

Ensorceleurs

Philippe Tromeur, le mardi 22 juillet 2008.

Mystères et complots

Notre époque cache bien des secrets... Des sorciers immortels complotent pour la domination du monde, des corporations sans scrupules expérimentent des drogues permettant le développement de pouvoirs psychiques, les gouvernements financent des groupes d'études aux buts invouables, des démons se sont incrustés dans notre réalité...

Les personnages font eux-même partie de ce monde occulte, mais ils souhaitent que la magie serve le bien commun, plutôt que de bénéficier à des intérêts égoïstes et sombres.

Aventuriers de l'occulte

Regroupés au sein d'associations aux noms souvent fantaisistes, les personnages luttent contre les forces occultes et oppressantes :

- rendant publics de sombres complots
- sauvant des victimes potentielles
- infiltrant des groupuscules douteux
- élargissant leurs connaissances magiques
- mettant des artefacts à l'abri (grimoire, talisman, machine féerique...)
- exerçant une magie bénéfique (guérison, protection, embellissements...)
- visitant les mondes magiques (pays des fées, plan astral, enfers, paradis, etc.)

Création de personnage

Choisissez un nom de personnage, son sexe, son âge et autres éléments descriptifs.

Le personnage possède 6 points de vie. Le joueur dépense 6 points de création pour acheter des points de vie supplémentaires ou des compétences. Les scores de compétences sont à +0 par défaut : aller de +0 à +1 coûte 1 point de création, de +1 à +2 coûte 2 points, etc. 1 point de vie coûte 1 point de création.

On peut aussi acheter des points de magie, au même prix que des points de vie.

Spécialisations

Les compétences ont des définitions très larges : tir, bagarre, science, baratin... Il est possible d'acquérir des spécialisations qui apportent +1 aux jets avec ces compétences. Exemples de spécialisations : revolver, couteau, biologie, séduction...

Une spécialisation coûte 1 point de création.

Expérience

En accomplissant des missions, les personnages gagnent des points d'expérience (1 ou 2 par aventure). Ils se dépensent exactement comme des points de création.

Tenter une action

Pour tenter une action, il faut lancer 2d6 et y ajouter la compétence adéquate. Le jet est à comparer à un seuil de difficulté de 5 (facile) à 15 (incroyable), ou au jet d'un adversaire.

Combat

Les personnages font des jets opposés de compétences de combat. La perte de point de vie (du perdant) est la différence des jets.

Magie

La magie nécessite des compétences spécifiques (magie noire, magie psychique...) avec des spécialisations (nécromancie, télékinésie...).

Un sort a une difficulté élevée (10 à 15) et nécessite un point de magie par tentative.

En général, pour les sorts d'attaque, une fois que l'on a réussi à lancer le sort, l'attaque peut se faire à répétition contre l'adversaire, avec des jets d'opposition. L'ensorceleur utilise sa compétence magique pour le combat.

Récupération

On gagne 1 point de vie par nuit de repos, et 1 point de magie par heure de méditation.

Armes et Armures

Chaque point d'armure protège d'un point de dégâts, mais augmente la difficulté des mouvements délicats : natation, escalade, etc.

Les armes donnent des bonus aux dégâts, de +2 (couteau) à +12 (lance-roquette) : l'arme la plus légère donne un bonus de +1 en combat.

Dégâts des sorts

La difficulté des sorts d'attaque est égale à 10 + bonus de dégâts. Seules les armures magiques sont efficaces contre ces attaques.