

BOBEX ARCANUM

RÈGLES AVANCÉES DE MAGIE





Sur les yeux grands ouverts de Bob se reflétait la lumière provenant de la boule de cristal. Effectuant les gestes rituels il lança l'incantation millénaire. Il visualisa enfin l'objet de sa convoitise et s'élança soudain, vif comme l'éclair. Sous le canapé ! Ces satanées clés étaient sous le canapé !

RÈGLES DE MAGIE

IT'S A KIND OF MAGIC...

Quelle que soit son origine, la magie fonctionne globalement de la même manière dans ce jeu de rôles. Chacun des différents types de magie est lié à une compétence ajoutée à celles présentées dans Bob le Rôliste le JDR. Ces compétences s'utilisent avec l'attribut [Mental].

Pour que votre personnage puisse utiliser ses pouvoirs, vous devez définir deux choses : le type de magie qu'il pratique et les pouvoirs à sa disposition.

A la création de votre personnage, vous pouvez prendre une seule compétence de magie comme n'importe quelle autre compétence parmi les trois dont vous disposez (cf Mon héros à moi !). Vous gagnez un pouvoir à choisir dans la liste correspondant au type de magie, plus un pouvoir par compétence que vous sacrifiez en plus (votre maximum est donc de 3 pouvoirs à la création).

Vous gagnez un pouvoir à chaque fois que vous améliorez la compétence de magie (cf Expérience et Évolution du personnage), ou lorsque vous prenez une nouvelle compétence de magie.

Sorcellerie

La sorcellerie est pratiquée par ce que l'on appelle des sorciers, des mages ou encore des magiciens. L'utilisation des pouvoirs s'accompagne de gestes bizarres et de formules marmonnées dans une barbe bien touffue. Ce sont des pouvoirs puissants, portant généralement sur des effets élémentaires ou manipulant la magie elle-même.

Pouvoirs disponibles : Attaque mentale, Bouclier Aetherique, Détection de la magie, Éclair magique, Explosion élémentaire, Invisibilité, Sommeil, Siphon Magique, Télékinésie.

Pouvoirs psychiques

Les pouvoirs psychiques sont utilisés par des gens qui aiment mettre des slips sur leur collants, des fanatiques des couleurs criardes ou ceux qui utilisent la puissance mystique de l'Achtuce. Les pouvoirs psychiques augmentent souvent les capacités physiques du personnage.

Pouvoirs disponibles : Attaque mentale, Éclair magique, Invisibilité, Prescience, Soins mineurs, Sens du combat, Télékinésie.

Magie Bardique

La magie des bardes est basée sur la voix et la musique et se présente généralement sous la forme de charmes. Contrairement aux autres types de magie, utilisez l'attribut [Social] au lieu de [Mental] dans la description des pouvoirs et pour les utiliser. Le barde chante ou joue d'un instrument pour lancer un sort. Notez qu'il peut jouer comme une casserole ce qui aura un effet supplémentaire de crispation.

Pouvoirs disponibles : Attaque mentale, Charme, Détection de la magie, Invisibilité, Sommeil.

Magie Divine

La magie divine est une faveur accordée

par un dieu. Souvent les dieux offrent de grands pouvoirs de guérison ou insufflent de la puissance et de la grandeur sur le Gars qui n'en veut. Recevoir des pouvoirs d'un dieu c'est bien cool, mais bon faut penser à faire les prières et tout ça sinon...

Pouvoirs disponibles : Détection de la magie, Éclair magique, Prescience, Soins mineurs, Soins majeurs.

Magie Druidique

La magie liée à la nature, petites fleurs et écureuils toussa toussa. Le truc cool c'est de se transformer en animal. Mais évitez le sanglier si vous êtes dans une usine de pâté... Ceux qui utilisent ces pouvoirs sont généralement appelés druides ou chamans ou hippies et leurs pouvoirs ne marchent pas terriblement bien en ville.

Pouvoirs disponibles : Éclair magique, Enchevêtrement, Forme animale, Parler aux animaux, Soins mineurs, Sanctuaire.

MAGIE, MAGIE, VOTRE BOB A DU GÉNIE !

Pour utiliser un pouvoir, le personnage doit l'avoir pris à la création ou plus tard et doit posséder la compétence correspondante.

Si le personnage rate le test, alors le pouvoir ne fonctionne pas.

La description de chaque pouvoir indique la ou les compétences pour le test ainsi que la difficulté, la durée du pouvoir (Instantané signifie que le pouvoir s'applique une fois puis cesse), la résistance (pour savoir si



la cible peut esquiver ou résister au pouvoir) et la dépense de Mana (si vous utilisez la règle optionnelle).

Focalisateur

Le focalisateur permet au lanceur de sort de concentrer sa puissance dessus pour lancer un sort. Disposer de son focalisateur donne un bonus au lancement de sorts de +1. Le focalisateur peut avoir différentes formes : bâton, baguette, symbole d'un dieu, instrument de musique, etc.

Lancement de sorts en combat

Lancer un sortilège nécessite d'être libre de ses mouvements pour faire les gestes rituels. Du coup une armure c'est pas terrible du tout, alors pas de sorts en armure ! De plus, si le personnage se bat au corps à corps avec un ennemi, il subit un malus de -1 au test de lancement de sort.

RÈGLE OPTIONNELLE : LA MANA

Un personnage dispose de [Mental] points de Mana, ce montant représente son maximum de points de Mana à tout moment. La Mana peut s'utiliser de trois manières :

- Dépensez un point de Mana pour obtenir un bonus de +1 au lancement d'un sort.
- Dépensez un point de Mana pour lancer un sort tout en portant une armure.
- Dépensez un point de Mana pour obtenir un effet plus puissant. Chaque sort dispose d'une entrée « Dépense de Mana » avec le coût en point de Mana entre parenthèses.

Un personnage récupère un point de Mana par heure de repos complet. Bien entendu il n'en récupérera pas plus que son maximum.

POUVOIRS

ATTAQUE MENTALE

Compétence/Seuil : Magie Bardique, Pouvoirs Psychiques, Sorcellerie 8+

Portée : 10 mètres

Durée : instantanée

Résistance : jet de Mental 8+.

Description : ce pouvoir fait péter les neurones de la cible comme du pop-corn. Viser une cible en ligne de vue qui peut faire un jet en Mental à difficulté 8+ pour éviter l'attaque. Si elle rate, elle prend [Mental de l'attaquant] de dégâts. Elle est consciente de s'être fait agresser.

Dépense de Mana : augmenter la portée à 20 m (1). Augmenter les dégâts de +2 (2). Augmenter la difficulté de la résistance pour 9+ (1).

BOUCLIER AETHERIQUE

Compétence/Seuil : Sorcellerie 8+

Portée : personnelle

Durée : 2 minutes

Résistance : aucune

Description : le lanceur de sorts est entouré de lumière et symbole mystique tournoyant le protégeant des attaques. Le personnage peut esquiver les coups avec un bonus de +2 (un 1 au dé restant un échec). De plus s'il est la cible d'un sort, il bénéficie d'un bonus de +1 pour y résister.

Dépense de Mana : augmenter la durée à 5 minutes (1). Augmenter le bonus en esquivé à +3 et +2 pour résister aux sorts (2).

CHARME

Compétence/Seuil : Magie Bardique 8+

Portée : 2 mètres

Durée : 15 minutes

Résistance : jet de Mental 8+.

Description : le lanceur de sorts doit désigner une cible en ligne de vue qui peut effectuer un jet en Mental à difficulté 8+ pour

éviter d'être sous l'emprise du charme. En cas d'échec, la cible considère le lanceur de sort comme un allié et fera son possible pour lui être agréable. Si on lui fait faire quelque chose de vraiment contraire à ses principes, ou ses convictions (attaquer un allié, coucher avec Patrick l'étoile, etc.), la cible peut effectuer un nouveau jet de Mental à difficulté 6+ pour ne plus être sous l'emprise du charme.

Dépense de Mana : augmenter la portée à 10 m (1). Augmenter la durée à 30 minutes (1) ou deux heures (2).

DÉTECTION DE LA MAGIE

Compétence/Seuil : Magie Divine, Sorcellerie 8+

Portée : 10 mètres

Durée : 5 minutes

Résistance : aucune

Description : tant que le personnage garde sa concentration (il peut marcher, parler mais guère plus), il peut voir la magie active jusqu'à 10 mètres. Un objet magique manifesterà une aura ainsi qu'une personne sous l'emprise d'un sort (ce qui permet de « voir » quelqu'un d'invisible par exemple). Tout sortilège ayant été lancé quelque part laisse une empreinte durant 24 heures. Le lanceur de sorts ne sait pas quel sort a été lancé ou quel est le pouvoir d'un objet pour autant sauf en utilisant de la mana.

Dépense de Mana : augmenter la durée à 15 minutes (1). Augmenter la portée à 30 mètres (1), savoir quel sort est/a été actif ou le pouvoir d'un objet (2).

ÉCLAIR MAGIQUE

Compétence/Seuil : Magie Divine, Pouvoirs Psychiques, Magie Druidique, Sorcellerie 8+

Portée : 20 mètres

Durée : instantanée

Résistance : aucune, esquivé possible.

Description : la cible doit être en ligne de vue au lancement du sort. Elle peut tenter d'esquiver l'attaque normalement. L'at-

taque touche automatiquement et la cible subit 1d6+[Mental] points de dégâts.

Dépense de Mana : augmenter la portée à 40 m (+1) ou 100m (+2). Augmenter les dégâts de +2 (1) ou +5 (2). Impossible à esquiver (2).

ENCHEVÊTREMENT

Compétence/Seuil : Magie Druidique 9+

Portée : 5 mètres autour du lanceur

Durée : 2 minutes

Résistance : Physique 8+ pour se déplacer.

Description : les plantes poussent brutalement plus vite dans un rayon de 5m autour du druide, attrapant les jambes des ennemis. Toute personne voulant se déplacer dans l'aire d'effet doit faire un test Physique à 8+ pour y arriver, en cas d'échec elle ne bouge pas. Le druide est immunisé et les alliés de celui-ci bénéficient d'un bonus de +2 à ce test.

Dépense de Mana : la durée passe à dix minutes (1). Le rayon d'effet passe à 8 mètres (1).

EXPLOSION ÉLÉMENTAIRE

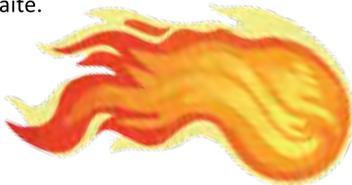
Compétence/Seuil : Sorcellerie 9+

Portée : 50 mètres

Durée : instantané

Résistance : résistance à l'élément, esquive possible.

Description : le lanceur de sorts doit désigner un emplacement au sol en ligne de vue. Toute créature située à 2 m de cet emplacement subit 1d6+[Mental] de dégâts. Les cibles peuvent tenter d'esquiver, si elles réussissent elles subiront seulement 1d6 de dégâts et seront décalées au bord de l'aire d'effet. L'explosion est de type feu, glace, acide ou électricité, selon ce que le lanceur souhaite.



Dépense de Mana : augmenter la portée à 100 m (1). Augmenter les dégâts de +1d6 (2). Augmenter le rayon de déflagration à 5 m (2).

FORME ANIMALE

Compétence/Seuil : Magie Druidique 8+

Portée : personnelle

Durée : 60 minutes

Résistance : aucune

Description : le druide prend la forme d'un animal au choix parmi : loup, sanglier, faucon, dauphin. Sous cette forme il peut communiquer avec les animaux correspondants à sa forme comme s'il avait le sort Parler avec les animaux lancé. L'équipement du personnage n'est pas transformé avec lui, aussi le personnage sera nu lorsqu'il reprendra sa forme d'origine.

Selon la forme animale, le personnage gagne le bonus suivant :

- Loup : il gagne un bonus de +1 pour sauter, courir ou esquiver. Un loup avance plus rapidement qu'un humain.
- Sanglier : il gagne un bonus de +1 en Physique (les défenses font donc [Physique]+1 dégâts).
- Faucon : il gagne un bonus de +1 pour détecter quelque chose à partir des airs. Un faucon avance plus rapidement qu'un humain et puis il vole quoi !
- Dauphin : il gagne un bonus de +1 pour détecter quelque chose dans ou sur l'eau, de plus il peut détecter par exemple les rames d'un navire à de grandes distances.

Il est nécessaire de faire un test de Magie Druidique pour reprendre la forme d'origine et ce test ne peut être amélioré avec la Mana. En cas d'échec, le druide restera une heure de plus sous cette forme. Chaque échec inflige un malus de -1 aux tests ultérieurs. Le druide peut donc finir prisonnier de sa forme animale. Sous forme animale, le druide ne peut pas récupérer de Mana.

Dépense de Mana : la durée passe à deux

heures (1), réussir automatiquement le test pour reprendre sa forme d'origine (2, dépensés au lancement du sort).

INVISIBILITÉ

Compétence/Seuil : Magie Bardique, Pouvoirs Psychiques, Sorcellerie 8+

Portée : personnelle

Durée : 5 minutes

Résistance : aucune

Description : le lanceur de sorts devient invisible pendant plusieurs minutes. S'il effectue une action nécessitant des mouvements importants (attaquer, sauter, esquiver, courir, etc.) ou s'il lance un autre sort, il redevient visible. Attaquer un personnage invisible est possible mais l'attaquant subit un malus de -2 à l'attaque. Un barde n'est pas obligé de chanter ou jouer d'un instrument pour lancer ce sort.

Dépense de Mana : ajoutez une cible (1) ou deux (2) qui devront rester en contact avec le lanceur de sort. Augmenter la durée pour 10 minutes (1) ou 30 minutes (2).

PARLER AUX ANIMAUX

Compétence/Seuil : Magie Druidique 8+

Portée : personnelle

Durée : 20 minutes

Résistance : aucune

Description : le personnage peut s'entretenir avec les animaux. Cela ne change rien à l'intelligence de la bestiole mais elle écoutera et fera de son mieux pour répondre. Attention toutefois, une créature peut être limitée par sa perception (taupe) ou bloquer sur des concepts (faire la différence homme/femme peut être difficile).

Dépense de Mana : la durée passe à une heure (1). Transmettre une image mentale à la créature (2).

PRÉSCIENCE

Compétence/Seuil : Magie Divine, Pouvoir Psychique 8+

Portée : personnelle

Durée : 60 minutes

Résistance : aucune

Description : le personnage, durant la durée d'effet, dispose d'un sixième sens. Il est capable d'anticiper les actions de ses ennemis et dispose d'un bonus de +1 aux tests pour esquiver les coups.

Le personnage ne peut être surpris durant une attaque, il se réveillera de justesse ou verra les ennemis une fraction de seconde avant l'attaque. De plus le personnage peut, une seule fois par partie, poser une unique question au maître de jeu à laquelle il devra répondre par oui ou non.

Dépense de Mana : la durée passe à deux heures (1). Le bonus à l'esquive passe à +2 (2). Le MJ peut être interrogé deux fois (2).

SANCTUAIRE

Compétence/Seuil : Magie Druidique 9+

Portée : 15 mètres

Durée : 12 heures

Résistance : aucune

Description : protège la zone de toute incursion d'animaux naturels même en colère (au cas de vol du pot de miel de monsieur ours). De plus une créature qui n'était pas dans le cercle au moment de sa création provoque une alarme mentale (provoquant un réveil éventuel) chez ceux qui y étaient si elle pénètre dans la zone et qu'elle est plus grosse qu'un lapin.

Dépense de Mana : la portée passe à 30 mètres (1).

SENS DU GUERRIER

Compétence/Seuil : Pouvoir Psychique 10+

Portée : personnelle



Durée : 30 minutes

Résistance : aucune

Description : le personnage, durant la durée d'effet, gagne un bonus de +1 en Physique ainsi que 8 points de vie (qui seront les premiers consommés en cas d'attaque).

Dépense de Mana : La durée passe à une heure (1) ou deux (2).

SIPHON MAGIQUE

Compétence/Seuil : Magie Divine, Sorcellerie 9+

Portée : 20 mètres

Durée : instantanée

Résistance : Mental 8+.

Description : le lanceur de sorts doit désigner une cible en ligne de vue qui peut effectuer un jet en Mental à difficulté 8+ pour éviter l'attaque. En cas d'échec, la cible perd immédiatement un point de Mana. La cible est consciente de l'agression et de sa provenance.

Dépense de Mana : augmenter la portée à 40 m (1). Augmenter la perte de Mana de +2 (1).

SOINS MAJEURS

Compétence/Seuil : Magie Divine 10+

Portée : toucher

Durée : instantané

Résistance : aucune

Description : le personnage guérit instantanément de la moitié de son total de points de vie. De plus la cible du sort n'est plus sous l'effet d'un poison ou d'une maladie curable si c'était le cas. Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par jour sur la même cible.

Dépense de Mana : la portée passe de Toucher à 5 mètres (1). Guérir toutes les blessures (2) ou une maladie incurable (2).



SOINS MINEURS

Compétence/Seuil : Magie Druidique, Magie Divine, Pouvoirs Psychiques 8+

Portée : toucher

Durée : instantané

Résistance : aucune

Description : le personnage guérit instantanément de [Mental du lanceur de sorts] points de vie. De plus la cible du sort n'est plus sous l'effet d'un poison si c'était le cas. Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par heure sur la même cible.

Dépense de Mana : augmenter les soins de 2 points (1). La portée passe de Toucher à 5 mètres (1).

SOMMEIL

Compétence/Seuil : Magie Bardique, Sorcellerie 8+

Portée : 20 mètres

Durée : 10 minutes

Résistance : Mental 8+, 6+ en combat.

Description : la cible doit effectuer un jet de Mental ou s'assoupir. Le sommeil est normal et la cible est donc réveillée par un bruit trop important par exemple.

Dépense de Mana : ajouter une cible à moins de trois mètres de la première (1) ou deux cibles (2). Augmenter la difficulté de la résistance à 9+ (7+ en combat) (2).

TÉLÉKINÉSIE

Compétence/Seuil : Pouvoirs Psychiques, Sorcellerie 8+

Portée : 5 mètres

Durée : 1 minute

Résistance : aucune

Description : le lanceur de sorts peut soulever un objet non accroché d'un poids pouvant atteindre 10 kg. Il peut le bouger par la suite lentement, l'objet ne sera pas considéré comme projeté, et faire tomber quelque chose sur quelqu'un ne fera que des dégâts léger (1 pt/10kg). Le lanceur de sort doit maintenir sa concentration sinon

l'objet tombera brutalement. Avec la mana (2) il pourra même soulever un être vivant de grande taille, lui compris.

Dépense de Mana : ajoutez un objet transporté (1) ou deux (2) qui devront rester à portée. Passer de 10 à 40 kg (1) ou à 100 kg (2). Augmentez la durée à 10 minutes (1) ou 30 minutes (2)

EXEMPLES DE LANCEURS DE SORTS

PATRICK LE ROSE

- **Caractéristiques** : Mental 4, Physique 2, Social 3.
- **Compétences** : Sorcellerie.
- **Sorts** : Bouclier Aetherique, Éclair Magique, Télékinésie.
- **Équipement** : baguette (avec une étoile rose au bout bien sûr) servant de focalisateur.

PÈRE JOSIANE

- **Caractéristiques** : Mental 4, Physique 3, Social 2
- **Compétences** : Magie Divine, J'ai tout lu
- **Sorts** : Prescience, Soins mineurs.
- **Équipement** : médaillon de Sainte-Germaine (focalisateur en forme de rouleau à pâtisserie vorpai), recueil « L'Ascension avec les recettes de Sainte-Germaine », flasque de pinard béni.

JACQUES-EMMANUEL DE MONTMI- RAIL-SAINT-DOUX

- **Caractéristiques** : Mental 3, Physique 3, Social 3
- **Compétences** : Ça va saigner !, Éviter

une mandale, Magie Divine.

- **Sorts** : Soins mineurs.
- **Équipement** : épée longue bénie par Saint-Doux lui même (focalisateur), bouclier, armure lourde.

GÉRARD DE LA BALLE

- **Caractéristiques** : Mental 3, Physique 2, Social 4
- **Compétences** : Faire gober des âneries, Magie Bardique, Bling Bling.
- **Sorts** : Charme.
- **Équipement** : luth (focalisateur), rapière.

ROBERT « TÊTE DE COCHON »

- **Caractéristiques** : Mental 4, Physique 3, Social 2
- **Compétences** : Ça va saigner !, Magie Druidique.
- **Sorts** : Forme animale, Soins mineurs.
- **Équipement** : peau de sanglier (focalisateur), épée longue.

FRANCIS « BEAUJOLMAN »

- **Caractéristiques** : Mental 3, Physique 4, Social 2
- **Compétences** : Ça va saigner !, Pouvoirs Psychiques.
- **Sorts** : Forme animale, Soins mineurs.
- **Équipement** : collant moulant rose, slip vert blindé, cape jaune

