoir, tant qu'il est à proximité du berceau de pouvoir. L'arcaniste acquiert aussi la connaissance du nombre de Points de pouvoir actuel et maximum du berceau de pouvoir, leur rythme de récupération, et les affinités du berceau de pouvoir.

Le berceau de pouvoir peut aussi être utilisé pour enchanter des objets dans une certaine limite.

Enchanter un objet

Les objets à charges sont créés en prélevant directement les Points de pouvoir du berceau de pouvoir. Il faut passer 1 jour par 2 Points de pouvoir à transférer à l'objet, avec une limite par objet égale à la moitié des Points de pouvoir maximum du berceau de pouvoir.

Les objets permanents nécessitent 10 Points de pouvoir et une semaine par bonus de +1, capacité ou par atout conféré.

Les objets ainsi créés sont liés au berceau de pouvoir, si ce dernier vient à être détruit, les objets créés par ce berceau de pouvoir perdent immédiatement leurs pouvoirs, certains objets seront mêmes détruits instantanément. De plus, à un instant donné, un berceau de pouvoir ne peut être relié qu'à un certain nombre d'objets.

Le berceau de pouvoir peut alimenter une capacité (bonus de +1 ou Atout) pour chaque tranche de 5 Points de pouvoir dont il dispose.

La personne accordée au berceau de pouvoir peut utiliser celui-ci pour trancher le lien entre le berceau de pouvoir et un des objets créés en passant la moitié du temps nécessaire à l'enchantement initial.

Les objets créés par un berceau de pouvoir irradient une aura magique et sont donc détectables par les astirax.

Atout

Sensibilité aux berceaux de pouvoir

Prérequis: Novice, accord du MJ
Le personnage est capable de percevoir la présence d'un berceau de pouvoir jusqu'à une distance de 10 kms en réussissant un jet d'Âme. S'il passe une journée à se concentrer il peut déterminer la position exacte du berceau de pouvoir en obtenant une Relance à un nouveau jet d'Âme.
Cet Atout requiert l'accord du MJ et ne devrait être accordé que dans des cas particuliers.