

## **ANNEXE: la magie et l'alchimie**

<b>ANNEXE: la magie et l'alchimie</b>	<b>1</b>
<b>I) La magie pour les non-jeteurs de sorts :</b>	<b>2</b>
<b>II) Qui peut lancer un sortilège ?</b>	<b>2</b>
<b>III) Qui peut utiliser une potion ?</b>	<b>2</b>
<b>IV) Types de magicien ou d'alchimiste :</b>	<b>2</b>
<b>V) Parchemins :</b>	<b>2</b>
<b>VI) Sorts connus :</b>	<b>3</b>
<b>VII) Points de magie (PM), Points d'alchimie :</b>	<b>3</b>
<b>VIII) Rituel, Points de rituel (PR) :</b>	<b>4</b>
<b>IX) Création d'un personnage initié ou alchimiste :</b>	<b>4</b>
<b>X) Lancer un sort :</b>	<b>4</b>
1) Lancer un sort connu :	5
2) Lancer un sort via un parchemin :	5
3) Lancer un rituel :	6
<b>XI) Annuler un sort :</b>	<b>6</b>
<b>XII) Description des sorts :</b>	<b>6</b>
1) Sorts spirituels :	6
2) L'esprit de la magie :	6
3) Cumul des effets de sorts ou potion :	7
4) Fiche signalétique d'un sort :	7
5) Description des sorts :	7
<b>XIII) Description des préparations alchimistes (potions) :</b>	<b>11</b>

Ce supplément aux règles s'applique, comme son titre le laisse supposer, à la magie. Il décrit à la fois son fonctionnement général, mais aussi les sorts disponibles. Incontournable pour tout personnage désirant utiliser la magie.

### **I) Qui peut lancer un sortilège ?**

Contrairement aux objets magiques, les sorts ne peuvent être lancés que par les personnages « initiés », c'est-à-dire possédant cette possibilité dans leur archétype. Les personnages disposant de la compétence « langage magique » peuvent eux aussi jeter des sortilèges, mais uniquement par le biais de parchemins magiques.

### **II) Qui peut utiliser une potion ?**

N'importe qui peut utiliser une potion, il suffit de la boire réellement, l'effet est immédiat, une potion n'a pas de limite dans le temps. Seul un alchimiste a la possibilité de fabriquer une potion à partir de son pouvoir personnel et de l'utilisation adéquate des plantes.

### **III) Types de magicien :**

Les règles ne définissent pas de type d'initié à proprement parler. Rien ne dira par exemple que votre personnage est un chaman, un nécromant, un élémentaliste ou un devin. C'est à vous qu'incombe la responsabilité de « typer » votre personnage que ce soit par son costume, par votre façon de le jouer ou dans le choix des sortilèges dont il disposera.

Pour personnaliser encore plus votre magicien, vous pouvez changer le nom des sortilèges tout en gardant la description. Bien sur un initié peut être un prêtre, un druide et donc avoir des connotations religieuses et de foi. On considère alors que ses « miracles » ne sont que des sorts, c'est dans le rôle play qu'on fait une différence et non dans la technique de règle.

### **IV) Parchemins :**

Les parchemins peuvent être écrits par des initiés en collaboration avec un alchimiste. Coucher un sort sur un parchemin nécessite en effet à la fois que l'initié le connaisse, dépense les points de magie correspondant, et que l'alchimiste réunisse les ingrédients nécessaires.

Les parchemins sont toujours écrits en langage magique, aussi seuls les personnes possédant la compétence « langage magique » (automatique pour les initiés, possible pour les érudits) sont aptes à la lire, et par-là même d'en déclencher les effets. Dès que l'on commence à lire le parchemin, on est obligé de terminer.

**V) Sorts connus :****Seuls les initiés peuvent apprendre des sorts.**

Les initiés peuvent apprendre un certain nombre de sorts, qu'ils seront capables de jeter au cours du jeu.

Les sorts sont classés en 3 niveaux :

- Niveau 1 : sorts mineurs.
- Niveau 2 : sorts médians.
- Niveau 3 : sorts majeurs.

Un personnage doit toujours connaître plus de sorts au niveau (n) qu'au niveau (n+1).

*Exemple : Pour posséder un sort de niveau 3, il faut impérativement connaître 2 sorts de niveau 2, et donc 3 sorts de niveau 1.*

Chaque sort est associé à un coût. Outre le fait que ce coût détermine la puissance magique à investir lors du lancer du sort, il détermine également le nombre de points de personnage à dépenser afin d'acquérir ce sort.

*Exemple : Le sort de niveau 1 « lumière » a un coût de 1, ce qui signifie qu'il coûtera 1 point de personnage si un joueur désire l'acheter.*

Les sorts décrits dans ce livre de règles sont des sorts « communs » ; vous pouvez soumettre vos sorts originaux à l'orga magie.

**VI) Points de magie (PM):**

Chaque fois qu'un sort connu est lancé, le magicien doit dépenser un certain nombre de points de magie (PM). Lancer un sort par le biais d'un parchemin ne coûte pas de PM.

Pour chaque sort est défini un coût. Le nombre de PM dépensé pour jeter un sort dépend à la fois de son coût, et du type de magie employée :

- Haute magie : coût de base PM.
- Magie instinctive : coût de base x 2 PM

Le nombre de points de magie dont dispose un magicien dépend du nombre de points définis dans l'archétype choisi et les points de personnage à dépenser : 1 pt de magie coûte 2 points de personnage.

Cette réserve de points de magie est valable pour l'intégralité du GN, et ne pourra pas être régénérée avant le prochain. Un mage ne disposant plus assez de points de magie pour lancer un sort ne peut en aucun cas l'utiliser.

**VII) Rituel, Points de rituel (PR) :**

Un personnage ne peut tout faire avec son pouvoir personnel, plusieurs peuvent se réunir afin d'obtenir des effets bien supérieurs, un rituel est souvent lié à des objets de pouvoir, il peut être réalisé et officié par n'importe qui, l'énergie permettant de finaliser le rituel est apporté par un initié ou alchimiste, en terme de règle, on le définit sous l'appellation point de rituel (PR).

La quantité de PM dont dispose un initié ou un alchimiste détermine également le nombre de points de rituel dont il dispose : points de rituel = points de magie / 10 (arrondi au supérieur). Tout comme les points de magie et les points d'alchimies, les points de rituel ne peuvent être régénérés avant le prochain GN.

Chaque personnage ne peut apporter plus d'un point de rituel à la fois lors d'un rituel, donc un rituel ne pourra jamais être effectué par un seul personnage.

Les alchimistes peuvent donc participer, mais il doit y avoir obligatoirement au moins un initié dans ceux qui fournissent des points de rituels.

*Exemple : Je dispose d'une réserve de 38 PM ; j'ai donc 4 points de rituel.*

### **VIII) Lancer un sort :**

Pour être en mesure de lancer un sort, l'initié doit, et cela est impératif, le connaître. Seule dérogation à cette règle : l'utilisation d'un parchemin magique (les érudits eux aussi peuvent utiliser des parchemins magiques s'ils disposent de la compétence langage magique). Les rituels quant à eux sont une forme très particulière de magie.

## 1) Lancer un sort connu :

a) *Type de magie :*

Lorsqu'un initié lance un sort, il peut choisir de le lancer de 2 façons :

- **Magie instinctive** : le sort est lancé rapidement, mais son coût en PM est élevé.
- **Haute magie** : le coût du sort est bas, mais son temps d'incantation est élevé.

Le type de magie est décidé par le magicien au lancement du sort ; il doit alors se conformer au coût en points de magie et au temps de lancement spécifié par le sort.

Attention, certains sortilèges peuvent seulement être lancés en instinctif.

b) *Incantation :*

Lorsqu'un personnage lance un sort il doit :

- Remplir toutes les **conditions** qu'impose le sort (comme par exemple, avoir sa cible en vue).
- Décider du **type de magie** qu'il va utiliser : instinctive ou haute.
- Passer un **laps de temps**, spécifié par le sort, à incanter le sort. Ceci se manifeste par des signes cabalistiques et / ou vocaux, éventuellement discrets. Le joueur est invité à jouer autant que possible cette incantation (en psalmodiant, en effectuant une danse, etc...). Bien qu'il soit possible de faire cela discrètement, il est absolument **obligatoire** qu'un joueur observant le jeteur de sort en action se rende compte de ce qui se passe. La nature exacte de l'invocation reste à la discrétion du joueur, en respectant au maximum l'esprit de son rôle. **Si au cours de l'incantation le mage doit effectuer une action physique violente (courir, se battre, recevoir un coup), le sort est immédiatement annulé, bien que les points de magie soient dépensés.**
- A la fin du temps d'incantation, le magicien exprime à voix haute et intelligible le **nom** du sort, désigne le(s) **cible(s)**, annonce le **coût du sort** en PM et décrit brièvement ses **effets**. Pour ce faire, il prononce la formule magique suivante : « *par ces x point(s) de magie, je te (vous) jette le sort [nom du sort] ; [description des effets]* ».
- Finalement, il soustrait de sa réserve de magie le nombre de **points de magie** consommés par le sortilège.

*Exemple :* Un de mes amis est tombé au combat (il était indemne, au premier stade, et a perdu tous ses PVs). Il n'y a pas de guérisseur dans les environs, et il faut absolument le stabiliser. Je décide donc de lancer un sort de « stabilisation » (niveau 1, coût 1). La situation n'est pas critique, et j'ai un peu de temps devant moi, aussi je décide de le lancer en magie simple.

*Pendant 1 sablier (le temps d'incantation du sort), je touche mon ami sur le front, ferme les yeux, et psalmodie « mon ami, ton heure n'est pas venue, que le sang arrête de couler et tes blessures se referment ». L'incantation finie, j'annonce « par ces 2 points de magie, je te jette le sort stabilisation ; tu n'a pas perdu de stade mais tu dois te reposer pendant 5 sabliers ». Finalement, je retire 2 PMs de ma réserve de magie.*

## 2) Lancer un sort via un parchemin :

**Seuls les initiés et les érudits compétents ont accès à ce type de magie.**

Pour jeter un sort via un parchemin, il faut posséder la compétence « langage magique ». Il convient alors de briser le sceau du parchemin, puis de traduire en langage courant les écritures magiques inscrites sur le parchemin (à voix haute). Ceci achevé, le sort prend effet. Aucun PM n'est dépensé. Attention, il faut commencer à lancer le sort dès que le sceau est brisé, faute de quoi il

serait perdu ; en effet tout parchemin magique ne peut être utilisé qu'une seule fois. Cependant, lire le nom du parchemin s'il est noté dessus sans briser le sceau ne déclenche pas le sort, même si le nom est écrit en langage magique.

Il est donc vivement conseillé aux initiés et aux érudits possédant la compétence, de s'entraîner à traduire plus ou moins rapidement ce fabuleux langage, car de leur rapidité d'esprit dépendra leur rapidité d'action.

### 3) Lancer un rituel :

#### **Seuls les initiés ont accès à ce type de magie.**

Les rituels sont des sortilèges extrêmement puissants qu'aucun mage ne peut réussir seul. Les rituels nécessitent des ingrédients ainsi que l'utilisation de points de rituels. Chaque magicien ou alchimiste y participant ne peut utiliser qu'un et un seul point de rituel. Ainsi, un rituel nécessitant 4 points de rituel pourra être accompli par 4 mages, chacun d'entre eux dépensant un point de rituel. Les ingrédients du rituel sont obligatoires, et commencer un rituel sans l'intégralité de ces derniers pourrait conduire à une catastrophe. Généralement, les rituels sont long à accomplir et ne sauraient accepter qu'un des participants soit distrait lors de leur réalisation. Attention, tous les rituels doivent être réalisés en présence d'un orga !

Les alchimistes peuvent donc participer, mais il doit y avoir obligatoirement au moins un initié dans ceux qui fournissent des points de rituels.

## **IX) Annuler un sort :**

### **Seuls les initiés peuvent annuler un sort.**

Il est possible d'annuler le sort d'autrui immédiatement après qu'il l'ait lancé en criant « résiste » ; ceci coûte 2 fois le coût de lancement en PM du sort à annuler. Les sorts jetés via des parchemins et les rituels ne peuvent pas être annulés de la sorte.

*Exemple : Un mage ennemi vient de me lancer un sort de flèche de feu en magie instinctive (6 PM). En dépensant 12 PM et en criant « annulation », le sort ne prends pas effet.*

Attention ! On ne peut pas annuler un sort qui ne vise pas le magicien ! De plus, si l'on contre un sort de zone, seule le magicien est protégé de ses effets...

## **X) Description des sorts :**

### 1) Sorts spirituels :

Certains sorts sont dits spirituels ; ils affectent l'esprit de leurs victimes. Les sorts spirituels ont deux caractéristiques principales :

- La victime du sort n'est pas consciente d'être affectée par un sort et est persuadée d'agir de son propre chef.
- Dès que la victime prend un coup (qu'il soit absorbé ou non par l'armure), le sort est immédiatement rompu, et cette dernière prend conscience d'avoir été magiquement manipulée.

Chaque fois qu'un sorcier jette un sort spirituel, il se doit d'expliquer ces deux règles à sa cible.

### 2) L'esprit de la magie :

L'ensemble des sorts est régi par une règle commune : ne pas empiéter sur la capacité des autres classes de personnages. Une seule (légère) entorse à la règle : la magie offre une forme

limitée de soins (limitée dans le sens où un érudit disposant des compétences adéquates sera capable de faire la même chose, mais de façon illimitée).

Les types de sorts suivants ne sont donc pas disponibles :

- Attaques spéciales (ex : brise arme ou désarmement)
- Résistances aux attaques spéciales
- Réparation des armes et armures
- Ce qui a trait au pistage
- Ce qui a trait aux plantes
- Concoction de poisons
- Crochetage de serrures ou désarmement des pièges
- Ce qui a trait au vol

Et cette liste n'est pas exhaustive.

Sachez également que les sorts présentés dans ces pages ne sont pas les seuls existants, aussi ne soyez pas étonnés d'en découvrir d'autres au cours de la partie. Et de plus, vous pouvez très bien soumettre d'autres sorts (à voir avec l'orga magie). Ces nouveaux sorts seront intégrés au fil du temps et des GNs dans le présent livret de règles.

### 3) Cumul des effets de sorts ou potion :

Les effets des sorts ne peuvent en aucun cas se cumuler. En cas de doute, il ne faut appliquer que les effets les plus avantageux, mais certainement pas les cumuler. Ainsi, il est inutile de se lancer un sort d'armure plusieurs fois.

De même, pour certain sortilège l'initié a trois sabliers pour exécuter l'effet du sortilège, il ne peut, avant que l'effet ait été déclenché, préparer un autre sortilège.

### 4) Fiche signalétique d'un sort :

Les sorts sont décrits selon les critères suivants :

- Nom : l'intitulé du sortilège, que le magicien doit prononcer en le lançant.
- Niveau (niv) : le niveau du sort (1, 2 ou 3).
- Coût : le coût en points de personnage afin d'acquérir ce sort, et le coût de base en points de magie (rappel : magie instinctive = coût x 2 PM, 2 haute magie = coût x 1 PM).
- Type :
  - Spirituel : les effets du sort sont annulés dès que la victime perd PV.
  - Visuel : la cible doit être vu au moment du lancement du sort.
  - Touché : la cible doit être touché pendant l'incantation.
  - Soi : la cible ne peut-être que l'initié.
  - Voix : la cible doit pouvoir entendre l'incantation, la cible n'a pas le droit de se boucher les oreilles.
  - Matériel : une composant matérielle doit être mise en jeu pour que le sort soit actif.

### 5) Description des sorts :

Les sorts proposés sont des sortilèges classiques, n'hésitez pas à proposer, soit des variantes, soit des nouveaux sortilèges.

De même, pensez à préparer des incantations afin de personnaliser la présentation du sortilège dans le cas de la haute magie.



				Magie instinctive			Magie Haute		
Nom sortilège	Ni v	Coût	Type	Durée s	PM	Description	Durée	PM	Plus
Détection de la magie	1	1	Visuel	5s	2	Permet simplement de savoir si la personne ou l'objet est ou non magique (ce qui est le cas par exemple sur un sort agit sur la personne ou si l'objet est magique). Pas d'autres informations. Il faut trouver un organisateur avant de jeter ce sort.	1sab	1	Précise : bénéfique, neutre ou nuisible.
Stabilisation	1	1	Touché	5s	1	Au touché permet de stabiliser une personne inconsciente.			
Armure invisible	1	2	Touché	5s	4	La cible bénéficie de 1 point d'armure protection supplémentaire. Cette protection est exactement comme celle procurée par une armure normale excepté que : 1) Cette « armure » ne peut être réparée. 2) Ces points de protection disparaissent dans tous les cas dans 1h.	1sab	2	2 points de protection, Dissipation du sortilège au bout d'un cycle.
Lame acérée	1	1	Touché	5s	1	L'arme infligera un point de dégât supplémentaire au prochain coup atteignant sa cible. Le sort se dissipe dès que l'arme touche une cible, ou qu'une heure se passe.	1sab	1	Dissipation du sortilège au bout d'un cycle.
Identification d'un objet magique	1	3	Touché	5s	6	Permet de connaître les effets magiques d'un objet. Ceci n'a aucun effet s'il n'est pas magique. Il faut trouver un organisateur avant de jeter ce sort.	2sab	3	-
Lumière	1	1	Soi	5s	2	Le sorcier doit utiliser une lampe dont la lumière est diffuse et non directionnelle, et ce pendant 1 sabliers.	1sab	1	Durée 1 cycle
Silence	1	1	Voix	5s	1	Toutes les personnes dans l'entourage du magicien ne peuvent plus parler jusqu'à ce qu'il les y autorise, durée 30s. Impossible de lancer ce sort en combat. N'empêchera pas un magicien de lancer un sort.			
Non-hostilité	1	1	Spirituel visuel	5s	2	La victime du sort ne peut plus avoir d'attitude hostile à l'égard du lanceur de sort. Mais il peut toujours se défendre, et toute attitude hostile de la part du lanceur de sort à son égard brisera le sortilège. Le sort perdure au maximum pendant un sablier. Tant que ce sort est en action, le mage ne peut en lancer d'autres.			
Fuite	1	2	Spirituel vue	5s	4	La cible fuit jusqu'à ce qu'elle soit hors de portée de vue du magicien, maximum trente secondes.	1sab	2	L'initié a trois sabliers pour choisir une cible.
Vérité mineure	1	2	vue	5s	2	Si la cible décide de répondre à la prochaine question, elle ne peut mentir.	1sab	2	Deux questions.
				Magie instinctive			Magie Haute		
Nom sortilège	Ni v	Coût	Type	Durée s	PM	Description	Durée	PM	Plus

Divination mineure	1	2	-	1sa b	4	Le magicien obtiendra une réponse à une question événementielle, la réponse étant obligatoirement oui ou non. Avant de lancer ce sortilège, il faut avertir un organisateur.	3sab	2	Deux questions.	
Vérité majeure	2	2	visuel	5s	4	La cible doit impérativement répondre par la vérité à la prochaine question que va poser l'initié.	2sab	2	Deux questions.	
Divination majeure	2	4	-	1sa b	8	Le magicien obtiendra une réponse vague à une question événementielle. Il peut décider de dépenser autant de PM supplémentaires qu'il le désire afin d'obtenir une réponse plus précise. Avant de lancer ce sortilège, il faut avertir un organisateur.	3sab	4	Deux questions.	
Guérison	2	2	touché	5s	4	La cible passe immédiatement au stade supérieur, avec tous ces PVs. Temps de récupération instantané.	2sab	2	-	
Flèche de feu	2	2	Visuel voix	5s	4	La cible subit immédiatement un point de dégât, exactement comme si elle avait reçu un coup au combat.	2sab	2	L'initié a trois sabliers pour déclencher le sort.	
Zone de paix	2	3	Matériel	-	6	Le sorcier doit matérialiser la zone de paix (par des cailloux ou tout autre moyen), la durée pour activer le sortilège dépend du temps mis à matérialiser la zone, dont la taille ne peut excéder celle d'un carré de 3 mètres de côté. Toute personne présente dans cette zone sera « calme », et ne pourra pas réaliser (ni même penser) à des actions néfastes contre qui que ce soit. Cependant, on peut sortir comme entrer sans aucun problème de cette zone. Ce sort dure 2 sabliers.	4sab	2	Durée du sort : 1 quart de cycle.	
Invulnérabilité	2	3	Soi matériel	5s	5	Pendant l'incantation, il faut compter les secondes à voix haute. Le sorcier doit, pendant toute la durée du sort, porter un objet indiqué dans l'énoncé du sort, faute de quoi, le sort se dissipe. Tant que le sort est actif, aucune arme (magique ou non) ne peut le blesser. Cependant, il reste sensible aux sorts normaux, tel qu'un sort de projectile magique et aux pièges.				
Pétrification	2	3	Visuel voix	5s	6	La cible du sortilège est pétrifiée pendant 1 sablier. Elle ne peut plus bouger, et est totalement immunisée à toute forme de sort ou de blessure. Néanmoins, elle reste capable de percevoir son environnement (mais est bien évidemment incapable de parler).	2sab	3	L'initié a trois sabliers pour déclencher le sort.	
Magie instinctive							Magie Haute			
Nom sortilège	N i v	Co ût	Type	Du rée s	PM	Description	Du rée	P M	Plus	
Contact spirituel	2	3	touché	60s	6	Le magicien peut parler avec l'esprit d'un cadavre, pendant tout au plus une minute. Attention, le mort n'est pas omniscient, et peut très bien mentir.	3sab	3	Durée du sort, trois sabliers.	

Paralytie	3	3	Visuel Voix spirituel		6	Pendant l'incantation, il faut compter les secondes à voix haute. La cible du sortilège est paralysée pendant 1 sablier. Elle ne peut plus bouger, mais peut être blessée de façon « normale ». Néanmoins, elle reste capable de percevoir son environnement (mais est bien évidemment incapable de parler).	3sab	3	L'initié a trois sabliers pour déclencher le sort.
Eveil	3	4	touché	5s	8	La cible sort du coma, au stade « gravement blessé ».	2sab	4	
Foudre	3	3	Visuel voix	5s	6	La cible subit immédiatement deux points de dégât, exactement comme si elle avait reçu un coup au combat.	3sab	3	L'initié a trois sabliers pour déclencher le sort.
Quête d'un objet	3	3	Spirituel visuel	5s	6	L'initié demande à sa victime de lui rapporter un objet. L'objet doit exister dans l'environnement proche ; si ce n'est pas le cas, le mage doit donner des indications sur l'endroit où se trouve un tel objet. La cible part alors en quête de l'objet, mais pas en aveugle : il reste maître de ses idées.	3sab	3	L'initié a trois sabliers pour déclencher le sort.
Garde du corps	3	4	Visuel voix	5s	8	La cible cherchera aveuglement à protéger le magicien qui l'a envoûté, et ce pendant 1 sablier.	3sab	4	Durée 6 sab, L'initié a trois sabliers pour le déclencher.
Téléportation	3	7	soi	5s	14	Le magicien « disparaît » et se rend là où il le désire (il s'y rend à pied mais n'est plus en jeu).	3sab	7	
Boule de feu	3	6	Visuel voix	5s	12	Le magicien désigne ses cibles d'un geste de la main (en fait, c'est une direction qu'il désigne). Toutes les cibles, ennemis comme amis, subissent un point de dommage.	3sab	6	L'initié a trois sabliers pour déclencher le sort.
Enchevêtrement	3	7	Visuel voix	5	14	Le magicien désigne ses cibles d'un geste de la main (en fait, c'est une direction qu'il désigne). Toutes les cibles, ennemis comme amis, ne peuvent plus bouger leurs jambes ; dure 1 sablier.	3sab	7	L'initié a trois sabliers pour déclencher le sort.