Magie

Jet de base

La dépense préalable d'un point de volonté donne un succès automatique.

Magie coïncidentale

- difficulté = plus haut niveau de sphère impliquée + 3
- botch : un point par plus haut niveau de sphère impliquée

Magie vulgaire

- difficulté = plus haut niveau de sphère impliquée + 4; paradoxe immédiat : un point par plus haut niveau de sphère, moins un
- botch : un point par plus haut niveau de sphère impliquée, plus un

Magie vulgaire avec témoin

- difficulté = plus haut niveau de sphère impliquée + 5
- paradoxe immédiat : un point par plus haut niveau de sphère impliquée
- botch : deux points par plus haut niveau de sphère impliquée

Modificateurs à la difficulté

- Longue préparation, recherches sur la cible (jets d'habiletés) : -1 à -3
- Usage d'un focus particulièrement approprié (objet appartenant à la cible, objet consommé, etc.) : -1 à -3
- Dépense de quintessence (jusqu'à trois points) : -1
- Proche d'un node, dans un sanctum : -1
- Usage d'une routine : -1
- Lancement rapide : +1
- Distraction, balle dans la jambe : +1 à +3
- Sans focus : difficulté maximale, dépense d'un point de volonté

Gestion du paradoxe

Le mage risque un retour de paradoxe à chaque botch en lançant autant de dés que son total de points paradoxe diff. 6 pour déterminer la puissance de l'effet :

- si le mage possède de la quintessence à ce moment là, chaque succès au jet de paradoxe brûle un point de quintessence (ce n'est pas un choix)

- les éventuels succès restants définissent la puissance finale du retour de paradoxe
- dépenser un point de volonté permet de retarder légèrement la prise en compte de l'effet

Il est aussi possible de déclencher volontairement un retour de paradoxe atténué en méditant sur un node et en dépensant un point de volonté (la difficulté du jet de paradoxe est alors de 7).
Enfin, avec le temps, le paradoxe se dilue. Chaque semaine passée sans effet vulgaire permet d'en dissiper un point.

Correspondance/Temps

Succès nécessaires	Lieu	Cible	Distance dans le temps
§10	En vue	Possède un échantillon	Quelques heures
§20	Très familier	Proche de longue date	Quelques jours
§30	Familier	Familier	Quelques mois
§40	Visité	Connaissance	Quelques années
§50	Décrit	A peine rencontré	Plusieurs décennies
§50 §10 et +	N'importe où	Aucun lien	Plusieurs siècles

Contre-magie

Aucun paradoxe encouru.

- simple (annulation du sort) : le mage doit avoir un point dans la sphère principale impliquée ⇒ jet d'Arête difficulté 7 ⇒ chaque succès annule un succès du jet adverse
- offensive (renvoi du sort) : le mage doit posséder **un point dans chaque sphère impliquée** plus **Prime** §1 ⇒ jet d'Arête difficulté 9 ⇒ le sort est renvoyé si le nombre du succès est supérieur à celui de l'adversaire
- par le **Prime** (en renforçant la réalité) : nécessite **Prime** §1 ⇒ jet d'Arête difficulté 7 ⇒ chaque succès permet la dépense d'un point de quintessence, qui augmente d'autant la difficulté du jet adverse.

Rituels

On parle de rituel à partir du moment où il faudra plus d'un jet pour atteindre le nombre de succès nécessaire à un effet.

- les succès s'accumulent au fur et à mesure des jets
- chaque jet en plus du premier ajoute un point de paradoxe en cas de botch
- si un jet ne génère aucun succès, la difficulté augmente d'un point
- en cas de botch, il est possible de dépenser un point de volonté pour maintenir le rituel
- un second botch est imparable
- en cas d'interruption, un jet de volonté (diff. 8) est nécessaire pour poursuivre

Agir à plusieurs

Le paradoxe éventuel n'est pas partagé, mais dupliqué 😬
Attention : les paradigmes doivent impérativement être compatibles

- si chaque mage a les sphères nécessaires au sort, chacun fait son jet et les succès sont additionnés.
- si des mages de moindre connaissance assistent le sort, chacun ajoute un succès.
- si des dormeurs participent, chaque groupe de cinq « croyants » ajoute un succès.

Let's go psychic !

Et le Meujeu d'ajouter (de préciser ?) : <blockquote> *Elle me contrôle et rythme mes pas*
Si elle me frôle
Oh non je ne réponds réponds réponds plus de moi
<cite>M. Pokora (2005)</cite> </blockquote>

Qui a dit « gros naze ? »... Personne n'oserait Maîîître, mais par contre: « à quoi il carbure ? »

Le premier niveau en Psyché permet, en théorie, d'ériger un “bouclier mental”. C'est bien joli, mais à quoi sert-il ? Et si l'on admet qu'il est impénétrable, il suffit de mettre un point là dedans et hop, on est immunisé – trop facile. Les règles qui suivent sont des indications afin d'améliorer cet aspect, et de le rendre compatible avec les autres jeux de la gamme.

Percevoir l'attaque

Toutes les tentatives d'influence d'un esprit sont à considérer comme un assaut. Pour s'en prémunir, il est donc nécessaire d'en avoir conscience, ce qui n'est possible que si on dispose d'aptitudes appropriées. Trois cas de figure possibles :

- le mage qui connaît la Psyché aussi bien que son assaillant ou la créature qui a des connaissances dans un pouvoir comparable : il perçoit automatiquement qu'il se passe quelque chose, et peut se « blinder » pour y résister,
- le mage qui ne connaît pas la Psyché aussi bien que son assaillant, ou pas du tout, ou la créature « éveillée » mais sans défense particulière : le cas est comparable à un assaut physique, il peut donc faire un jet de Perception+Conscience,
- le dormeur de base : à moins d'être averti, il ne voit rien venir et prend tous les succès sans rien dire. S'il est prévenu, ou formé de façon adéquate (un yogi, l'acolyte d'un mage, etc.), il peut faire un jet de Perception+Conscience.

La difficulté du jet de Perception+Conscience est modulée par la subtilité de l'effet employé, tant au niveau de ce qu'il est censé faire (instaurer un climat est plus subtil que prendre possession de ton âme, ton esprit, ton corps) que du focus employé (des mots menaçants sont plus subtils qu'un pendule agité sous le nez). Bien sûr, une fois l'attaque perçue, il est aussi possible d'y échapper naturellement : se boucher les oreilles, quitter la pièce, et autres moyens simples. Le fait de s'en prémunir avec des dés n'intervient que si on ne peut pas faire autrement.

S'en prémunir

A partir du moment où la cible a conscience d'un assaut direct ou d'une tentative d'influence, elle peut se “blinder”.
On peut distinguer plusieurs possibilités :

- le mage qui a des points en Psyché peut les soustraire directement au nombre de succès obtenus par son assaillant à condition que son bouclier mental soit érigé. Si ça ne suffit pas, il peut recourir à la technique du dormeur de base,

Jeff, confronté à un être pâle et aux canines proéminentes, est sur la défensive et s'est donc couvert les yeux avec son bandeau en peau de bouc. Il n'a plus peur, car il ne voit plus le caïnite qui tente de prendre le contrôle de son esprit afin de lui extorquer ce qu'il a gagné cette nuit. Le vampire fait deux succès à son jet de Domination, Jeff le déjoue aisément (ah ah) avec les trois succès automatiques de sa Psyché.

- le mage qui n'a pas érigé son bouclier mental ou qui ne connaît pas la Psyché peut avoir recours à de la simple contre-magie,

Jeff, plein de confiance suite à son succès avec les suceurs nocturnes, a bien envie de finir sa nuit avec Audran. Celui-ci le voit venir avec son jet de Perception+Conscience, et se bouche très très fort les oreilles pour ne pas entendre la voix suave et rauque, pleine de promesses, du Jeff. Las, ça ne sert à rien face aux bougies parfumées et à la danse lascive de l'homme des bois, qui a fait trois succès ! Audran fait un jet de contre-magie, obtient deux succès : il concèdera par politesse un chaste baiser. Blue balls for Jeff.

- le dormeur de base ne peut résister que s'il dépense un point de volonté temporaire, puis lance un nombre de dés équivalent aux succès obtenus à son jet de Perception+Conscience. Une difficulté de 7 semble adéquate.

Jeff, épuisé après toutes ces émotions, a un petit creux et se dit qu'il irait bien piller les cuisines de l'Ordre d'Hermès rue Ozenne. Un cuisinier averti surprend l'inverti le nez dans les placards, et le tance vertement. Jeff ne se démonte pas, agite ses doigts sous son nez, et lui murmure qu'il ne cherche pas ces droïdes là, avec deux succès. Le cuisinier fronce les sourcils, cherche l'entourloupe, et la trouve avec les trois succès à son jet de Perception+Conscience. Il serre les dents, dépense un point de volonté, et a le droit de lancer trois dés (les trois autorisés précédemment) – qui ne lui procurent hélas aucun succès. Jeff, ours glouton, peut continuer à se remplir la panse.
La contre-magie peut sembler moins intéressante, puisque la difficulté est élevée, et la brouette de dés somme toute réduite par rapport à un bon succès en Perception+Conscience. Toutefois, elle ne nécessite pas la dépense d'un point temporaire de volonté, ce qui compense largement a priori.
Bien sûr, **en cas de botch de l'assaillant**, l'effet lui reviendra en pleine figure sans possibilité pour lui de s'en prémunir, à la manière d'un boomerang...

Let's go material !

<blockquote> *You know that we are living in a material world, and I am a material girl*
<cite>Madonna (1984)</cite> </blockquote> *Qui a dit « tapette ? »*

Ce paragraphe est dédicacé à Audran, mais les autres peuvent en profiter aussi, afin de mettre au point une bonne fois pour toutes les questions relatives aux merveilles, artefacts, babioles, talismans, et autres objets vibrants et colorés qui font du bien à la quintessence.
On distingue :

- les **charmes** (ou gadgets) : des objets « jetables, » qui ne peuvent être utilisés qu'un certain nombre de fois, par des Éveillés ou des Dormeurs,
- les **périaptes** (matrices, batteries) : des supports pour stocker de la quintessence,
- les **artefacts** (ou inventions) : des objets d'apparence plus ou moins ordinaire, dotés de pouvoirs utilisables dans la limite de la quintessence stockée, uniquement par des Éveillés,
- les **fétiches** : des artefacts alimentés par des esprits captifs,
- les **merveilles** : des artefacts anciens qui, avec le temps, ont développé une sorte de conscience propre, et donc des pouvoirs bien spécifiques.

Les charmes

Appelés gadgets par les technomanciens, ce sont des objets à **usage limité** : potions, bougies magiques, eau bénite, onguents, poudres explosives, films photographiques, etc quand il s'agit de « consommables ». S'il s'agit d'objets plus durables enchantés, comme un miroir ou un revolver, ils sont détruits après utilisation. Dans tous les cas, ils reproduisent un effet magique. Pour les créer, un Mage doit avoir **Prime** §3 et également **être capable de produire lui-même l'effet magique** qu'il investit dans le charme.
Avantages :

- il s'agit d'effets prêts à l'avance, utilisables sans conditions,
- des acolytes « bien formés » peuvent s'en servir.

Inconvénients :

- à moins d'avoir beaucoup de chance, l'effet sera toujours moindre que ce qu'un Mage pourrait faire « en live »,
- des acolytes turbulents peuvent générer beaucoup de Paradoxe.

Création

Lors de l'enchantement de l'objet, le Mage fait son jet d'Arête, difficulté 6 (**Prime** §3, coïncidental puisque ça se passe forcément dans un sanctum). Le nombre de succès correspond à l'Arête temporaire du charme. Un point de quintessence permet d'utiliser le charme un nombre de fois égal à 10 divisé par le plus haut niveau de sphère impliqué dans l'effet qui sera utilisé. Il est bien sûr possible de dépenser plusieurs points de quintessence pour fabriquer plus de charmes d'un coup.
Jean Tirel veut fabriquer des fioles d'acide susceptibles de dissoudre un bloc de métal en quelques secondes (Matière 3). Il dépense un point de quintessence, ce qui lui permettra de créer (10/3) trois fioles. Son jet d'Arête génère quatre succès, ce qui donne à ses charmes une Arête temporaire de 4.

Utilisation

L'utilisateur de l'objet lance cette Arête temporaire contre une difficulté appropriée à l'effet ; s'il s'agit

d'un Dormeur, l'effet ne se déclenchera que s'il est compatible avec son propre paradigme.
L'éventuel paradoxe revient au Mage qui a créé l'objet.
Germaine, la fidèle assistante de Jean, essaie de dissoudre la porte qui la sépare de son cher directeur au fond d'un bunker oublié. Elle verse le contenu d'une fiole sur le verrou et lance les quatre dés d'Arête temporaire de ces charmes. L'effet étant coïncidental, une réussite ne génère pas de Paradoxe. En cas de botch, beaucoup de fumée se dégagerait, et Jean Tirel le sentirait passer.

Les périaptes

Qualifiés de batteries par les technomanciens, les périaptes sont de la quintessence stockée sous un format approprié : eau bénite s'il s'agit d'un puits, blocs rechargeables, gemmes ramassées au fond d'une mine, etc. On distingue deux types de périaptes : rechargeables ou non. Les périaptes non rechargeables sont des points de quintessence directement récoltés sur un Node et utilisables par un Mage ayant **Prime** §1. Les périaptes rechargeables sont des objets qui vont stocker de la quintessence, peuvent être emplis ou vidés par un Mage ayant **Prime** §2, et fabriqués par un Mage ayant **Prime** §3.
Avantage :

- un vrai périapte peut se recharger « hors Node ».

Inconvénient :

- ça coûte la peau des fesses.

Création

La fabrication d'un vrai périapte est extrêmement onéreuse : dix points de quintessence par point de charge maximale. Le mage fait un jet d'Arete difficulté 6 (**Prime** §3, coïncidental) : le nombre de succès détermine la charge maximale de l'objet. La quintessence est investie en fonction du jet.
Pour des périaptes non rechargeables, il suffit d'un jet d'Arete difficulté 5 (**Prime** §2, coïncidental) : le nombre de succès détermine le nombre de « machins » crées sur le Node, en fonction de sa forme (des fioles d'eau tirées d'un puits, des fleurs séchées dans un bosquet, etc).

Utilisation

La consommation de la quintessence du périapte se fait avec un effet de **Prime** §1, donc il s'agit d'une simple addition au sort, qui ne nécessite pas de complication. Un périapte se recharge soit par l'injection directe de quintessence avec un effet de **Prime** §2, soit en le laissant se régénérer dans un lieu approprié, par exemple une forêt profonde pour une baguette de bois, un cimetière ou une mine pour certaines gemmes (une semaine par point).

Les artefacts

Les artefacts, appelés inventions par les technomanciens, sont des objets d'apparence ordinaire, qui sont dotés de pouvoirs. Ils ne peuvent être utilisés que par un Mage qui peut les intégrer dans son

paradigme : un Adepte du Virtuel ne peut pas utiliser un tapis volant, par contre, un Hermétique peut tout à fait utiliser la baguette magique d'une sorcière Verbena. Ils sont uniques, et survivent à la mort de leur créateur : on peut donc trouver des artefacts anciens très puissants.
Avantages :

- les effets sont utilisables sans restrictions de temps ou de circonstances,
- un Mage peut utiliser un artefact pour générer un effet qu'il ne maîtrise pas,
- leur créateur peut les utiliser comme « focus uniques » s'ils sont appropriés (-1 à la difficulté du jet).

Inconvénients :

- ça coûte de la quintessence à chaque emploi,
- on peut se le faire voler.

Création

Un artefact demande une grande quantité de quintessence, et surtout, un sacrifice personnel... Le jet nécessaire est soit un **Prime** §3, soit la difficulté de l'effet à reproduire (le plus élevé des deux). Chaque succès détermine l'Arête de l'objet. L'enchantement se fait sous forme rituelle, mais l'Arête de l'artefact ne peut pas être supérieure à celle de son créateur. Pour chaque point d'Arête de l'artefact, le Mage investit cinq points de quintessence avant le jet. Un jet qui ne génère aucun succès interrompt le rituel, l'Artefact est prêt. Un botch est bien sûr catastrophique, avec toute cette quintessence qui plane... A la fin du rituel, le Mage décide : soit il produit un simple Charme, soit il crée un véritable Artefact, et dépense donc **un point de volonté, un vrai, pas un temporaire**. Après quoi, n'importe qui peut, avec un effet de **Prime** §2, charger l'artefact, qui peut contenir jusqu'à cinq fois son Arête en quintessence.

Utilisation

Le Mage qui utilise l'artefact lance l'Arête de l'objet et dépense un de ses points de quintessence. Les règles habituelles de Paradoxe s'appliquent, mais contrairement aux Charmes, elles concernent l'utilisateur, pas le créateur. Un artefact peut être rechargé de deux manières : soit directement par un effet de **Prime** §2, soit en le laissant absorber de la quintessence sur un Node (un point par semaine).

Les fétiches

Le flemme légendaire du Meujeu l'a empêché de réfléchir aux règles concernant les fétiches, sous le prétexte fallacieux qu'aucun personnage n'a eu l'idée saugrenue (dit-il) d'atteindre **Esprits** §3.
Oui Maîîître, j'ai bien conscience que cette remarque me coûtera cher si vous venez à la lire...

From:
http://wiki.geekitude.fr/ - **Geekitude**

Permanent link:
http://wiki.geekitude.fr/jdr/mage2/regles

Last update: **2024/05/08 22:22**