



# Magie sous-marine

Aide de jeux

**Le sage Norak, grand explorateur de lieux inconnus, nous parle de son expérience du monde sous-marin, de la magie en milieu aquatique et des problèmes que peuvent y rencontrer les jeteurs de sorts.**



Qu'arrive-t-il lorsqu'un magicien lance un sort de séparation des eaux par 10.000 mètres de fond?

J'ai fait bien des voyages et visité bien des mondes étranges, mais l'un des univers les plus fascinants qu'il m'ait été donné de découvrir se trouve à quelques lieues seulement des côtes et des ports qui nous sont familiers. Dans les profondeurs des océans existent en effet des royaumes sous-marins fascinants, ignorés de la plupart des gens de la surface. La beauté des cités sous-marines est légendaire, et bien des trésors reposent à l'intérieur de vaisseaux engloutis. Nombreux sont donc les aventuriers tentés par l'aventure aquatique, et ayant moi-même une certaine expérience en ce domaine, j'aimerais leur donner quelques conseils. Comme la magie est indispensable pour s'éloigner de la surface, et que c'est ma spécialité, je m'adresserai plus particulièrement aux jeteurs

de sorts.

## **SURVIVRE SOUS LA SURFACE**

La première chose à faire avant de se risquer sous la surface est de s'assurer que l'on pourra survivre durant toute la durée du voyage. Si un humain bien entraîné peut tenir quelques minutes sans respirer sous l'eau, ceci ne permet en aucun cas d'envisager de longues explorations (Pour la plongée en apnée, voir chapitre 14 du Manuel des Joueurs). Certains inventeurs ont mis au point divers mécanismes permettant de respirer sous l'eau. Cela va du simple tube de bambou débouchant à la surface à des systèmes complexes stockant de l'air dans divers récipients. Mais ces mécanismes sont peu fiables, encombrants, et



ne permettent pas de s'aventurer au plus profond des océans.

Le seul moyen réellement efficace fait appel à la magie. À partir d'un certain niveau, les mages comme les prêtres peuvent disposer du sortilège respiration aquatique, qui est la méthode la plus courante dont disposent les humains pour résoudre le problème qui nous occupe. Ce sort peut affecter plusieurs personnes et sa durée s'étend sur plusieurs heures. On peut donc entreprendre de longs voyages, en renouvelant le sortilège si nécessaire. À ce propos, je pense qu'il est indispensable que tous les mages ou prêtres qui s'aventurent sous l'eau gardent toujours en réserve au moins un sort de respiration aquatique en cas de besoin. Nul n'est en effet à l'abri d'une dissipation de la magie qui pourrait s'avérer mortelle sans cette précaution. En cas d'urgence, le sort marche sur les eaux peut également être très utile car il vous fera remonter instantanément à la surface.

D'autres sortilèges peuvent également procurer un moyen de respirer sous l'eau. Apparence altérée ou métamorphose autorisent le magicien à prendre la forme d'une créature aquatique, ce qui lui permet à la fois de respirer et de passer



inaperçu. Le sort bulle d'air offre une alternative intéressante car il permet à un mage et à ses compagnons d'évoluer comme s'ils étaient à l'air libre, en s'affranchissant de la plupart des inconvénients de l'élément liquide.

Enfin, on peut se déplacer sous l'eau sous même éthéré pour respirer.

Pour ceux qui n'ont accès à aucun de ces sorts, tout espoir n'est pas perdu. Il existe de nombreux objets magiques qui permettent d'obtenir les mêmes effets. Les potions de respiration aquatique, en particulier, peuvent se trouver assez facilement auprès des alchimistes des grandes villes côtières, à condition d'y mettre le prix. Une fiole contenant une dose suffisante pour qu'un humain vive une heure sous l'eau coûte généralement entre 500 et 1.000 pièces d'or, mais les prix peuvent grandement varier.

### SE DÉPLACER ET SE REPÉRER

Une fois le problème de la respiration réglé, l'aventure peut commencer. Mais évoluer sous l'eau n'est pas si simple que cela. La nage est sans doute le moyen le plus efficace, mais nager est fatigant et nécessite de s'alléger au maximum. Le sort de vol utilisé sous l'eau est très intéressant car il permet de nager sans effort à n'importe quelle profondeur, même si l'on est encombré ou trop lourd pour flotter. L'anneau de natation est également très utile pour se déplacer rapidement en nageant. Une autre façon de se mouvoir sous l'eau consiste à marcher au fond, sur le sol. Pour cela, il convient de se lester à l'aide de lourdes chaussures. Marcher est certes bien plus lent que nager, et moins grisant sans doute, mais c'est aussi bien plus simple et cela demande bien moins d'entraînement. De plus on transporte ainsi plus facilement armes et équipement. Il est également bien plus simple de jeter un sort debout au fond de l'eau qu'en nageant.

Enfin, et ceci n'est pas à négliger, le sort si utile de bulle d'air ne peut être utilisé en nageant et n'est efficace qu'au fond de l'eau. Signalons enfin qu'il existe quelques rares créatures aquatiques utilisables comme montures. Mais le seul moyen de s'en procurer consiste à se lier avec les habitants des fonds marins qui les utilisent ordinairement (ou à les



leur dérober).

Un autre problème posé par le milieu aquatique est le manque de visibilité. Près de la surface, en plein jour, on voit relativement loin, mais plus l'on descend dans les profondeurs, plus la lumière baisse. Aucune lanterne ou torche ordinaire ne peut bien entendu fonctionner sous l'eau. Fort heureusement des sorts comme lumière ou lumière continue sont facilement accessibles aux prêtres et aux mages.

En règle générale les sources lumineuses éclairent moitié moins loin sous l'eau qu'à la surface. Il faut ajouter que parfois l'eau de l'océan est trouble, ce qui limite encore plus la visibilité. L'infravision, elle, fonctionne normalement sous l'eau, mais du fait de la répartition différente de la chaleur en milieu aqueux, les images qu'on perçoit sont très différentes de celles obtenues en surface, et une bonne expérience est nécessaire pour rendre son utilisation efficace.

## COMBATTRE

Je ne suis ni un guerrier ni un spécialiste du combat, mais je me dois de dire quelques mots sur ce sujet. Toutes les armes d'acier craignent la corrosion, et sont par conséquent déconseillées pour un séjour prolongé sous l'océan. En revanche, celles qui sont enchantées ne craignent pas grand chose, pas plus que celles qui sont faites de bronze ou d'argent. Pour les armures, il en va de même. Cependant, au-delà de l'armure d'écailles, la plupart sont trop encombrantes pour être utilisées sous l'eau. Du fait de la résistance de l'eau, la plupart des armes de tir et de jet y sont inutiles. Seules certaines arbalètes spécialement conçues peuvent fonctionner, mais leur portée est très limitée. Par contre, les filets sont très efficaces et d'ailleurs largement utilisés par les créatures intelligentes de l'océan.

Le combat en mêlée sous l'eau demande une certaine adaptation. En général, ceux qui n'ont pas l'habitude de telles situations seront sévèrement pénalisés lorsqu'ils seront opposés à des créatures aquatiques. (Lors des combats en mêlée sous l'eau, infliger un malus de 4 à l'initiative et aux jets d'attaque des personnages ou créatures originaires de la surface. Ce malus peut être réduit d'une unité

par mois passé à s'entraîner ail combat aquatique).

## JETER UN SORTILEGE

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il est parfaitement possible de parler sous l'eau, même en apnée. Il y aura, certes, déformation des sons, mais avec un peu d'habitude, on parvient à formuler correctement un sortilège. De nombreux sorts requièrent en plus de la parole l'exécution de gestes précis. Accomplir ces gestes sous l'eau ne pose en général pas de gros problèmes, mais ils seront plus lents qu'à la surface et il n'est bien sûr pas possible de nager pendant qu'on exécute le rituel. Le mage risque donc de s'enfoncer s'il jette un tel sort entre deux eaux (**1**).

Les sortilèges pour lesquels des éléments matériels entrent en compte présentent plus de difficultés.

Certains de ces matériaux craignent en effet l'eau. Le sel par exemple se dissout, les éléments liquides seront difficiles à manier, et il est tout simplement impossible d'obtenir une flamme ou une source de feu.

L'eau bénite également inutilisable sous l'eau car elle perd toute son efficacité dès qu'elle est mélangée à de l'eau ordinaire. En général, il est possible en faisant quelques recherches de trouver un autre élément qui fasse l'affaire.

Par exemple, un cristal non soluble remplacera le sel. Ce sont de telles variantes qu'utilisent les créatures originaires de l'océan. Les prêtres aquatiques, en particulier, ont remplacé l'eau bénite (ou maudite) par de la vase bénite, mixture obtenue à partir de poudre de corail et fabriquée à l'aide de rituels bien précis. Cette vase bénite est placée dans des petits pots spécialement préparés. Elle possède les mêmes vertus que l'eau bénite, mais perd tout pouvoir si elle entre en contact avec l'air.

Le papier, le parchemin et l'encre n'aiment pas l'eau, surtout salée, et ceci pose un sérieux problème aux magiciens. La solution la plus courante consiste à transporter ses livres dans une boîte ou un sac totalement étanche (ce qui n'est pas facile à trouver, à moins d'utiliser des objets enchantés), et à ne les sortir que dans une zone sèche: l'intérieur d'une bulle d'air ou l'espace extra dimensionnel créé par un sort de corde enchantée, par exemple. Des sorts comme poches profondes ou coffre secret de Léomund peuvent être utilisés pour garder les



livres à l'abri. D'après mes renseignements, certains mages habitués des voyages sous-marins ont développé des sortilèges spécifiques afin de protéger leurs grimoires contre l'agression de l'eau.

De leur côté, les créatures aquatiques qui manient la magie remplacent les livres par des coquillages ou d'autres supports finement gravés. J'ai développé pour ma part une technique similaire: dans mes voyages océaniques, je n'emène avec moi qu'un livre de voyage spécial fait de minces plaques d'ivoire gravées au poinçon.

**(1)** Tout mage ou prêtre qui n'a pas l'habitude de jeter dans l'eau peut échouer dans ses tentatives. La base d'échec est de 10% par niveau du sort soit- 5 % par tentative précédente réussie de lancer le sort en question sous l'eau. Si le sort nécessite des éléments matériels, un malus supplémentaire de 15 % s'applique. Ce malus passe à 50 % si ces éléments craignent l'eau d'une façon ou d'une autre. Par ailleurs, un malus de 2 s'applique à l'initiative d'un mage qui n'a pas l'habitude de jeter des sorts sous l'eau, et ce malus passe à 4 si le sort inclut un élément somatique.

### **SORTILEGES ALTERES**

La plupart des sorts utilisés par les prêtres et les mages peuvent être employés normalement sous l'eau, avec en général les mêmes aires d'effet, portées et durées. Certains sortilèges, cependant, fonctionnent mal ou voient leurs effets modifiés lorsqu'ils sont utilisés sous l'eau. D'autres, tels tous les sorts qui affectent le climat, sont totalement inutiles sous la surface.

**Sort par sort (hormis ceux dont j'ai déjà parlé), je vais tenter de recenser les modifications les plus importantes qui affectent la magie quand on l'utilise en milieu aquatique.**

#### **Sorts affectant l'eau elle même:**

Le sort de création d'eau n'a que peu d'effet apparent sous la surface et ne présente donc guère d'intérêt. Par contre l'inverse destruction d'eau provoque un fort courant dans la zone vidée de son eau. Transmutation de l'eau en poussière a les mêmes conséquences (Ces

deux sorts causent à toutes les personnes se trouvant dans la zone affectée 1 point de dégât par niveau du jeteur de sort). Abaissement des eaux (ou son inverse) n'a pas d'effet visible sous l'océan mais peut être efficace s'il est utilisé dans une mare ou un petit étang. Séparation des eaux utilisé sous la surface permet de créer un tunnel empli d'air (Voir la description de ce sort dans le Manuel des Joueurs pour les détails).

#### **Sorts créant des liquides:**

Les sorts qui créent des liquides comme flèche acide de Melf fonctionnent normalement sous l'eau mais leur durée est réduite à un round maximum du fait que le liquide créé se dissout rapidement dans l'eau environnante.

#### **Sorts basés sur le feu:**

Le feu est incompatible avec l'eau. Les sorts nécessitant une source de feu comme pyrotechnie ne peuvent donc pas y être utilisés. Les autres voient leur aire d'effet et leur efficacité réduites au dixième, la durée subissant la même restriction mais ne pouvant en aucun cas dépasser un round. Une boule de feu par exemple ne s'étendra que sur une zone de 60 cm et causera des dégâts minimes. À l'intérieur d'une bulle d'air, les sorts basés sur le feu fonctionnent normalement.

Les sorts créant une lumière artificielle comme lumière ou lueur féérique fonctionnent normalement. Dans le cas particulier du sortilège bouclier de feu, il est intéressant de noter que seule la version glaciale de ce sort fonctionne correctement sous l'eau, les restrictions sur le feu s'appliquant à l'autre version.

#### **Sorts créant nuages et gaz:**

Les sorts créant des nuages ou des gaz, comme mur de brouillard, nuage puant ou nuage mortel sont totalement inefficaces sous l'eau, car les gaz produits remontent immédiatement à la surface. De même, boire une potion de forme gazeuse vous te fera revenir en surface.

Par ailleurs, les sorts affectant l'air comme rafale sont inutiles sous l'eau. Il faut noter cependant que tous ces sorts fonctionnent normalement à l'intérieur d'une bulle d'air.



### Sorts créant le froid:

Les sorts causant le froid directement et pour une durée très courte comme cône de froid fonctionnent normalement sous l'eau. Les sorts qui créent de la neige sont inefficaces car celle-ci fond presque instantanément. Dans le cas d'une tempête glaciale, les dégâts sont réduits au tiers, et les grêlons créés remontent immédiatement à la surface. De même, un mur de glace se met aussitôt à flotter, formant un iceberg artificiel. Le sort sphère glaciale d'Otiluke (dans sa version globe gelé) fait geler l'eau dans toute la zone d'effet du sort, et crée lui aussi un iceberg.

la terre ou la boue fonctionnent normalement. Cependant, la boue créée (par un sort de transformation de la pierre en boue, notamment) se dissipe rapidement dans l'eau environnante.

### Sorts de conjuration:

Les sorts de conjuration généraux comme les diverses conjurations de monstres ou conjurations d'animaux fonctionnent, mais les créatures appelées ne peuvent être que des êtres aquatiques. Le sort classique monture ne fonctionne pas, mais pour peu qu'on dispose des bons ingrédients (écailles de la créature



### Sorts créant des éclairs ou de l'électricité:

Les sorts provoquant des chocs électriques, comme éclair ou chaîne d'éclair, sont particulièrement efficaces sous la surface, car l'eau conduit bien l'électricité. Ainsi, l'aire d'effet de ces deux sorts est modifiée et devient similaire à celle causée par une boule de feu à la surface. Par contre les sorts permettant d'appeler des éclairs à partir des nuages comme appel de la foudre sont totalement inutiles.

### Sorts agissant sur la terre ou la boue:

Les sorts permettant de manipuler les roches,

invoquée), il est assez facile d'en composer une variante permettant d'appeler un dauphin ou une créature non magique similaire.

Les sorts de conjuration qui permettent d'appeler des créatures spécifiques comme conjuration d'un essaim, appel de créatures des bois ou serviteur aérien sont totalement inutiles. Il est cependant probable que les prêtres des peuples aquatiques disposent d'équivalents adaptés à leur milieu (appel de créatures de l'océan par exemple). En ce qui concerne les élémentaux, ceux de la terre et bien entendu de l'eau peuvent être appelés sous l'océan, mais pas ceux de l'air ni du feu.



Enfin, je pense qu'il est très possible de développer une variante du sort familier fonctionnant sous l'eau. Les magiciens qui le souhaitent pourront ainsi avoir un poisson comme familier ...

#### **L'invisibilité sous l'eau:**

Les sortilèges d'invisibilité fonctionnent tous sous l'eau, mais leur efficacité est réduite, l'eau laissant paraître facilement les mouvements ou les dégagements de bulles. De plus, les créatures aquatiques se fient plus souvent à leur odorat qu'à leur vue, ce qui diminue l'efficacité d'invisibilité. En revanche, invisibilité aux animaux, qui affecte tous les sens, est pleinement efficace.

J'ai maintenant fait le tour des principaux

sortilèges dont j'ai pu observer les effets sous la surface. Un dernier mot cependant. Plus encore qu'à l'air libre, l'aventure sous-marine est risquée et pleine d'imprévus. Vous vous trouvez plongé dans un milieu qui n'est pas le vôtre, alors, faites preuve d'humilité et ne prenez pas de risques inconsidérés. Si possible, gardez toujours un moyen de revenir rapidement à la surface (un sort de téléportation par exemple). Sachez vous arrêter avant que les choses ne deviennent trop dangereuses, et comme moi, vous vivrez pour faire profiter les autres de votre expérience.

#### **À CONSULTER:**

Guide du Maître p 93.

Manuel complet du magicien, ch. 6.



DnD 2011

D'après Baody Maxwell  
Adaptation Claristophe Nicolas  
Mise en ligne : Syrinity