

APPENDICE

Complément
au 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 Arts.....	13
Chapitre I : L'Art irascible.....	14
Chapitre II : L'art jovial.....	16
Chapitre III : L'art effroyable.....	18
Chapitre IV : L'art triste.....	20
Chapitre V : L'art aversif.....	22
Chapitre VI : L'art apathique.....	24
Conclusion.....	26
La Magie Rituelle.....	27
Généralités.....	27
Informations importantes.....	27
Notation.....	28
Exemple.....	30
Conclusion.....	30
La Technologie.....	31
Généralités.....	31
Création.....	31
Spécialités.....	32
Exemple.....	33
Tableau.....	35
L'Alchimie.....	36
Généralités.....	36
Fabrication.....	36
Utilisation.....	37
Liste des ingrédients.....	37
Liste des poisons.....	37
Liste des potions.....	38
La Serrurerie.....	41
Généralités.....	41



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 mineur : Sphère enflammée

« Par la puissance divine, feu "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.

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 ne sont pas affectés s'il ne les tient pas dans ses mains).

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

Destiné : Justice et Autorité

Sort mineur : Aveux publiques

"Par mon autorité, je t'ordonne de te repentir. Avoue-moi tes derniers actes belliqueux".

La victime de ce sort doit révéler tous les actes belliqueux (vols, mensonge, assassinat, arnaque) qu'elle a commis dans la journée. Tout être annoncé sans omission.

La présence d'un orga est souhaitable.

Sort Majeur : Sentence divine

"Par ma justice, que la sentence divine te frappe."

Ce sort nécessite de prévenir un orga préalablement.

La victime du sort est sous l'œil de Destiné : à chaque fois qu'elle commettra une action répréhensible (mensonge, vol, assassinat, arnaque) au cours de la journée, elle subira un point de dégât perce-armure dans la localisation de son choix.

Grak Nark : Dieu des Orcs

Sort mineur : 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 surnoises 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, peur.' ou 'Par la voie de Serkeht, oublie les dix dernières minutes.'

Ce sort ne peut pas être renvoyé ou contré par les sorts de l'art Apathique ; il pourra en revanche être annulé si ses effets perdurent dans le temps (comme pour les sorts apparence du monstre, apparence de la mort, etc...).

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 reçu 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 reçu 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 acquière 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.

Technos : 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 durant 30 minutes. Par exemple : une bombe ôtant trois points de vie, retirera 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 : Ethérialité

"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 Art magique. Quoi qu'on en dise, ils sont très différents 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

Il y a quelques temps encore, la magie païenne regroupait sept Voies de la Magie ; des événements inattendus bouleversèrent cet état de fait. Les Aurores Boréales qui servaient de catalyseur furent détruite et, avec elles, six des Voies de la Magie. Il fut impossible de restaurer ces dernières, mais d'anciens Arts magiques furent redécouverts.

Ainsi, il existe actuellement six Arts magiques et une Voie de la Magie sur Gronno. Chaque Art est lié à une émotion (ou à l'absence d'émotion dans le cas de l'Art apathique) et est ainsi une manière différente de considérer la magie. Un mage peut apprendre chacun des Arts mais doit les apprendre indépendamment : aucun Art ne mène à un autre.

La Voie des Sables n'est pas encore présente dans ce livret, car elle n'est pour l'instant encore pratiquée que par un seul peuple, lequel conserve l'exclusivité de cette Voie et de son origine. 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 Art ou 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 requière 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 d'Art correspondants à celui que vous souhaitez incanter. Vos mains doivent être libres : vous n'avez pas le droit de tenir un objet en même temps ou de le coincer sous votre bras pour éviter de le poser.

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... Respectez tout de même au maximum la construction des phrases en conservant le niveau du sort (permet de savoir si un contresort ou un renvoi est possible), le nom de l'art (permet à certains joueurs de savoir s'ils sont censés connaître en jeu le sortilège) et l'effet du sort (la plupart du temps, un appel du type *peur, jette*, etc).

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.

Prenez également garde à votre armure : un mage portant une armure niveau 4 ne peut lancer aucun sort, un mage portant une armure niveau 3 ne peut lancer que les sorts de niveau 1, un mage portant une armure niveau 2 ne peut lancer que des sorts niveau 1 et 2 et un mage portant une armure niveau 1 ne peut pas lancer de sorts de niveau 4. Quel que soit l'accoutrement du magicien, il doit respecter les différentes composantes (mains libres pour pouvoir déchirer le papier en prononçant la phrase) pour pouvoir lancer son sort.

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 Arts

Voici à présent la liste des sortilèges Art par Art, afin que vous puissiez choisir le 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 Arts...



Chapitre I : L'Art irascible

L'arcane de la colère... Il s'agit d'un des arts les plus portés sur le combat : la plupart des sortilèges qu'on y trouve servent à déstabiliser l'adversaire ou à accroître la force d'autrui.

Les mages utilisant cet art ont besoin d'autres compétences –en magie ou non- pour être polyvalent.

Sortilèges de niveau Niv1

Charge

Vocaux : *Par le premier arcane de la colère, tombe.*

Effets : En lançant ce sort, l'artiste concentre sa colère de manière physique et la projette vers autrui : la cible du sort est renversée et met quelques secondes pour se relever.

Démence

Vocaux : *Par le premier arcane de la colère, paralysie jambes rage.*

Effets : Le mage altère l'état mental de la cible, accroissant sa colère ; la cible du sort ne peut plus se déplacer pendant dix secondes mais entre dans une rage noire, tentant de frapper tous ceux qui passent près de lui durant ce lap de temps.

Ordre

Vocaux : *Par le premier arcane de la colère, suggestion 5 minutes* : phrase de trois mots.

Effets : Ce sortilège permet au magicien d'imposer un ordre court à quelqu'un : l'ordre ne peut pas être autodestructeur ni franchement opposé aux principes du personnage sinon le sort est sans effet. Si la cible n'a pu exécuter l'ordre dans le temps imparti, le sort est fini. Par ailleurs, la cible est consciente d'avoir été manipulé.

Si la victime ne comprend pas la langue du lanceur ou si la phrase est incompréhensible ou qu'aucun ordre n'y figure, le sort est perdu et sans effet.

Pulsion

Vocaux : *Par le premier arcane de la colère, frappe la première personne que tu croises.*

Effets : La victime de ce sort se sent bizarre mais ne remarque rien d'étrange et continue ses actions normalement. Lorsqu'elle croisera quelqu'un, la cible devra lui porter un coup : il ne peut trouver d'autres explications à cette action que d'avoir eu une pulsion soudaine et ne peut lier mentalement ce sort avec cette pulsion. Il ne peut attaquer le lanceur du sort pour assouvir cette pulsion (mais tout autre raison est valable).

Si la cible du sort ne possède ni arme ni moyen d'agresser quelqu'un d'autre, elle peut se contenter d'invectiver quelqu'un ou de lui porter un coup factice (coup de poing mimé par exemple) en annonçant en hors-jeu l'action, le tout devant rester dans les limites du role-play.

Sortilèges de niveau Niv2

Brise

Vocaux : *Par le second arcane de la colère, nom de l'objet brisé.*

Effets : La colère de l'artiste peut s'exprimer de bien des manières : il est capable de la canaliser de manière à détruire des objets à distance.

L'inconvénient est qu'il ne peut s'agir que d'objet à proprement parler (un bras n'est pas un objet), que les objets trop volumineux ne se brisent pas nécessairement et que l'objet doit être dans le champ de vision du lanceur.



Colérique

Vocaux : *Par le second arcane de la colère, soit irascible les dix prochaines minutes.*

Effets : En lançant ce sort, le magicien crée et donne plus d'importance à la colère dans le cœur de quelqu'un. La victime devient irascible, susceptible, agressive et imperméable à toute discussion pendant 10 minutes.

Prestance

Vocaux : *Par le second arcane de la colère, aura de majesté 10 minutes.*

Effets : La colère du mage est telle qu'elle rayonne autour de lui, de manière presque palpable, lui procurant une aura que personne n'ose franchir.

Le mage doit nécessairement maintenir ce sort et ne peut rien faire d'autre que se déplacer : il doit garder les deux mains en l'air et annoncer à tout ceux qui s'approchent *Aura de majesté*. Ce sort empêche les gens d'approcher l'artiste mais ne le protège pas contre les sorts ou les projectiles ; ces derniers, s'ils ciblent le mage (et le touchent dans le cas des projectiles) interrompent la concentration de l'artiste et donc le sort.

Sortilèges de niveau Niv3

Frénésie

Vocaux : *Par le troisième arcane de la colère, frénésie 5 minutes.*

Effets : En utilisant ce sort, le mage fait croire une colère irraisonnée dans le cœur d'un individu : la victime est prise de frénésie : elle inflige un point de dégât supplémentaire et attaque *la personne la plus proche d'elle*. La frénésie ne la rend en aucun cas invulnérable aux coups qu'il reçoit.

La frénésie prend fin si aucun adversaire ne se trouve plus à proximité ou au bout de 5 minutes. A la fin de la frénésie, elle tombe assommé durant 10 secondes.

Violence

Vocaux : *Par le troisième arcane de la colère, que ta force est ton courage grandissent.*

Effets : La colère n'est pas toujours une émotion négative si elle est correctement canalisée par un magicien, et ce sort en est un brillant exemple : la colère de la cible (le lanceur ou un tiers) grandit de manière considérable et lui permet d'infliger un point de dégât supplémentaire lors de ses frappes et de résister aux sorts et appels infligeant l'effet *peur*.

Pour lancer ce sort sur une autre personne, le magicien doit toucher sa cible. Le sort prend fin au bout d'une demi-heure.

Sortilège de niveau Niv4

Hurllement de bête

Vocaux : *Par le quatrième arcane de la colère, douleur de masse.*

Effets : Grâce à sa colère, l'artiste arrive à infliger une terrible douleur à toutes les personnes qui entendent son cri déchirant, alliés comme ennemis.

Les personnages sourds (que ce soit pour des raisons scénaristique, lié à un sort, etc...) ne subissent pas la douleur.



Chapitre II : L'art jovial

Cet art est un peu hors-norme selon moi. Il propose principalement des sorts que l'on qualifierait "de soutien" offrant la possibilité de distraire les adversaires, de leur ôter toute prudence, de soigner ses alliés et même, pour les plus puissants mages, de devenir temporairement invulnérables.

Si vous voulez mon avis, c'est un arcane à ne pas négliger bien que son intérêt puisse sembler, de prime abord, limité.

Sortilèges de niveau Niv1

Communication

Vocaux : *Par le premier arcane de la joie, ô nom de l'objet répond moi.*

Effets : En utilisant ce sortilège, l'artiste parvient à communiquer avec un objet inanimé, ce qui lui permet de poser trois questions fermées auxquelles l'objet ne pourra répondre que par "oui", "non" ou "je l'ignore". Ce sort ne fonctionne pas sur les plantes ou sur les cadavres et nécessite la présence d'un organisateur.

Croche-patte

Vocaux : *Par le premier arcane de la joie, tombe.*

Effets : Le mage de la joie est un farceur, et reste persuadé qu'une bonne chute fait toujours rire ; ce sort lui permet donc de faire trébucher une cible qui mettra quelques secondes à se relever.

Décalage illusoire

Vocaux : *Par le premier arcane de la joie, je suis là.*

Effets : Ce sort fait partie des plus puissants qui soient : il permet au lanceur de se trouver à un pas d'une illusion à son image.

Ce sort doit être lancé lorsque l'artiste vient de subir un coup physique quel qu'il soit (attaque au corps à corps ou à distance, attaque sournoise, etc...) : il échappe ainsi à l'assaut qui le visait en faisant un pas en avant (ou sur le côté). Attention toutefois : si le mage subit des dégâts lors de son incantation, le sort est naturellement perdu et sans effet.

Fou rire

Vocaux : *Par le premier arcane de la joie, hilarité.*

Effets : La cible du sort est prise d'une hilarité soudaine et incontrôlable qui va la gêner dans chacune de ses actions et l'empêcher d'incanter. La crise de fou rire cesse heureusement au bout de 10 secondes aussi soudainement qu'elle a commencées.

Sortilèges de niveau Niv2

Animalité

Vocaux : *Par le premier arcane de la joie, suggestion 5 minutes : tu es "nom d'animal".*

Effets : En utilisant ce sort, l'artiste peut influencer l'esprit d'un tiers qui se comportera comme l'animal cité dans l'incantation. Heureusement, l'effet est temporaire et disparaît au bout de 5 minutes ou si la cible subit un dégât, se reçoit une gifle, etc...

Les animaux pouvant être cités dans cette incantation doivent avoir 2 ou 4 pattes et ne doivent être ni trop grosse ni trop petite (de la taille d'une belette à celle d'un cheval). Si la



victime ne connaît pas l'animal cité, elle subit tout de même le sort et doit donc imiter n'importe quel autre animal.

Guilleret

Vocaux : *Par le second arcane de la joie, sois heureux.*

Effets : L'artiste manipulant la joie n'est pas simplement un farceur, il manipule aussi la joie d'autrui et peut l'accroître.

La victime de ce sort a envie de faire des choses qui l'amuse... et quoi qu'elle fasse, elle semble beaucoup s'amuser et ne parvient pas à rester longtemps concentré lors de sujets sérieux. La cible n'est toutefois pas tenue de faire des choses qu'elle ne ferait pas en temps normal ou de faire plaisir aux autres.

Soin

Vocaux : *Par le second arcane de la joie, soin nom de la localisation.*

Effets : La joie étant le remède à bien des maux, l'artiste plie la Trame pour en exprimer le plein potentiel ; il est ainsi capable de refermer des plaies, ressouder des os. En termes de jeux, le mage impose les mains sur la localisation à soigner et lui restitue ainsi tous ses points de vie. Le mage peut se soigner lui-même à condition d'être conscient et que ses deux bras soient utilisables.

Sortilèges de niveau Niv3

Amitié

Vocaux : *Par le troisième arcane de la joie, amitié de masse 10 minutes.*

Effets : C'est connu, la joie apaise les tensions et réunit les plus déchirés : toutes les personnes entendant cette incantation deviennent sympathique durant 10 minutes : les gens sont heureux d'être ensemble, le ton ne monte plus, les débats se règlent rapidement puisqu'après tout, on est copain !

Le lanceur n'est pas affecté par ce sort.

Insouciance

Vocaux : *Par le troisième arcane de la joie, soit insouciant.*

Effets : C'est difficile à imaginer pour ceux qui ne connaissent pas ce sortilège, mais la joie peut être dangereuse. La victime de ce sort devient insouciant, inconsciente des dangers qui la guette. Ainsi, elle agit dangereusement sans même s'en rendre compte, agit de manière presque suicidaire (appeler un archange ou un roi "mon lapin" c'est insouciant... et suicidaire).

On remarquera que les victimes de ce sort, en plus d'aller au devant du danger, ne chercheront pas spontanément des soins et des réparations mais ne les refuseront pas si on leur propose.

Le sort dure une demi-heure.

Sortilège de niveau Niv4

Bien-être

Vocaux : *Par le quatrième arcane de la joie, que mon corps devienne la Trame.*

Effets : Ce sort puissant permet à l'artiste d'oublier totalement la douleur à tel point qu'elle disparaît entièrement : tous les coups, dommages, sorts et appel infligeant des dégâts doivent être ignorés par le bénéficiaire qui leur répondra un "Résiste" enjoué durant dix minutes.



Chapitre III : L'art effroyable

La peur est une émotion puissante, qui conduit les braves à la lâcheté et les vétérans à commettre des erreurs. Cet art, suivant son utilisation, peut être offensif ou défensif : les nombreux sorts permettant de terroriser l'ennemi permettent autant d'éviter un assaillant que de briser une ligne ennemie.

Sortilèges de niveau Niv1

Froussard

Vocaux : *Par le premier arcane de la peur, esquiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiivveeee !*

Effets : L'artiste est capable d'employer sa peur afin de forcer sa survie : en lançant ce sort, il peut courir pendant 10 secondes afin de s'éloigner d'une zone de combat en esquivant du mieux possible ses opposants. Le fuyard ignore cependant tous les coups reçus (annoncer "esquive") et personne ne peut lui barrer la route.

L'inconvénient de ce sort est que le lanceur reste sous le coup de la peur et n'ose pas approcher les zones de combat pendant 5 minutes.

Monstrueux

Vocaux : *Par le premier arcane de la peur, deviens ton cauchemar.*

Effets : La cible ou le lanceur devient si laide que personne n'ose lui parler ou l'approcher et encore moins l'attaquer durant 5 minutes. Un masque est recommandé pour ce sort.

Peur

Vocaux : *Par le premier arcane de la peur, peur.*

Effets : La cible de ce sort est soudain prise d'une panique terrible : elle ne peut rien faire d'autre pendant 10 secondes que fuir le lanceur le plus vite possible.

Phobie

Vocaux : *Par le premier arcane de la peur, jette objet tenu.*

Effets : La cible est persuadé que l'objet qu'elle tient dans la main est quelque chose de dangereux pour elle et elle le lâche immédiatement. Elle ne peut récupérer l'objet que quelques secondes après.

Sortilèges de niveau Niv2

Camouflage

Vocaux : *Par le second arcane de la peur, mon corps devient transparent.*

Effets : L'artiste utilise sa propre peur pour devenir invisible : cet état persiste tant qu'il ne bouge pas. Les bras croisés sur la poitrine permettent de symboliser l'invisibilité.

Tous ceux qui croisent ce personnage invisible doivent l'ignorer, sauf si ce dernier fait du bruit (toux, parole, etc...) ou se trouve dans un passage particulièrement étroit.

Majesté

Vocaux : *Par le second arcane de la peur, majesté 10 minutes.*

Effets : Grâce à ce sortilège, l'artiste insuffle la peur dans l'esprit de quelqu'un : la victime du sort n'ose plus, durant dix minutes, s'approcher du lanceur à moins de 3 mètres.

**Paranoïa**

Vocaux : *Par le second arcane de la peur, soit paranoïaque dix minutes.*

Effets : En utilisant cet envoûtement, le mage parvient à accroître les peurs de la victime, d'une manière marquée : pendant dix minutes la cible devient paranoïaque, elle a peur de tout, se méfie de tout le monde. Elle évitera de se retrouver avec trop de monde et essaiera d'éviter les affrontements ; elle n'hésitera pas à se battre si elle se sent menacé.

*Sortilèges de niveau Niv3***Invisibilité**

Vocaux : *Par le troisième arcane de la peur, invisibilité mobile.*

Effets : Durant dix minutes, le lanceur devient totalement invisible. Il peut se déplacer ou parler mais ne peut pas interagir directement avec l'environnement sinon il redevient visible : il ne peut donc pas attaquer quelqu'un ou ramasser un objet sans perdre cet avantage.

Le lanceur peut porter un bandeau blanc autour du front pour symboliser son invisibilité ou croiser les bras sur sa poitrine.

Il est interdit de rentrer délibérément dans quelqu'un d'invisible (sauf si le personnage invisible provoque le contact ou se tient au milieu d'un passage étroit) ; vous ne pouvez avoir conscience de sa présence que s'il fait du bruit.

Terreur

Vocaux : *Par le troisième arcane de la peur, aura de peur.*

Effets : Avec sort, le lanceur génère autour de lui une aura qui influence toutes les créatures l'approchant : elles sont soudain prise de peur et doivent fuir durant dix secondes : annoncez *peur* à tous ceux qui rentrent dans la zone.

L'aura de peur persiste tant que le lanceur la maintient en levant ses deux poings : le maintien autorise le déplacement du mage mais il ne peut rien faire d'autre.

*Sortilège de niveau Niv4***Téléport**

Vocaux : *Par le quatrième arcane de la peur, téléport.*

Effets : Les mages maîtrisant leur peur utilisent cette émotion pour accroître leur durée de vie : le mage est capable de se téléporter loin des menaces potentielles. En terme de jeu, il passe simplement en hors-jeu (poing levé au dessus de la tête) et réapparaît où il veut (et où il peut) dans la zone de jeu.



Chapitre IV : L'art triste

Une émotion bien dévastatrice qu'est la tristesse... Je dois dire que l'art qui lui est lié est mon préféré : les sorts sont à la fois variés et puissants, offrant un secours au mage dans de nombreuses circonstances.

Sortilèges de niveau Niv1

Murmures d'outre-tombe

Vocaux : *Par le premier arcane de la tristesse, cadavre répond-moi.*

Effets : Celui qui maîtrise, même de manière faible, sa tristesse, est capable d'attirer à l'aide de cette dernière les esprits des morts dans leur défunt corps. La finalité de cette manœuvre étant de pouvoir poser trois questions fermées au cadavre ciblé. Ce dernier ne pourra répondre que par oui, non, je l'ignore.

Si l'artiste pose une question ouverte, il perd une de ses questions.

Mutisme

Vocaux : *Par le premier arcane de la tristesse, mutisme 30 secondes.*

Effets : La tristesse peut étouffer les mots dans la gorge, les empêchant de sortir. La cible de ce sort devient totalement incapable de parler durant une minute, ce qui l'empêche aussi de lancer des sorts.

Rien ne l'empêche d'écrire –si elle sait- ou d'essayer de communiquer par signe.

Nostalgie

Vocaux : *Par le premier arcane de la tristesse, que cet objet retrouve sa forme originelle.*

Effets : L'artiste est capable d'utiliser les souvenirs d'un objet et la tristesse engendré par son état pour le réparer : la réparation est instantanée à condition que le mage tienne l'objet entre ses mains.

Ce sortilège permet de réparer la plupart des objets enchantés.

Tristesse

Vocaux : *Par le premier arcane de la tristesse, paralysie.*

Effets : La cible de ce sort, submergé par une vague de tristesse sans nom, devient incapable de bouger durant 10 secondes.

Sortilèges de niveau Niv2

Brume de chagrin

Vocaux : *Par le second arcane de la tristesse, temps ralenti 5 mètres.*

Effets : La tristesse du mage est tellement intense qu'elle irradie autour du mage ; l'air semble se densifier, les personnes en dehors de la zone ont le sentiment que se mouvoir près du lanceur est difficile... En réalité, le temps est ralenti dans une zone de 5 mètres autour de l'artiste qui peut se déplacer mais ne peut rien faire d'autre et doit garder les deux poings en l'air.

Les personnes prises dans la zone doivent ralentir exagérément leurs gestes et leurs paroles.

Les projectiles ciblant des personnes dans la zone d'effet et faisant mouche infligent leurs dégâts (les cibles n'étant pas assez rapide pour espérer esquiver) ; les projectiles ciblant l'artiste n'infligent pas de dégâts, l'artiste ayant tout son temps pour esquiver les projectiles



ralentis. Les sorts ciblant l'artiste peuvent interrompre sa concentration et donc la zone de temps ralenti.

Compassion

Vocaux : *Par le second arcane de la tristesse, charme 5 minutes.*

Effets : La cible du sort est prise d'une bouffée de compassion envers le lanceur ; elle l'aidera tant que cela n'est pas autodestructeur ni opposé formellement à ses convictions.

Confession

Vocaux : *Par le second arcane de la tristesse, vérité, question quelconque.*

Effets : La cible de ce sort éprouve une vive aversion envers le mensonge : elle s'impose elle-même de répondre par la vérité à la question du lanceur de sorts, bien qu'elle ait la possibilité de ne pas répondre.

La victime du sort ne peut pas dire la moitié de la vérité et ne peut pas jouer sur les termes d'une question mal posée (à moins que celle-ci soit vraiment très mal posée).

Sortilèges de niveau Niv3

Maux de désespoir

Vocaux : *Par le troisième arcane de la tristesse, que le poison envahisse ton corps.*

Effets : Ce puissant sort permet à l'artiste de condamner quelqu'un à plus ou moins brève échéance : une maladie violente s'empare de lui.

La victime perd 1 point de vie dans la localisation de son choix toutes les deux minutes jusqu'à ce qu'elle meure (il ne suffit pas de tomber agonisant) ou que le malade soit purgé par un médecin niveau 3 ou par une restauration majeure.

Marque du chagrin

Vocaux : *Par le troisième arcane de la tristesse, perce-armure magique bras jambes.*

Effets : L'artiste emploie sa tristesse à un niveau physique pour infliger des dommages corporels à une cible unique : celle-ci perd immédiatement un point de vie dans chacun de ses localisations, le torse excepté.

Sortilège de niveau Niv4

Annonce de la banshee

Vocaux : *Par le quatrième arcane de la tristesse, reçoit le baiser de la banshee.*

Effets : C'est un lieu commun : les banshees sont les créatures les plus tristes de l'univers et en voir une est –à raison- considéré comme un mauvais présage...

La cible de ce sort aperçoit une banshee : elle sait ainsi sa mort proche.

La prochaine fois qu'elle tombera en agonie, celle-ci durera 30 secondes au lieu des 5 minutes habituelles.



Chapitre V : L'art aversif

L'art aversif agit sur le dégoût, sous toutes ses formes. Il permet ainsi de se protéger du monde extérieur ou bien de couper autrui de certains sens, envie, voire même de sa mémoire. Un art utile donc, mais qui prouvera son intérêt s'il est utilisé de manière intelligente pour soutenir ses alliés.

Sortilèges de niveau Niv1

Distraction

Vocaux : *Par le premier arcane de l'aversion, suggestion : détourne le regard.*

Effets : La victime détourne son regard de façon à ne plus voir du tout le lanceur de sort durant 10 secondes (le lanceur sort de son champ de vision). Le sort est sans effet sur les cibles aveugles.

Pacifisme

Vocaux : *Par le premier arcane de l'aversion, suggestion 30 secondes : n'attaque pas.*

Effets : Ce sort puissant créé dans l'esprit de la victime un profond dégoût du combat et de la violence : elle ne peut plus se battre ou lancer de sorts offensifs pendant 30 secondes mais peut tout de même parer les coups pour éviter d'être blessé.

Répulsion

Vocaux : *Par le premier arcane de l'aversion, que ces deux personnes ne se supportent plus.*

Effets : Les deux cibles de ce sort ne supportent plus de se parler ou d'être à proximité durant 5 minutes.

Surdité

Vocaux : *Par le premier arcane de l'aversion, surdité 2 minutes.*

Effets : La victime de ce sort rejette brutalement et pleinement tout son environnement sonore : il n'entend plus rien du tout pendant 10 minutes, ce qui demande beaucoup de role-play.

La cible de ce sort devient insensible aux sorts Ordre, Hurlement de bête, Regarde.

Sortilèges de niveau Niv2

Cécité

Vocaux : *Par le second arcane de l'aversion, cécité 5 minutes.*

Effets : La cible de ce sort éprouve un profond dégoût pour tout ce sur quoi ses yeux portent, à tel point qu'elle oblitère totalement son environnement visuel durant 10 minutes, devenant totalement aveugle.

Il est interdit au lanceur de se battre, de courir, etc... Il peut se déplacer lentement, en tâtonnant et en mimant sa cécité du mieux possible. L'usage d'un bandeau pour se cacher les yeux est interdit pour des raisons de sécurité.

Oubli

Vocaux : *Par le second arcane de l'aversion, oublie les dix dernières minutes.*

Effets : Ce sort provoque chez la victime un profond dégoût des événements qui viennent de se produire dans sa vie ; ce dégoût est tel qu'elle efface entièrement de sa mémoire les dix dernières minutes de son existence de manière définitive.



Ce sort demande beaucoup de role-play, nous vous demandons de le respecter du mieux possible. Si vous n'êtes pas sûr de devoir vous souvenir d'un événement récent, considérez-le comme oublié ; évitez à tout prix de raconter hors-jeu des événements dont vous n'êtes pas censé vous souvenir.

Peau d'écorce

Vocaux : *Par le second arcane de l'aversion, mon/ton corps ne rencontrera pas la lame.*

Effets : La simple idée de pouvoir être blessé dégoûte la cible au plus haut point, ce sort déclenche une réaction physique dû à ce dégoût. Le bénéficiaire dispose de 3 esquives lui permettant d'ignorer les trois premiers coups physiques qu'il reçoit. Les dégâts magiques et divins fonctionnent normalement.

Si au bout de 10 minutes les esquives n'ont pas été dépensées, les bénéfices du sort disparaissent.

Sortilèges de niveau Niv3

Aversion

Vocaux : *Par le troisième arcane de l'aversion, donne-moi ton bien le plus précieux.*

Effets : La cible du sort éprouve soudainement un dégoût envers l'objet le plus précieux qu'elle porte et le donne au lanceur de sort ; elle ne se rend compte de son action que 5 minutes les faits.

Ethérialité

Vocaux : *Par le troisième arcane de l'aversion, que mon corps transperce l'éther du monde.*

Effets : L'artiste utilise ici son aversion pour le monde qui l'entoure afin de changer de plan d'existence : il devient un esprit au sein du monde physique.

Pendant 30 minutes le lanceur est éthéré (intangible) et donc ne peut pas agir sur le monde physique. Seuls les dommages magiques et divins peuvent lui infliger des dégâts ; s'il est frappé par une arme normale, il doit annoncer éthérée pour signaler sa résistance.

Le lanceur est intangible, ce qui veut dire qu'il ne peut pas constituer un obstacle à d'autres personnes et ne peut lui-même attaquer à moins de posséder une arme infligeant des dégâts magique ou divin.

Sortilège de niveau Niv4

Répulsion

Vocaux : *Par le quatrième arcane de l'aversion, mon corps devient miroir du monde.*

Effets : Le lanceur est révolté à l'idée du moindre contact, quelle que soit sa nature et sa magie lui permet de retourner tous les effets qu'il subit à leurs sources.

Lorsqu'il est ciblé par un sort, l'artiste doit annoncer *renvoi de sort* ; lorsqu'il subit un dommage physique ou un appel, il répète l'appel qui lui était destiné en ciblant la localisation touchée (dans le cas d'une arme normal il annonce uniquement 1). Dans le cas des sorts divins, l'artiste devra simplement répéter l'appel (ou l'incantation) à l'adresse de celui qui le cible. S'il se trouve dans un zone d'effet, il ignore simplement l'effet en annonçant résiste.

Ce puissant sortilège prend fin au bout de 2 minutes.

Exemple : l'artiste se fait frapper au bras gauche par une arme normal, il annonce à son agresseur *1 bras gauche*.

Exemple : l'artiste subit le sort divin d'Agonnor Sphère enflammé au torse, il annonce au lanceur *feu divin perce-armure*.



Chapitre VI : L'art apathique

Remarque : Aucun sortilège de l'art apathique ne permet de contrer, annuler ou renvoyer un appel seul (exemple : *peur*) ou un pouvoir divin, sauf lorsque cela est spécifié dans la description du pouvoir divin.

L'art apathique est bien singulier. Chacun des autres arts est lié à une émotion alors que celui-ci symbolise justement l'absence d'émotion. Cet art permet principalement de contrer la magie d'autrui ou d'obtenir des connaissances inaccessibles. De fait, je le considère comme polyvalent.

Sortilèges de niveau Niv1

Apathie

Vocaux : *Par le premier arcane de l'apathie, que ta magie te quitte durant 30 secondes*

Effets : Pendant 10 minutes la cible du sort devient amorphe, apathique. Elle ne ressent plus aucune émotion et par la même se retrouve incapable d'utiliser la magie en rapport aux émotions.

Bien qu'elle soit plongée dans l'apathie, ça n'empêche pas à son cerveau de fonctionner et donc d'agir.

Perception

Vocaux : *Par le premier arcane de l'apathie, révèle ta nature à mon esprit.*

Effets : En lançant ce sort, l'artiste peut lire la carte d'un objet qu'il touche.

Scrutation

Vocaux : *Par le premier arcane de l'apathie, révèle-moi une de tes facultés.*

Effets : Ce sort puissant et utile permet à un mage de lire une personne et ainsi de savoir quels sont ses domaines de compétences ; la victime n'est pas consciente de la scrutation. Le lanceur va donc demander en hors-jeu à la victime l'une de ses compétences avec le niveau de celle-ci.

De plus, la victime de ce sort ne peut pas dire deux fois la même compétence (sauf si elle a déjà fait le tour).

Vision éthérée

Vocaux : *Par le premier arcane de l'apathie, que mes sens rejoignent la trame.*

Effets : Ce sortilège permet à l'artiste de voir au travers des murs, des vêtements, à l'intérieur d'un coffre. Ce sort nécessite la présence d'un orga.

Sortilèges de niveau Niv2

Connaissance

Vocaux : *Par le second arcane de l'apathie, que la Trame m'offre la connaissance du monde.*

Effets : Pendant une heure l'artiste gagne un niveau dans l'une des compétences suivantes : crochetage et piège, littérature et écriture, discrétion, bourreau, forge, médecine, alchimie, ou receleur.

**Contresort**

Vocaux : *Par le second arcane de l'apathie, contresort.*

Effets : Celui qui maîtrise l'apathie n'a pas d'émotion : il est donc capable de détourner ou d'annuler les sorts des autres arts qui sont lancés contre lui. Ce sort permet au mage de contrer ou d'annuler les sorts de son niveau (excepté le niveau 4). Il est également impossible de contrer ou annuler les sorts divins.

Totem mineur

Vocaux : *Par le second arcane de l'apathie, incantation niveau 1 d'un autre art.*

Effets : L'apathie ne possède pas de totem propre et exploite l'absence d'émotion : l'artiste est capable de copier n'importe quel sort niveau 1 de n'importe quel autre art, qu'il le maîtrise ou non.

*Sortilèges de niveau Niv3***Renvoi de sort**

Vocaux : *Par le troisième arcane de l'apathie, renvoi de sort.*

Effets : En utilisant ce sortilège, le magicien est capable de retourner l'énergie magique employée contre lui afin et de renvoyer instantanément le sort sur son lanceur.

Le renvoi ne fonctionne pas avec les sorts de zone (Terreur, Brume de chagrin, etc...), les sorts divins ou les sorts niveau 4.

Totem majeur

Vocaux : *Par le troisième arcane de l'apathie, incantation niveau 2 d'un autre art.*

Effets : C'est une version plus puissante du Totem : le sort lancé est un sort niveau 2 de n'importe quel art.

*Sortilège de niveau Niv4***Siphon magique**

Vocaux : *Par le quatrième arcane de l'apathie, que vos émotions soient miennes.*

Effets : Sur une zone de 3 mètres, tous les mages doivent donner au lanceur de sort une de leur charge de sort de leur plus haut niveau. Le lanceur peut par la suite les lancer comme bon lui semble en déchirant les charges. Il conserve les sorts ainsi gagnés jusqu'au prochain levé de soleil.

Les charges récupérées peuvent être utilisées dans un rituel ou pour lancer un sort du même art que maîtrisait la personne siphonnée (l'art est noté sur la charge de sort).



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.

Les récents bouleversements d'origine magiques qu'à connu Gronno laissent à penser que la magie est bien moins stable que le laisse supposer les différentes recherches sur le sujets.

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 définisse 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.

Afin de vous noter, les organisateurs ont besoin de plusieurs informations :

- ✚ Effet : que voulez-vous faire lors de votre rituel ? Un enchantement, un téléport, de la divination ? Plus l'effet est puissant, plus le coût augmentera. Les différents appels présents dans les règles peuvent être des effets possibles, mais rien ne vous empêche d'imaginer d'autres effets.



✚ Fréquence : le nombre de fois par jour ou par GN où l'effet peut se répéter. Un anneau peut être enchanté pour provoquer un *désarmé* par jour ; une épée pour infliger un dégât magique à chaque coup. Plus la fréquence se répète, plus le coût augmente.

✚ Durée : la durée de l'effet. Un objet enchanté peut provoquer une paralysie de trente seconde, des mages peuvent maintenir une zone de paix. La durée est un aspect très cher lors des rituels : réfléchissez bien avant de prévoir des effets durant une heure de temps. Si vous choisissez de maintenir l'effet, vous pourrez faire que ça (lors de l'utilisation de l'objet enchanté ou directement lors du rituel).

✚ Déclenchement : utiliser principalement lors des enchantements : sous quelles conditions se déclenche l'effet ? Sur un effet spécifique sur la cible, déclenchement conscient, par mot de commande ?

✚ Portée : jusqu'à quelle distance l'effet doit-il agir ? Au contact, à 10 mètres, sur le site jeu, sur un autre plan ? L'effet peut également affecter une zone donnée. Plus la distance (ou la zone) est importante, plus le coup est important.

Les organisateurs, avec les informations que vous leur aurez données, pourront définir le coup de votre rituel. Ce coût ne vous sera pas transmis : ce sera à vous de juger si vous parvenez à obtenir suffisamment de point de rituel.

Une petite part des points que vous obtiendrez 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.



Exemple

Voici quelques exemples de rituels, de la puissance magique sacrifiée par des groupes de mages ou de prêtres pour obtenir l'effet voulu. Sauf indication contraire, les rituels sont simples et n'accordent donc aucun bonus ou aucun malus aux rituellistes au niveau de la symbolique ou de l'esthétique... Il est donc possible pour un groupe préparé et ayant des idées d'obtenir les mêmes effets avec une puissance brute moindre.

Ces quelques exemples sont là pour vous donner un ordre d'idée de la puissance déployée lors de rituels, mais ne sont pas là pour expliquer le fonctionnement des rituels ; tout ce que vous avez besoin de savoir est qu'un rituel travaillé (esthétique, symbolique) a bien plus de chance d'aboutir qu'un rituel fait à la va-vite.

Enchantement d'une arme lui octroyant l'effet magique

Participants : 2 mages de niveau 2

Spécial : les rituellistes s'entaillent chacun la paume de leur main

Dépense brute : 10 sorts de niveau 1 et 4 sorts de niveau 2

Téléport d'un objet d'un point situé dans un rayon de 5 kilomètres au cercle

Participants : 1 prêtre de niveau 3, 2 prêtres de niveau 2 et 1 prêtre de niveau 1

Spécial : ils disposent d'une miniature de l'objet qu'ils cherchent à faire venir à eux.

Dépense brute : 18 sorts de soins, 3 sorts mineurs, 2 sorts majeurs

Création d'une zone d'amitié de 9 mètre de rayon et maintenue par le groupe

Participants : 2 mages de niveau 3, 2 mages de niveau 2

Dépense brute : 2 sorts niveau 3, 12 sorts niveau 2, 20 sorts niveau 1

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 surprenants : 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, et autres inventions improbables... 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 de complexité et d'effet variable en utilisant des principes scientifiques et logiques, les propriétés naturelles de certains objets et parfois l'énergie divine de Technos, le dieu qui offrit la technologie à l'Empire du Nord, par le biais de son Prophète.

Cette compétence est une spécificité impériale, bien que quelques autres personnes, issues d'autres peuples, aient parfois appris à utiliser les objets technologiques (voir le niveau 3 de la compétence Receleur).

Création

En tant que technologiste, vous voudrez créer des objets ayant différents effets, en fonction de vos besoins. Pour symboliser la complexité et la difficulté de la création de l'objet, ceux-ci coûtent un certain nombre de points de création ; vous devez avoir à disposition autant de points de création que l'objet en coûte.

Certains objets seront parfois trop compliqué et vous n'aurez pas assez de points de création journaliers pour les fabriquer ; voici quelques conseils pour accroître votre capital de points de créations :

- - Tout d'abord, vous avez besoin de représenter en jeu l'objet que vous souhaitez fabriquer. L'équipe orga ne fournira pas les objets en question (sauf cas exceptionnel). L'objet pourra vous rapporter un bonus pour la création s'il est très travaillé. Il peut également être pénalisant s'il n'est pas du tout travaillé (par exemple, un pistolet Nerf qui n'est pas du tout travaillé et arbore ses couleurs jaunes représente un gros malus).

- - Avant de fabriquer un objet technologique en jeu, réfléchissez à sa manière de fonctionner dans l'univers de jeu. Si son fonctionnement est logique (dans l'univers de jeu) vous pourrez obtenir un bonus de création. Pour vous donner un axe de réflexion, les objets technologiques utilisent tous un ou plusieurs principes dépendant d'une ou plusieurs des



quatre spécialités (voir plus loin). Un objet présenté sans aucune logique pâtira d'un malus, alors réfléchissez-y un peu.

- - Le dernier point important est la création en elle-même : nous attendons de vous que vous mimiez la création de l'objet. Vous n'avez pas besoin d'y passer des heures, quelques minutes peuvent suffire. Mais si vous y passez plus de temps, la création s'en trouvera facilitée.

D'autres aspects peuvent vous aider à concevoir vos machines et à préparer vos créations :

Potentiel technologique : un technologiste est limité en fonction de son niveau : plus l'objet est complexe et moins le technologiste a de chances de créer l'objet.

Chef de projet : en travaillant en groupe, le potentiel technologique est plus grand ; il est ainsi possible de fabriquer des objets bien plus complexes. Un technologiste peut s'improviser chef de projet et avoir un nombre d'assistant égal à son niveau. Le chef de projet dirige ses laborantins et répercute légèrement sur eux ses bonus et ses malus lié à ses spécialités.

Plan : il est possible pour les technologistes de fabriquer un plan. Outre l'organisation et la réflexion que vous pouvez gagner de cette manière, si la confection du plan a duré minimum une demi-heure (pour les niveaux 1 et 2) ou un quart d'heure (pour les niveaux 3 et 4) et si vous dépensez un point de création, vous pouvez obtenir des informations de la part des organisateurs (viabilité du projet, complexité, durée de fabrication optimale, etc...). Les informations obtenues dépendent des organisateurs.

Division du travail : un objet technologiste qu'il vous est impossible de fabriquer pourra peut-être tout de même voir le jour si vous divisez le travail entre plusieurs groupes (ou en plusieurs fois), en procédant par étape plutôt que de tenter d'arriver à vos fins en une seule fois : c'est comme si vous conceviez les pièces à part avant de tout rassembler. Attention toutefois à rester logique si vous optez pour cette solution.

Spécialités

Lorsque l'Empire s'organisa autour de la technologie et que les universités commencèrent à croître, il devint coutume pour les apprentis de choisir une spécialité parmi les trois suivantes : la mécanique, l'électricité et la chimie. Chacune de ces spécialités permettait d'obtenir différents objets, et les apprentis délaissaient généralement les deux autres spécialités, travaillant exclusivement la leur.

Le symbole actuel de l'Empire du Nord, un triangle enchâssé dans un cercle avec quatre points en évidence (les pointes et le centre du triangle) représente les trois spécialités. Le cercle et le point central représentent à la fois l'Empire et la Théopneumatique, l'énergie divine de Technos.

La Théopneumatique n'est quant à elle pas une spécialité que les technologistes peuvent apprendre ; elle est trop compliquée et ne fonctionne pas de manière logique. Cela



n'empêche pas certaines machines de tirer leur énergie de Technos et de ne fonctionner que parce qu'il l'a accepté.

Aujourd'hui certaines universités prétendent avoir trouvé une nouvelle spécialité : la bioalchimie. Certains prétendent qu'il s'agit uniquement de chimie appliquée aux êtres vivants, mais d'autres savent ce qu'il en est réellement. Cette nouvelle découverte pousse toutefois certains à demander une révision du symbole impérial : il faudrait selon eux employer un carré et non plus un triangle.

Ainsi, les technologistes aujourd'hui ont l'embaras du choix en ce qui concerne leur spécialité. Au fur et à mesure que les connaissances du technologiste grandissent, il peut s'affiner dans une seule spécialité ou bien tenter d'en apprendre plusieurs.

En augmentant ses compétences dans une spécialité, le personnage deviendra un peu moins bon dans la spécialité qui lui est opposée : la mécanique est opposée à la chimie (et inversement) et l'électromagnétisme est opposé à la bioalchimie (et inversement). En d'autres termes, un personnage prenant comme spécialité la chimie obtient un bonus permanent lors de la fabrication d'objet dépendant de cette spécialité (bombe, recharge de mousquet). En revanche, il écope d'un malus s'il essaie de fabriquer un objet mécanique (bras mécanique).

Il est possible de choisir la même spécialité plusieurs fois, afin d'accroître le bonus de manière conséquente. Il est également possible de choisir une spécialité et son opposée au niveau suivant ; les bonus dans les deux spécialités seront toutefois légèrement réduits à cause des malus.

Exemple

Nous vous proposons ici même quelques exemples d'objets que les technologistes pourraient ou voudraient fabriquer. Vous n'êtes toutefois pas limité à ces objets là.

Pour ces exemples, l'esthétique des objets ainsi que la logique de fonctionnement n'entrent pas en ligne de compte : il n'y a aucun bonus ou malus lié à ces paramètres.

Mousquet pan-t'es-mort

Effet : permet de tirer des munitions infligeant deux points de dégâts dans une localisation quelconque. La recharge prend 30 secondes et doit être effectué par un technologiste ou un receleur.

Domaine : Mécanique

Représentation : réplique de mousquet ancien

Coût et temps : environ 3 points pour 15 minutes

Recharges de mousquet

Effet : munitions utilisable par les mousquets. 5 balles créées.

Domaine : Chimie.

Représentation : pétards tirecttes



Coût et temps: 2 points pour 10 minutes

Maverick

Effet : permet de tirer par air comprimé des projectiles infligeant 1 point de dégât en cas de touche réussie. Dispose d'un chargeur de 6 munitions. Fabriqué avec les 6 munitions qui sont réutilisables.

Domaine : mécanique 2

Représentation : pistolet Nerf

Coût et temps : environ 3 points pour 15 minutes

Bombe

Effet : inflige 3 points de dégâts par localisation dans une zone de 3 mètres.

Domaine : Chimie

Représentation : petit pétard enchâssé dans une boule de polystyrène maquillé

Coût et temps : 3 points pour 25 minutes

Bras mécanique

Effet : permet durant 2 minutes d'infliger un point de dégât supplémentaire à chaque coup porté. Fabriqué avec une recharge. Le bras apporte la même protection qu'une armure niveau 3, peut supporter un renfort d'armure et peut être réparé par un forgeron (temps de réparation normal) ou par un technologiste (10 minutes).

Domaine : mécanique (bras).

Représentation : machinerie en mousse recouvrant le bras et disposant d'un logement pour le carburant.

Coût et temps : environ 2 points pour 25 minutes

Carburant/Energie

Effet : permet de faire fonctionner la machine qui utilise ce carburant pendant un temps déterminé par la consommation de la machine.

Domaine : Mécanique/Chimie/Électricité/Théopneumatique (en fonction des besoins de la machine)

Représentation : variable

Coût et temps : spécial

Tunique de camouflage

Effet : permet de disposer d'une invisibilité mobile une fois par jour pendant 10 minutes.

Domaine : chimie, électromagnétisme, théopneumatique.

Représentation : combinaison intégrale steampunk

Coût et temps : environ 6 points pour 30 minutes

Spécial : objet inaccessible aux technologistes de niveau 1



Tableau

Points de création journaliers en fonction du niveau :

Niveaux	Points de création
1	4
2	6
3	8
4	10

Bonus et malus en fonction du niveau de spécialisation

Spécialisation	Bonus/malus perso	Bonus/malus par assistants
1	2/1	1
2	4/2	2
3	6/3	3



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. Les alchimistes devront réellement chercher dans la forêt de petits palets de bois. Le barème exacte sera fourni aux alchimistes, mais plus vous aurez de palets, plus vous aurez d'ingrédients en revenant au PC orga.

Attention, seuls les alchimistes sont autorisés à ramasser les palets d'alchimie. Cependant une fois ramassé, ils peuvent être volés.

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 récupéreront 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. Assommé 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 au 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'empêchant 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 cingle + 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. Annoncer "Douleur".

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 un dommage fatal au moindre contact : il est donc à employer avec précaution. Annoncer "Fatal" s'il est sur une arme au premier coup portant.

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 chéridoine + 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 crochétée 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.

L'équipe d'organisation remercie l'association des Joyeux Chaotiks de nous avoir laissé nous inspirer de leur propre règle de crochetage, à la fois simple et efficace. Encore merci.