

CANTRIPS

(Aide de jeu pour AD&D1 et 2)

Ou l'utilisation des sortilèges mineurs par des néophytes !

1-1 Histoire

Il y a de cela quelques siècles, **Azamra**, grand mage des Ecoles du Levant affronta une créature puissante et maléfique. Son combat fut épique et dura des jours. Gravement blessé et se sentant mortel, **Azamra** se devait de transmettre son savoir à un disciple.

Il parcouru le royaume à la recherche de son futur élève, il devait trouver un individu digne de son nom. Après de nombreuses années de voyage, il jeta son dévolu sur un humain répondant au nom d'**Ilur**.

Ilur était un pécheur d'une quinzaine d'années, très doué de ses main avec un esprit vif, il plu tout de suite à **Azamra**. Le long voyage de retour lui permettrait de saisir toute la personnalité du jeune homme.

Azamra n'attendit pas longtemps pour commencer son enseignement, et mit **Ilur** à l'épreuve dès la première journée: connaissance, réflexe, patience...

Ilur ne parut pas plus perturbé par tous ces tests que s'il n'avait ferré un gros poisson, et se prêta, de bonne grâce, à tous les caprices de son nouveau maître.

Ce dernier, avec l'espoir de toucher les limites du jeune homme, accéléra la cadence, si bien qu'au bout de quelques semaines, **Ilur** devait à la fois apprendre, s'occuper du campement, des montures, préparer les repas, et trouver son chemin.

Ce voyage dura des mois, **Ilur** mis son sens pratique à l'épreuve. Bénéficiant de l'enseignement d'**Azamra**, il mit au point de petits sortilèges pouvant l'aider dans ses nombreuses tâches. Son maître ne devait pas s'en apercevoir, cette tricherie pouvant causer sa perte, ou pire, son renvoi.

Ilur fit tout pour rester discret, peu de puissance, à peine un souffle de voix et hop, le feu prenait, les bottes brillaient, la cape était sèche...

Arrivé en sa demeure, **Azamra** était très fier de son disciple car non seulement ce dernier avait brillamment passé toutes les épreuves mais il avait su se servir très habilement de son enseignement en créant ces tours.

Ilur tomba des nues quand il apprit qu'**Azamra** connaissait son secret, et craint un moment pour son avenir, mais il savait maintenant, connaissant mieux son maître, qu'il deviendrait un grand mage digne d'**Azamra**.

Quelques dizaines d'années plus tard, ces petits sortilèges serviraient de base d'apprentissage à tous les mages en devenir...

Amrachiél,
Grand mage de la Tour du Levant,
Année de la Vouivre

1-2 Entrée en matière

Normalement, un magicien novice (niveau zéro) s'entraîne à l'art subtil de la magie en utilisant les Cantrips (ou tours mineurs, que je continuerai à nommer Cantrip, c'est plus court!). Pour se différencier des règles des divers *Manuel des joueurs* et autre *Unearthed Arcana*, je précise de suite que cette règle maison concerne les personnages dont les classes excluent la magie (ou presque). Ceux ci pourront donc, y avoir accès. Pour ce faire, leur score d'intelligence et un passé chargé de magie leur permettra et limitera cette aptitude. Ces règles concernent les MJ soucieux de distiller un peu de magie dans leur campagne alors qu'aucun de leurs joueurs n'a choisi de classe de « lanceur de sorts ».

En voici les conditions :

En premier lieu, et pour ceux qui en pince pour le hasard, le joueur jette un dé de pourcentage pour savoir s'il possède cette capacité à utiliser les Cantrips. Si le score d'intelligence est inférieur à 12, aucune chance. Puis, si le jet est réussi, le joueur détermine le nombre de Cantrips qu'il pourra, par le biais de son personnage, lancer par jour.

Le jet de pourcentage est, pour ma part, inutile, je préfère, en tant que MJ, désigner un personnage qui aura cette capacité, décision dictée par le choix d'un background adapté.

Ce nombre est fixe et ne progressera jamais, contrairement aux sorts de magicien ou de prêtre.

Pour un résultat de 3, il pourra lancer trois fois le même ou panacher. Au fur et à mesure de ses aventures et si le MJ le lui permet il pourra apprendre d'autres cantrips dans la limite de **deux fois ce nombre** (plus ou moins les avantages de races - Vf 1-3-4).

A savoir également que différemment des sorts de cercles supérieurs, il n'est nul besoin de les préparer. Un personnage peut donc utiliser n'importe quel Cantrip de sa connaissance dans la limite de son nombre d'origine*.

**Note : cette dernière règle s'applique aussi aux lanceurs de sorts.*

Intelligence	Dé de Pourcentage	Nombre de Cantrips : N
12-14	45%	1D3
15	50%	1D3+1
16	55%	1D4+2
17	60%	1D4+4
18	65%	1D4+6
+1	+5%	+2

1-3 Lois

Ces Cantrips sont assimilés à des sorts de niveau zéro, obéissants tous aux mêmes lois.

Notes sur les Cantrips :

Portée : à vue du lanceur (maxi rayon de 3m) sauf si précisé différemment.
Élément : vocal ou gestuel.
Durée : instantanée.*
Temps d'incantation : 1/2 segment.
Zone d'effet : un objet / une créature**
Sauvegarde : aucun / normal***

* Tous ces Cantrips sont instantanés, et non définitif, il faut absolument bannir les notions de répétition, sauf pour certains cas attaché à la nature du Cantrip; ils seront notés *Def* -> *définitif*.

Note : Il se peut très bien que certains MJ ne soient pas d'accord avec cette notion. Libre à eux de modifier/adapter les description de ces Cantrips.

** un objet magique / créature géante n'est *jamais* affecté(e).

*** Les *jets de sauvegarde* ne sont nécessaires que si l'intégrité de la cible est menacée, ce dernier s'effectue dans la colonne « Paralyse, Poison » (la plus avantageuse)
Voir les mentions spéciales dans les descriptions 2-3

Incontournable : Un Cantrip est un sort mineur et doit le rester. On peut par exemple faire diversion en faisant éternuer un Orc, mais en aucun cas l'affaiblir ou lui causer des dégâts. Le MJ doit se poser la question : est-ce qu'un sort de niveau supérieur pourrait avoir le même effet ? Si oui, alors le Cantrip n'en est plus un.

Si cet avertissement est respecté par le MJ, leur application restera ponctuel et ne devrait pas trop perturber le scénario.

1-3-1 Apprentissage

L'apprentissage se partage en deux phases :

A la création, par le biais de son background, avec l'aide du MJ, le joueur choisi N cantrips dans la liste en 2-2. La race et la future classe du personnage sont déjà des indications.

La (es) cause(s) de ce talent inespéré peuvent être très variées :

A-t-il été en contact avec des magiciens ou autres personnages ayant ces capacités ? Il a, peut être, été dans une école de magie et il s'en est échappé ? Possède t'il un don inné pour la magie ? Son sang contiendrait-il l'essence d'une divinité, ou tout simplement garde t-il en lui la mémoire de ces ancêtres Elfes ?

(Je devine déjà certaines réactions : Gros Bill ? qui a dit Gros Bill ?)

Durant la vie du personnage, seule une rencontre avec une personne connaissant le Cantrip et étant capable de l'enseigner peut permettre son apprentissage.

En bref, c'est le MJ qui permet ou non l'acquisition de nouveaux tours.

1-3-2 Restrictions de classe

Purement subjectif et de mauvaise foi.

Paladin - son entraînement ne lui en laisse pas le temps.

Moine - l'art martial bouffe le bout des doigts

Barbare - même intelligent.

Clerc - Dieu a dit non !

Si le background s'y prête, on peut ne pas tenir compte de ces restrictions de classe. Chaque cas est cependant unique, à la discrétion du MJ, les cantrips sont parties intégrantes du background du personnage, ainsi un futur assassin élevé par des parents magiciens peut avoir quelque cantrips dans ses manches.

1-3-4 Bonus - malus liés aux races

En choisissant les races suivantes avec leurs avantages et leurs désavantages, il est évident que le cliché à la vie dure, mais je trouve qu'il colle parfaitement à la situation. Les races qui ne sont pas citées, ne bénéficient d'aucun avantage/désavantage.

- **Elfe et demi elfe**: Quelque soient leurs classes, les personnages ayant du sang elfe ont tous une prédilection pour la magie. Un Elfe pourra avoir dans sa manche deux Cantrips supplémentaires, un demi elfe en aura un toutes catégories confondues

- **Petites gens**: C'est leur ruse et leur habileté naturelle qui leur permet de bénéficier de deux Cantrips supplémentaires dans les catégories *Prestidigitation* et *Utilitaire*.

- **Nains et Gnomes**: Pour ces deux races, leur résistance naturelle à la magie en font des réfractaires. Inutile de mettre en scène un nain écoutant attentivement un sage

dissertant sur les bienfaits de la magie en milieu minier. Leur magie est trop éloignée de celle qui permet l'utilisation des Cantrips.

- **Demi Orc:** C'est leur côté humain qui permet à cette race de comprendre ce qu'est un tour mineur. Je trouve logique de leur concéder leur Cantrips dans la catégorie des *Affections*. Ce sont aussi des Orcs !

2-1 Classification

Ces Cantrips sont organisés dans plusieurs catégories :

Utilitaires : pour les petits soucis de tous les jours.

Renversés : pour créer des petits soucis de tous les jours.

Prestidigitation : Pour épater tes amis.

Affection : pour se moquer de tes amis et donner des soucis à ceux qui n'en auraient pas.

Personnel : Cela peut rendre service.

Certains tours ont disparus de ma liste car il étaient trop « orientés » magie, comme par exemple « mot magique » ou « éclair miniature » ; à savoir que la ressemblance avec des sorts existants de cercles supérieurs est interdite, ce qui permet également au MJ de trancher dans les cas douteux d'utilisation carrément détournée sortie directement du cerveau en ébullition d'un joueur pervers. (Si, si il y en a !)

J'ai quand même conservé des Cantrips comme « Ouverture/ Fermeture » bien qu'il y ait les sortilèges Fermeture (1°N) et Ouverture (2°N), ou comme « Lueur » avec son reflet Lumière (1N), mais j'en ai terriblement réduit l'effet.

Quand je me pose la question, j'essaie d'exclure surtout la création d'énergie (ou la révocation, d'ailleurs) ou alors dans des proportions trop faible pour avoir un impact sérieux. Ces Cantrips ne peuvent pas causer directement des dégâts



Note : Ces listes ne sont pas exhaustives, mais comme cité plus haut, avant d'en rajouter, veillez à ce que le nouveau Cantrip n'ai pas d'équivalent dans les sortilèges des cercles supérieurs.



2-2 Tables

Utilitaire 2-3-1	Renversé 2-3-2	Prestidigitation 2-3-3	Affection 2-3-4	Personnel 2-3-5
Affûter <i>Def</i>	Aigu	Assourdir	Acquiescer	Bouffée
Briller <i>Def</i>	Déchirer <i>Def</i>	Cacher <i>Def</i>	Bailler	Coup de peigne <i>Def</i>
Cirer <i>Def</i>	Délier <i>Def</i>	Distraction	Boutons	Doigt de feu
Chaleur	Emmêler <i>Def</i>	Escamoter <i>Def</i>	Clin d'œil	Gratter (se) <i>Def</i>
Colorer	Exterminer <i>Def</i>	Présenter <i>Def</i>	Cliquetis	Insectes
Coudre <i>Def</i>	Figer	Rangement <i>Def</i>	Cognements	Lueur
Envelopper	Poilu	Ventriloquie	Crispation	Ouvrir <i>Def</i>
Epicer <i>Def</i>	Poussières <i>Def</i>		Croche-pied	Raser (se) <i>Def</i>
Fraîchir	Reprendre		Eternuer	Refaire (se) <i>Def</i>
Germer <i>Def</i>	Salir <i>Def</i>		Froid ds le dos	
Humecter <i>Def</i>	Sécher <i>Def</i>		Gémissements	
Lier <i>Def</i>	Ternir <i>Def</i>		Gratter	
Nettoyer <i>Def</i>			Grincer	
Nouer <i>Def</i>			Pincer	
Rassembler			Plainte	
Saveur			Poussière ds l'œil	
Saler <i>Def</i>			Rire (sot)	
Sucrer <i>Def</i>			Roter/Péter	
			Sifflement	
			Tousser	

2-3 Description

Dans les descriptions suivantes, le lanceur de sort sera nommé *l'utilisateur*. (Puisqu'il n'en est pas vraiment un de lanceur de sort)

2-3-1 Utilitaire

Affûter

Permet d'aiguiser un petit objet (pas plus gros qu'un couteau).

Briller

Lustre et fait briller les matières métalliques. Les surfaces (petites) doivent être propres.

Cirer

Cire et lustre des matériaux comme le bois, le cuir, la pierre. Les surfaces doivent être propres

Chaleur

Augmente la température de substances organiques mortes afin de les cuir. S'applique sur un volume de 1 l ou 1 kg.

Colorer

Apporte de la couleur à un objet. Permet de restaurer certaines teintes. S'applique sur une surface propre et de taille réduite (30cm*30cm).

Coudre

Répare un accro à un vêtement de tissu ou de cuir. La couture est invisible. 10 cm maximum pour du tissu, 3 cm pour du cuir.

Envelopper

Crée un emballage relativement hermétique et solide autour d'un objet de petite taille (1l ou 1 kg). Attention ce dernier n'est pas étanche et ne peut être amélioré.

Fraîchir

Inverse de chaleur, la température descend proche du zéro, sans congeler toutefois.

Germer

Permet à une graine en terre de germer immédiatement, à une fleur d'éclorre, à un fruit de mûrir.

Humecter

Humidifie une zone de 30cm*30cm. L'eau va perler sur des surfaces imperméables.

Lier

Permet d'assembler deux objets en contact comme s'ils étaient attachés l'un à l'autre. Le lien ainsi créé est aussi solide qu'une cordelette pour une durée de 1 tour.

Nettoyer

Enlève les poussières, les boues et autres saletés d'un objet.

Nouer

Noue une ficelle, une corde à son autre extrémité ou à un objet similaire à moins de 30cm. Le nœud réalisé doit être connu de l'utilisateur.

Rassembler

Permet de rassembler de petits objets similaires (taille, fonction...) et de les mettre en tas dans une zone de 3m*3m.

Saveur

Ajoute un goût supplémentaire ou différent à un aliment ou une boisson. Ce goût doit être connu de l'utilisateur.

Saler

Ajoute du sel (cuisine) à un aliment ou une boisson. Correspond à une pincée.

Sucrer

Comme saler.

2-3-2 Renversé

Aigu

Produit une note très aigue. Celle-ci peut durer un tour et oblige toutes personnes qui l'entendent à quitter les lieux. (Jet de protection)

Déchirer

Crée une déchirure plus grande à partir d'un accro dans du tissu ou du cuir ; jusqu'à 30 cm dans du tissu et 10 cm dans du cuir.

Délier

Défait, démêle des nœuds connus de l'utilisateur. Annule les cantrips « lier » et « nouer ».

Emmêler

Fait s'emmêler des cheveux, des ficelles, des herbes.

Exterminer

S'applique uniquement aux petits insectes. (Mouche, moustique, araignée...). Le sort agi dans une zone de 3m*3m*3m et sur les insectes vus de l'utilisateur.

Figer

Permet de figer un petit objet non vivant durant son mouvement. Il poursuit sa course dès qu'on le touche ou au bout de 1 tour. L'objet doit être visible.

Poilu

Fait pousser instantanément la barbe, les cheveux, la fourrure... de 3 à 36cm (3D12). Une personne (créature) non consentante a droit à son Jet de Protection.

Poussières

Dépose une fine couche de poussière sur tous les objets dans une zone de 3m*3m*3m.

Reprendre

S'applique à un petit objet qui vient de quitter la main de l'utilisateur (volontairement ou non). L'objet réapparaît dans sa main. Il faut cependant que cet objet se trouve à moins de 1m.

Salir

Crée des saletés (terre, rouille, boues, poussières...) sur une surface de 1m*1m maximum.

Sécher

Permet de retirer l'humidité d'un vêtement, de cheveux ou encore d'un objet perméable dans une zone de 1m*1m*1m.

Ternir

Permet d'ôter le brillant d'un objet. Peut également donner l'aspect d'ancien à un objet. Annule les cantrips « Briller » et « Cirer ».



2-3-3 Prestidigitation

Assourdir

Elimine temporairement (maximum 1 tour) le son créé par un objet ou une paire d'objets. Celui-ci devient tellement ténu qu'il est indécélable sauf par une oreille exercée.

Cacher

Cache un objet aux yeux des personnes qui sont devant le jeteur de sort durant 1 tour. L'effet est immédiat. Si l'objet est touché ou si il bouge (vent, secousse...) il réapparaît. Les créatures qui ont plus de 10 en intelligence ont droit à un jet de protection.

Distraction

Les personnes (créatures) voient leur attention attirée par une zone que leur montre l'utilisateur. Si leur intelligence est supérieure à 10, ces personnes (créatures) ont droit à un jet de protection.

Escamoter

L'utilisateur peut faire disparaître un petit objet de sa main. Celui-ci réapparaît instantanément dans son autre main ou dans sa poche. L'objet doit tenir dans la main. (Tiens dans la, tiens dans la main...)

Présenter

Permet à l'utilisateur de mettre en valeur ou de déprécier un objet. Ce dernier paraît avoir une valeur (ou une importance) plus ou moins accrue. (+ 20% en moyenne). Comme dans le cas de cacher un objet, si les créatures ont plus de 10 en intelligence elles ont droit à un jet de protection.

Rangement

L'utilisateur sait instinctivement où se range des objets, ou comment s'assemblent les pièces d'un puzzle. Ceci lui permet de gagner un temps précieux.

Ventriloquie

Une voix nasillarde surgie d'un objet/créature désigné(e) par l'utilisateur. Ce dernier se concentre sur son discours, il ne possède qu'une minute pour le faire passer.



2-3-4 Affection

** Toutes les cibles (créatures intelligentes dont le score dépasse 10) de ces Cantrips ont droit à un jet de protection. Annule l'effet si réussi.

Acquiescer

La personne ou la créature acquiesce de la tête comme si elle était d'accord avec l'utilisateur.

Bailler

La personne ou la créature baille à s'en décrocher la mâchoire. Il faut, bien entendu, qu'elle en ait une.

Boutons

Un ou plusieurs (moins gros) boutons apparaissent sur une partie de peau visible. Ceux-ci ne démange pas et ne cause qu'une gêne esthétique. Ils disparaissent au bout de quelques heures.

Clin d'œil

La cible va faire plusieurs clins d'œil sans s'en apercevoir de façon à ce que son interlocuteur croit à une provocation.

Cliquetis

Des sons métalliques assez diffus se feront entendre dans un rayon de 30m autour de l'utilisateur (Armures, chaînes...) durant 10 secondes. (1 round)

Cognements

Comme « Cliquetis », sauf que les sons sont ceux de matières végétales ou minérales.

Crispation

Un muscle de la cible se crispe subitement occasionnant une crampe. Si la créature est en mouvement ceci est impossible.

Croche-pied

La cible se prend « les pieds dans le tapis ». Si le jet de protection est raté elle tombe de

surcroît, s'il est juste réussi (égal à sa valeur) elle est déséquilibrée.

Eternuer

La personne ou la créature éternue violemment.

Froid dans le dos

Des frissons vont parcourir l'échine de la personne ou de la créature. Le lanceur peut aussi, à l'inverse, provoquer des bouffées de chaleur.

Gémissements

Comme « Cliquetis », sauf qu'il s'agit de sons humains.

Gratter

La cible va instinctivement porter la main à une région de son corps (désignée par l'utilisateur) qui la démange. La personne ou la créature va donc se gratter violemment pendant une minute.

Grincer

L'utilisateur en repérant une porte, un coffre, une armure, des dents... peut le (la, les) faire grincer.

Pincer

La cible ressent un pincement à l'endroit désigné par l'utilisateur.

Plainte

Fait surgir dans les 30m autour de l'utilisateur un cri, un râle. Ce dernier est audible dans les 100m.

Poussière dans l'œil

La personne ou la créature ne peut s'empêcher de porter la main à son œil. (Et non, elle ne s'embroche pas le cerveau avec sa dague)

Rire (sot)

La personne ou la créature ne peut s'empêcher d'émettre un rire sot et bref.

Roter/Péter

La personne ou la créature ne peut s'empêcher d'émettre un rot/ pet long et sonore.

Sifflement

La personne ou la créature ne peut s'empêcher d'émettre un sifflement grave ou aigu en fonction des souhaits du joueur de sort. Ce dernier peut essayer de le moduler comme si il le sifflait lui-même. Tout ceci en fonction du jet de protection de la cible.

Tousser

La personne ou la créature croit avoir un chat dans la gorge et se met à tousser violement.



2-3-5 Personnel

Comme leur nom l'indique, ces cantrips sont pour l'usage de l'utilisateur et ne peuvent affecter une cible différente.

Bouffée

Permet à l'utilisateur lorsqu'il fume de contrôler ses ronds de fumée afin de leur faire prendre des formes improbables.

Coup de peigne

Parfaitement coiffé en un clin d'œil et sans peigne.

Doigt de feu

Crée une petite flamme au bout du doigt qui dure 10 secondes. Cette flamme peut mettre le feu à des objets inflammables.

Gratter (se)

Calme instantanément une démangeaison comme si une tierce personne était venue gratter la zone sensible.

Insectes

L'utilisateur conjure de tous petits insectes. Ceux-ci sont en petit nombre (2d10) et apparaissent dans un rayon de 3m autour du lanceur. Ils disparaissent au bout de 10 minutes.

Lueur

Crée un globe de lumière pastel qui flottera à proximité de l'utilisateur lui prodiguant une douce lumière dans un rayon de 1m.

Ouvrir

Ou ferme des portes, des coffres, bourses... non verrouillé(es) et non magique(s).

Raser (se)

Permet à l'utilisateur de se raser sans accessoire (rasoir, savon...). Le résultat est très propre.

Refaire (se)

Permet à l'utilisateur de se refaire une beauté. Il aura une apparence moins négligée et paraîtra plus « frais ».

Dans le jeu

Un joueur crée un personnage voleur demi elfe avec une intelligence de 15. Dans son Background, sa mère, tenant une taverne, avait un don pour le service et connaissait deux ou trois trucs pour faire disparaître de petits objets, seul lègue de son ivrogne de père qui était, soi disant, un grand mage.

Notre voleur peut choisir 1D4 Cantrips. Avec le MJ et un résultat de trois, il choisit : **Escamoter, Rangement et Présenter**. De part sa race, il obtient une chance supplémentaire. Il pourra donc utiliser jusqu'à quatre Cantrips par jour.

Cet exemple essaye de montrer à quel point il est préférable de définir ces cantrips en fonction du background, il les justifie pour que ces « pouvoirs » ne tombent pas du ciel.

Notre voleur, au cours d'un tour en ville, peut utiliser ses dons pour préparer son larcin. Ses petits talents en magie ne sont qu'un coup de pouce :

« Sur l'étale d'un vendeur, un joli petit bijou attire son œil exercé. Il plaira certainement à sa mère. Malheureusement son jet de larcin échoue et il est à deux doigts de se faire pincer. Par réflexe il « escamote » le bijou et le « range » aussitôt, le marchand s'en aperçoit et demande sa restitution immédiate avant d'appeler la garde. Sans se démonter, le voleur sort de sa poche le bijou et le « présente » sous le nez du marchand qui est obligé de reconnaître qu'il s'est trompé, ce bijou est différent.

Tout ceci ne mérite aucun jet de dé (si ce n'est les Jets de protections auxquels a droit le marchand), disons qu'il fait partie du roleplaying et ajoute une touche d'intérêt à une scène sans doute banale. Cependant cette même scène peut devenir primordiale si ce bijou fait partie de la clé du scénario.

3-2 Règles générales

L'application du Cantrip est toujours sujette à l'arbitrage du MJ à défaut de me répéter, mais j'insiste pour les ceusses qui ne l'auraient pas lu au chapitre des lois. Le MJ décide si oui ou non il est approprié et si il n'est pas au-delà de son rôle de sortilège mineur. Pour éviter des débats qui mangeraient la partie, on se base sur le cas du Cantrip dont l'effet est oui ou non semblable à un sortilège de cercles supérieurs.

3-3 Conclusion

« Cantrip » est comparable (pourrait se traduire par) avec l'expression « Coup de pouce » que je préfère à celui de tour mineur qui pour moi est trop connoté « magie de magicien pour les magiciens »

De cette aide, m'est apparue une nouvelle classe de PNJ : Le **BOUFFON**, dont la particularité est, et vous l'aurez deviné, de pouvoir lancer n'importe quel Cantrip sans restriction, volontairement ou non ! C'est en cours, dans très bientôt...

