

APPENDICE

Complément
du livret de règles

Khonsou - Gronno

Sommaire

La Magie Divine.....	3
Généralités.....	3
Le pouvoir de Soins Divins.....	4
Les pouvoirs Mineurs et Majeurs.....	4
La Magie Païenne.....	12
Généralités.....	12
La Magie Païenne en GN.....	12
Liste des Voies.....	13
Chapitre I : La Voie des Armes.....	13
Chapitre II : La Voie de l'Esprit.....	16
Chapitre III : La Voie des Eléments.....	18
Chapitre IV : La Voie des Illusions.....	20
Chapitre V : La Voie de la Mort.....	22
Chapitre VI : La Voie de l'Essence.....	25
Conclusion.....	27
La Magie Rituelle.....	28
Généralités.....	28
Informations importantes.....	28
Notation.....	29
Conclusion.....	30
La Technologie.....	31
Généralités.....	31
Composantes pièces et machines.....	31
Energies.....	31
Points d'inspiration.....	32
Fabriquer une pièce.....	32
Créer une machine.....	33
Réparer une machine.....	34
Recharger une machine en énergie divine.....	34
Assistants.....	34
Eurêka !.....	35
Etudier une pièce ou une composante.....	35
Spécialités.....	35
Tableau de composantes courantes.....	36
L'Alchimie.....	37
Généralités.....	37
Fabrication.....	37
Utilisation.....	38
Liste des ingrédients.....	38
Liste des poisons.....	39
Liste des potions.....	40
La Serrurerie.....	42
Généralités.....	42

La Magie Divine

Les prêtres font partis des éléments les plus importants d'un peuple. Ce sont souvent eux qui génèrent la cohésion du peuple, en bloquant les éléments dangereux envers la société et en protégeant leurs fidèles. Ils profitent malheureusement souvent de leurs pouvoirs et de leur influence... Cela dit, ce qui est la chose la plus incroyable, c'est que les dieux offrent réellement leurs pouvoirs à leurs prêtres ; ceux-ci se retrouvent capables de prodiges qui font trembler les foules –comme guérir les malades et les blessés, communiquer avec les plantes ou accroître la force d'autrui. Croyez-moi lorsque je vous dis que ces prêtres détiennent souvent un pouvoir qu'ils n'imaginent même pas eux-mêmes.

Généralités

Et bien que dans cette section ne soient décrits que les pouvoirs que les Dieux offrent à leurs prêtres, il vous est conseillé de ne pas choisir votre dieu en fonction de ceux-ci, que vous souhaitiez jouer prêtre ou non. Ce qui importe, ce sont les attributs, la philosophie, la place du Dieu dans le Panthéon, pas les pouvoirs qu'il peut vous conférer ou son influence sur votre nation (cette dernière affirmation dépendant toutefois de votre nation et de l'histoire de votre personnage).

Gronno dispose d'un panthéon relativement fourni et chaque Dieu, son caractère, son histoire, sa philosophie et ses attributs, sont décrits de manière plus précise dans le Livret Dieu (encore en cours d'écriture, hélas ; rongez votre frein en posant des questions sur le forum). Sachez que pratiquement aucun peuple ne vénère un seul et unique Dieu ; un culte domine la plupart du temps, mais les habitants ne renient pas les autres dieux pour autant, à quelques exceptions près. Votre personnage peut tout à fait être un elfe, dont le peuple vénère Valnoridîn, qui rendra principalement culte à Rackeln, le Dieu Artisan et peut même éventuellement être l'un de ses prêtres (si le background le justifie).

Cela peut paraître complexe au début, mais en réalité, cela veut seulement dire que la religion n'est pas absolue : l'intégralité de Gronno ou presque est polythéiste car même si un seul Dieu est reconnu par l'ensemble du peuple et du gouvernement (comme pour les Drows ou l'Empire), ces peuples n'en connaissent pas moins la Genèse et ne remettent pas en doute son authenticité : ils considèrent seulement leur dieu comme étant le seul à se soucier de leur sort depuis les Grandes Guerres.

Renseignez vous donc sur chaque Dieu afin de choisir celui qui vous convient le mieux et que vous parviendrez à honorer le plus facilement par vos actions au cours du jeu ; de plus, votre connaissance globale du Panthéon permettra à votre personnage d'avoir une plus grande culture générale, et donc de briller en société.

Mais trêve de bavardage, je vais maintenant développer chaque Dieu et chaque pouvoir qui peuvent vous être accordés –ou que vous pourrez subir- autrement dit, attaquer le vif du sujet.

Le pouvoir de Soin Divin

Ce pouvoir est le premier accordé aux véritables prêtres, ceux qui suivent réellement la Voie Divine. C'est souvent ce pouvoir qui permet de différencier les prêtres des charlatans. Symbolisant la volonté du Dieu à guider et protéger son troupeau et se manifestant à travers le prêtre, le soin divin lui permet de guérir maladies, poisons ou blessures affectant quelqu'un. Pour soigner, le clerc doit imposer les mains sur la localisation blessée (le torse pour les maladies et les poisons) durant une minute. Le joueur incarnant un prêtre peut demander aux joueurs soignés de tenir un certain jeu et peut lui même murmurer quelques prières à son dieu, rendant la scène plus crédible. Au terme du soin, le blessé aura récupéré tous ses points de vie dans la localisation soignée ou aura été purgé de sa maladie ou du poison qui l'affectait.

Tous les Dieux, quels qu'ils soient, offrent ce pouvoir à leurs prêtres, dès le premier niveau, ce qui fait des prêtres de puissants éléments en GN.

Les pouvoirs Mineurs et Majeurs

En plus des soins, les prêtres les plus expérimentés et réceptifs obtiennent des pouvoirs dépendant directement de leur divinité. L'obtention de ces pouvoirs est une grande récompense pour le prêtre, synonyme de respect et d'influence auprès de ses pairs, cadeau du dieu pour l'abnégation dont le prêtre a fait preuve et pour compenser le don du prêtre : sa vie.

Pour utiliser ces faveurs divines, le prêtre dispose des mêmes composantes que le mage : vocales, gestuelles et matérielles. Il doit donc prononcer la phrase appropriée tout en déchirant un papier de sort afin de déployer les pouvoirs divins.

Chaque divinité offre un pouvoir mineur et un pouvoir majeur, différents de ceux des autres Dieux, à ses fidèles.

Agonnor : Dieu du Chaos et de la destruction

Sort majeur : Sphère enflammée

« *Par la puissance divine, que le chaos consume ton/ta "nommez la localisation ciblée".* »

Lorsqu'il utilise ce puissant sortilège, une fraction de chaos se rassemble entre les mains du prêtre pour prendre la forme d'une sphère de flammes d'environ vingt centimètres de diamètres que le prêtre peut envoyer sur n'importe quel cible à porté de vue et d'ouïe. La sphère n'est pas représenté par un projectile et atteint toujours sa cible qui subit un point de dégât élémentaire dans la localisation ciblée ; elle subit donc un dommage perce armure et doit se tordre de douleur au sol en tentant d'éteindre les flammes durant dix secondes.

Remarque : Agonnor ne peut être vénérée par les joueurs, prêtre ou non.

Bel'Hackor : Dieu de la Flamme

Sort mineur : Supplice

"*Par la puissance divine, que le chaos te plie !* ".

Cette faveur divine permet au prêtre d'enflammer le cœur de sa victime afin de lui infliger une douleur insoutenable.

L'effet est équivalent au dommage spécial "Douleur" et peut être lancé sur une cible à portée de vue et d'ouïe. La victime désignée doit donc tomber sur le sol, en prise à de violente convulsion ; il est évident que les effets doivent être joués. La douleur est tellement insoutenable par rapport à ce que peut lui infliger le monde extérieur que la victime ne doit prendre en compte que le premier coup qu'elle reçoit lorsqu'elle est au sol.

La douleur ne dure que dix secondes, mais la victime ressent par la suite une telle crainte envers le prêtre qu'elle n'ose plus l'approcher durant dix minutes.

Sort majeur : Transe Fanatique

"Par la puissance divine, que le sang du vrai Dieu coule dans mes veines !"

Le prêtre entre dans un état d'esprit proche de l'état de transe hystérique qui le met en osmose avec son dieu, permettant à l'énergie divine de s'incarner en lui. La puissance afflux avec force dans son sang et son corps s'embrase durant cinq minutes. Il le signale aux autres joueurs en répétant régulièrement la formule suivante : "*Le sang du vrai Dieu coule dans mes veines !*"

Lors de la transe, le prêtre ne peut que marcher ; il ne peut donc pas courir, utiliser une arme, ou utiliser la magie. S'il touche quelqu'un ou reçoit un coup, la personne concernée subit un dommage élémentaire de feu dans la partie en contact (le bras en cas d'attaque). Si le prêtre n'est pas mort, le sort continue d'agir ; dans le cas contraire, le sort se rompt. Le prêtre ne peut saisir un objet inflammable sous peine de le détruire (les vêtements et les possessions du prêtre en sont pas affectés s'il ne les tient pas dans ses mains).

Une "Annulation de la magie" peut interrompre le sortilège.

Grak Nark : Dieu des Orcs

Sort accordé : Endurance accrue

"Par la puissance divine, que la force du Troll soit en moi/toi".

Avec cet utile sortilège, le prêtre donne à sa cible l'endurance et la résistance de son Dieu, lui permettant durant une heure de disposer d'un point de vie supplémentaire par localisation.

Ce sort, lancé au contact, peut être utilisé en complément de "développement corporel".

Lorsque le sort prend fin, les points de vie supplémentaires du bénéficiaire disparaissent et lui laissent ses éventuelles blessures. Par exemple, quelqu'un n'ayant plus qu'un point de vie dans le bras ne pourra plus l'utiliser après la fin du sort.

Sort Majeur : Corruption

"Par la puissance divine, que mon sang apporte la corruption !"

Il y a de cela des années, on avait vu un shaman orc roder près de la source en amont du village. Cela ne nous avait pas inquiété, jusqu'à ce que notre bétail meurt et que nos femmes restent stériles après avoir bu l'eau du ruisseau.

Grâce à ce sort, le prêtre dénature ce qu'il touche comme est parvenue à le faire Grak Nark du temps des grandes guerres. Ce puissant maléfice a trois utilisations :

- en le lançant sur un être vivant "**touché**", celui-ci s'affaiblit et un voile blanc recouvre ses yeux alors qu'il jurerait qu'on les lui arrache violemment... Dès la fin de l'incantation, il devient aveugle. Ainsi corrompu par la magie divine, elle ne peut plus entreprendre d'actions nécessitant d'indiquer la cible (comme combattre ou lancer un sort). Attention pour des raisons de sécurité, il est demandé aux victimes de ce sortilège de ne pas utiliser de bandeau

(ou autre) pour se cacher la vue si la zone de jeu ne le permet pas, néanmoins l'aveuglement devra être joué (c'est-à-dire par exemple une impossibilité d'entrer en situation de combat, une démarche hésitante, etc). La cécité dure tant qu'elle n'est pas purgée par une "*Annulation de la magie*" ou une "*Restauration ultime*" ou encore par un rituel.

- en le lançant sur une cible non-vivante, comme une casserole, le prêtre peut corrompre la nature de l'objet. Ce sort nécessite la présence d'un organisateur, qui décidera des effets de la corruption. Dans le cas d'un objet, les effets néfastes rajoutés sont notés sur une étiquette comme pour les objets magiques. Peut être contrecarré par une *Annulation de la magie*.

- en le lançant lors d'un rituel, il peut faire échouer ce dernier instantanément et déclencher un hiatus.

Grond Nod : Déesse de la découverte et du savoir

Sort mineur : Savoir

"Par la puissance divine, donne-moi le savoir."

Lorsque le prêtre fait appelle à cette faveur divine, une fraction des connaissances de sa déesse lui sont offertes. Il acquière donc l'une des compétences suivante durant une demi-heure et pourra utiliser sa compétence tel que le permet le niveau acquis. Le choix se porte sur les compétences suivantes :

Littérature et écriture de toutes les langues vivantes - Réparer (1 niv supplémentaire) – Objet magique.

Il est conseillé d'avertir un organisateur avant de lancer ce sort pour utiliser les compétences Littérature et écriture ou Objet magique.

Sort majeur : Téléportation

"Par la puissance divine, que mon corps voyage."

Ce sortilège fait appel à un attribut moins connu de Grond Nod : le Voyage. Il permet au prêtre de se déplacer où il le souhaite sur le Plan où il se trouve à condition qu'il connaisse l'endroit choisit un minimum.

Si le lieu à atteindre se trouve sur le site, le joueur se déplace sur le terrain en hors jeu jusqu'à l'endroit qu'il souhaite atteindre ; ce déplacement ne peut toutefois excéder les cinq minutes.

Le prêtre peut être accompagné d'une unique autre personne si celle-ci tient le prêtre de ses deux mains ; si plusieurs personnes le tiennent, c'est lui qui décide qui il va emmener. Le prêtre ne peut empêcher quelqu'un de l'accompagner du moment qu'on le tient.

Héonor : Dieu des Humains et de l'honneur

Sort mineur : Zone de majesté

"Par la puissance divine je crée une zone de majesté."

Lorsqu'il prononce cette incantation, la majesté d'Héonor s'incarne entour du prêtre, lui conférant une aura particulière. Aucune personne n'osera s'approcher à moins de 3 mètres de lui ; si une personne se trouve malgré tout dans ce Cercle de Majesté, il fera tout pour en sortir sans attaquer toutefois le prêtre.

Le Cercle de Majesté dure 10 minutes tant que le prêtre tient entre ses mains les restes de son sort et maintient ses bras au dessus de sa tête. Il ne peut entreprendre d'action nécessitant d'avoir les mains libres mais peut se déplacer librement.

Le prêtre peut évidemment être pris pour cible par des projectiles ce qui brise le sort, mais le l'attaquant sera considéré alors comme un lâche et un être dépourvu d'honneur par tous les témoins. Si un sort prend le prêtre pour cible, il peut annuler le Cercle (si il lui impose de fuir ou de baisser les bras par exemple).

N.B. : Il est possible que certaines créatures, ou joueur de haut rang (social) ne soient pas affectés.

Sort majeur : Bouclier du Courage

"Par la puissance divine que votre cœur ne faiblisse pas."

Lorsque le prêtre emploie cette faveur divine, il insuffle le courage dans le cœur de ses alliés, leur permettant de tenir bon face aux plus indicibles horreurs que le chaos peut engendrer.

Ce sort doit être lancé avant une bataille. Les alliés du prêtre et les organisateurs doivent être prévenus de l'utilisation du sort. Par la suite, au cours de la bataille, le prêtre doit, pour maintenir le sort, exhorter ses alliés pour leur rappeler sa présence et celle de son sort. Le prêtre doit donc crier des encouragements, sermonner légèrement ceux qui flanchent, répéter de temps à autres l'incantation, en bref, faire preuve de charisme et mener les hommes à la bataille. Tant que le prêtre montre ainsi sa présence, tous ses alliés à porté d'ouïe sont immunisés contre tous les effets de peur et de peur de masse.

Irzenull : Dieu de la mort

Sort mineur : Faiblesse

"Par la puissance divine, que le faucheur te mette à genou ! "

La personne désignée par le prêtre à l'impression que la vie le quitte et ressent une terrible lassitude. Son énergie a beau être toujours là, elle ne parvient pas à y accéder.

Ainsi, les coups de la cible perdent de leur vigueur et elle n'inflige plus de dommage à ses adversaires : elle doit, lorsqu'elle touche quelqu'un lors d'un combat, annoncer 'zéro' pour indiquer qu'aucun dommage ne doit être pris en compte. Cette malédiction dure dix minutes.

Remarque : la personne n'est pas convalescente ; elle peut donc se battre, incanter, fuir, ...

Par ailleurs, si son arme lui permettait d'infliger un point de dommage supplémentaire elle n'inflige plus qu'un seul point de dommage (celui de l'arme) en frappant et ne doit donc pas annoncer de chiffres. Si son arme infligeait un dommage spécial, il doit annoncer "zéro, effet secondaire" pour indiquer l'effet spécial appliqué sans point de dommage.

Sort majeur : Apparence de la mort

"Par la puissance divine, je réclame l'apparence de la mort."

Ce sort permet à celui qui l'incante de revêtir l'apparence de la Mort. Pendant une heure, le visage du lanceur devient celui de la Mort.

Ce sort nécessite que le joueur possède (ou se fasse prêter) un masque de mort qui doit être enfilé dès la fin de l'incantation et ne peut être ôté sans mettre fin au sort.

Porter l'apparence d'Irzenull confère de nombreux avantages : une immunité aux sortilèges de niveau Niv1 ordonnant la fuite, une immunité aux armes de jet, une immunité aux attaques surnoisées et une immunité aux maladies et poisons de tous types.

Il devient également possible de converser avec les morts-vivants. Ceux-ci n'attaqueront par ailleurs jamais le prêtre d'Irzenull tant que le sort n'aura pas pris fin ou qu'une force supérieure au lanceur de sort ne leur en donne pas l'ordre.

Ithnael : Dieu des Elfes noir et de la fourberie**Sort mineur : Poison magique**

"Par la puissance divine, que cette arme soit désormais le dard de l'araignée."

Ce sort permet d'enchanter une arme tranchante pour une période d'une heure, ou jusqu'à la première blessure infligée (et non la première touche). Dès qu'un membre de la cible est touché de cette manière, le poison aura pour effet instantané la tétanisation des muscles. La cible ne peut plus se servir de la localisation, jusqu'à ce qu'elle soit purgée de tout poison. Si le torse est touché, la cible est considérée paralysée entièrement.

Sort majeur : Armure maternelle

"Par la puissance divine, que mon (ton) corps soit recouvert par Ithnael, notre mère."

Ce sort échange la peau du lanceur ou de la cible avec la peau d'Ithnael ce que le joueur représente par l'utilisation d'un bandeau noir autour de la tête (non fourni par les orgas). Le corps de la cible se couvre d'une épaisse carapace qui résiste à tous les coups durant 10 min, mais il est incapable de tenir une arme donc d'attaquer. L'utilisation de la magie païenne est autorisée ainsi que la pratique de la médecine.

Oghma : Dieu des Hulls et de la nature**Sort mineur : Communication**

"Par la puissance divine, que je communie avec " indiquez le végétal/minéral ciblé "."

En lançant ce sort, les perceptions du prêtre d'Oghma s'altèrent pour coïncider avec celles de la cible du sort. Ainsi le prêtre peut converser avec le végétal (arbre, herbe, fleur, ...) ou le minéral (motte de terre, caillou, ...) durant cinq minutes. La conversation se déroule comme si la cible était un humain.

Ce sort nécessite la présence impérative d'un organisateur.

Sort majeur : Métamorphose

"Par la puissance divine, j'évoque en moi l'essence de la nature."

Le joueur voit sa nature altérée par le sort ; son sang devient sève et sa peau écorce. Cette nouvelle forme lui permet de résister aux flèches et armes de jet, de résister aux attaques sournoises ainsi qu'à la compétence otage et aux cinq premières touches reçu après le lancement du sort.

La sort dure une heure mais est annulé après les cinq première touches ou si le prêtre subi un dégât élémentaire de feu.

Serket : Dieu de la magie**Sort mineur : Absorption**

"Par la voie de Serkeht, que ton corps absorbe toute magie."

En lançant ce sort sur quelqu'un, le prêtre ouvre son corps à la Trame et lui permet d'acquérir ainsi une immunité à la magie, car le prochain sort qui le ciblera se perdra dans la Trame.

Durant une heure de temps la cible de cette faveur divine acquière donc la faculté d'absorber le premier sort dont il est la cible, quelque soit le sort ; lorsqu'il l'absorbe, il ne subit pas les effets normaux et regagne un point de vie dans l'une de ses localisations blessées. Les prochains sorts le ciblant appliqueront leurs effets normalement.

Le sort s'annule donc au bout d'une heure de temps ou après avoir été ciblé par un sort. Si le joueur n'est pas blessé lorsqu'il absorbe un sort, Absorption s'annule sans effet particulier.

Remarque : le joueur ne choisit pas quel sort il absorbe ; dans tout les cas, quel que soit le sort, son niveau et son type (divin ou païen) il absorbe le premier sort reçu.

Sort majeur : Sorcellerie

"Par la voie de Serkeht, 'incantation appropriée'"

Ce sort divin est particulièrement puissant : il permet au prêtre de lancer n'importe quel sort de niveau 3 ou inférieur de n'importe quel Voie de la Magie en respectant sa formulation. Il lui suffit de remplacer le nom de la Voie par celle de Serkeht et de lancer ensuite le sort normalement.

Par exemple, il pourra dire, *'Par la voie de Serkeht, je t'ordonne de fuir.'* ou *'Par la voie de Serkeht, oublie les dix dernières minutes.'*

Rackelnn : Dieu des Nains et des Artisans

seul les joueurs incarnant un nain sont autorisés à prendre cette compétence (seul les nains ont accès à l'enseignement cléricale de Rackelnn)*

*** les détenteurs de cette compétence sont initiés à l'art des runes, la "magie" de Rackelnn. Ils connaissent les différents types de runes existantes et sont capables d'identifier un objet runique. Ils portent le titre de "Forgeur de rune" ou "Frappe-Rune".*

Mineur : "Don des Runes"

"Oh, toi! Père des nains ! Donne-moi le talent qui est tien ! "

Grace à ce sort, le prêtre de Rackelnn peut soit :

- en quinze minutes, façonner une rune sombre (ou terne)
- en quinze minutes façonner une rune blanche en sacrifiant quatre de ses sorts de soin. (en jeu, il faut jouer la taille d'une rune dans une petite pierre ou un caillou)
- en deux minutes, redonner une charge à un objet runique déchargé.

Majeur : "Objet de lien"

" Que les mains de Rackelnn guide mon ouvrage ! "

Grace à ce sort, un prêtre de Rackelnn peut soit :

- en une demi-heure, "frapper" un objet d'une ou plusieurs runes en le liant à son possesseur (ce dernier doit donc être présent). Cette opération nécessite la présence d'un orga, avec qui le prêtre se mettra d'accord sur l'effet, les charges de l'objet et le coup en rune de la "Frappe". Les pouvoirs ainsi donné à l'objet peuvent être d'une grande puissance (touche 2, paralysie, élémentaire, fatal,...) mais sont restreints (selon cette puissance) à un nombre de charges, limitant ainsi le nombre d'utilisation de l'objet. Une fois déchargé, un objet runique peut être rechargé auprès d'un Frappe-Rune, dans la limite de ses sorts divins.
- en cinq minutes, recharger intégralement un objet runique déchargé.
- en quinze minutes, briser un lien existant sur un objet runique et en instaurer un nouveau avec une nouvelle personne (l'opération coûte une rune).

Tangarth : Dieu des batailles et de la guerre

Sort mineur : Danse martiale

"Par la puissance divine que l'esprit de Tangarth te guide."

Ce sort invoque dans la cible l'esprit de Tangarth qui la soutiendra face à la douleur et à la magie.

Durant 2 minutes la cible est insensible à tous les coups reçus sur ses membres, excepté ceux touchant le torse (face et dos, bien entendu). Elle ignore par ailleurs les sorts et appels lui ordonnant de lâcher son arme (et uniquement son arme).

L'armure de la personne ensorcelée encaisse les coups normalement durant ces deux minutes. Par ailleurs, lorsque le sort s'achève, la personne ressent tous les dégâts qu'elle a reçus auparavant.

Sort majeur : Sublimation martiale

"Par la puissance divine que la connaissance de Tangarth soit tienne."

Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre de Tangarth insuffle en sa cible non pas la puissance mais bien la finesse et l'habileté de Tangarth. Le personnage ciblé manie donc son arme de façon spectaculaire, bien mieux que le commun des mortels ; en réalité, il la manie le mieux possible pour un mortel.

En terme de jeu, la cible du sort acquiert durant dix minutes une expérience phénoménale : il devient maître dans l'une des compétences suivantes : arme à une main, arme à deux mains ou armes d'hast.

Il possède donc toutes les facultés d'un maître d'arme durant dix minutes mais ne peut pas enseigner sa compétence à d'autre.

Teknos : Dieu de la technologie

Sort mineur : Lumière du Prophète

"Par la puissance divine, que l'esprit du prophète éclaire mon chemin."

Cette faveur divine permet au prêtre de percevoir l'embryon des pensées d'autrui, de voir vaguement la vérité s'y dessiner ou au contraire, le mensonge.

En termes de jeu, le prêtre demande pendant dix minutes à tous ses interlocuteurs successifs de lever la main droite au dessus de la tête s'ils sont en train de mentir en prononçant leurs phrases. Ils ne perçoivent par ailleurs pas le regard inquisiteur du prêtre et ne peuvent deviner qu'ils sont sondés.

Sort majeur : Accroissement logarithmique

"Par la puissance divine, que cet objet voit sa capacité se multiplier."

Effets : L'objet technologiste (bombes, mousquets, bras à vapeur, micro ou autre) voit sa puissance augmenter. Exemple : une bombe ôtant trois points de vie, retira 4 points de vie à ses victimes. N.B : pour une arme à feu, une seule balle est touchée par le sort.

Valnoridîn : Dieu des Elfes et de la forêt

Sort mineur : Télépathie

"Par la puissance divine, que mon message soit transmis à "indiquer cible"."

Ce sort permet au prêtre de lancer un message télépathique d'une vingtaine de mots au maximum à une personne de son choix qu'il connaît. Le seul fait de connaître l'existence d'une personne ne suffit pas : il faut l'avoir vu au moins une fois.

Ce sort ne peut se faire qu'avec la présence d'un orga.

Sort majeur : Ethéralité

"Par la puissance divine que ma chair soit semblable à l'air."

Le prêtre qui lance ce sort perd brutalement sa consistance et n'est plus lié au plan matériel que par un lien très mince en restant toutefois visible et audible : il devient éthéré.

Il est capable de traverser et donc d'être traversé par n'importe quelle matière. Cela lui permet d'éviter de subir les dommages lorsqu'il est frappé par une arme normale, mais l'empêche aussi de saisir des objets qu'il ne portait pas sur lui lors du lancement de sort ou de frapper ses ennemis ; il peut toutefois toujours jeter des sorts.

Le prêtre reste éthéré 10 minutes ou bien jusqu'à ce qu'il interrompe lui-même le sort.

Remarque : ce sort ne protège pas des armes magiques, quelle qu'elles soient.

La Magie Païenne

Je vous avais promis de vous montrer mon grimoire de sortilège, aussi le voilà. J'ai passé beaucoup de temps à le rédiger, et plus encore à apprendre les sorts qu'il contient... Non, je ne suis pas un maître mais je connais au moins quelques sorts de chaque Voie de la magie. Quoi qu'on en dise, elles sont très différentes et requièrent de notre part des efforts différents. La magie est un art. Vous ne pouvez pas vraiment comprendre si vous n'êtes pas magiciens ou si vous n'avez vu de vrais rituellistes à l'œuvre. La magie c'est... c'est... la base de la vie !

Généralités

Et il existe actuellement sept Voies de la Magie sur Gronno. Chaque Voie représente un état d'esprit différent, une manière de considérer la magie différente et par conséquent, des effets différents. Un mage peut apprendre chacune des Voies mais doit les apprendre indépendamment : aucune Voie ne mène à une autre. La seule exception est la Voie de l'Essence qui nécessite des connaissances poussées en magie pour être apprise car elle copie ou bloque les autres Voies.

La Voie des Sables n'est pas encore présente dans ce livret, car elle n'est pour l'instant encore pratiquée par un seul peuple, lequel n'est pas représenté en jeu. Elle n'est pas disponible pour les joueurs. Elle le deviendra probablement d'ici quelques GNs, suivant les actions que les joueurs accompliront en jeu.

Chaque Voie possède quatre niveaux de sort correspondant au niveau du magicien dans la Voie considérée –un mage ne peut lancer des sorts niveau trois que s'il est lui-même niveau trois.

La Magie Païenne en GN

Les magiciens en GN représentent une force de frappe considérable, pouvant souvent faire fuir l'ennemi, le détourner de sa tâche, mais l'utilité de leurs sorts ne s'arrête pas là : ils peuvent parfois converser avec les morts, réparer des objets, connaître la vérité, etc... Les effets de leurs sorts peuvent être très variés, et ils trouveront toujours quelques sorts utiles à lancer...

Lancer un sort est une action simple et rapide pour un mage. Cela requiert des composantes vocales, gestuelles et matérielles.

Les composantes matérielles sont représentées par les "papiers de sorts" distribués par les orgas avant le GN. Ils sont différenciés par niveau et par Voie et vous en recevrez autant que vous disposez de sort de chaque niveau (selon votre niveau de maîtrise). Ces papiers de sorts n'existent que virtuellement et ne peuvent en aucun cas vous être dérobé par d'autres joueurs. Afin de symboliser les composantes gestuelles lors du lancement de sort, vous devez déchirer à l'aide de vos deux mains un papier de sort de niveau et de Voie correspondants à celui que vous souhaitez incanter.

Les composantes vocales d'un sort sont en réalité réunies dans la phrase incantatoire du sortilège, indiqué dans sa description. D'un point de vue de règles, la phrase incantatoire est en français pour faciliter la compréhension des sorts pour les cibles. D'un point de vue de jeu, les personnages qui ne sont pas connaisseurs des arcanes (qui ne sont pas mages) ne peuvent pas comprendre les phrases incantatoires qui sont prononcés en runes. Il est nécessaire de prononcer la phrase incantatoire en entier et en évitant les erreurs (un sort mal prononcé fait tout de même effet, les orgas ne sont pas là pour surveiller ce genre de détail...)

Si vous êtes frappés pendant l'incantation (donc, pendant que vous déchirez le papier de sort en prononçant la phrase incantatoire) le sort est interrompu : il est perdu et sans effet et vous devez déchirer votre papier de sort si cela n'était pas fait.

Pour ce qui est des cibles des mages, il est évident qu'ils doivent connaître –même succinctement- la liste des sorts de manière à pouvoir se soumettre à leurs effets et les jouer. Je rappelle que les personnes proches des mages ne peuvent comprendre leurs sortilèges à moins de maîtriser eux-mêmes le sort en question.

Il peut arriver qu'un joueur n'entende pas le sortilège ou ne comprenne pas qu'il en est la cible (notamment dans les batailles rangées) : dans ce cas le mage peut éventuellement se déplacer en hors-jeu (signalant se fait en levant la main droite) pour prévenir directement le joueur qu'il a été la cible d'un sort avant de revenir à sa place. Il va sans dire que ce genre d'action doit être le plus rare possible et toujours effectuée rapidement.

Liste des Voies

Voici à présent la liste des sortilèges Voie par Voie, afin que vous puissiez choisir la votre et apprendre les différents sortilèges dont vous pouvez être la cible.

Cela représente également le plus gros grimoire de sort réalisable, mais seuls quelques uns des plus grands mages de légendes auraient pu avoir semblable grimoire. Aujourd'hui, la plupart des maîtres ne possèdent que rarement plus de deux ou trois Voies...

Chapitre I : La Voie des Armes

La Voie des Armes... j'ai toujours trouvé que cette Voie ne méritait pas son nom. Cela peut sembler étrange de dire cela, mais pourtant sa magie ne se limite pas aux armes ou à la guerre. Tous les objets peuvent être brisés, toutes les créatures peuvent être immobilisées, par exemple. En réalité, c'est uniquement deux de ses sorts et l'utilisation que l'on fait des autres qui lui vaut le nom de Voie des Armes.

Sortilèges de niveau Niv1

Lâcher

Vocaux : *Par la voie des armes je t'ordonne de jeter ce 'nom de l'objet'.*

Effets : La cible du sort se sent soudain comme possédée et se trouve obligée de jeter l'objet qu'elle tenait entre ses doigts. La cible doit donc lâcher immédiatement l'objet et non le passer dans son autre main... *Il est interdit de contourner ce sort en attachant l'objet à son corps d'une quelconque manière : la victime considère l'objet comme menaçant et doit s'en débarrasser.* De plus (notamment pour les armes), le fait de lâcher l'objet et de le récupérer doit être handicapant : il faut trois secondes *au minimum* pour récupérer l'objet lâché.

Peur

Vocaux : *Par la voie des armes je t'ordonne de fuir (indiquez la cible).*

Effets : La personne indiquée par le lanceur est soudain profondément terrifiée par le jeteur de sort et doit s'enfuir aussi vite que possible pour un compte lent de 10 secondes.

Réparer

Vocaux : *Par la voie des armes je répare 'nom de l'objet'.*

Effets : Lors du lancement de ce sortilège, la magie circule depuis les mains du lanceur jusque dans l'objet qu'il tient. La magie s'infiltré dans chaque parcelle de l'objet et répare ses imperfections pour lui rendre l'aspect qu'il avait lors de sa création. Ce sortilège permet de réparer pratiquement tous les objets en jeu qui ont été brisés, notamment ceux brisés par un sort ou une compétence.

Cicatrisation

Vocaux : *Par la voie des armes je referme tes plaies (toucher la cible).*

Effets : Lorsqu'il lance ce sort, le magicien puise dans les ressources de la personne qu'il souhaite guérir afin d'accélérer sa guérison. Le processus étant toutefois contraignant pour la personne soignée, seule une localisation peut être guérie, celle touchée par le lanceur de sort lors du lancement du sortilège, et n'empêche pas la cible d'être convalescente.

*Sortilèges de niveau Niv2***Chant de sanctuaire**

Vocaux : *Par la voie des armes je réclame le sanctuaire contre les armes (répétez).*

Effets : Lorsqu'il lance cet enchantement, une vague d'énergie entoure le magicien et lorsqu'il est attaqué, des lames éthérées semblent apparaître pour parer in-extremis les coups dirigés contre le lanceur. Malheureusement pour lui, ces lames sont proprement inefficaces contre les armes magiques et éthérées.

Tant que le lanceur répète l'incantation de façon audible et brandit les restes de son enchantement au-dessus de la tête, l'enchantement reste actif et le protège. A l'instant où le magicien baisse les bras, s'arrête d'incanter, est frappé par une arme ou est ciblé par un sort, l'enchantement se rompt et le lanceur redevient vulnérable.

Une autre personne peut profiter du sanctuaire en tenant simplement des deux mains le lanceur de sort (elle ne peut ainsi effectuer aucune autre action).

Briser

Vocaux : *Par la voie des armes je brise 'nom de l'objet'.*

Effets : Une fois cette incantation complétée, un faisceau d'énergie jaillit des doigts du lanceur vers l'objet ciblé, quel qu'il soit ; l'énergie le parcourant brise l'objet en différents points, interdisant à quiconque de l'utiliser avant qu'il n'ait été réparé.

Ce sort fonctionne à condition que le lanceur puisse voir l'objet et que celui-ci ne soit pas magique (attention, certains objets ne peuvent être brisés à l'aide de ce sortilège).

L'objet peut être réparé à l'aide d'une annulation de la magie, du sortilège Réparer.

Immobilisation

Vocaux : *Par la voie des armes je paralyse ton corps (indiquez la cible).*

Effets : La cible de ce sortilège voit ses muscles se contracter fermement et de manière presque douloureuse et ne parvient plus à agir sur eux : son propre corps ne lui obéit plus ! Elle ne peut donc rien entreprendre durant 30 secondes, ne peut riposter à aucune attaque, etc... La contremagie peut toutefois contrer le sortilège lors de son lancement.

*Sortilèges de niveau Niv3***Peau de pierre**

Vocaux : *Par la voie des armes que mon corps résiste à l'acier.*

Effets : Ce sortilège puissant immunise totalement la cible contre les 5 premiers coups qui lui sont portés, qu'ils soient magiques ou non. L'effet s'estompe au bout d'une heure si la cible n'a subit aucune touche.

Arme vengeresse

Vocaux : *Par la voie des armes je noue le lien. Que cette arme devienne vengeresse durant une heure entre les mains de 'nommer la personne liée à l'arme'.*

Effets : Cet enchantement permet de créer un lien momentanée mais néanmoins puissant entre une personne et son arme ; celle-ci devient vengeresse, ce qui lui permet de frapper toutes les créatures en infligeant deux points de dégâts magiques (annoncez "*deux magique*" lorsque vous touchez) à chaque touche (non cumulable avec d'autre bonus).

L'arme redevient normale si elle est utilisée par une autre personne que celle qui lui fut liée, ou si 30 minutes passent.

*Sortilège de niveau Niv4***Forge magique**

Description réservée au possesseur de la compétence.

Chapitre II : La Voie de l'Esprit

Oui, vous comprenez qu'il s'agit là de ma Voie préférée... Elle est subtile et précise, elle peut permettre d'influencer grandement autrui. La plupart des rois ne savent se passer de mages obéissants à cette Voie... J'ai parfois usé les pouvoirs de cette Voie pour me faciliter la vie, je vous l'avoue... Mais soyons sérieux, je crois réellement qu'elle comporte les sorts les plus puissants de Gronno.

Sortilèges de niveau Niv1

Injonction

Vocaux : *Par la voie de l'esprit je t'ordonne de jeter ce 'nom de l'objet'.*

Effets : Voir le sort 'Lâcher' de la voie des armes.

Effroi

Vocaux : *Par la voie de l'esprit je t'ordonne de fuir (indiquez la cible).*

Effets : Voir le sort 'Peur' de la voie des armes.

Don de langue

Vocaux : *Par la voie de l'esprit que la connaissance de la langue 'nom de la langue' soit mienne.*

Effets : Ce sortilège agit sur l'esprit du lanceur de sort, lui donnant offrant la maîtrise totale d'une langue. Durant 10 minutes, il peut converser dans la langue choisie sans aucun accent, en maîtrisant toutes les nuances du vocabulaire de la langue (il peut ainsi comprendre les jeux de mots et les insinuations mais en faire s'il le souhaite) et peut lire tous les documents rédigés dans cette langue. Une restriction s'impose toutefois sur la langue : ce doit être une langue vivante, sinon le sort est sans effet.

Vérité

Vocaux : *Par la voie de l'esprit (indiquez la cible) je t'ordonne de répondre par la vérité à ma prochaine question.*

Effets : La cible du sort subit une pression mentale écrasante qui lui interdit le mensonge ; elle est ainsi obligée de répondre par la vérité à la prochaine question qui lui sera posé par le lanceur de sort. Il s'agit d'une vérité absolue qui ne peut receler la moindre trace de mensonge. Toutefois, rien n'oblige la cible du sort à répondre, même si cela passe pour un aveu dans la plupart des cas.

Sortilèges de niveau Niv2

Supériorité de l'esprit sur la matière

Vocaux : *Par la voie de l'esprit je réclame le sanctuaire contre les armes (répétez).*

Effets : Voir le sort 'Chant de sanctuaire' de la voie des armes.

Oubli

Vocaux : *Par la voie de l'esprit que ta mémoire (indiquez la cible) oublie les 10 dernières minutes de ton existence.*

Effets : Une furieuse tempête balaie le mental de la cible et chasse les jeunes pensées de son esprit. Ainsi, elle perd la mémoire et oublie de façon totale les dix dernières minutes de sa vie. La victime de se sort oublie les 10 dernières minutes de son existence. La victime doit jouer le

jeu et ne pas tenir compte de ces minutes dans sa façon de jouer (c'est à dire, ignorer les infos qu'elle aurait pu récupérer, oublier qu'elle a été victime d'un sort, etc...).

Amitié

Vocaux : *Par la voie de l'esprit devient mon ami (indiquez la cible).*

Effets : Ce sort est particulièrement efficace : l'énergie qui se déploie dans l'esprit de la cible plie sa volonté dans une certaine mesure. La victime considère donc le lanceur de sort comme son ami le plus proche et devrait donc le traiter comme tel, notamment en l'aidant de son mieux. La victime pourra donc se battre pour le lanceur, lui prêter de l'argent, lui offrir un objet auquel il ne tient pas spécialement, ou bien le protéger des sorts par exemple.

Ce sortilège prend fin dès que le lanceur de sort agit ouvertement contre la victime et ses intérêts, que 5 minutes se sont écoulées ou bien que la victime n'est plus en vue du lanceur de sort.

Ce sort n'oblige en rien la victime à obéir aux ordres que pourrait lui donner le lanceur de sort. Il doit simplement tenter de l'aider comme il le ferait avec l'un de ses meilleurs amis.

Sortilèges de niveau Niv3

Destruction spirituelle

Vocaux : *Par la voie de l'esprit que ton esprit (indiquez la cible) soit anéanti et oublie (nommer la compétence) jusqu'au prochain lever de soleil.*

Effets : Ce sort figure parmi les plus puissants qui existent sur Gronno. Il déclenche une perte de mémoire partielle chez la victime, ainsi qu'un dysfonctionnement de certaines terminaisons nerveuses, empêchant la cible d'utiliser la compétence indiquée par le lanceur de sort jusqu'au prochain lever de soleil. La cible ne perd pas simplement un niveau de maîtrise, elle oublie totalement tout ce qui a trait de près ou de loin à la compétence en question.

Si elle ne possède pas la compétence indiquée par le lanceur de sort, celui-ci reste sans effet.

Suggestion

Vocaux : *Par la voie de l'esprit je t'ordonne (indiquez à la victime l'ordre).*

Effets : Ce sortilège nécessite que la phrase incantatoire soit prononcée à voix basse près de l'oreille de la victime. La magie s'insinuera subtilement dans son esprit afin de le contraindre à suivre l'ordre donné dans la phrase incantatoire.

Celui-ci doit être un ordre simple de dix mots maximums et pouvant être exécuté immédiatement. L'ordre ne peut pas être autodestructif, même si il peut aboutir à la mort de la cible. Par exemple, un garde peut suivre l'ordre : « Exécute ton roi » mais le roi ne peut pas avoir pour ordre « Suicide-toi. ».

Si l'ordre ne respecte pas les critères, le sort est perdu et sans effet.

Si l'ordre n'est pas exécuté dans les dix minutes, le sort s'annule. Dans ce cas ou si l'ordre est exécuté, tout ce qui s'est produit depuis le lancement du sort est effacé de sa mémoire, sortilège non compris.

Sortilège de niveau Niv4

Destruction spirituelle majeure

Description réservée au possesseur de la compétence.

Chapitre III : La Voie des Eléments

Je ne me suis personnellement pas penché sur cette Voie. C'est une erreur de ma part mais je ne pouvais tout apprendre... Ce que je sais tout de même sur cette Voie ?... Je la qualifierai plutôt de Voie protectrice ; des sorts d'emprisonnement et de protections, ce sont les principaux atouts de cette Voie.

Sortilèges de niveau Niv1

Métal brûlant

Vocaux : *Par la voie des éléments je t'ordonne de jeter ce 'nom de l'objet'.*

Effets : Voir le sort 'Lâcher' de la voie des armes.

Cœur de pierre

Vocaux : *Par la voie des éléments je t'ordonne de fuir (indiquez la cible).*

Effets : Voir le sort 'Peur' de la voie des armes.

Enchevêtrement

Vocaux : *Par la voie des éléments que tes pieds soient liés au sol durant la prochaine minute (indiquez la cible).*

Effets : La végétation entourant la cible du sort prolifère à une vitesse extraordinaire de telle manière qu'elle se retrouve bloquée par cet amas de végétaux.

Seuls ses pieds sont bloqués, de telle manière qu'il est possible à la victime de se défendre à l'aide d'une arme ou lancer des sorts mais elle ne peut plus se déplacer.

La végétation se flétrit au bout d'un compte lent de trente secondes, libérant les pieds enchevêtrés de la cible.

Note : une cible au sol se retrouve totalement immobilisée pendant trente secondes ; elle ne peut plus se relever.

Malédiction de l'eau

Vocaux : *Par la voie des éléments soit déshydraté (indiquez la cible).*

Effets : La cible de ce sort est brutalement déshydratée, et sa gorge est tellement sèche qu'elle n'a plus qu'un but : boire !

Elle doit trouver de l'eau aussi vite que possible ; ce doit être sa seule occupation (même si elle peut agir normalement durant l'effet du sort) mais si elle est en situation de combat elle finira le combat en cours avant de chercher de l'eau. Le sort prend fin dès que la victime du sort boit un verre d'eau (ou n'importe quel breuvage).

Sortilèges de niveau Niv2

Cœur de feu

Vocaux : *Par la voie des éléments je réclame le sanctuaire contre les armes (répétez).*

Effets : Voir le sort 'Chant de sanctuaire' de la voie des armes.

Peau d'écorce

Vocaux : *Par la voie des éléments que mon corps devienne tel le bois.*

Effets : Cet enchantement de protection transforme la peau du lanceur en l'écorce d'un arbre, à la fois souple (ses mouvements ne sont pas restreints) et résistante. Durant une heure, le

lanceur de sort peut ignorer les trois premiers coups qui devraient l'atteindre et le blesser à la suite de quoi l'enchantement se rompt.

Le lanceur de sort devra annoncer lorsqu'il recevra les coups "*Peau d'écorce*", afin de signifier qu'il est protégé.

Cet enchantement n'est pas efficace contre les attaques magiques.

Murmure aérien

Vocaux : *Par la voie des éléments je t'ordonne au silence (indiquez la cible).*

Effets : La magie de ce sortilège enchante l'air entourant une personne. Celle-ci, se croyant sauve, s'aperçoit malheureusement bien vite qu'elle ne peut plus parler...

Durant les 5 prochaines minutes la victime de ce sort ne peut plus parler. Ou plutôt si, la victime de ce sort peut parler, crier, chanter ou autre mais l'air ne propage plus les sons ce qui a pour effet de réduire au silence la victime de ce sort. Si la victime est un lanceur de sort, elle ne peut plus incanter jusqu'à ce que ce sort prenne fin (ou que la magie soit dissipée). Ce sort peut être contré par une contremagie.

Sortilèges de niveau Niv3

Prison immatérielle

Vocaux : *Par la voie des éléments je t'emprisonne dans ces murs d'air (indiquez la cible).*

Effets : Cette puissante évocation d'énergie permet au magicien de figer l'air entourant une personne de manière à l'enfermer dans une prison immatérielle.

Durant dix minutes, la cible est immobilisé et ne peut subir aucune atteinte directe du monde extérieur ; seuls la magie et les sons peuvent encore lui parvenir, les armes et les autres personnes étant bloquées par les murs de la prison.

Il est possible d'empêcher la prison de s'élever à l'aide d'une *Contre-Magie*, de briser l'évocation par une *Annulation de la Magie* ; si rien n'est fait, l'énergie se dissipe au bout de dix minutes, libérant le prisonnier.

Ethéralité

Vocaux : *Par la voie des éléments que mon corps devienne éthéré.*

Effets : Il s'agit là de l'un des meilleurs sorts de protection qui existe ; l'enchantement fait perdre sa consistance au mage qui devient pratiquement transparent.

Il est en réalité éthéré ; il n'est plus lié au plan matériel que par un lien très mince mais reste toutefois visible et audible. Cet état, particulier aux esprits en temps normal, donne au lanceur de sort la faculté de traversé (ou d'être traversé) par la matière.

Il évite donc les dégâts lorsqu'il est frappé mais ne peut saisir aucun objet (exceptés ceux qu'il portait sur lui lors du lancement de sort) ou de frapper ses ennemis. Il peut toutefois jeter des sorts.

Ce sort dure dix minutes et nécessite qu'un bandeau marqué 'éthérée' soit visible sur le lanceur pour que l'enchantement soit pris en compte.

Sortilège de niveau Niv4

Téléport

Description réservée au possesseur de la compétence.

Chapitre IV : La Voie des Illusions

Voici une Voie que je ne saurais prendre au sérieux. Plus des tours de passe-passe qu'une réelle utilisation fine de la Trame. La plupart des sorts ne font qu'altérer légèrement la vision que l'on a de la réalité... C'est une Voie bonne pour les apprentis magicien ou pour ceux qui ne parviennent pas à sentir la Trame.

Sortilèges de niveau Niv1

Illusion du serpent

Vocaux : *Par la voie des illusions je t'ordonne de jeter ce 'nom de l'objet'.*

Effets : Voir le sort 'Lâcher' de la voie des armes.

Illusion de puissance

Vocaux : *Par la voie des illusions je t'ordonne de fuir (indiquez la cible).*

Effets : Voir le sort 'Peur' de la voie des armes.

Visage du monstre

Vocaux : *Par la voie des illusions que ton visage (indiquez la cible) soit celui d'un monstre.*

Effets : Cette altération inflige à la victime une infâme déformation de son visage, le transformant en celui d'un monstre réellement hideux.

Durant les 10 prochaines minutes, la victime devra porter un masque de monstre ; cela lui sera indiqué soit par le lanceur de sort, soit par un organisateur.

Les autres joueurs devront jouer avec la victime en tenant compte de sa transformation, c'est à dire en réagissant comme face à une créature demi-humaine qui avance en portant l'équipement d'un ami...

Décalage illusoire

Vocaux : *Par la voie des illusions je suis là.*

Effets : Voici une altération qui fait douter les plus vaillants guerriers : alors qu'ils s'apprêtent à achever le mage, celui-ci disparaît brutalement pour réapparaître à quelques pas...

Le lanceur de sort qui subit une attaque peut donc, si son sortilège est sous sa main, avancer de 5 pas en incantant. Il ignore ainsi le coup qu'il a subit.

Sortilèges de niveau Niv2

Illusion d'invincibilité

Vocaux : *Par la voie des illusions je réclame le sanctuaire contre les armes (répétez).*

Effets : Voir le sort 'Chant de sanctuaire' de la voie des armes.

Invisibilité statique

Vocaux : *Par la voie des illusions que mon corps immobile devienne invisible à la vue des mortels.*

Effets : Cet altération est peu puissante mais permet parfois au lanceur de sort de se sortir de bien mauvais pas : en effet, le sortilège permet à son corps de devenir totalement transparent.

On peut même dire qu'il est invisible, même s'il peut encore faire du bruit s'il crie ou autre, ce qui révélera alors sa présence. Les morts-vivants ne sont pas sensible à ce sort et voient le lanceur normalement.

Le joueur doit croiser les bras sur son torse pour symboliser son invisibilité. S'il décroise les bras ou se déplace, l'invisibilité est rompue.

Illusion de majesté

Vocaux : *Par la voie des illusions je réclame la majesté, 'indiquez 3 cibles humaines' à 3 mètres vous mortels reculez ! (répétez).*

Effets : Aussi longtemps que le lanceur de sort répète cette phrase de façon audible et tient les restes de son sort dans ses deux mains, bras écartés, le sort reste actif et alors aucune des 3 créatures vivantes ne peut l'approcher à moins de 3 mètres. Ce sort prend fin lorsque le lanceur de sort s'arrête de chanter, baisse les bras, ou est affecté par un autre sort, ou après que 5 minutes se soient écoulées. Les morts-vivants sont insensibles à ce sortilège.

Sortilèges de niveau Niv3

Invisibilité

Vocaux : *Par la voie des illusions que mon corps devienne invisible à la vue des mortels.*

Effets : Le lanceur de sort devient invisible. Celui ci doit porter de façon visible sur le front un bandeau marqué 'Invisible', pour que le sort soit pris en compte. Durant la durée du sort, le lanceur du sort ne peut en aucun cas interagir avec le monde réel (c'est-à-dire parler, combattre, lancer un sort...) sans redevenir visible instantanément. La durée du sort est de 10 minutes. Les êtres morts-vivants sont insensibles à ce sortilège et voient normalement le lanceur de sort.

Cécité

Vocaux : *Par la voie des illusions que les ombres du cauchemar brûlent tes yeux (indiquez la cible).*

Effets : La victime de ce sort devient aveugle et par conséquent incapable d'entreprendre des actions comme combattre ou lancer un sort qui nécessite d'indiquer une cible. Pour des raisons de sécurité, il est demandé aux victimes de ce sortilège de ne pas utiliser de bandeau (ou autre) pour se cacher la vue si la zone de jeu ne le permet pas, néanmoins l'aveuglement devra être joué (c'est-à-dire par exemple une impossibilité d'entrer en situation de combat associée à des déplacements lents et hésitants). La cécité peut être soignée par une contre-magie (dès que le sort est lancé), une annulation de la magie ou une restauration ultime.

Sortilège de niveau Niv4

Déformation temporelle

Description réservée au possesseur de la compétence.

Chapitre V : La Voie de la Mort

Il s'agit là d'une Voie terriblement puissante ! Son nom n'est pas dû au hasard, croyez le bien. On nomme, quelques fois à tort, les mages suivant cette Voie des Nécromanciens. Même si cette Magie spécifique permet la destruction d'autrui ou bien la conversation avec les âmes défuntes, il s'agit seulement de Magie nécessitant un esprit particulier. Les Nécromanciens, eux, sont des rituellistes, qui donnent un semblant de vie à la mort, cherchant souvent un moyen d'y échapper eux-mêmes... Mais ils ne suivent pas la bonne voie...

Sortilèges de niveau Niv1

Contact glacial

Vocaux : *Par la voie de la mort je t'ordonne de jeter ce 'nom de l'objet'.*

Effets : Voir le sort 'Lâcher' de la voie des armes.

Vision de la mort

Vocaux : *Par la voie de la mort je t'ordonne de fuir (indiquez la cible).*

Effets : Voir le sort 'Peur' de la voie des armes.

Murmure au seuil des ténèbres

Vocaux : *Par la voie de la mort cadavre répond moi (indiquez la cible).*

Effets : "Lorsqu'un être meurt, son essence s'échappe et retourne à la Trame." C'est ce que nous enseignent les écrits d'Emeryl Naïlo le paladin de tous les Dieux. Ce sort ne permet pas de rappeler le mort, seulement de converser avec son esprit, qui s'exprime par l'intermédiaire de son ancien corps ; tous les témoins peuvent donc entendre le cadavre répondre au mage.

Cette évocation autorise le mage à poser trois questions à un mort (le cadavre doit être entier et présent) qui devra y répondre par la vérité... Toutefois, ses réponses sont limitées : il ne peut répondre que par 'oui', 'non' ou bien 'je l'ignore'. Si ces réponses ne sont pas permises par la question posée, le mort ne doit pas répondre mais compte tout de même la question comme ayant été posée.

Mort feinte

Vocaux : *Par la voie de la mort, mort soit en moi.*

Effets : Il s'agit d'une invocation peu puissante : elle permet au lanceur de sort de simuler la mort la plus totale, de manière parfaite car pendant quelques instants, le lanceur est réellement mort...

Ainsi, après avoir lancé ce sort, le mage qui reçoit une attaque ne réduisant pas ses points de vies au torse à zéro doit tomber sur le sol ; tous les êtres vivants le considèrent comme étant mort. Tout coup supplémentaire infligé, toute tentative d'achèvement et autre doivent être ignorés par le mage.

Au bout de 30 secondes, le sort prend fin et le magicien revient à la vie avec les points de vie dont il disposait avant de "mourir" (il doit toutefois prendre en compte le coup qui l'a mis au sol).

Si le coup qu'il reçoit après le lancement du sort réduit ses points de vie au torse à zéro, le sort est sans effet et est perdu ; le mage quant à lui tombe naturellement en agonie.

Sortilèges de niveau Niv2

Manteau de mort

Vocaux : *Par la voie de la mort je réclame le sanctuaire contre les armes (répétez).*

Effets : Voir le sort ‘Chant de sanctuaire’ de la voie des armes.

Les quatre cavaliers

Vocaux : *Par la voie de la mort j’en appelle aux quatre cavaliers (indiquez la cible à l’orga).*

Effets : Le magicien peut donner aisément la mort à autrui avec cette malédiction puissante qui affaiblit autrui lentement mais sûrement jusqu’à la mort si rien n’est entreprit.

Ce sort puissant nécessite la présence d’un organisateur, qui préviendra la victime (qui doit toutefois être à portée de vue et d’ouïe du mage lors du lancement) de son état. La malédiction se présente sous la forme d’une maladie terrible qui, toute les cinq minutes, ôte à la victime un point de vie dans la localisation de son choix. La malédiction ne disparaît pas à l’agonie (il ne suffit pas d’attendre, il faut agir) mais, bien au contraire, la raccourci ; Ainsi, l’agonisant atteint par ce sortilège ne peut plus survivre que 5 minutes et ne peut pas recevoir les premiers soins pour être maintenu.

La maladie peut être soignée par un médecin niveau 3, par une Restauration (lancé par un prêtre) ou bien encore par une Annulation de la Magie. Seul un connaisseur des Arcanes (autrement dit, un mage) peut se rendre compte qu’il s’agit d’une malédiction et pas d’une simple maladie.

Morsure de la mort

Vocaux : *Par la voie de la mort que ma magie détruise ton corps (indiquez la cible).*

Effets : Ce terrible sortilège permet au magicien de prendre le dessus sur pratiquement n’importe quel ennemi en lui infligeant de grands dommages. La cible sent une fraction de sa vie le quitter dans un léger choc avant de se retrouver sur le sol, incapable de bouger.

La victime subit ainsi immédiatement un point de dégâts dans chacun des ses membres (c’est à dire les deux bras et les deux jambes) sans qu’aucune armure ne puisse le protéger. La plupart des mortels subissant ce sort se retrouvent sur le sol, incapable de bouger et à la merci de leur ennemi.

Sortilèges de niveau Niv3

Hurllement de la mort

Vocaux : *Par la voie de la mort que la terreur vous envahisse ‘Peur de Masse’.*

Effets : Voici un sort particulièrement efficace dans certaines circonstances... Il permet d’insuffler la terreur dans l’esprit et le cœur de tous les êtres se trouvant à portée du lanceur de sort.

Les effets sont ceux d’une ‘peur de masse’, c’est-à-dire que tous ceux qui entendent l’appel terminant la phrase incantatoire doivent fuir pendant 10 secondes en s’éloignant du lanceur de sort à leur vitesse maximale (évitent tout de même de vous bousculer). Remarquez que les amis du lanceur de sorts (quels amis ?) doivent eux aussi fuir...

Si un Retour de Sort est lancé contre le lanceur de ce sortilège alors la peur de masse est considérée comme ayant été lancée par le mage invoquant le Retour de Sort.

Apparence de la mort

Vocaux : *Par la voie de la mort je réclame l’apparence de la mort.*

Effets : Ce sort permet à celui qui l’incante de revêtir l’apparence de la mort. Durant la durée du sort le visage du lanceur de sort sera celui de la mort. Ce sort nécessite que le joueur possède (ou se fasse prêter un masque de mort). Dès que la phrase incantatoire s’achève le lanceur de sort doit mettre son masque de mort. Celui ci devra le garder pendant toute la durée du sort car l’enlever met fin au sort. Les avantages de cette forme sont multiples : immunité aux sortilèges de niveau Niv1 ordonnant la fuite (‘Peur’ par exemple), immunité aux armes de

jet, immunité aux attaques sournoises, immunité aux maladies (naturelles et magiques), immunité aux poisons, possibilité de converser avec les morts vivants de tout type. De plus pendant toute la durée du sort aucun mort-vivant n'attaquera le lanceur de sort à moins d'en recevoir l'ordre par une force supérieure au lanceur de sort (Niv4 de la voie de la mort, Liche ...). Le sort prend fin une heure après avoir été lancé ou dès que le désire le lanceur de sort.

Sortilège de niveau Niv4

Grande Faucheuse

Description réservée au possesseur de la compétence.

Chapitre VI : La Voie de l'Essence

Remarque : Aucun sortilège de la voie de l'essence ne permet de contrer, annuler ou renvoyer un pouvoir divin, sauf lorsque cela est spécifié dans la description du pouvoir divin.

Voici une Voie bien étrange à appréhender. Saviez vous qu'il est nécessaire de connaître d'autres Voies pour maîtriser celle-ci ? Elle permet d'étrange chose : repousser la magie, l'annuler ou la copier sont ses principaux usages et en font une des Voies la plus puissante et la plus convoitée. On ignore son origine, mais on suppose qu'elle fut créée pour surpasser la Voie de Serkhet... Mais comment surpasser le père ? On ne peut que l'imiter !

Sortilèges de niveau Niv1

Contre-magie

Vocaux : *Par la voie de l'essence je défais ce sort 'nom du sort'.*

Effets : Ce sort permet, s'il est lancé immédiatement après un sort ennemi de le bloquer totalement en renvoyant directement l'énergie du sort dans la Trame. Le sort visant le magicien est alors annulé.

Ce sortilège est efficace contre des sorts de toute voie d'un niveau inférieur ou égal à Niv3. S'il n'est pas lancé immédiatement (soit environ deux secondes maximum) après le sort de l'attaquant, ce sort est perdu et sans effet et le mage subit les effets du sort ennemi.

Don de Pouvoir

Vocaux : *Par la voie de l'essence je te lègue ce pouvoir (donner à la cible le sort voulu et les restes du sortilège de don).*

Effets : Ce sort permet au mage de conférer une partie de son pouvoir à quelqu'un en imprimant dans son inconscient un chemin très précis dans vers la Trame.

Le lanceur offre ainsi la possibilité à une autre personne (mage ou non) de lancer à sa place un sort de niveau 1 qu'il possède. Le bénéficiaire du sort doit récupérer pour cela un papier de sort appartenant au mage qui lui aurait permis de lancer le sort voulu. Ce papier de sort sera utilisé par le bénéficiaire pour lancer le sort comme s'il avait été un mage.

Le pouvoir doit être employé avant le prochain levé de soleil, sans quoi le Don de Pouvoir s'estompe.

Conscience de la Magie

Vocaux : *Par la voie de l'essence je ressens les flux (tenir la cible).*

Effets : Un sortilège utile permettant au lanceur de ressentir les flux de magie et les charges d'énergies voyageant, ayant laissé des traces ou étant captées par un objet ou quelqu'un.

Elle peut ainsi dire si oui ou non un objet est magique (qu'il s'agisse de magie divine ou païenne).

Si le lanceur tient un être vivant durant le sort, celui doit dire s'il est une créature magique, et donner son niveau de maîtrise dans les compétences de prêtre et de Voie de la magie. Dans ce cas, la cible est consciente d'avoir été sondée mais ne sait pas forcément qui a agi.

Duplication de la magie

Vocaux : *Par la voie de l'essence je duplique par la voie 'indiquez la voie et le sort lancé'.*

Effets : Un sort complexe, faisant la puissance de cette Voie : il permet de lancer un sort d'une autre Voie.

Dans ce cas présent, seuls les sorts de niveaux 1 peuvent être dupliqués. Le sort Don de Pouvoir ne peut permettre d'offrir ce sortilège à autrui.

Sortilèges de niveau Niv2

Annulation de la magie

Vocaux : *Par la voie de l'essence j'annule la magie 'indiquez le sort ou la personne'.*

Effets : Un sort permettant au mage de voir et de libérer l'énergie qui est maintenue par un sortilège afin de la renvoyer vers la Trame.

A n'importe quel moment, après qu'un sort dont les effets durent ait été lancé sur le mage ou n'importe qui à proximité, le mage peut utiliser ce sortilège afin d'annuler immédiatement et totalement le sortilège précédant.

Ce sort est efficace contre les sorts de toute Voie d'un niveau inférieure ou égal à 3 (sauf contre-indication dans la description du sort à annuler). Lancé sur une personne, il annule tous les sorts agissants sur lui, que ceux-ci soient bénéfiques ou non. Il est possible d'utiliser ce sort comme une Contre-Magie.

Retour de sort

Vocaux : *Par la voie de l'essence je renvoie ce sort 'indiquez le sort'.*

Effets : La précision de ce sortilège permet au lanceur de sort de plier la Trame afin de renvoyer l'énergie magique vers celui qui la projetait.

Ce sort doit donc être lancé immédiatement après qu'un sort ait été lancé contre le magicien, le renvoyant simplement à sa source d'origine, c'est à dire le magicien ennemi. Celui subit tous les effets de son sort.

Les sorts de toute Voie d'un niveau inférieur ou égal à 3 peuvent être renvoyés. Un sortilège précédemment renvoyé ne peut être de nouveau dévié vers sa cible d'origine.

Duplication majeure de la magie

Vocaux : *Par la voie de l'essence je duplique par la voie 'indiquez la voie et le sort lancé'.*

Effets : Ce sort nécessite plus de puissance que son jumeau de niveau inférieur mais ses effets sont semblables. Le magicien peut ainsi lancer n'importe quel sort de niveau 2 de toute Voie en déchirant deux papiers de sort de niveau 2 de la Voie de l'Essence.

Ce sort ne peut pas non plus être transféré par une duplication de la magie.

Sortilèges de niveau Niv3

Vampirisation de l'essence

Vocaux : *Par la voie de l'essence que ton flux soit mien (toucher la cible).*

Effets : Ce sort n'a aucun effet sur les personnes ne possédant pas de Voie de la Magie ou sur les mages ayant épuisés leur quantité de sortilèges utilisables pour la journée en cours. Le lanceur de sort doit toucher sa victime d'une main pour que le sort soit effectif. La victime de ce sortilège doit remettre au lanceur de sort 3 sortilèges de son choix. Le lanceur de sort doit sous les yeux de sa victime en détruire deux, le troisième pourra être lancé par le lanceur de sort comme si celui ci était sien.

Ame d'adamante

Vocaux : *Par la voie de l'essence à la magie je suis imperméable.*

Effets : Le lanceur de sort est immunisé aux 3 prochains sortilèges dont il sera la cible (quel qu'il soit : bénéfique ou nuisible). Fonctionne contre des sortilèges de tout niveau et prend fin 30 minutes après avoir été incanté. Le lanceur de sort devra déchirer son sort à chaque fois

qu'il subit un sortilège pour prouver que celui-ci est annulé. Le lanceur de sort devra annoncer 'Résiste' lorsqu'il est la cible d'un sort.

Sortilège de niveau Niv4

Siphon magique

Description réservée au possesseur de la compétence.

Conclusion

La magie païenne ne se limite pas à ces quelques sorts. Son histoire remonte à l'aube des temps, de nombreuses légendes parlent des limites de la magie, certaines évoquent même un temps où elle disparu. Plus d'une théorie circule à propos de la magie, de son origine et de son fonctionnement, certaines plus farfelues que d'autres.

De rares objets sur Gronno sont magiques et peuvent vous permettre d'avoir recours à la magie sans être vous-même mage. Vous pourrez en acheter, en trouver ou les enchanter vous-même lors d'un rituel.

La Magie Rituelle

Mais les deux formes de magie que je viens de vous décrire ne sont que des tours de passe-passe face aux pouvoirs de puissantes entités tel Destiné. Nous avons toutefois un moyen d'égaliser leurs pouvoirs : la magie rituelle.

Hélas, les savoirs anciens ont disparu, la magie rituelle est bien souvent mal employée et l'art de faire de bons rituels se perd... Ainsi les rituellistes d'aujourd'hui ne sont guère plus que des enfants tâtonnant dans l'espoir d'entrevoir le savoir d'avant les Grandes Guerres.

Généralités

La Magie Rituelle est ainsi la forme la plus avancée de magie et par conséquent la plus complexe et la plus contraignante. Les grands rituellistes des légendes parvenaient à plier la Trame à leur volonté et altéraient ainsi la réalité selon leurs souhaits.

On ignore en réalité si cette forme de magie connaît des limites car, bien souvent, seul le manque d'énergie magique ou de volonté entraîne l'échec d'un rituel. C'est pourquoi certains prétendent qu'il serait possible d'égaliser, voire de dépasser les dieux... mais cela reste des spéculations.

La Magie Rituelle est également une magie dangereuse, demandant beaucoup de réflexion de la part de ceux l'employant. Car si la puissance du rituel est mal maîtrisée, s'il est mal conçu quant à son objectif ou s'il est perturbé, voire interrompu, l'énergie magique est libérée de tout contrôle et provoque des actions inattendues... qui sont rarement à l'avantage des rituellistes. Il peut ne rien se passer, mais bien souvent les rituellistes qui échouent risquent de mourir dans d'atroces souffrances ou, dans de meilleurs cas, se prendre pour lapereaux jusqu'à la fin de leur jour.

Informations importantes

Tout d'abord, les rituellistes doivent savoir qu'il est impossible dans le cadre d'un rituel de mélanger les deux formes de magies employables par les mortels, c'est-à-dire la magie divine et la magie païenne qui sont de part leur nature incompatibles. Un prêtre ne peut prendre part à un rituel de magiciens et inversement. De même, les artefacts ne peuvent être sacrifiés par des magiciens –ou un objet magique classique par des prêtres- pour augmenter la puissance d'un rituel. Il serait parfois possible de mélanger ces deux magies, mais le risque serait plus qu'énorme...

Ce point peut parfois s'avérer gênant, mais sachez toutefois que quelqu'un maîtrisant à la fois la prêtrise et la magie peut prendre part à n'importe quel type de rituel, même s'il doit sacrifier les bons types de sorts. De plus, la confession des prêtres n'entre pas en compte s'ils veulent organiser un rituel.

Ce sont les seules réelles différences entre les mages et les prêtres car l'organisation et l'objectif de leurs rituels ne dépendent que d'eux... Il est toutefois plus courant de voir des rituellistes mages, ceux-ci pouvant plus facilement oublier leurs différends pour se mettre à la tâche que les prêtres, parfois un peu trop ancrés dans leur croyance.

Lorsqu'ils préparent leurs rituels, les rituellistes prennent garde à ne pas mélanger les deux formes de magies comme indiqué plus haut puis définissent précisément leur objectif (qui peut parfois être multiple, accroissant la difficulté du rituel) et la façon dont ils comptent procéder pour l'atteindre s'ils ne veulent pas se retrouver nez à nez avec un Seigneur Démon n'ayant pas pris son petit déjeuner ou perdre leur énergie dans la Trame.

Les applications des rituels sont très nombreuses, comme nous l'avons dit précédemment : il est possible d'invoquer un esprit ou une énergie, d'évoquer ou de convoquer une créature, qu'elle soit extra-planaire ou non, d'enchanter des objets ou des personnes et, bien entendu, d'ouvrir des Portes pour voyager de Monde en Monde. Il va sans dire que la puissance nécessaire au rituel augmente avec la complexité de l'objectif à atteindre. Par exemple, il faudra beaucoup plus de puissance pour ouvrir une Porte que pour enchanter une épée.

D'une manière théorique, on peut regrouper la plupart des rituels simples, c'est-à-dire n'effectuant qu'une seule action définie, en quatre grandes catégories :

- ✚ Enchantement (rendre quelqu'un invisible, rendre une arme magique, rendre quelqu'un invulnérable au feu, ...)
- ✚ Evocation (évoquer un esprit, évoquer un mort...)
- ✚ Convocation (convoquer un archange ou un démon, convoquer une Porte...)
- ✚ Invocation (invoquer un archange, invoquer un être de la Faërie...)

Notez que si l'évocation, la convocation et l'invocation semblent très similaires, ces pouvoirs sont nettement différents. L'évocation appelle une énergie ou un esprit dans une personne, lui imposant un certain effet ou l'obéissance. L'invocation offre la possibilité à une créature de se matérialiser devant vous, sans toutefois être obligé de répondre ou devoir obéir. La convocation est similaire excepté que la créature n'aura d'autres choix que d'être transporté et d'obéir à ceux qui l'appellent.

Notation

Voici maintenant quelques petits conseils pour vous aider à préparer votre rituel correctement.

Tout d'abord, il vous faut savoir que la réussite ou l'échec de votre rituel est déterminé par les organisateurs (vous devez donc les prévenir obligatoirement afin qu'ils puissent assister à l'entreprise) qui suivent un système de notation précis. Pour que votre rituel réussisse, vous devez obtenir au minimum un certain nombre de points représentant la puissance nécessaire à l'accomplissement du rituel.

Une petite part de la note est représentée par la puissance brute dont dispose votre rituel, c'est à dire le nombre de rituellistes, les sorts, objets et/ou créatures sacrifiés et tous les éléments ne dépendant pas de la mise en scène... Cette partie de la note vous apporte peu de points mais ne peut pas vous en faire perdre.

Le reste de la note (et la partie la plus importante) est représenté par l'esthétique du rituel, par la synchronisation des participants, l'utilisation réfléchie des accessoires, etc... C'est réellement cet aspect du rituel qui va décider de sa réussite ou de son échec puisque vous pouvez gagner de nombreux points, mais aussi en perdre une grande quantité ; vous devez donc y réfléchir avant de pratiquer votre rituel.

Il n'est pas nécessaire de faire quelques chose de très complexe, mais il est nécessaire de le travailler car perdre des points est très facile : réfléchissez à la symbolique d'un rituel et voyez quels éléments peuvent vous permettre de gagner des points. Un chant peut-il vous permettre de gagner des points ? Une danse ? Un sacrifice (mimé, bien entendu !) ? Probablement afin de rendre une arme magique, mais le sacrifice a-t-il réellement un rapport avec l'enchantement d'un Anneau de Vérité ? C'est le genre de question qu'il vous faut vous poser.

Vous devez aussi expliquer succinctement aux organisateurs le déroulement de votre rituel. (exemple : *D'abord, on commence par chanter en chœur en s'entaillant tous la paume et en faisant circuler le couteau, puis le maître de rituel place l'amulette à enchanter au centre ; à ce moment, on arrête le chant et on se contente d'une syllabe genre 'Ooom' et on va tous lancer nos sortilèges sur l'amulette (donc libérer nos sorts sacrifiés) à ce moment là. Puis le maître de cérémonie se sacrifie pour achever le rituel.*). Pensez aussi à expliquer rapidement votre raisonnement aux organisateurs, de manière à justifier vos choix (il est parfois difficile de suivre la logique de quelqu'un d'autre).

Ceci permet aux organisateurs de commencer la notation (en comptant le nombre de participants, le nombre de sorts, d'objets magiques, etc... qui peuvent être notés avant le rituel). Le reste de la notation se fait pendant le rituel, en fonction de ce qui se passe et de ce qui ne s'y passe pas.

Conclusion

C'est volontairement que nous ne décrivons pas la méthode de création de rituel, tout simplement car il n'existe pas une seule manière d'organiser un rituel.

Si vous allez participer à votre premier GN en tant que magicien ou prêtre, je suppose que l'organisation de rituels reste trouble pour vous... La meilleure chose à faire est peut-être d'en parler avec un orga via le [forum de l'association](#) ou avec d'anciens joueurs pour qui l'organisation de rituel est coutumière.

Toutefois, pour vous aiguiller, n'hésitez pas à vous inspirer de scène de films ou de livre dans lesquelles des mages se réunissent pour lancer de puissants sortilèges, emportez au GN un ou deux petit fumigène (ça fait toujours sont petit effet) et tous les accessoires dont vous pensez avoir besoin (et non, le vieux magnétoscope n'apporte pas de point dans un rituel).

La Technologie

Voici je crois la plus curieuse inventions des hommes. La technologie ! Comme si la magie païenne ne se suffisait pas à elle-même !

Quoi qu'il en soit, il est vrai que les technologistes sont surprenant : en utilisant simplement les forces naturelles du monde et l'énergie de leur dieu, ils parviennent à égaler et parfois surpasser la magie.

Des mousquets, des micros, des canons, des gigowates, et autres robots guerrier... Je suis persuadé que les technologistes impériaux n'ont pas fini de me surprendre. Et encore moins de se surprendre eux-mêmes !

Généralités

Les arts technologistes consistent à créer des machines compliquées en utilisant les propriétés intrinsèques des objets naturels, parfois en recourant à la puissance divine de Technos. Cette compétence est bien entendu une spécificité impériale, bien que quelques personnes issues d'autres peuples aient parfois appris à utiliser des objets technologistes (voir le niveau 3 de la compétence « Receleur »).

Composantes pièces et machines

Il existe trois types d'objets technologiques : les composantes, les pièces et les machines.

« Machine » est le terme générique pour désigner un objet technologique ayant un effet en jeu, quel qu'il soit (arquebuse, bélier mécanique, bras à vapeur...)

Les composantes permettent de créer les pièces. Ce sont généralement des objets naturels ou des objets que l'artisanat courant peut fabriquer (par exemple du minerai de plomb ou un tube en métal), quoique certaines composantes peuvent être plus rares. Chaque composante a des qualités propres, qu'un technologiste doit connaître. En terme de jeu, chacune possède un ou plusieurs points d'énergie potentielle (PEP) répartis dans un ou plusieurs type d'énergie.

Les pièces sont un assemblage de composantes qui nécessite de faire appel aux arts technologistes. Elles fournissent de l'énergie aux machines. Chaque pièce ne fournit qu'un seul type d'énergie, et sa puissance s'échelonne de 1 à 5.

Energies

Il existe six énergies qui font fonctionner les machines technologistes :

1. L'énergie mécanique

Il s'agit de l'énergie produite par l'action humaine ou animale, ou l'action de ressorts, d'arcs etc. Exemple d'objets n'utilisant que cette énergie : catapulte, baliste...

2. 2. L'énergie alchimique

Il s'agit de l'énergie produite par la réactions de substances alchimiques. Exemple d'objet n'utilisant que cette énergie : bombe à gaz.

3. 3. L'énergie magnétique

Il s'agit de l'énergie produite par les aimants, la magnétite drow ; et leurs applications dérivées, comme l'électricité. Exemple d'objet n'utilisant que cette énergie : générateur de choc électriques.

4. 4. La vapeur

Tout est dans le nom, inutile de préciser davantage. Exemple d'objet n'utilisant que cette énergie : bélier à piston.

5. 5. La combustion

La poudre, principalement, ainsi que toutes ses variantes. Exemple d'objet n'utilisant que cette énergie : bombe.

6. 6. La théopneumatique (ou énergie divine)

Il s'agit de l'énergie dégagé par tout objet lié au culte de Technos, comme de l'eau bénite, une relique etc. Cette énergie peut servir à beaucoup d'applications, souvent impossible avec les autres énergies. Elle à en outre la propriété de réduire grandement l'instabilité des machines.

Points d'inspiration

Il s'agit du moyen pour représenter en jeu la capacité d'un technologiste à concevoir des machines.

Un technologiste dispose d'un nombre de points limité par jour, qu'il peut dépenser de quatre manières : fabriquer, inventer ou réparer une machine ; consulter le registre orga ; étudier une composante ou une pièce pour en découvrir les propriétés ; ou enfin recharger une machine en énergie divine.

Fabriquer une pièce

Pour commencer, il faut estimer quelle énergie produira la pièce et quelle puissance elle pourra fournir (c'est-à-dire la quantité d'énergie). La puissance s'échelonne de 1 à 5, en partant du plus faible pour arriver au plus puissant.

Ensuite, il faut rassembler des composantes. Chaque composante peut servir à créer une ou plusieurs énergies, ce qui est représenté par un certain nombre de PEP. La puissance de la pièce créée est égale au nombre de PEP de l'énergie correspondante divisé par deux. La pièce ne pourra fonctionner que si le nombre de PEP est suffisant pour produire de l'énergie et n'excède pas trop la puissance prévue. Le temps de base requis pour fabriquer une pièce varie selon sa puissance.

Quand on a rassemblé les composantes et que l'on a estimé sa puissance, il faut aller voir un orga qui indiquera au joueur le temps nécessaire à la fabrication de la pièce. Ce temps passé (à la fabrication de la pièce et à rien d'autre), il faut retourner voir l'orga qui indiquera si la fabrication a réussi ou à échoué.

Note :

1. S'il s'avère que la pièce ne fonctionne pas, les composantes sont quand même gâchées et inutilisables par la suite.
2. Créer une pièce ne demande que du temps, pas de dépenser des points d'inspiration.
3. Il faut au minimum 2 composantes pour créer une pièce.

Exemple :
Fabrication d'une pièce mécanique de puissance 1
Il faut par exemple un ressort et des engrenages ; les assembler prend 5 minutes.
Fabrication d'une pièce de combustion de puissance 2
On peut utiliser une chambre de combustion, un compresseur et deux doses de poudre ; l'assemblage prend 10 minutes.

Créer une machine

Il faut d'abord commencer par déterminer le concept de la machine, à savoir ses effets, sa puissance et quelle(s) énergie(s) elle utilisera. Plus la machine est puissante et plus il y a d'énergies différentes, plus on accumule des points d'instabilité, qu'il faudra compenser ; pour cela, trois possibilités : dépenser des points d'inspiration, utiliser de l'énergie divine ou utiliser ses spécialités.

En pratique, il faut aller voir un orga et lui présenter le concept de la machine, les pièces que l'on compte utiliser, le nombre de points d'inspiration que l'on veut dépenser etc. Il pourra alors déterminer le temps nécessaire à la création.

Une fois ce laps de temps passé à construire la machine (et seulement à cela), l'orga remettra au joueur un papier sur lequel sera inscrit les propriétés de la machine (si elle marche), les pièces qu'il pourra récupérer (si la construction a échoué) ou les dégâts causés par l'explosion (si trop de points d'instabilité ont été accumulés.)

Bien entendu, le joueur n'a le droit de lire ce papier qu'à la première utilisation de la machine.

Notes :

1. Il est impossible de récupérer des pièces sur une machine qui a explosé.
2. Un technologiste peut démonter une machine déjà existante dans le but de récupérer ses pièces et/ou d'en comprendre les mécanismes. Cela dure la moitié du temps nécessaire à la construction de la machine (contactez un orga à ce moment). À la fin de ce laps de temps, un orga indiquera au joueur le nombre approximatif de points nécessaires à la construction de cette machine.

3. Dans le cas des machines n'utilisant qu'un type d'énergie, il est possible de construire la machine directement à partir des composantes, sans construire une pièce au préalable. Cela permet d'économiser du temps, mais si la machine ne fonctionne pas, il est impossible de récupérer ni pièces ni composantes.

Exemple
<p>Fabrication d'un mousquet ou d'une arcbuse</p> <p>Il faut une pièce mécanique de puissance 1 et une pièce combustion de puissance 2. La fabrication prend 15 minutes et demande 7 PI. Si moins de 7 PI sont dépensés, le mousquet risquerait d'exploser à moins qu'un spécialiste ne le crée.</p>
<p>Fabrication d'un canon</p> <p>Il faut une pièce mécanique de puissance 2 et une pièce combustion de puissance 2. La fabrication prend 30 minutes et demande 13 PI.</p>
<p>Fabrication de bombes</p> <p>Pour fabriquer deux bombes, il faut deux doses de poudre et une chambre de combustion. La fabrication dure 10 minutes et demande 1PI.</p>

Réparer une machine

Pour réparer une machine, il faut contacter un orga et lui indiquer le nombre de points d'inspiration que l'on compte dépenser. L'orga indiquera alors le temps nécessaire à la réparation de la machine et lui remettra une enveloppe comme pour la création d'une machine pour lui indiquer le résultat. Là encore, le joueur ne pourra ouvrir l'enveloppe qu'à la première utilisation de la machine.

Recharger une machine en énergie divine

Un technologiste peut recharger une machine en énergie divine en utilisant des points d'inspiration. Un point d'inspiration équivaut à 2 points de charge. Un prêtre de Technos peut aussi le faire en sacrifiant des sorts. Un sort de soin équivaut à 3 points de charge, un sort mineur à 4 points et un sort majeur à 6 points.

Assistants

À partir du niveau 2, il est possible de prendre un assistant. En terme de jeu, des technologistes de niveau inférieur pourront aider le personnage à construire une machine.

Le technologiste ayant le niveau le plus élevé pourra alors disposer de toutes les compétences en technologie de ses assistants, qui bien entendu devront passer tout le temps de

la construction à ses côtés et ne pourront donc rien faire d'autre. C'est le seul moyen de construire une machine à plusieurs.

Eurêka !

En dépensant des points d'inspiration, un technologiste peut consulter le registre des orga où est listé un certain nombre de machines, leurs effets, les pièces nécessaires à leur création, les points d'inspiration à dépenser, etc... Le joueur a le droit de consulter ce registre à raison de 1 minute par point d'inspiration dépensé à cet effet.

Etudier une pièce ou une composante

Un technologiste peut découvrir les propriétés d'une composante ou d'une pièce en dépensant des points d'inspiration. Pour ce faire, il faut aller voir un orga avec la composante ou la pièce que l'on souhaite étudier, et lui indiquer le nombre de points d'inspiration que l'on compte dépenser.

L'orga indiquera alors au joueur les propriétés de la pièce ou de la composante si le joueur a dépensé suffisamment de points d'inspiration. Dans le cas contraire, ceux-ci sont irrémédiablement perdus ; ce qui n'empêche pas le joueur de retenter sa chance en dépensant plus de points d'inspiration.

Spécialités

Au niveau 3, le joueur peut choisir une énergie (excepté la théopneumatique), qui deviendra sa spécialité. Quand le joueur crée une machine qui utilise cette énergie, le nombre de points d'instabilité de la machine sera réduit d'un nombre de point égal à la puissance fournie à la machine par cette énergie.

Au niveau 4, le joueur peut choisir une deuxième spécialité, ou renforcer la première (dans ce cas, le nombre de points d'instabilité déduits est doublé).

Tableau de composantes courantes

Mécanique → M	Alchimique → A	Vapeur → V
Magnétique → Mg	Combustion → C	Théopneumatique → T

Composante	PEP	Remarque
Engrenages	M 1	Peut être créé par un forgeron en 5 minutes
Engrenages de maître	M 2	Peut être créé par un forgeron niv 3 en 10 min
Ressort	M 1	Peut être créé par un forgeron en 5 minutes
Bobine de cuivre	Mg 1	
Acide citrique ou acétique	A 1	Peut être créé par un alchimiste en 5 min
Acide nitrique	A 2	Peut être créé par un alchimiste niv 3
Soude	A 3	Peut être créé par un alchimiste niv 3 en 10 minutes
Réservoir	A 1 V 1	Peut être créé par un forgeron en 5 minutes
Chambre de combustion	C 1	Peut-être créé par un forgeron N2 en 1 à minutes
Poudre	C 1	Peut être créé par un alchimiste en 5 minutes
Eau bénite	T 1	Peut-être créé par un prêtre de Technos en 5 minutes

Note : le technologiste devra passer les 5 ou 10 minutes avec le forgeron ou l'alchimiste la première fois que celui-ci crée la pièce demandée pour lui expliquer précisément ce dont il a besoin.

L'Alchimie

Voilà une vraie science ! Juste ce qu'il faut de magie, de connaissances et vous voilà avec de puissants poisons ou potions.

En réalité, il n'y a nulle magie là-dessous. Juste des principes qui s'accordent pour donner des effets étranges et surtout utiles. Potions de soins, de vérité, d'invisibilité. Quelques poisons évidemment. Vous regretterez vite le jour où aucun alchimiste n'a pu préparer des potions avant vos batailles, croyez-moi.

Généralités

Les règles d'alchimie peuvent paraître obscures à leurs possesseurs, c'est pourquoi elle est développée en détail. Outre la liste des potions et poisons et ingrédients existants, vous devez comprendre comment fabriquer ces objets, comment les utiliser, etc...



Point important à éclaircir : la recherche d'ingrédient. Les alchimistes de tout niveau peuvent, pour trouver de quoi faire leurs préparations, aller chercher des ingrédients dans la forêt. Pour ce faire, ils doivent passer au PC orga pour annoncer leur intention puis partir 15 minutes dans la forêt pour cueillir des plantes, chasser des insectes rares, etc...

Au terme du quart d'heure prévu, revenez au PC orga où le résultat de votre chasse vous sera annoncé. Vous pouvez trouver de nombreux ingrédients comme revenir bredouille, c'est une histoire de chance !

Nous attendons un minimum de jeu sur ces phases de 'chasse à l'ingrédient'. Si un orga vous repère en train de glandouiller à la taverne alors que vous devriez chasser les coléoptères, vous risquez de ne pas trouver grand-chose, que ce soit lors de cette chasse ou lors des suivantes.

Fabrication

La fabrication de potions ou poisons nécessite deux choses :

-  Votre niveau de maîtrise doit être égal au niveau de l'objet que vous souhaitez préparer
-  Vous devez disposer de tous les ingrédients nécessaires à cette préparation

Les ingrédients sont des objets en jeu : ils peuvent être volés, achetés et trouvés. Ils sont représentés uniquement par une petite feuille de papier sur laquelle est noté le nom de l'ingrédient.

Lorsque vous avez réuni tous les ingrédients, vous pouvez dès que vous avez un moment de libre fabriquer votre potion. Le temps de fabrication est variable d'une préparation à l'autre, mais quel que soit le temps passé, essayé de mimer le fait que vous êtes en train de préparer une mixture étrange dont vous seul avez le secret...

A la fin du temps de préparation, présentez-vous au PC orga avec vos ingrédients et une fiole (non fournie par les orgas) : si vous les avez effectivement, les organisateurs

recupéreront les ingrédients et rempliront votre fiole de potion et y colleront une étiquette –ou bien vous donneront une pastille de poison.

Votre préparation est achevée et prête à l'emploi.

Utilisation

L'utilisation de ces objets est très simple. Les potions doivent simplement être bues, à la suite de quoi son bénéficiaire devra appliquer les effets notés sur l'étiquette.

Les poisons doivent eux être collés sur des objets.

Les poisons à ingérés doivent être collés sur les objets que les gens porteront à leur bouche, sinon le poison est perdu et sans effet.

Les poisons de contact peuvent être posés sur n'importe quelle surface et peuvent servir à empoisonner les armes. Dès que quelqu'un touchera la surface, il sera sous l'effet du poison et devra jouer les effets du poison.

L'empoisonnement est quelque chose de délicat : vous devez poser la pastille de poison à un endroit où on la verra pour que les autres puissent savoir qu'ils doivent jouer l'empoisonnement... Toutefois, si quelqu'un vous remarque en train de placer la pastille de poison, il est en droit de se poser quelques questions.

Liste des ingrédients

La liste des ingrédients en cours de réécriture. Vous serez averti lorsqu'elle sera à jour.

	Végétal	Animal
Commun	Primefleur Ecorce de sureau Fruit de balisse Feuille d'ortie	Bile de crapaud Plume de Rougebec Croc de chien Pattes de corbeau
Rare	Racine de mandragore Sève de chélidoine Racines noires	Libellule bleue Crâne de cincle Dytique
Très Rare	Fleur cathédrale Athelas	Venin de dridder Cœur de démon

Liste des poisons

Niveau	Couleur	Ingestion	Contact
1	Vert	Somnifère	Acide léger
2	Bleu	Lungulanum	Crionite
3	Jaune	Germextanum	Feu intérieur
4	Rouge	Nervilum	Dernier Soupir

Somnifère : Primefleur + Bile de crapeau + Fruit de balisse

plonge la victime dans un coma d'où rien ne peut la tirer durant 10 minutes.

Acide léger : Plume de rougebec + Croc de chien + Ecorce de sureau

inflige un point de dégât sur la localisation touché. Sur une arme, un point de dégât supplémentaire (doit annoncer aux premier coup qui porte 'poison 2') et ingéré un point de dégât au torse.

Lungulanum : Dytique + Croc de chien + Primefleur

lorsqu'il est avalé, ce poison entraîne un gonflement de la langue de la victime, l'empêcher de prononcer la moindre parole et d'incanter durant 15 minutes.

Crionite : Racine de mandragore + Feuille d'ortie + Bile de crapaud

Entraîne une paralysie temporaire de la localisation en contact avec le poison durant 1 minute (sur une lame, annoncer 'poison paralysie').

Germextanum : Sève de chélidoine + Crâne de cincle + Fruit de balisse + Primefleur

Ce violent poison est absolument terrible : une fois avalé, la victime perd un point de vie dans la localisation de son choix toutes les deux minutes. Le poison fait effet tant qu'il n'est pas purgé.

Feu Intérieur : Dytique + Sève de chélidoine + Ecorce de sureau + Pattes de corbeau

Ce poison de contact n'a pas d'autres effets que de provoquer une atroce douleur durant 10 secondes.

Nervilum : Venin dridder + Fleur cathédrale + Racines noires + Croc de chien

ce poison est le plus traître qui soit : la victime n'a pas conscience de sa présence, jusqu'à ce qu'elle subisse un point de dégât. A ce moment, son temps d'agonie se trouve raccourci à une minute et ne peut être sauvé si le poison n'est pas purgé par un médecin ou un antidote.

Dernier Soupir : Cœur de démon + Fleur cathédrale + Libellule bleue + Primefleur

ce poison provoque dommage fatal au moindre contact : il est donc à employer avec précaution.

Liste des potions

Potions de Niveau 1

Soins mineur : Feuille d'ortie + Fruit de balisse + Plume de rougebec

Cette potion agit au niveau cellulaire pour accélérer la guérison : elle rend tous les points de vie perdus d'une localisation.

Potion acide : Ecorce de sureau + Croc de chien + Bile de crapaud

Cette préparation acide n'est pas réellement dangereuse malgré son gout immonde et son odeur d'œufs pourris. Elle est en revanche efficace pour fragiliser des pièces métalliques de petites tailles et permet ainsi de détruire les serrures ou les liens.

Antidote : Dytique + Primefleur + Plume de rougebec

Cette préparation salvatrice permet de purger l'organisme de tout poison ou maladie l'affectant. Il entraîne en revanche une convalescence.

Potion de paix : Primefleur + Pattes de corbeau + Feuille d'ortie

Cette potion particulière ôte toute velléité et agressivité à quiconque la boit. Elle devient même altruiste, mais ne cédera pour autant pas ses secrets les plus importants ou l'intégralité de ses possessions par altruisme... Même si elle considère durant dix minutes tout le monde comme son ami. En combat, elle peut se défendre mais ne peut frapper ses adversaires.

Potions de Niveau 2

Soins majeur : Dytique + Bile de crapaud + Feuille d'ortie

Cette potion n'agit qu'une minute après ingestion mais elle est la meilleure amie du guerrier : elle rend la totalité des points de vie perdus.

Potion de vérité : Racine de mandragore + Bile de crapaud + Fruit de balisse

L'effet de cette potion ne se remarque pas immédiatement : elle provoque simplement des maux de ventres douloureux voire des vomissements au premier mensonge prononcé.

Filtre d'amour : Crâne de cincle + Croc de chien + Pattes de corbeau

La personne buvant cette potion se lie d'amitié pendant une heure à celui qui la lui a servit. Deux doses la font tomber amoureuse.

Dememoris : Sève de chélidoine + Feuille d'ortie + Primefleur

Cette potion peut s'avérer très utile dans certaines circonstances : la personne la buvant oublie totalement les dix dernières minutes et ne pourra jamais s'en souvenir.

Potions de Niveau 3

Cœur de fer : Libellule bleue + Racine de mandragore + Feuille d'ortie + Primefleur

Il s'agit d'un puissant analgésique : le bénéficiaire de la mixture devient insensible à la peur et à la douleur (appel spéciaux, sorts et dommage spéciaux). De plus, son temps d'agonie est allongé : il dure 15 minutes au lieu de 10. Les effets de la potion s'estompent au bout d'une demi-heure.

Peau d'écorce : Racines noires + Dytique + Ecorce de sureau + Plume de rougebec

Le bénéficiaire de cette potion devient insensible aux trois premiers coups non magiques qui lui sont portés. L'effet disparaît au bout d'une heure.

Potion de force : Athelas + Libellule bleue + Plume de rougebec + Fruit de balisse

Cette potion permet de faire 2 points de dommage lors des trois premières touches qu'il fera (annonce *Deux* en frappant). La force du bénéficiaire redevient normale au bout d'une heure s'il n'a frappé personne.

Potions de Niveau 4

Leurvisibilis : Athelas + Cœur de démon + Racine de mandragore + Crâne de cincle

Le bénéficiaire du Leurvisibilis devient instantanément transparent, ainsi que tout ce qu'il porte sur lui durant une demi-heure, fait symbolisé par les bras croisés sur la poitrine ou par un bandeau blanc. Cette invisibilité n'est pas rompue si le personnage interagit avec son environnement : il peut donc se déplacer, attaquer, prendre des objets (qui deviennent invisibles), etc... On peut entendre quelqu'un d'invisible s'il se déplace ou parle, et on peut le toucher, mais il est interdit de rentrer volontairement dans un personnage invisible pour prendre conscience de sa présence (excepté si le personnage se tient volontairement sur votre route ou se trouve dans un passage étroit que vous empruntez).

La Serrurerie

Il est triste que les serrures soient aussi utiles mais nombre d'individus n'hésitent pas à voler les biens d'autrui, quitte à les plonger dans la misère la plus totale. Certains ne respectent même pas les croyances religieuses, volant dans les temples.

Une bonne serrure, un petit piège et la plupart des gens y réfléchiront à deux fois avant de forcer votre porte !

Généralités

La serrurerie vous permet de protéger vos biens, d'attacher solidement quelqu'un, de bloquer l'accès de votre campement, etc...

Une serrure est composé deux éléments : une cordelette et une enveloppe.

Vous devez utiliser la cordelette pour faire le tour des objets que vous souhaitez bloquer ; vous pouvez utiliser deux cordelettes pour les objets volumineux, mais la seconde pourrait vous manquer par la suite. Veillez à ne pas faire un nœud trop complexe à votre corde, n'importe qui doit pouvoir la défaire.

Un voleur souhaitant crocheter la serrure doit, à l'aide d'un stylo, cocher toutes les cases recouvrant l'enveloppe ; une fois ceci fait, la serrure est crochetée et le voleur peut regarder à l'intérieur de l'enveloppe celle-ci peut contenir un piège qui n'est désamorçable que par les serruriers de niveau 2 : toute autre personne ouvrant la serrure déclenche automatiquement le piège et subit les effets notés sur ce dernier.

Un personnage ne disposant pas de la compétence serrurerie peut détruire une serrure à l'aide de l'effet "brisé" ou en infligeant autant de points de dégât à la serrure qu'elle a de cases.