

# La Gramarye

Un Système Magique pour FUDGE

par Carl D. Cravens

Gramarye version 1.0, Copyright © 1997 par Carl D. Cravens.

Traduction Copyright © 2003 par Loïc Prot. Document original : <http://fudge.phoenix.net/gramarye/gramarye.html>

Remerciements: Karen Cravens, Michael Feldhusen, Jason Knight, Scott Raun, et les membres de la mail-list fudge-l.

Note: La version originale de La Gramarye a été publiée dans A Magical Medley par Grey Ghost Press, Inc. Voir <http://fudge.phoenix.net/gramarye/license.html> pour plus d'information sur les droits de reproduction de La Gramarye.

## ABOUT FUDGE

FUDGE is a role-playing game written by Steffan O'Sullivan, with extensive input from the Usenet community of rec.games.design. The basic rules of FUDGE are available on the internet via anonymous ftp at ftp.csua.berkeley.edu, and in book form or on disk from Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. They may be used with any gaming genre. While an individual work derived from FUDGE may specify certain attributes and skills, many more are possible with FUDGE. Every Game Master using FUDGE is encouraged to add or ignore any character Traits. Anyone who wishes to distribute such material for free may do so - merely include this ABOUT FUDGE notice and disclaimer (complete with FUDGE copyright notice). If you wish to charge a fee for such material, other than as an article in a magazine or other periodical, you must first obtain a royalty-free license from the author of FUDGE, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

## DISCLAIMER

The following materials based on FUDGE, entitled La Gramarye, are created and made available by Loïc Prot, and are not authorized or endorsed in any way by Steffan O'Sullivan or any publisher of other FUDGE materials. Neither Steffan O'Sullivan or any publisher of other FUDGE material is in any way responsible for the content of these materials. Original FUDGE materials (c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan, All Rights Reserved.

## A PROPOS DE FUDGE

FUDGE est un jeu de rôle écrit par Steffan O'Sullivan, avec une participation importante de la communauté Usenet de rec.games.design. Les règles de base de FUDGE sont disponibles sur internet par ftp à ftp.csua.berkeley.edu, et sous forme de livre ou de disquette chez Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. Elles peuvent être employées avec n'importe quel univers imaginaire. Bien qu'un ouvrage personnel dérivé de FUDGE puisse spécifier certaines Caractéristiques et Compétences, de nombreuses autres sont possibles avec FUDGE. Chaque Maître de Jeu est encouragé à ajouter ou à ignorer des Traits de personnage. Quiconque désireux de distribuer gratuitement un tel complément peut le faire - à la condition d'inclure cet avis "A PROPOS DE FUDGE" et l'avertissement (complet avec l'avis de copyright). Si vous voulez faire payer ce complément, autrement qu'en conséquence d'un article dans un magazine ou un autre périodique, vous devez d'abord obtenir une licence de dispense de royalties de la part de l'auteur de FUDGE, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

## AVERTISSEMENT

L'oeuvre suivante basée sur FUDGE, intitulée La Gramarye, est la création de Loïc Prot, distribuée par Loïc Prot, et n'est en aucune façon autorisée ou agréée par Steffan O'Sullivan ou tout autre éditeur d'autres ouvrages FUDGE. Ni Steffan O'Sullivan, ni aucun autre éditeur d'ouvrages FUDGE ne sauraient être responsables, de quelque sorte que ce soit, du contenu de cet ouvrage. Ouvrage FUDGE original (c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan, Tous droits réservés.

## A PROPOS DE FUDGE CINQ POINTS

Copyright 2003 Loïc Prot. Cette traduction des règles THE GRAMARYE de Carl D. Cravens peut être distribuée et imprimée librement, sous réserve que le contenu n'en soit pas altéré et que cela ne donne lieu à aucune rémunération. Si vous voulez en distribuer des copies sous d'autres formats ou avec des modifications, vous devez d'abord obtenir une permission écrite de Loïc Prot, loicprot@yahoo.com.

**gramarye** (GRAM-A-RI) n. [Archaïque] magie; connaissance occulte

## Introduction

Le système de magie présenté ici a une approche pseudo-scientifique d'une alchimie médiévale mythique. Beaucoup de MJ dont la campagne se situe dans un univers pseudo-médiéval européen pourront utiliser ce système sans trop de modifications.

## Vision du Monde

Ce système est conçu pour un univers similaire à l'Europe médiévale mythique. Le sorcier typique considère la magie comme une force scientifique manipulée par des moyens scientifiques (selon lui). Il divise le monde en quatre domaines de base : les solides, les liquides, les gaz, et l'énergie - qu'il appelle la terre, l'eau, l'air, et le feu. Toute chose est faite d'une combinaison de ces éléments (La chair d'un homme est faite de terre, son sang d'eau, son souffle d'air, et son esprit de feu). Il divise également les choses vivantes en trois classes distinctes - le corps, la pensée, et l'esprit. Cette vision du monde conditionne l'approche de la magie d'un sorcier.

## Comme Marche la Magie

Les éléments de base de la magie sont divisés en Domaines (aires de contrôle, comme le Feu, l'Eau, l'Esprit, le Corps) et des Collèges (types de contrôle, comme Contrôle, Guérison, Création, et Transformation). Pour pouvoir lancer des sorts qui manipulent un de ces Domaines, un personnage doit avoir une compétence pour ce Domaine et une compétence pour le Collège dont il désire appliquer l'effet.

Pour lancer un sort, le personnage choisit un Collège et un Domaine, et combine les deux pour obtenir l'effet désiré. Le niveau de compétence effectif pour lancer ce sort est celui de la plus basse des deux compétences utilisées. Si un personnage doit utiliser plus d'un Domaine pour son sort (ex. Transformer un Corps en Pierre nécessite à la fois Corps et Terre), utilisez la compétence de Domaine la plus élevée avec un bonus de +1 niveau.

## Règles de Base

Le personnage doit avoir une compétence de connaissance (Facile) de ce type de magie - comme Connaissance des Runes, Sorcellerie, Chamanisme Elfe, Danse Magique Tzigane, etc... - qui est égale ou plus élevée que sa compétence de Magie la plus élevée. Cette

compétence représente les études préalables que le mage doit effectuer avant de lancer des sorts.

En option, la MJ peut décider qu'un personnage peut ne prendre que des Sous-Collèges ou des Sous-Domains pour réduire la difficulté de la compétence.

Exemple: le Domaine Animal permet au lancer d'affecter tous les animaux, et est une compétence de difficulté Moyenne. Un personnage pourrait prendre Animaux/Oiseaux comme compétence de difficulté Facile et ne serait capable d'affecter que les oiseaux (le Domaine Animal est optionnel; la MJ pourrait exiger l'achat de Sous-Domains de Corps/Animal, Pensée/Animal, et Esprit/Animal - toutes des compétences de difficulté Facile - pour le remplacer.)

## Les Collèges et les Domaines

Ces Collèges et Domaines sont basés sur la Vision du Monde sus-décrite. Voir *Modifier le Système* pour avoir des idées pour modifier les Collèges et les Domaines en fonction d'une univers donné.

### Collèges

#### **Briser (ex: affaiblir, endommager, dissiper)**

Briser c'est détruire et défaire. Presque tout peut être Brisé, bien que certaines choses soient plus difficile à Briser que d'autres.

#### **Communiquer (ex: parler, lire)**

Communication est utilisé pour la communication consentante. Discours Mental (Communiquer avec la Pensée) est correct, mais Lire les Pensées est plutôt un sort de Connaissance (Connaissance de la Pensée).

#### **Contrôler (Difficile) (ex: lier)**

Contrôler c'est faire faire à une chose une action qu'elle pourrait effectuer d'elle-même ou naturellement. On ne peut pas Contrôler un ruisseau pour le faire remonter une colline par exemple. Le Contrôle peut, si la MJ le permet, influencer des événements naturels, comme provoquer un tremblement de terre le long d'une faille tectonique ou faire se propager un feu plus rapidement.

#### **Créer (Difficile)**

Créer c'est fabriquer des choses. Créer combiné avec un Domaine basé sur la Vie sera hors limite pour la plupart des campagnes. Créer un Esprit (ou un Corps ou une Pensée) est habituellement quelque chose qui est réservé aux dieux, par exemple.

#### **Améliorer (ex: renforcer, réparer)**

Améliorer c'est rendre une chose meilleure. Cela permet de réparer des objets cassés, de rendre un homme plus fort ou plus rapide, ou "Bénir" une équipe pour la rendre plus efficace en combat. L'Amélioration est habituellement temporaire.

#### **Soigner (Difficile) (ex: fertilité, croissance)**

Guérir c'est réparer, faire croître et se reproduire des choses vivantes.

#### **Connaître (Difficile) (ex: voir, entendre, trouver)**

Connaître c'est apprendre des choses qui ne sont pas connues. Cela permet au lancer de voir des choses lointaines, de lire des pensées, ou d'apprendre l'histoire d'un objet ou le véritable nom d'un dragon.

### Mouvoir

Mouvoir c'est transporter des choses dans l'espace, par exemple la psychokinésie, voler, aller plus vite que la normale, téléporter.

### Protéger

Protéger c'est empêcher l'intrusion d'objets dangereux, de sorts d'espionnage, de visiteurs indésirables, du temps, etc.

### Transformer (Difficile) (ex: forme, transmutation)

Transformer c'est changer la taille, la forme, ou la composition chimique d'une chose. La MJ devrait garder un contrôle strict du Collège de Transformation; il ne devrait pas être capable de faire des choses qui sont du domaine des autres Collèges. Il ne peut pas soigner, blesser, contrôler, ou changer autre chose que la nature physique de la cible. La Transformation est habituellement permanente. Plus la transformation modifie l'objet par rapport à son état initial, plus le sort est difficile. Transformer un homme en orc est assez facile; ce sont tout deux des humanoïdes vivants. Transformer un homme en souris est plus difficile, car cela requiert une transformation de poids et de forme. Transformer un homme en statue est encore plus difficile, car cela nécessite un changement d'état physique. Transformer le corps d'un homme en pierre tout en le laissant mobile est plus difficile encore car ce n'est un état naturel ni pour l'homme ni pour la pierre.

### Domaines

#### **Air (ex: gaz)**

L'Air c'est toute substance gazeuse.

#### **Animal**

L'Animal c'est toute créature vivante non intelligente. Ce Domaine a des points communs avec Corps, Pensée et Esprit.

#### **Corps (Difficile)**

le Corps c'est le corps physique de toute créature vivante.

#### **Terre (Difficile) (ex: solide)**

la Terre c'est toute substance solide non vivante.

#### **Feu (ex: énergie)**

le Feu c'est toute forme d'énergie.

#### **Illusion (Difficile) (ex: images, lumière, obscurité, son)**

l'Illusion c'est toute forme d'illusion sensorielle ou mentale.

#### **Magie (Difficile) (ex: mana)**

la Magie est une force mystique pure. Si cela ne peut être fait par tout autre Domaine, cela peut être fait avec la Magie. A part le plus évident (Détecter la Magie, Dissoudre la Magie), la Magie est un Domaine bouche-trous. Si un mage veut affecter une chose qui ne fait pas partie d'un autre Domaine, le mage a probablement besoin d'utiliser la Magie. Un sort de Télékinésie qui peut bouger n'importe quoi est Mouvoir avec Magie. Le Domaine Magie est flexible et peut reproduire des effets d'autres Domaines (bien qu'avec des résultats légèrement différents). Par exemple, Créer un Chien en utilisant Créer Animal produira un vrai

chien, tandis que Créer un Chien Magique en utilisant Créer Magie produira un chien magique avec des propriétés magiques (voir *Bête de Garde* dans les exemples de sorts). Des sorts créés avec le Domaine Magique qui reproduise les effets d'autres Domaines devront coûter plus de Mana, être plus difficile et/ou produire des effets radicalement différents. Le Domaine Magie ne doit pas se substituer à tous les autres Domaines.

### Pensée (Difficile)

la Pensée est ce qui se passe dans la tête de toute créature vivante.

### Végétal

le Végétal est toute matière végétale, plante vivante ou morte.

### Esprit (Difficile)

l'Esprit est la force vitale de toute créature vivante. Le Domaine de l'Esprit est utilisé pour créer des zombies, des golems, ou tout autre chose animée, sous réserve que l'univers permette la convocation et la liaison d'un esprit pour l'animer.

### Temps (Difficile) (ex: passé, futur, histoire)

le Temps est le passé, le présent et le futur. La MJ doit contrôler de près ce Domaine.

### Eau (ex: liquide)

l'Eau c'est toute substance liquide.

## Mana

On considère que les personnages (ou au moins les mages) ont un attribut de Mana ou un don qui a une valeur numérique et représente le montant de Mana à la disposition du personnage (hors adjuvants magiques). Le Mana du personnage est dépensé lorsqu'il lance des sorts, et est récupéré à une vitesse modérément rapide (dans la plupart des cas, un magicien qui aura épuisé tout son Mana le récupérera en quelques minutes). La méthode recommandée pour ce système est un Attribut de Mana, avec Lamentable = 1 Mana et Excellent = 7 Mana, et une vitesse de récupération de 1 Mana toutes les 25 secondes (5 tours de combat).

Le système de base présenté ici présuppose un certain niveau de pouvoir et de fréquence de la magie. Ces niveaux peuvent être aisément ajustés en changeant la difficulté de base des sorts, en changeant le coût des compétences magiques, en exigeant l'acquisition préalable d'un don d'Aptitude Magique avant tout achat de compétence magique, ou en changeant le montant de Mana et sa vitesse de récupération.

Ajuster le niveau de Mana disponible est l'outil de base pour la MJ pour ajuster le niveau global du système. Par exemple, si la MJ veut éliminer le besoin d'accessoires magiques et baisser le temps moyen de lancement de sort, elle n'a qu'à augmenter le niveau de Mana disponible.

## Choisir les Éléments

Le Joueur détermine d'abord l'effet qu'il désire pour son sort, puis cherche dans la liste des Collèges et des Domaines une paire qui décrive (très grossièrement) l'effet désiré. Le joueur devra réaliser que tous les effets magiques ne peuvent être produits à partir d'un nombre réduit de Collèges et de Domaines. Par exemple, Créer Animal n'est pas substituable à Localiser (Connaître) Animal suivi de Contrôler Animal; Créer ne fait que créer des choses.

Il arrive que plus d'un Domaine puisse produire l'effet désirer. La glace est un solide et est donc affectée par la Terre, mais c'est aussi de l'eau et donc est également affectée par l'Eau. C'est à la MJ de décider si elle tolère ce recouvrement. Certaines MJ pourraient décider que la glace n'est que de l'Eau et n'est donc pas affectée par des sorts de Terre, ou le contraire.

Notez également que Mouvoir Corps, par exemple, n'est pas un sort; c'est une combinaison d'un Collège et d'un Domaine. Le joueur doit décrire le sort et le nommer avant de désigner les éléments requis. Un sort de Vitesse, qui fait réagir la cible plus rapidement, requiert Mouvoir Corps. Le joueur doit dire "Je lance un sort de Vitesse en utilisant Mouvoir Corps", et non "Je lance un sort de Mouvoir Corps".

Le joueur peut vouloir créer un "livre de sort", regroupant les sorts que son personnage utilise souvent, et en donner une copie à la MJ. De cette manière il n'a pas à décrire le sort à chaque fois que son personnage le lance. Cela permettra également de gagner du temps en évitant de recalculer les paramètres de lancement du sort à chaque fois.

La MJ pourra exiger plus d'un Domaine pour certains effets (ex: Transformer un Corps en Pierre requiert à la fois les Domaines Corps et Terre). Parfois un sort consistera de deux effets magiques ou plus liés ensemble. Le sort Invoquer un Loup pourrait requérir deux jets de sorts séparés - Localiser (Connaître) Loup et Contrôler Loup.

Exemple : Baldor le Brillant veut lancer une grosse boule de feu sur un groupe d'assaillants. Il combine sa connaissance du collège Créer et sa connaissance du Domaine Feu pour lancer un sort de Boule de Feu. (à suivre)

## Construire le Sort

Un sort de base a une portée courte, ne fait pas de dégâts ou bien quelques effets mineurs, affecte une cible de la taille d'un homme ou un mètre cube de matière, prend cinq secondes à lancer, dure cinq secondes (si cela est valable), coûte zéro Mana, a une difficulté Moyenne, et requiert des gestes magiques ou des incantations.

Le coût, la difficulté et le temps de lancement d'un sort sont déterminés par la MJ. Voir *Effets Magiques* pour des principes. (ces principes vous permettent de choisir les coûts et les temps de lancement de base; ce ne sont pas des règles strictes). La MJ pourra ne pas autoriser un sort qu'elle trouve déséquilibré. La MJ pourra déclarer que les niveaux de difficulté de certains sorts ne peuvent pas descendre en dessous d'un certain point pour des questions d'équilibre de jeu. Par exemple, la MJ pourra déclarer que les sorts de Connaissance ne peuvent pas être plus faciles que Moyen, quel que soit le temps de lancement ou le Mana dépensé pour les lancer. De même, la MJ pourra décider que certains sorts requièrent un certain temps minimum de lancement ou un certain montant minimum de Mana quelles que soient les ressources à la disposition du lanceur.

Il est difficile de donner des règles détaillées pour déterminer le niveau de puissance d'un sort de base. La meilleure manière de le faire est de comparer l'effet désiré avec un autre sort existant ou les Effets Magiques suggérés. (Notez que le niveau de l'effet d'un sort particulier est influencé par le monde. Par exemple, si Parler aux Esprits est une chose commune dans votre monde, cela ne devrait probablement pas être d'une difficulté Très Bonne.)

Une fois que la MJ a déterminé le coût de base d'un effet désiré, voir la *Table des Modificateurs* pour préciser le coût, la durée, l'effet exact, etc. d'un sort spécifique.

Exemple : retour sur le sort de Boule de Feu de Baldor. Comme il veut mettre ses assaillants hors d'état de nuire, il décide que sa boule de feu devra faire des dégâts de 10. Selon la Table des

Modificateurs, cela coûte +5 Mana. Il est pressé, donc il ne peut modifier la durée de lancement, mais la portée est Longue (+2 Mana) et plusieurs cibles seront affectées (+2 Mana). La difficulté de base est Moyen. Le Mana total requis est de 9. Comme Baldor n'a qu'un Très Bon Mana (6), il lui faut trouver trois autres Mana pour l'aider à lancer ce sort.

## Effets Magiques

### +0-1 : Médiocre

*Briser*: Casser une matière fragile (cristal). Provoquer un malaise léger.

*Communiquer*: parler un dialecte local d'un langage connu. Empathie.

*Contrôler*: faire éternuer ou se gratter la cible.

*Créer*: une illusion simple (image statique simple ou un son).

*Améliorer*: amplifier la voix. Rendre une personne belle. Réparer une matière fragile.

*Soigner*: soulager une fatigue mineure ou des égratignures. Soigner une infection mineure.

*Connaître*: obtenir une information qui pourrait être obtenue par le lanceur sur simple observation.

*Mouvoir*: faire se propager un feu plus rapidement.

*Protéger*: protéger de la pluie. Armure de tissu.

*Transformer*: faire ressembler un homme à un autre homme.

### +2-3 : Moyen

*Briser*: casser ou déchirer une matière souple (cuir, bois).

*Communiquer*: parler un langage inconnu. Télépathie avec un être similaire.

*Contrôler*: faire faire à la cible une chose qu'elle est prête à faire.

*Créer*: illusion détaillée (personne immobile).

*Améliorer*: augmenter temporairement un attribut de la cible d'un niveau. Réparer une matière souple.

*Soigner*: guérir une infection majeur ou une maladie mineure.

*Connaître*: obtenir une information disponible au lanceur par des moyens simples.

*Mouvoir*: déplacer quelque chose par télékinésie. Faire léviter la cible. Permettre à la cible de s'accrocher aux murs comme une araignée. Accélérer le mouvement de la cible.

*Protéger*: abriter d'un orage sévère, protéger des armes légères.

*Transformer*: transformer un homme en orc.

### +4-7 : Bon

*Briser*: casser une matière résistante (pierre, os, métal fragile).

*Communiquer*: parler avec un être qui ne parle pas (animaux). Télépathie avec un être différent.

*Contrôler*: faire faire à la cible quelque chose qu'elle ne désire pas réellement faire.

*Créer*: Illusion complexe (un homme ou un dragon combattant).

*Améliorer*: augmenter temporairement un attribut de la cible de deux niveaux. Réparer une matière résistante.

*Soigner*: guérir des maladies majeures ou du poison.

*Connaître*: obtenir de l'information qui aurait été disponible au lanceur par des moyens normaux complexes, longs, ou dangereux.

*Mouvoir*: permettre à la cible de voler. Permettre à la cible de traverser les murs.

*Protéger*: protéger des armes lourdes.

*Transformer*: transformer un homme en souris.

### +8-15 : Très Bon

*Briser*: casser une matière dure (métal renforcé).

*Communiquer*: parler avec les esprits, les arbres, les rochers.

*Contrôler*: faire faire à la cible quelque chose qu'elle ne veut absolument pas faire.

*Créer*: illusion très complexe (une compagnie de chevaliers combattant un dragon).

*Améliorer*: augmenter temporairement un attribut de la cible de trois niveaux. Réparer une matière dure.

*Soigner*: recoller des membres tranchés.

*Connaître*: obtenir une information que le lanceur n'aurait pas pu obtenir autrement.

*Mouvoir*: permettre à la cible de se déplacer instantanément à un autre endroit.

*Protéger*: protéger de toutes les armes.

*Transformer*: transformer un homme en pierre.

### +16-31 : Excellent

*Briser*: casser une matière mythique (mithril).

*Communiquer*: parler avec un être d'un autre plan.

*Contrôler*: faire faire à la cible une chose qu'elle ne ferait jamais de sa propre volonté.

*Créer*: altération sévère de la réalité (modifier le paysage).

*Améliorer*: augmenter temporairement un attribut de la cible de quatre niveaux. Réparer une matière mythique.

*Soigner*: Faire repousser des membres tranchés.

*Connaître*: obtenir une information que personne ne pourrait obtenir autrement.

*Mouvoir*: permettre à la cible de passer d'un plan à un autre.

*Protéger*: protéger de la plupart des effets magiques.

*Transformer*: transformer un homme en pierre tout en lui laissant la liberté de mouvement.

### + 32+ : Légendaire

Ces sorts sont extrêmement puissants et rares. Ils peuvent détruire des entités puissantes, ruiner des nations, couler des continents, relâcher des maux terribles sur le monde.

## Table des Modificateurs

(ajouter tout modificateur qui s'applique au coût en Mana du sort spécifique)

- **Modifier le nombre de cible ou la surface affectée:**
  - -1 Petit -- une boîte à biscuit
  - +0 Un -- une personne
  - +1 Quelques -- 2-4 personnes, un espace de la taille d'une armoire
  - +2 Plusieurs -- 5-10 personnes, une pièce entière
  - +4 Beaucoup -- une petite foule, une petite maison
  - +8 Enormément -- une large foule, une grande maison (ou plus)

Note: un sort qui affecte plusieurs cibles ne peut être sélectif; il

affecte toute personne présente dans la sphère d'effet. En d'autres mots, un mage ne peut lancer un sort vers des cibles multiples sélectionnées contre +1 Mana pour éviter de lancer le sort une fois sur chaque cible.

- **Modifier la portée:**
  - -1 Touché -- il faut toucher la cible, requiert un jet pour toucher
  - +0 Proche -- dans un combat de mêlée
  - +1 Courte -- à portée d'arme lancée
  - +2 Longue -- à portée de vue, ou d'arme propulsée
  - +4 Extrême -- hors de vue du lanceur (ou plus)
- **Dégâts +2:** +1 mana
- **Défense +1:** +1 mana
- **Franchit les défenses classiques** (l'armure, etc... n'arrête pas les dégâts ou l'effet): +2 mana
- **Soigne toutes les blessures d'un niveau:** +2 mana
- **Pour chaque niveau de Santé sacrifié:** -2 mana
- **Augmenter la durée d'un niveau sur la Table du Temps:** +1 mana
- **Niveau de Difficulté -1 :** +2 mana, ou augmenter le temps de lancement sur la Table du Temps
- **Niveau de Difficulté +1 :** -2 mana, or diminuer le temps de lancement sur la Table du Temps
- **Utiliser l'adjuvant magique approprié:** permet une diminution appropriée du coût en Mana
- **Ne pas effectuer de geste ou d'incantation:** double le coût en Mana (après avoir sommé tous les bonus et pénalités, et avant le modificateur d'adjuvant magique)

## Table du Temps

Chaque niveau de la Table du Temps est approximativement cinq fois plus long que le niveau précédent. Utiliser la table pour déterminer les modificateurs de durée à la fois pour la durée de l'effet et pour le temps de lancement du sort.

1 niveau = 2 mana ou 1 niveau de Difficulté.

- 1 Seconde
- 5 Secondes (un tour de combat)
- 25 Secondes (cinq tours de combat)
- 2 Minutes
- 10 Minutes
- 1 Heure
- 5 Heures
- 1 Jour
- 1 Semaine
- 1 Mois
- 1 Saison
- 1 An

L'augmentation de la durée d'un sort est à valider par la MJ; certains sorts sont trop puissants ou n'ont aucun sens s'ils durent plus qu'un court moment.

## Adjuvants Magiques

Les Adjuvants Magiques sont des choses que le mage fait ou utilise pour que le sort fonctionne mieux. Les Adjuvants peuvent prendre la forme de rituels, invocations, et gestes; ou ils peuvent être des adjuvants physiques qui appliquent les lois magiques de Similarité, de Contact, ou de Sacrifice pour accorder un bonus de mana au lanceur.

Les Adjuvants Physiques sont normalement consommés dans le

lancement du sort. Pour créer un Adjuvant qui ne disparaît pas au lancement du sort, le mage doit l'enchanter (voir *Fabriquez des Sources de Pouvoir et autres Outils de Magicien.*)

## Rituels, Invocations et Gestes

Un rituel est quelque chose que le lanceur effectue pour lancer le sort avant même de commencer à le lancer. Le rituel pour comporter par exemple FASTING, une purification particulière ou une confession, un service particulier ou une quête à effectuer, une prière dans un lieu spécifique, etc... Un rituel simple donne au mage un bonus de +1 Mana. Plus le rituel est difficile et particulier, plus le bonus de mana accordé par la MJ doit être élevé.

Les Invocations sont des mots magiques ou des prières qui sont déclamées durant le lancement du sort. Les Gestes sont des signes magiques ou des mouvements que le lanceur effectue avec ses mains ou son corps durant le lancement du sort. Lancer un sort sans effectuer ni les gestes ni les invocations requises double son coût en Mana. (Lancer un sort en les effectuant ne donne aucun bonus.)

## Lois Magiques et Adjuvants Physiques

Le coût en Mana d'un sort peut être payé, en partie ou entièrement, en appliquant les lois de Similarité, de Contact et de Sacrifice. La Loi de Similarité dit que des choses similaires s'affectent l'une l'autre, que une chose en produit une autre identique, ou que l'effet ressemble à la cause. La Loi de Contact dit que des choses qui ont été en contact ont toujours un effet l'une sur l'autre lorsqu'elles sont séparées. La Loi de Sacrifice dit que la magie est améliorée quand le lanceur ou la cible abandonne une chose qui leur est chère.

### La Loi de Similarité

Pour appliquer la Loi de Similarité, il faut utiliser des composants matériels similaires à l'effet désiré. Par exemple une plume pour un sort de vol, un morceau de souffre pour créer une flamme, un dessin de loup pour invoquer un loup réel, un TWIG qui doit être brisé durant le lancement pour un sort qui brise les portes en bois d'un château, etc.

La Loi de Similarité dépend complètement de la Vision du Monde. Si un mage ne considère pas un objet particulier comme intéressant pour son sort, alors cet objet n'est pas Similaire, quel que soit la connaissance du joueur. Par exemple, le joueur peut savoir que le souffre brûle facilement, mais si son personnage n'en sait rien dans le jeu, une pincée de souffre ne fera rien pour son sort de flamme.

### La Loi de Contact

Pour appliquer la Loi de Contact, il faut utiliser des composants matériels qui ont autrefois été en contact avec la cible du sort; plus le contact a été prolongé ou personnel, plus le composant est efficace. Par exemple un cheveu ou un ongle de la victime pour un sort mortel, un bijou porté par un ennemi pour protéger le mage de cet ennemi, un morceau de la porte du château qui doit être brisée, etc.

### La Loi de Sacrifice

Pour appliquer la Loi de Sacrifice, le composant doit avoir une valeur personnelle pour le lanceur ou sa cible, et doit également suivre l'une des deux autres Lois. Par exemple un anneau de famille, une boucle de cheveux de l'être aimé, la dent d'un dragon, etc. (Une dent de dragon a une valeur pour le lancer s'il a dû souffrir pour l'obtenir. Elle n'a aucune valeur s'il est allé la

cherchée au magasin du coin où il l'a pris dans un bol plein de dents de dragon.)

## Déterminer les Bonus des Adjuvants

### Physiques

Le même objet peut obéir aux deux premières Lois en même temps, comme par exemple des mèches de cheveux utilisées sur une poupée vaudou; les cheveux de la victime suivent la Loi de Contact tandis que la poupée elle-même suit la Loi de Similarité. L'utilisation d'Adjuvants permet d'obtenir du Mana supplémentaire pour le sort. Le lanceur pourra utiliser autant d'Adjuvants qu'accordés par la MJ, mais plusieurs Adjuvants similaires ne sont en général pas accordés.

Valeur de Base:

Adjuvant Similaire (Loi de Similarité): +1 mana

Adjuvant Contagieux (Loi de Contact): +2 mana

Multiplicateur de valeur (multiplie la valeur de base):

Sans valeur: x 1 (une plume de moineau)

Valeur mineure: x 2 (une plume d'aigle)

Valeur majeure: x 3 (une plume de gryphon)

Inestimable: x 4 (une plume d'une créature unique)

Bonus de Valeur Personnelle (à ajouter au multiplicateur):

Sans importance pour le propriétaire: +0 (mèche de cheveux)

Importance mineure pour le propriétaire: +1 (un anneau)

Importance majeure pour le propriétaire: +2 (un anneau donné par l'être aimé)

Inestimable pour le propriétaire: +3 (une main coupée)

Exemple: en utilisant une chaîne en or volé à la cible, qui lui a été donnée par sa femme durant leur nuit de noce, un mage lance un sort d'Asservissement (Contrôle du Raisonnement) sur sa cible. Comme le mage attache (enchaîne) la cible à sa volonté, la chaîne est Similaire (+1); comme la cible l'a portée, elle est Contagieuse (+2). La chaîne est de valeur mineure (x2 normalement), mais a une importance majeure pour le propriétaire (on ajoute 2 au multiplicateur, qui passe donc à x4). La valeur totale de la chaîne est  $(1 + 2) \times 4 = 12$  (c'est le montant de Mana qui aide au lancement du sort - un Adjuvant puissant !). Si la chaîne a été enchantée correctement, elle peut être utilisée plus d'une fois; sinon elle est détruite (ou vidée de son pouvoir magique).

Exemple: Baldor avait donc besoin de 9 Mana pour lancer son sort de Boule de Feu, mais il n'en a que 6. Heureusement, il a avec lui une réserve de petites boules de crottes de chauve-souris mélangées à du soufre, fabriquées spécialement pour ce sort. Elles sont Similaires (elles brûlent rapidement) et lui donnent un bonus de +1 Mana. Mais il lui reste encore 2 points de Mana à trouver. Heureusement pour Baldor, il a une pierre de 2 points de Mana (voir *Fabriquer des Sources de Pouvoir*) qui lui permet de combler la différence.

## Lancer le Sort

Pour commencer à lancer le sort, le mage doit avoir les composants désirés en main, doit pouvoir réciter ou exécuter toute incantation ou geste nécessaire, et avoir suffisamment de Mana à sa disposition.

Une fois qu'il a commencé à lancer le sort, toute interruption non intentionnelle du sort le fera rater comme si il avait raté le jet de compétence. Si le mage est blessé, il doit effectuer un test de Volonté (ou similaire) pour éviter d'être interrompu (les pénalités de blessure s'appliquent; -1 pour Blessé, -2 pour Gravement Blessé). Le mage peut lancer le sort volontairement avant d'avoir véritablement fini sans pénalité. La source de Mana - que ce soit le mage lui-même ou une autre source - ne peut récupérer du Mana

pendant qu'il lance le sort. Une fois le sort accompli, le joueur doit effectuer un test de compétence contre la Difficulté du sort pour que le sort réussisse.

Une fois lancé, le mage peut "retenir" le sort et ne pas le lancer tout de suite. Cela coûte 1 Mana tous les 5 tours de combat pour retenir un sort, durant lequel le mage ne peut lancer aucun autre sort et ne peut - lui ou une autre source de mana - récupérer aucun Mana.

Les Sorts ne requièrent normalement pas de jet pour toucher, et ne gagnent aucun bonus aux dégâts lié au degré relatif de succès, ce qui est lié à la nature de la magie. Un sort fait soit des dégâts ou soit aucun dégât. Toutefois, si la MJ le désire, elle peut exiger jet pour toucher pour toutes les cibles et peut permettre un bonus aux dégâts lié au degré relatif.

Si un sort peut avoir une durée étendue, le mage peut maintenir le sort au prix d'un Mana par unité temporelle de base du sort. L'unité temporelle de base du sort est la durée qui a été prévue pour le sort au moment où il a été lancé. Il n'y a pas de limite au nombre de sorts que le mage peut maintenir sauf le mana disponible. Le mage de récupère aucun mana tant qu'il maintient des sorts.

## Echec d'un Sort

La MJ peut utiliser des pénalités en cas d'échec d'un sort comme moyen de contrôle des sorts les plus puissants. Un joueur qui a 90% de chances de rater un sort extrêmement puissant sera peu enclin à essayer si l'échec signifie probablement la mort de son personnage. Les pénalités sur échec de sort sont optionnelles. Si l'utilisation de la magie est extrêmement dangereuse, cela peut grandement modifier le style de la campagne. Si la MJ souhaite utiliser des pénalités sur échec de sort, les risques encourus par les personnages doivent être clairement expliqués aux joueurs.

Généralement, plus le sort est puissant, plus la pénalité sur un échec doit être importante. Des exemples de pénalités sont la perte de mana, la perte de conscience, la perte temporaire des capacités magiques, des dégâts, des effets magiques inattendus, etc... La pénalité doit être en rapport avec le type de sort lancé.

## Défense contre les Sorts

Un personnage ne peut se défendre contre un sort; c'est la réussite du mage qui détermine si la victime est touchée ou non. Un personnage peut prendre plusieurs niveaux du Don Résistance à la Magie, qui agit comme une armure contre les dommages magiques et réduit les autres effets magiques au choix de la MJ. (La MJ peut également permettre que la Résistance à la Magie réduise les chances de succès du mage avec certains sorts.)

## Créer des Objets Magiques

Ce système de création d'objets magiques n'est qu'une suggestion. La MJ est encouragée à le modifier ou le remplacer pour l'adapter à sa propre campagne et ses préférences personnelles.

Pour créer un objet magique, le mage doit effectuer des rituels magiques longs qui impliquent les Collèges et les Domaines nécessaires pour les effets à incorporer à l'objet. Par exemple, créer une épée qui augmente la compétence de son porteur requiert Améliorer et Corps.

Un bon principe pour le temps de création de l'objet est de prendre le carré du coût de mana du sort désiré en jours. Le mana nécessaire pour la création est le double du coût de mana du sort. (ex: si le coût final en mana du sort désiré est de 5, cela prendra 25 jours et coûtera 10 mana pour créer un objet magique qui lancera ce sort). Ceci produit un objet magique qui permet à une personne de lancer le sort de l'objet avec les mêmes temps de lancement,

coût en mana et autres prérequis que le sort habituel. Cela donne à l'utilisateur la capacité de lancer ce sort particulier comme s'il était un mage avec les compétences adéquates, même si il n'en est pas un. Pour créer un objet qui ne requiert pas de mana, doublez le temps de création.

Pour créer un objet qui ne requiert aucun jet de compétence, doublez à nouveau le temps de création. Si le joueur suggère des limitations d'usage, comme un usage unique, la MJ devrait alors réduire le temps de création et le coût en mana.

Quand le personnage a atteint la fin de la période de création, les chances de réussir la création de l'objet sont les mêmes que pour lancer le sort de base. Si l'objet contient plus d'un sort, il faut effectuer un test pour chaque sort. Pour augmenter les chances de succès, le lanceur peut modifier le temps de création de la même manière que le temps de lancement d'un sort ordinaire.

## Fabriquer des Sources de Pouvoir et autres Outils de Magicien

Les Pierres de Mana et les autres objets qui emmagasinent du mana sont des outils importants. Ils fournissent le mana nécessaire au lancement de sorts puissants, ou pour lancer un nombre important de sorts sur une courte période. La moyenne de mana suggérée pour une pierre de mana est de 3 mana.

La création d'une pierre de mana utilisable pour n'importe quelle forme de magie requiert Contrôler et Magie pour un sort de Lier du Mana. Plus la pierre contiendra du mana, plus le sort de Lier du Mana en requerra. Créer une pierre de mana qui ne fonctionne qu'avec un type spécifique de magie ne requiert que ce Collège ou Domaine particulier (Ainsi un personnage qui ne possède que les domaines Végétal et Animal pourra créer une pierre de mana qui ne fonctionne qu'avec les Domaines Végétal et Animal.)

Une pierre de mana se recharge au même rythme que le mana personnel du lanceur. Un personnage peut transporter un nombre illimité de pierres de mana, mais il ne peut en utiliser qu'une à la fois. L'utilisateur devra récupérer tout son mana personnel avant qu'une de ses pierre puisse commencer à se recharger. Lorsque plusieurs pierres de mana sont à proximité les unes des autres, seule une pierre à la fois peut se recharger, en commençant par la plus grosse et en terminant par la plus petite.

Les Objets qui réduisent le coût de mana de tout sort d'un type spécifique sont également des outils importants. Généralement ce sont des Adjuvants Enchantés. Le valeur de mana est calculée comme pour un Adjuvant normal, mais étant enchantés ils ne se consomment pas lorsqu'on lance le sort. Les Adjuvants Enchantés sont fabriqués de la même manière que les pierres de mana, mais ils ne contiennent pas de mana; ils ne font que réduire le coût de mana des sorts auxquels ils s'appliquent.

Créer une pierre de mana ou un adjuvant enchanté requiert un nombre de jour égal au bonus de mana, plus un jour pour chaque Domaine ou Collège auquel il s'applique, et le tout doublé. Le coût en mana de l'enchantement est égal au nombre de jours requis pour le lancer.

## Exemples de Sorts

Tous les sorts ont une difficulté de base Moyenne. La plupart ne sont pas beaucoup détaillés; c'est à la MJ de décider précisément ce qui se passe. Rappelez-vous que les adjuvants se consomment sauf s'ils sont enchantés.

### Boule de Feu

Créer Feu, effet Bon (+5), portée Longue (+2), Plusieurs cibles

(+2). Mana total : 9.

Crée une boule de flammes qui s'élance vers un point défini par le lanceur, et explose, faisant 10 dégâts à tous ceux qui sont dans l'aire d'effet.

Exemples d'Adjuvants : boulettes de crottes de chauve-souris mélangées à du souffre (-1).

### Bête Gardienne

Créer créature Magique, effet Bon (+4), dure 1 jour (+6), petite aire (+1). Mana total : 11.

Crée un gardien invisible pour garder un objet ou une zone. Si quelqu'un entre dans la zone ou s'approche de l'objet gardé, la Bête aboie pour lancer un avertissement. Si quelqu'un touche l'objet, la Bête attaquera avec les capacités d'un chien puissant, qui a une compétence de combat Bonne du fait qu'il est invisible. La Bête ne s'éloignera pas de plus d'un mètre de l'objet gardé. Pour +1 mana, la Bête peut garder (et patrouiller) une pièce entière.

Exemples d'Adjuvants : une petite figurine de cristal représentant un chien ou une bête similaire (-3).

### Créer un Zombie ou un Golem

Trouver (Connaître) Esprit, Effet Très Bon (+8), portée Longue (+2), prend 1 heure (-8). Mana total : 2.

Mouvoir Esprit, Effet Bon (+4), portée Longue (+2), prend 10 minutes (-6). Mana total : 0.

Contrôler Esprit, Effet Très Bon (+8), dure un jour (+6), prend une heure (-8). Mana total : 6.

Provoque l'occupation d'un cadavre, d'un squelette ou d'une sculpture par l'esprit d'un mort qui est contrôlé par le lanceur.

C'est un rituel magique en trois parties. Chaque partie doit être couronnée de succès avant que la partie suivante commence, et toutes les parties doivent être enchaînées sans pouvoir récupérer de mana entre elles. Il est préférable de lancer le sort dans une zone où un esprit peut être trouvé facilement, sinon la portée du sort devra être augmentée.

Ce sort présuppose l'utilisation d'esprits (des âmes tourmentées qui n'ont pas quitté le monde des vivants pour une raison ou pour une autre) pour animer des objets inanimés et c'est une combinaison de trois effets magiques (Pour animer des choses purement par une force magique, l'addition du Collège Mouvoir peut être utilisé. Sinon, Mouvoir avec Magie - un effet Excellent - devrait suffire.)

Si la MJ veut contrôler l'usage de ce sort, elle peut exiger des Adjuvants de valeur (comme une partie du corps de l'esprit à capturer) ou simplement augmenter le coût de base des sorts.

### Croche-Patte

Contrôler Corps, effet Médiocre (+1). Mana total : 1.

Fait trébucher et peut-être tomber la cible.

Exemple d'Adjuvant : un flacon de boisson forte (11).

### L'Oeil du Magicien

Connaître avec Magie, effet Bon (+4), petite pièce (+2), portée Extrême (+4). Mana total : 10.

Permet au lanceur de voir des choses à distance et à travers les obstacles comme s'il se tenait à côté.

Exemple d'Adjuvant : un petit cristal en forme de loupe à travers

lequel regarde le mage (-2).

### Rideau de Discretion

Briser Magie ou Protéger de la Magie, effet Moyen (+3), petite pièce (+2), dure Une Heure (+4). Mana total : 9.

Empêche l'espionnage par des moyens magiques à l'intérieur de la zone. Traitez les tentatives d'espionnage à travers le Rideau comme des Actions avec Opposition, Compétence du Sort contre Compétence du Sort.

Exemple d'Adjuvant : un oeil humain percé d'un clou de fer (-6), ou une gemme enrobée de plomb (-2).

### Main Saisissante

Mouvoir avec Magie, effet Moyen (+2), cible Petite (-1), portée Courte (+1), dure 2 minutes (+2). Mana total : 4.

Permet au lanceur de déplacer une petite quantité de n'importe quelle matière sans la toucher.

### Portail

Mouvoir Corps, effet Très Bon (+8), portée Extrême (+4), dure 10 minutes (+3), prends 1 heure (-8). Mana total : 7.  
ou

Mouvoir avec Magie, effet Très Bon (+15), portée Extrême (+4), dure 10 minutes (+3), prends 1 heure (-8). Mana total : 14.

(Note: Mouvoir avec Magie est un sort plus cher car il peut déplacer n'importe quoi. Mouvoir Corps ne peut déplacer qu'une personne ou un animal avec ses possessions personnelles.)

Crée une porte pour se rendre instantanément à n'importe quel endroit bien connu du lanceur, à travers n'importe qui peut passer, une personne à la fois.

Exemple d'Adjuvant : une porte ou un passage étroit approprié (-1), ou si l'endroit visé est dans une forêt, une branche d'un arbre de cette forêt (-2).

### Enchaîner

Contrôler Raison, effet Très Bon (+8), portée Extrême (+4), dure Une Saison (+9), prend 5 heures (-10). Mana totale : 11.

Permet au lancer d'enchaîner la cible à sa volonté. La victime exécutera les ordres du lanceur à n'importe quel moment, même hors de vue du lanceur. La cible peut briser le contrôle si elle est fortement opposée à un ordre, à condition de réussir un test de Volonté ou d'un attribut similaire.

Exemple d'Adjuvant : une chaîne en or, d'une grande valeur personnelle, donnée à la cible par un être aimé lors d'une occasion très spéciale (-12).

### Langues

Communiquer avec Corps, effet Moyen (+2), dure Une Heure (+4). Mana total : 6.

Permet à la cible de parler à n'importe quelle créature vivante qui a un langage formalisé (Parler à des créatures sans langage formalisé est un effet Bon.)

### Essaim Fantôme

Contrôler Raison, effet Bon (+4), dure 2 minutes (+2). Mana total : 6.

La cible croit qu'elle est attaquée par un important essaim d'insectes piquants. A moins de réussir un test de Volonté ou d'un attribut similaire, ou d'être normalement immunisé contre les insectes piquants, la cible prend une Egratignure de Dégât Psychique à chaque tour. (Les Dégâts Psychiques disparaissent à la fin du sort, et ne peuvent causer la mort, mais agissent sinon comme des dégâts normaux à tous égards.) Un succès critique à ce test (+4 sur le dé, ou un résultat au-delà de Excellent) annulera le sort immédiatement.

Exemple d'Adjuvant : un nid de guêpes avec des larves vivantes à l'intérieur (-4).

### Dialogue mental

Communiquer avec Raison, effet Moyen (+2). Mana total : 2.

Permet au lanceur de communiquer mentalement avec un autre humanoïde intelligent. Notez que cela ne fonctionne qu'à portée Proche pour 5 secondes si le lanceur d'ajoute pas de Mana pour augmenter la portée et la durée.

Exemple d'Adjuvant : un tissu taché du sang de la cible (-3).

### Modifier le Système

#### Visions du Monde

Le fonctionnement de la magie dans un univers particulier dépend de cet univers et de la manière dont ses habitants considèrent leur monde. Si la magie dans un monde est une compétence "scientifique", requerrant une recherche approfondie et des expérimentations, un sorcier de ce monde aura une vision du monde différente de celle d'un sorcier dans un monde où toute magie est provoquée par l'invocation d'esprits chargés d'exécuter les ordres du sorcier. Le sorcier "scientifique" pourra diviser le monde entre les éléments classiques Terre, Air, Feu et Eau, tandis que le sorcier "des esprits" ne verra que les esprits Animal, Humain, et Divins. Un autre sorcier pourra invoquer sa divinité pour qu'elle produise des effets magiques et ne sera capable de lancer que des sorts liés au domaine de cette divinité.

Avant que la MJ adapte ce système à son monde, elle doit d'abord se décider sur une vision du monde et une "philosophie" de la magie à partir de laquelle elle construira le système. Très simplement, elle doit décider comment et pourquoi la magie fonctionne, et comment les sorciers de son monde pensent que la magie et le reste du monde fonctionne. Cette vision du monde n'est pas nécessairement universelle. Si les humains pensent la magie en terme de sortilèges écrits, de laboratoire, et d'étapes spécifiques, cela ne signifie pas que les elfes la considèrent de la même manière. N'hésitez pas à créer autant de système de magie que de culture et de manière de penser dans votre monde.

#### Idées de Domaines & Collèges supplémentaires

Une des modifications les plus importantes du système est de changer l'ensemble des noms de domaines ou de collège disponibles. Vous trouverez ci-dessous des exemples de nom de domaines que la MJ pourra trouver utile pour sa campagne.

**Animer** - Si enchaîner des esprits à des objets inanimés pour les animer ne fonctionne pas, vous pourriez avoir besoin de ce Collège.

**Matière, Energie** - Si vous avez besoin de manipuler directement la matière et l'énergie et que vous voulez spécifier ces Domaines.

**Démoniaque, Divin** - Si ces éléments surnaturels ont une grande

importance pour votre campagne, vous pourriez avoir besoin de ces Domaines.

**Nourriture** - Ce Domaine est un exemple du degré de spécificité que vous pouvez donner à vos domaines.

**Langage** - Un autre Domaine spécifique qui est normalement couvert par le Domaine Magie.

**Machine** - Si vous jouez du Cyber-Fantastique, ce Domaine est important.

## Note sur l'adaptation de la Gramarye à Fudge Cinq Points

La Gramarye est utilisable directement avec le système Fudge Cinq Points, ainsi que précisé par Steffan O'Sullivan dans la version 1.4 du système Fudge Cinq Points.

Les Collèges et les Domaines sont des compétences qui font partie du Groupe de Compétence Magie. De plus, les compétences suivantes sont font également partie du Groupe de Compétence Magie :

Alchimie \*

Compétence de Lancement (*NdT: ???*)

Instruction \*

Thaumatologie \*

La MJ pourra restreindre le choix de certains Collèges ou Domaines à ceux qui auront dépensé 3 ou 4 points dans le Groupe de Compétence Magie. Vous devez prendre le Don de *Pouvoir Magique* pour pouvoir apprendre des Compétences de Magie. Chaque niveau de *Pouvoir Magique* coûte un Don, et donne 3 points de Mana (*NdT: ce point est à comparer au paragraphe Mana*). Dépenser 3 points dans des Compétences Magiques donne un niveau supplémentaire de *Pouvoir Magique*, et dépenser 4 points donne deux niveaux de *Pouvoir Magique* - mais vous devez toujours acheter au moins le premier niveau de *Pouvoir Magique*.