



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Chill > Aides de jeu > Système > **Magie : système, liste de sorts, comment jouer un mage...**

## Magie : système, liste de sorts, comment jouer un mage...

Magie : les règles

dimanche 8 octobre 2006, par [Rax](#)

Les tables qui suivent sont tirées du supplément "*Chill companion*" aux éditions Mayfair Game Inc. Elles permettent à un joueur de créer à peu près n'importe quel sort.

Pour cela, la compétence "rituels magiques" a été créée, et c'est sous cette compétence que s'effectuent tous les jets lors du lancement de sort (base=[chance+perception+volonté]/3).

La base de ces règles repose sur trois choses : les causes (travail lors du lancement du sort), les effets (aire d'effet, durée...) et le résultat final. Le principe est simple : les causes et effets sont évalués en potentiels. Si, au final, le potentiel total des causes est supérieur à celui des effets, le sort sera lancé sans malus. Par contre, si le potentiel total des effets est supérieur à celui des causes, le jet sous rituels magiques obtiendra un malus. L'astuce, lors de la création d'un sort, consiste en un compromis entre travail fourni au lancement et qualité des effets du sort, pour avoir le plus faible malus possible au lancement.

### Table des causes

Potentiel	Durée du rituel	Coût du matériel	Assistant(s)*	Activité subsidiaire(difficulté/test requis)*
1	aucune	aucun	aucun	aucune
2	15 minutes	\$10	1	+10/test général
3	1 heure	\$100	2	test général
4	12 heures	\$1.000	5	-15/faible
5	1 jour	\$10.000	10	moyen
6	1 semaine	\$100.000	50	-15/moyen
7	1 mois	\$1.000.000	100	bon
8	1 an	\$10.000.000	500	-15/bon
9	10 ans	\$100.000.000	1.000	excellent

10	1 vie (70ans)	\$1.000.000.000	10.000	-15/excellent
----	---------------	-----------------	--------	---------------

Il appartient au joueur de choisir les causes de ces propres sorts. Il doit en choisir une par colonne, soit quatre causes au total.

\*Les assistants doivent avoir au minimum de bonnes connaissances en occultisme. Les activités subsidiaires peuvent être très diverses : chants, danses, récitations de formules,...

### Table des effets

Potentiel	Portée	Durée de l'effet	Aire d'effet	Dommages encaissés par le lanceur*
1	aucune/même salle	aucune/immédiat	1 homme/objet	5d10 res ou 2d10 vol
2	même quartier	1 minute	petite salle (2)	4d10 res ou 1d5 vol
3	" ville	15 minutes	grande salle (5)	3d10 res ou 1 vol
4	" département	1 heure	1 quartier (10)	2d10 res
5	" région	1 jour	1 ville (50)	1d10
6	" pays	1 mois	1 département (100)	1d5
7	" continent	1 an	1 région (1.000)	2
8	" hémisphère	10 ans	1 pays (10.000)	1
9	" planète	1 vie	1 continent (1.000.000)	confusion
10	dimensions différentes	permanent	1 planète (1.000.000.000)	aucun

Le lanceur choisit s'il préfère perdre de la résistance ou de la volonté dans les cas où un choix est proposé.

Avant de choisir le résultat final du sort, il reste à



définir la quintessence (Q), ou si vous préférez la quantité du flux magique du monde dans lequel évoluent les PJs. Elle est définie par un potentiel de 1 à 10.

Enfin (ou presque), il n'y a plus qu'à effectuer un petit calcul pour savoir si le test en rituels magiques requiert un malus ou non. Calculez d'abord le total des potentiels d'effets (Pe) et celui des potentiels des causes (Pc). L'opération à effectuer est :  $P_c - P_e + Q$ .

Lisez les résultats dans cette table :

Résultats	Malus
>0	0
de 0 à -2	-5
de -3 à -5	-15
de -6 à -10	-25
de -11 à -15	-40
de -16 à -20	-55
de -21 à -25	-70
<-26	-90

Vous l'aurez compris après avoir jeté un oeil à ces tables, il est impératif de préparer les sorts avant une partie. Cela peut être très long, surtout si le joueur ne sait pas ce qu'il veut...

Enfin, il vous reste à déterminer le résultat du sort. Cette liste contient tous les résultats possibles, auxquels on a ajouté un chiffre représentant un potentiel : rassurez-vous, cela n'a rien à voir avec ce que vous avez vu plus haut, et tout est expliqué dans le paragraphe "limitations".

### Liste des résultats (non classés)

- **Contrôle animal** - test G, potentiel 3 : pour contrôler et commander des animaux par la pensée. test de vol. pour chaque ordre

- **Nécromancie** - test G, pot. 7 : pouvoir de contrôler les cadavres et de leur donner des ordres de base.

- **Anti-magie** - test spe., pot. 5 : pour annuler un sort. le test spe. doit être  $>$  ou  $=$  à celui du sort contré

- **Armure** - test G, pot. 4, 6, ou 8 : protège la cible en diminuant la CD des attaques encaissées de 2, 4, ou 6 rangs

- **Emprisonner** - test G/spe., pot. 3/8 : ce pouvoir a deux possibilités. 1) Fermer une porte par magie (donc ré-ouverture par magie obligatoirement) [pot 3]. 2) Enfermer une créature. Celle-ci peut tenter de résister avec un résultat supérieur à celui du sort sous un test de volonté [pot 8]. Une fois enfermée, la créature ne peut plus bouger, mais elle ne vieillit pas. On ne pourra la libérer qu'à l'aide du sort "ouverture".

- **Communication** - test G, pot. 3 : communication par télépathie

- **Contrôle** - test spe, pot. 6 : contrôle d'êtres intelligents. La cible doit pour résister réussir un test spe. sous la volonté supérieur au résultat du sort.

- **Soigner** - test G, pot. de 2 à 5 : Permet de soigner des blessures ou des maladies d'une façon surnaturelle. La cible regagne 1d10 res. au pot 2, 3d10 res. et 1d5 blessures au pot 3. Le pot 4 soigne instantanément tout dommage physique, le pot 5 tous les handicaps physiques (cécité, maladie incurable,...).

- **Blessure** - test G, pot. 4 à 8 : Permet de causer des dommages physiques à la cible. Un pot 4 inflige une perte de 1d5 res., un pot 5 une perte de 1d10 res., un pot 6 une perte de 3d10 res., un pot 7 une perte de 4d10 res et 1d10 blessures, et un pot 8 une perte de 5d10 res et 2d10 blessures.

- **Ténèbres** - test G, pot. 3 : plonge la cible dans l'obscurité

- **Destruction** - test G, pot. 5, 6, et 7 : Pour détruire des objets inanimés. Un pot 5 détruit les matériaux comme le bois, le plastique... Un pot 6 détruit les pierres et cristaux, et un pot 7 peut détruire les objets enchantés.



- **Détecter** - test G, pot. 3 : Permet de détecter tout et n'importe quoi (l'Inconnu, la vie, les mensonges,...).
- **Enchantement** - test G, pot. 3 à 6 : Permet d'augmenter les caractéristiques ou les compétences de la cible. Un pot 3 permet d'augmenter de 2d10, un pot 4 de 4d10, un pot 5 de 6d10, et un pot 6 de 8d10.
- **Exorcisme** - test spe., pot. 3 : Permet de libérer un être possédé par un esprit malin. Le test de l'esprit sous "possession" ou sous sa volonté doit être inférieur au test sous "rituels magiques" pour exorciser la créature.
- **Voyage dans les dimensions** - test G, pot. 6 : Pour les campagnes dans des mondes parallèles.
- **Vol** - test G, pot. 4 : Permet à la cible de léviter à une vitesse maximum égale au sprint.
- **Ouverture** - test G/spe., pot. 2/7 : L'inverse du sort "emprisonner" (voir plus haut). Pour simplement ouvrir une porte fermée par magie (pot 2, test G), ou pour libérer une créature enfermée par magie (pot 7, test spe.). Dans le second cas, le test sous "rituels magiques" doit être supérieur au test effectué lors de l'emprisonnement.
- **Agrandissement** - test G, pot. 6 : Permet d'agrandir la taille de la cible (être ou objet). Les modifications des caractéristiques de la cible sont à la discrétion du MH.
- **Histoire** - test spe, pot. 2 : Permet d'apprendre l'histoire d'un lieu ou d'un objet. La qualité des informations ainsi obtenues dépend de la réussite du test spécifique.
- **Illusion** - test spe, pot. 6/7 : Permet, au pot. 6, de créer une illusion visuelle, sonore et olfactive. Au pot 7, les illusions créées sont de plus capables de créer de dommages (à la discrétion du MH)
- **Transmigration** - test G, pot. 3 : Permet à une créature corporelle de quitter son corps et d'évoluer sous forme incorporelle.
- **Invisibilité** - test G, pot. 3 : Permet à la cible (être ou objet) de devenir invisible.
- **Talisman** - test G, pot. 3 : Toujours associé à un autre pouvoir, il permet de conférer à un objet des pouvoirs magiques.
- **Longévité** - test G, pot. 4 : Permet à la cible de ne pas vieillir tant que le sort est effectif. Quand le sort s'arrête, la personne se remet à vieillir normalement.
- **Cristal magique** - test G, pot. 3/4 : Permet de créer un mur ou un champ de cristal. Au pot. 3, le cristal est fin et peu solide. Au pot. 4, il devient épais et résistant (il faudra employer soit "force herculéenne", soit une arme puissante pour le briser)
- **Flamme magique** - test G, pot. 5 : Enflamme la cible. Voir dans le livre de base pour les dégâts du feu.
- **Télépathie passive** - test spe, pot. 4 : Permet de discerner les pensées, les émotions ou les déires de la cible. Celle-ci peut se protéger par une réussite sous un test de volonté supérieur à la réussite du sort.
- **Barrière magique** - test G, pot. 6 : Permet de créer une barrière invisible et infranchissable.
- **Possession** - test spe, pot. 6 : Permet à une créature incorporelle de prendre possession du corps de la cible. Celle-ci peut se protéger par un test sous la volonté supérieur à celui du sorcier sous "rituels magiques".
- **Vue lointaine** - test G, pot. 5 : Permet au lanceur de se projeter dans un lieu éloigné. Son corps ne s'y déplace pas réellement, mais il lui est permis d'utiliser ses sens comme s'il y était.
- **Rétrécissement** - test G, pot. 6 : Inverse de "agrandissement".
- **Invocation** - test G, pot. 6 : Permet au lanceur d'amener à lui une ou plusieurs créatures.
- **Téléportation** - test G, pot. 7 : Permet au lanceur



de se transporter instantanément où il veut.

- **Transformation** - test G/spe., pot. 7 : Permet au lanceur de se transformer ou de transformer une cible. Dans le second cas, la cible peut se protéger par une réussite sous la volonté à la réussite du lanceur sous "rituels magiques" .

- **Attaque mentale** - test G, pot. 4 à 8 : Permet au lanceur de causer des dégâts à une cible. Au pot. 4, la cible perd 1d5 volonté, 1d10 au pot. 5, 3d10 au pot. 6, 4d10 au pot. 7, et 5d10 au pot. 8.

## Restrictions

Il suffit d'un simple regard sur la liste ci-dessus pour voir que les pouvoirs d'un mage sont presque illimités. Les règles de limitation qui suivent devraient vous aider à rendre un PJ-mage plus jouable.

Tout d'abord, il faut savoir que les mages sont très, très rares : n'autorisez pas plus d'un seul par groupe. Ensuite, la compétence "rituels magiques" n'est pas une compétence ordinaire : elle coûte deux fois le prix ordinaire, et ne s'achète qu'au rang de novice. La progression se fait ensuite en dépensant des points de création, et quand le MH l'autorise. Il faut pour cela que le joueur connaisse parfaitement ses pouvoirs, et qu'il sache bien interpréter son personnage.

Enfin, le nombre des sorts est aussi limité, en fonction du rang du joueur et du potentiel du résultat final (un sort peut être changé, mais cela prend deux mois) :

- **Novice** : 3 sorts appris, pas d'improvisation, potentiel final maximum de 5.

- **Maître** : 6 sorts appris, improvisation possible mais avec un malus de 50%, potentiel final maximum de 6.

- **Expert** : 9 sorts appris, improvisation possible avec un malus de 20%, potentiel final maximum de 8.

Nb : La limitation ne concerne que le potentiel du

résultat final, et non pas les potentiels d'effets ou de causes.

## Les mages sont mégalos...

Jouer un mage à Chill est une chose délicate. Tout d'abord, les joueurs se sentiront peut-être frustrés par les règles de limitation. De plus, la SAVE ne fait pas beaucoup confiance à ces hommes aux pouvoirs largement supérieurs à ceux du Grand Art, et qui sont plus avares que quiconque lorsqu'il s'agit d'enseignement.

En réalité, si les mages rentrent dans le rang de la SAVE, c'est plus pour chercher une protection qu'autre chose. En effet, les créatures de la Viae Subumbræ ont appris à connaître et à craindre les mages les plus puissants. Ils sont donc repérés à leur débuts, lorsqu'ils sont peu dangereux, pour ensuite aller rejoindre les rangs de l'Inconnu. Ceux qui refusent se condamnent à être traqués sans relâche toute leur vie durant (à moins, bien sûr, qu'ils ne deviennent réellement très puissants). Ce qui explique la mentalité de la plupart des mages : être discret, combattre uniquement quand on est sûr de vaincre, et savoir sacrifier les autres... En appliquant ces préceptes, certains ont réussi à vivre assez longtemps pour devenir maître ou expert (disons quelque chose comme 400 ou 500 ans pour les plus doués).

Mais jouer un mage à Chill se révèle aussi très intéressant. Libre aux MH d'inventer un contexte plus approfondi au monde des mages. Dans ma campagne, ils sont des personnages extrêmement secrets et réservés. Ils s'agit aussi de vrais teignes, parfois même un peu détraqués. Étant donné les pouvoirs dont il dispose, un sorcier peut parfaitement décider de se débarrasser de telle ou telle personne, pour une raison en réalité bien futile. N'hésitez pas à insister sur le fait qu'un sorcier (ou un mage, c'est la même chose) n'est ni totalement bon, ni totalement mauvais, et qu'il se situe à mi-chemin entre l'ombre et la lumière, prêt à basculer du mauvais côté à tout moment...

Mais dans tous les cas, ces personnes pensent à tort ou à raison être bien supérieurs aux simples mortels (car il ne faut pas oublier que chacun d'entre eux est potentiellement capable de vivre extrêmement



longtemps) . Rares sont les humains capables d'égaliser en pouvoir ces êtres hors du commun, et un mage passé au niveau de maître sera craint de la plupart des créatures de l'Inconnu. Les mages sont donc souvent des hommes ou des femmes peu

sociables, puisqu'ils ont du mépris pour l'humanité en général, et de la haine envers chaque créature pouvant les détruire.

Rax.