

GN Chronique du Céleste — Appendice 01

Magie, Prêche et Rituels

Table des Matières

Introduction.....	3
La Magie Divine.....	4
Généralités.....	4
Le Soin Divin.....	4
Les Pouvoirs Divins.....	5
# Pouvoirs Mineurs.....	7
# Pouvoirs Majeurs.....	11
La Magie Païenne.....	17
Généralités.....	17
La Magie Païenne sur Magna Sphaera.....	17
# Mécaniques Magiques.....	17
Les Arts Magiques.....	19
Art Irascible.....	19
Art Jovial.....	22
Art Effroyable.....	25
Art Triste.....	28
Art Aversif.....	31
Art Apathique.....	34
La Magie Rituelle.....	37
Généralités.....	37
Coût du rituel.....	38
Informations importantes.....	38
Duel magique.....	39

Introduction

Ce livret est l'appendice des règles dédié à la Magie et à la Prêche. Il a été rédigé pour présenter certaines compétences spécifiques plus en détail.

Ces compétences sont :

- Magie Divine : la Prêche
- Arts magiques
- Magie Rituelle (pour mages et prêcheurs)

Vous trouverez ici la liste des sorts et les mécaniques régissant ces compétences pour lesquelles des explications et précisions sont nécessaires.

Si les compétences en question ne vous intéressent pas, la lecture de l'appendice n'est pas une obligation : les différents effets que vous pouvez subir en jeu sont décrits dans "Appels spéciaux" du livret de règles ***TdNRègles01-RèglesGénérales***. Autrement dit, la lecture de vos compétences et de ces appels vous suffira pour votre jeu.

La Magie Divine

Il y a de nombreuses manières de parler des religions et cultes de Magna Sphaera : les mythes, leurs similitudes, les valeurs véhiculées, l'importance du clergé. Mais trop souvent, je crois que l'on néglige l'importance des Prêcheurs au sein d'un culte.

Certes, ils ne font pas nécessairement partie du clergé, mais quoi qu'il arrive, ils se sont dédiés à leur dieu, qui les a touchés et leur offre un fragment de pouvoir. Les rares individus ayant ces dispositions gagnent un prestige et un respect, dus à un élu divin. Cette position particulière n'a pas toujours été du goût des différents clergés au fil des siècles.

Généralités

Les religions regroupent et divisent les foules, déchaînent les passions et révèlent peut-être les secrets de l'univers. Sur Magna Sphaera, elles sont nombreuses et peuvent être très différentes d'une région à une autre. Aujourd'hui, certaines ont pris d'importantes proportions, étant passées du statut de sectes ou de cultes mineurs, au statut de cultes reconnus nationalement ou mondialement. Dans ces cas-là, le clergé de ces dernières s'est souvent développé et a pris de grandes proportions, participant souvent à l'économie d'un ou plusieurs pays.

Mais les religions ne sont pas à proprement parler le sujet qui nous intéresse : depuis toujours, des hommes et des femmes ont été touchés par leur divinité, obtenant des pouvoirs de la part de cette dernière. On les nomme des Prêcheurs.

Ils ne font pas nécessairement partie du clergé de leur religion, mais ont toujours une place particulière. Et certains pratiquent divers métiers, tandis que d'autres décident de se consacrer entièrement à leur dieu. Les Prêcheurs ont malgré tout quelque chose en eux qui peut les pousser à s'investir dans le destin du monde.

Les différentes religions de Magna Sphaera, leurs divinités et préceptes seront décrits dans un livret téléchargeable sur le site internet de notre association. Vous y trouverez des informations sur chacune d'entre elles, vous permettant de choisir la religion qui convient le mieux à votre personnage (qu'il soit Prêcher ou non).

Il est tout à fait possible que votre personnage vénère un dieu qui n'est pas ou peu présent dans son pays d'origine, veuillez cependant à réfléchir au cheminement qui ont conduit votre personnage vers un culte éloigné de sa culture d'origine.

Le Soin Divin

La plupart des Prêcheurs développent, généralement, en premier lieu un pouvoir de soin. Symbolisant la volonté du dieu à guider et protéger son troupeau et se manifestant à travers le

Prêcheur, le soin divin permet de soigner les blessures ou d'apaiser les maladies. Plus le Prêcheur est puissant, plus ses patients peuvent être nombreux ou gravement atteints.

Pour soigner quelqu'un, le Prêcheur doit imposer les mains sur la localisation blessée durant une minute. Le joueur incarnant le Prêcheur peut demander au patient de tenir un certain jeu et peut lui-même psalmodier quelques prières à son dieu pour le jeu. Au terme du soin, le Prêcheur doit annoncer « Soin divin localisation » au patient ; la localisation aura récupéré tous ses points de vie. Si le personnage était agonisant, il est convalescent au terme du soin.

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

Les Prêcheurs dont la conscience s'est rapprochée de leur dieu sont capables de bien plus : en pratiquant une messe ou un rituel et en sacrifiant l'énergie nécessaire à des sorts de soin, ils peuvent apaiser les symptômes d'une maladie, purger les poisons, guérir entièrement quelqu'un, voire, pour les plus puissants, ramener quelqu'un à la vie.

Nous fournirons aux joueurs concernés une description des messes ou rituels à accomplir pour réaliser ces miracles.

Les Pouvoirs Divins

Chaque Prêcheur est lié à sa divinité. Les plus expérimentés et les plus réceptifs obtiennent des pouvoirs croissants. Leur obtention est une véritable bénédiction pour le Prêcheur : c'est évidemment synonyme de respect et d'influence auprès du clergé et des gens du commun, mais c'est surtout un cadeau du dieu pour l'abnégation et l'engagement dont le Prêcheur a fait preuve.

Pour utiliser ses pouvoirs divins, le Prêcheur doit prononcer l'incantation appropriée en déchirant le papier symbolisant le sort. Les Prêcheurs n'ont aucune restriction liée au port d'armure, mais les mains doivent en revanche être libres. Si le Prêcheur est frappé pendant l'incantation, le sort est sans effet et est utilisé (le joueur doit donc déchirer le papier symbolisant le sort).

Les pouvoirs des Prêcheurs peuvent changer grandement en fonction de la religion, du dieu voire de l'individu. Dans un premier temps, le joueur souhaitant incarner un Prêcheur doit choisir son culte (et sa divinité dans le cas d'un culte polythéiste). La liste des religions de Magna Sphaera, accompagnées d'un bref descriptif, sera disponible dans un livret téléchargeable sur le site internet de l'association.

Une fois votre choix arrêté, vous devez choisir un sort mineur et un sort majeur dans les listes ci-dessous. Chaque sort est lié à un ou plusieurs attributs pouvant vous aider à déterminer les sorts correspondant le mieux à votre divinité. Les organisateurs se réservent le droit

d'interdire l'utilisation de tout sort ou combinaison qui ne semble pas approprié pour un dieu donné.

Voici la liste des pouvoirs mineurs et majeurs, avec les attributs qui leur sont déjà associés.

Pouvoirs mineurs

- Absorption : Magie, Souffle, vie
- Aveux publics : Autorité, justice, parole, honneur
- Communication : Nature, plante, communication
- Convalescence : Maladie, souffrance, humilité, combat, mort
- Danse martiale : Guerre, combat, bravoure, souffrance
- Endurance accrue : Force, courage, combat, protection
- Extase : Plaisir, séduction
- Lumière du Prophète : Vérité, connaissance, parole
- Poison magique : Traîtrise, maladie, mort
- Potentia : Artisanat, magie, Souffle
- Savoir : Savoir, culture, connaissance
- Sphère enflammée : Feu, destruction
- Supplice : Souffrance
- Télépathie : Voyage, communication, esprit, connaissance
- Zone de majesté : Gloire, majesté, autorité, peur

Pouvoirs majeurs

- Accroissement : Splendeur, majesté, gloire, magie
- Alliance forcée : Traîtrise, vengeance, haine, honneur
- Apparence de la mort : Mort, Maladie
- Armure maternelle : Protection, Survie
- Bouclier du Courage : Bravoure, combat, guerre, honneur
- Corruption : Maladie, magie,
- Création : Artisanat, magie, Souffle
- Ethéralité : Magie, esprit, nature
- Fascination addictive : Séduction, plaisir
- Métamorphose : Nature, esprit
- Sentence divine : Justice, autorité, honneur
- Sorcellerie : Magie, émotion
- Sublimation martiale : Guerre, combat, connaissance
- Téléportation : Voyage,
- Transe fanatique : Fureur, feu, esprit, colère
- Zone de chaos : Folie, maladie, chaos

Pouvoirs Mineurs

Absorption

"Par la puissance divine, que mon/ton corps absorbe toute magie."

Attribut(s) : Magie, Souffle, vie

Le Prêcheur ne peut lancer ce sort que sur lui-même : il lui permet en effet de s'ouvrir au monde et au pouvoir de son dieu, devenant alors capable de réutiliser la magie. Durant une heure, le prêcheur absorbe les trois premiers sorts (quels qu'ils soient) dont il est la cible, recyclant cette énergie pour obtenir des sorts de soin supplémentaire.

Le sort ne s'estompe pas si le Prêcheur tombe agonisant. Pour rappel, les sorts divins se présentent tous sous la forme « Par la puissance divine, effet », les soins divins sous la forme « Soin divin » et les sorts païens sous la forme « Par le *ixième* arcane d'une émotion, effet ».

Aveux publics

"Par la puissance divine, suggestion : avoue-moi tes derniers actes belliqueux".

Attribut(s) : Autorité, justice, parole, honneur

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

La présence d'un organisateur est souhaitable.

Communication

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

Attribut(s) : Nature, plante, communication

En lançant ce sort, les perceptions du Prêcheur s'altèrent pour coïncider avec celles de la cible du sort. Ainsi il peut converser avec le végétal (arbre, herbe, fleur...) ou le minéral (motte de terre, caillou...) durant cinq minutes. Ce sort nécessite la présence impérative d'un organisateur.

Convalescence

"Par la puissance divine, convalescence 5 minutes"

Attribut(s) : Maladie, souffrance, humilité, combat, mort

La personne désignée par le Prêcheur a 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.

Elle n'est plus capable de courir, se battre, lancer des sorts ou, de manière générale, accomplir des actions physiques durant 5 minutes.

Danse martiale

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

Attribut(s) : Guerre, combat, bravoure, souffrance

Ce sort invoque dans la cible l'esprit de la Guerre qui la soutiendra face à la douleur et à la magie. Durant 2 minutes la cible est insensible à tous les coups reçus sur ses membres, excepté ceux touchant le torse (face et dos, bien entendu). Elle ignore par ailleurs les sorts et appels lui ordonnant de lâcher son arme (et uniquement son arme).

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

Endurance accrue

"Que la puissance divine soit en moi/toi".

Attribut(s) : Force, courage, combat, protection

Avec cet utile sortilège, le Prêcheur donne à sa cible l'endurance et la résistance de son Dieu, lui permettant durant une heure de disposer d'un appel « Encaisse » supplémentaire.

Ce sort, lancé au contact, peut être utilisé en complément de "développement corporel" ou d'une armure. Cet appel encaisse n'est pas perdu si l'on subit un appel « brise », mais ne permet pas d'encaisser le dégât reçu à ce moment-là.

Extase

"Par la puissance divine, délecte-toi de l'extase divine !

Attribut(s) : Plaisir, séduction

Ce sort cible une personne autre que le Prêcheur et dure par défaut 10 secondes, bien que le Prêcheur puisse le maintenir aussi longtemps qu'il le désire. La cible du sort tombe au sol et est prise d'un bien-être fou ! Tant que le sort est actif, elle est incapable d'entreprendre quoi que ce soit et récupère même un point de vie par minute sous effet du sort (la condition étant que la cible ne soit pas agonisante, auquel cas le sort est sans effet). Si la cible du sort prend un coup pendant l'extase, l'effet cesse instantanément.

La cible se montrera plus amicale avec le prêtre après coup, un petit sourire en coin, car le plaisir offert aura été vraiment délectable (c'est juste en termes de jeu, cela ne correspond aucunement aux effets d'un sort d'amitié).

Lumière du Prophète

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

Attribut(s) : Vérité, connaissance, parole

Cette faveur divine permet au Prêcheur 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 lanceur 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 Prêcheur et ne peuvent deviner qu'ils sont sondés (cela demande un peu de fair-play de la part des joueurs ciblés).

Poison magique

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

Attribut(s) : Traîtrise, maladie, mort

Ce sort permet d'enchanter une arme tranchante pendant dix minutes, ou jusqu'à la première touche infligée en utilisant l'arme. 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. Annoncer "Poison : paralysie permanente" en portant un coup qui fait mouche.

Indiquez hors-jeu à la victime qu'il s'agit d'un équivalent poison de niveau 3 : les médecins et les alchimistes s'intéressant à son cas sauront interpréter l'information.

Potentia

"Par le pouvoir divin, que la matière soit potentielle."

Attribut(s) : Artisanat, magie, Souffle

Grâce à ce sort, le Prêcheur peut soit :

- Rendre n'importe quelle matière malléable et ramener ainsi un objet à son état d'origine.
- Compacter un objet en matière comprimée. Ce dernier n'est plus et est appelé "Potentia" (le nombre de Potentia obtenu est défini par les orgas ; plus l'objet est gros et/ou précieux, plus il est susceptible de produire de Potentia). Ce type de création est très utilisé dans les rituels, car contenant de l'énergie brute et sert aussi à façonner des objets magiques plus facilement.
- Brise le lien magique entre un objet et son propriétaire, et en crée un nouveau avec un nouveau propriétaire.

Savoir

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

Attribut(s) : Savoir, culture, connaissance

Lorsque le Prêcheur fait appel à cette faveur divine, une fraction des connaissances de sa divinité lui sont offertes. Il acquiert donc l'une des compétences suivantes durant une demi-heure et pourra utiliser sa compétence tel que le lui permet le niveau acquis. Le choix se porte sur les compétences suivantes : crochetage et piège, littérature et écriture, discrétion, bourreau, forge,

médecine, alchimie, receleur ou science et ingénierie.

Sphère enflammée

« Par la puissance divine, feu magique "nommez la localisation ciblée". »

Attribut(s) : Feu, Destruction

Lorsqu'il utilise ce puissant sortilège, une fraction de chaos se rassemble entre les mains du Prêcheur pour prendre la forme d'une sphère de flammes d'environ vingt centimètres de diamètre. Il peut envoyer ce projectile sur n'importe quelle cible à portée de vue et d'ouïe. La sphère n'est pas représentée en jeu par un projectile en mousse et atteint toujours sa cible qui subit une blessure dans la localisation ciblée : elle doit donc se tordre de douleur au sol en tentant d'éteindre les flammes durant dix secondes.

Supplice

"Par la puissance divine, douleur ! "

Attribut(s) : Souffrance

Cette faveur divine permet au Prêcheur 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 violentes convulsions ; 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 cible 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 Prêcheur qu'elle n'ose plus l'approcher durant dix minutes.

Télépathie

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

Attribut(s) : Voyage, communication, esprit, connaissance

Ce sort permet au Prêcheur de lancer un message télépathique à une personne de son choix dont il connaît le nom. La présence d'un orga est souhaitable.

Zone de majesté

"Par la puissance divine, zone de majesté."

Attribut(s) : Gloire, majesté, autorité, peur

Lorsqu'il prononce cette incantation, la majesté s'incarne autour du Prêcheur, 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. Il peut arriver que certaines créatures ou certains personnages ne soient pas affectés par ce sort.

Le Cercle de Majesté dure 5 minutes et le lanceur doit répéter « zone de majesté » à toute personne l'approchant pour signaler l'effet. Le Prêcheur a les mains libres et peut donc entreprendre d'autres actions.

Il est possible que le Prêcheur soit pris pour cible par des projectiles, mais l'attaquant sera considéré alors comme lâche et dépourvu d'honneur par tous les témoins, considérant cette action comme vile. Si le lanceur tombe agonisant, la zone de majesté s'estompe.

Pouvoirs Majeurs

Accroissement

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

Attribut(s) : Splendeur, majesté, gloire, magie

L'objet ciblé voit sa puissance augmentée durant 15 minutes. Voir les organisateurs pour connaître la nouvelle puissance de l'objet.

Alliance forcée

"Par la puissance divine, sois mon bouclier humain : "explication des effets"."

Attribut(s) : Traîtrise, vengeance, haine, honneur

La cible de ce sort recevra tous les dégâts des coups que le lanceur de sort prendra pendant 30 minutes. Elle pourra les répartir sur la localisation de son choix dans la limite de ses points d'armure et de vie. La cible du sort devra avoir toujours le Prêcheur en visuel, elle est liée à lui pendant toute la durée du sort.

La cible n'est pas obligée d'être consentante pour subir le sort. Dès qu'elle tombe à l'agonie, le sort liant les deux êtres est rompu. Un Contresort de niveau 3 peut interrompre le sortilège.

Apparence de la Mort

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

Attribut(s) : Mort, Maladie

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 la mort confère de nombreux avantages : une immunité aux sortilèges de niveau Niv1 ordonnant la fuite, une immunité aux armes à distance, une immunité aux attaques

sournoises ainsi qu'à la compétence otage, une immunité aux maladies et poisons de tous types et la possibilité de feindre la mort (le personnage à l'air mort en permanence).

Armure maternelle

"Par la puissance divine, que mon/ton corps soit recouvert de la protection divine."

Attribut(s) : Protection, Survie

Le corps de la cible se couvre d'une épaisse carapace capable d'encaisser presque tous les coups durant 10 minutes, 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. Ce sort ne protège que des coups directement portés, pas des sorts.

La cible doit annoncer « Encaisse » lorsqu'elle subit une frappe, et ne peut encaisser les appels « brise » ou « perce-armure ».

Bouclier du Courage

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

Attribut(s) : Bravoure, combat, guerre, honneur

Lorsque le Prêcheur 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 Magna Sphaera abrite.

Ce sort doit être lancé avant une bataille. Les alliés du Prêcheur 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 Prêcheur doit donc crier des encouragements, sermonner légèrement ceux qui flanchent, répéter de temps à autre l'incantation, en bref, faire preuve de charisme et mener les hommes à la bataille. Tant que le Prêcheur montre ainsi sa présence, tous ses alliés à portée d'ouïe sont immunisés contre tous les effets de peur et de peur de masse. En outre, le Prêcheur résiste aux trois premiers coups qu'il reçoit pendant que le sort est actif.

Corruption

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

Attribut(s) : Maladie, magie,

Grâce à ce sort, le Prêcheur dénature ce qu'il touche. 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, il 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, tout particulièrement si la zone de jeu ne le permet pas.

L'aveuglement devra néanmoins être joué (c'est-à-dire par exemple une impossibilité d'entrer en situation de combat, une démarche hésitante...). Cette forme de cécité dure tant qu'elle n'est pas purgée par seulement un Contresort niveau 3 ou une "Restauration ultime" ou encore par un rituel.

– En le lançant sur une cible non vivante, comme une casserole, le Prêcheur 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 un Contresort niveau 3.

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

Création

" Par le pouvoir divin, que la Matière se plie à ma volonté ! "

Attribut(s) : Artisanat, magie, Souffle

La première utilisation de ce sort permet au Prêcheur de restaurer toutes les charges d'un objet magique (les "fois par combat", "par jour" ou "par GN" limitant l'usage de l'objet).

Il peut aussi façonner un objet magique, plus ou moins puissant. Ces objets sont toujours liés à un propriétaire, qui sera le seul capable d'utiliser ces derniers. Pour cela, il doit en plus du sort, dépenser des "Potentia". Voici une liste non exhaustive des coûts par création et effets :

– 1 Potentia : création d'un objet d'artisanat de qualité (celui de son choix ; imbrisable sauf par effet magique)

– 1 Potentia : Magie ; soin localisation ; indestructible ; paralyse ; peur ; majesté ; Tombe

– 2 Potentias : +1 dégât ; feu ; résiste un coup.

– 3 Potentias : Esquive ; régénération ; Soin toutes les localisations

– 4 Potentia : Perce-armure ; rage ; faiblesse ; Charme

– 0 Potentia : 1 fois par jour de base

– +1 Potentia : +1 fois par jour

Remarque : un potentia est équivalent à un objet magique de Rang III.

Ethéralité

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

Attribut(s) : Magie, esprit, nature

Le Prêcheur 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 ou les subir.

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

Remarque : ce sort ne protège pas des armes disposant du dégât « magique ».

Fascination addictive

"Par la puissance divine, amitié 10 minutes."

Ou au second lancement : "Par la puissance divine, charme 10 minutes."

Ou au troisième lancement : " Par la puissance divine, charme permanent."

Attribut(s) : Séduction, plaisir

Lorsqu'il est lancé pour la première fois sur une cible, elle reçoit un charme pour une durée de 10 minutes. La cible aide le lanceur, le protège, ne l'attaque pas, mais ne renie pas non plus ses principes et croyances pour autant, ne cédera pas tout son argent et n'aura pas de comportement autodestructeur : il fera des faveurs pour un ami proche ou un mentor.

Lorsqu'il est lancé une deuxième fois sur la même cible, le charme dure toujours dix minutes, mais est plus puissant : le lanceur peut, pendant le charme, placer une suggestion de 3 mots pouvant durer jusqu'à 2 minutes max, sous la forme « Suggestion deux minutes : fais cette action ».

S'il est lancé une troisième fois sur la même personne, le charme est permanent. De plus, à chaque fois que la cible reçoit ce sort, le prêtre peut lancer une suggestion de 6 mots pouvant durer jusqu'à 5 minutes max.

Le charme permanent est annulable par un magicien de niveau 3 utilisant un Contresort ou via un rituel.

Métamorphose

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

Attribut(s) : Nature, esprit

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

Le sort dure une heure, mais est annulé après les cinq premières touches ou si le Prêcheur subit un dégât élémentaire de feu.

Il est préférable pour le Prêcheur de prévoir un costume minimum pour les moments où il se transforme.

Sentence divine

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

Attribut(s) : Justice, autorité, honneur

Ce sort nécessite de prévenir un orga.

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

Sorcellerie

"Par la puissance divine, "incantation appropriée""

Attribut(s) : Magie, émotion

Ce sort divin est particulièrement puissant : il permet au Prêcheur de lancer n'importe quel sort de niveau 3 ou inférieur de n'importe quel Art magique en respectant sa formulation. Par exemple, il pourra dire, 'Par la puissance divine, peur.' ou 'Par la puissance divine, 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, etc.).

Sublimation martiale

"Par la puissance divine que l'Art de la Guerre soit tient."

Attribut(s) : Guerre, combat, connaissance

Lorsqu'il lance ce sort, le Prêcheur insuffle en sa cible non pas la puissance, mais bien la finesse et l'habileté des Arts de la Guerre. 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 termes de jeu, la cible du sort acquiert durant dix minutes une expérience phénoménale : il devient maître dans la compétence Combat au corps à corps et dispose de toutes les spécialités de niveau 3. En combat, il peut donc utiliser une botte de son choix.

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

Téléportation

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

Attribut(s) : Voyage

Cette faveur divine très utile permet au Prêcheur de se déplacer instantanément où il le souhaite sur un rayon de plusieurs centaines de kilomètres, la condition étant qu'il connaisse l'endroit où il souhaite se rendre.

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

Le Prêcheur peut être accompagné d'une unique autre personne si celle-ci le tient de ses deux

mains ; si plusieurs personnes le tiennent, c'est le Prêcheur qui décide qui il va emmener. Il ne peut par contre pas empêcher quelqu'un de l'accompagner du moment qu'il est tenu.

Transe fanatique

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

Attribut(s) : Fureur, feu, esprit, colère

Le Prêcheur entre dans un état d'esprit proche d'une 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'embrace 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 Prêcheur 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 magique dans la partie en contact (le bras en cas d'attaque). Le Prêcheur doit alors annoncer "1 Feu magique localisation ". Si le Prêcheur n'est pas mort, le sort continue d'agir ; dans le cas contraire, le sort se rompt. Le Prêcheur 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).

Un Contresort de niveau 3 peut interrompre le sortilège.

Zone de chaos

"Par la puissance divine, Rage sur 5 mètres."

Attribut(s) : Folie, maladie, chaos,

Parmi les plus puissants sorts qui existent, celui-ci permet de faire perdre l'esprit à toute personne se trouvant à moins de cinq mètres du lanceur, qui doit maintenir son sort et ne peut donc accomplir d'autres actions en même temps. Les gens deviennent fous, s'attaquent entre eux, tombent en catatonie, lance des sorts aux hasards, en bref, c'est un déchaînement d'actions illogique concentré autour du Prêcheur qui ne peut pas être pris pour cible par les gens devenus fous (le cas échéant, le leur signaler simplement).

Le Prêcheur reste vulnérable à tout ce qui pourrait provenir de l'extérieur de sa zone de chaos et aux sorts de zone qui pourraient être lancés à l'intérieur de celle-ci.

La Magie Païenne

On peut dire que la magie est aussi ancienne que le monde, ce n'est pas une image. Nous n'avons pas d'écrits, mais d'autres preuves existent et montrent que des tribus ou des clans découvrirent très tôt le pouvoir qui émanait des Sources. Il est difficile de dire quand ce pouvoir fut maîtrisé. Chaque culture a sa propre manière de considérer les personnes pratiquant la magie, mais une constante demeure : les mages étaient autrefois très souvent des gens de pouvoir, sur tous les plans.

Généralités

La magie sur Magna Sphaera est très présente. Les archéologues de Gaellis estiment que les hommes ont dû découvrir par hasard des Sources et ont manipulé le Souffle, maladroitement au départ, avec plus d'assurance au fil du temps. L'utilisation de ce pouvoir était certainement très ritualisée. Il est difficile en revanche de dire comment et quand les hommes ont vraiment maîtrisé la magie, mais les religions mettent souvent en avant une intervention divine.

Les mages peuvent apprendre et utiliser six Arts Magiques. Chacun d'entre eux est lié à une émotion (ou l'absence d'émotion, dans le cas de l'Art Apathique) et donne accès à des sortilèges simples permettant d'influencer la réalité. Un mage peut apprendre chacun des Arts, mais ne peut le faire qu'indépendamment : aucun Art ne mène à un autre.

Chaque Art possède quatre niveaux de sort correspondant au niveau du magicien ou de l'antiquaire dans l'Art considéré – un mage ne peut lancer des sorts niveau trois que s'il est lui-même niveau trois.

La Magie Païenne sur Magna Sphaera

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...

Mécaniques Magiques

Lancer un sort est une action simple et rapide pour un mage. Il s'agit d'une certaine manière de petits rituels simples et maîtrisés à la perfection. Ils requièrent cependant des composantes vocales, mentales et gestuelles.

Les composantes gestuelles sont représentées par les “papiers de sorts” distribués par les organisateurs avant le GN et qui doivent être déchirés lors du lancement de sort. 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 dérobés par d’autres joueurs.

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 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 prononcées dans des langues anciennes et très méconnues.

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 (permets de savoir si un contresort ou un renvoi est possible), le nom de l’art (permets 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.

Pour ce qui est des cibles des mages, il leur est nécessaire de connaître la liste des appels spéciaux figurant dans le livret de règles, qui résume la quasi-totalité des effets qu’un joueur peut subir (ou infliger) au cours du jeu. Les quelques rares exceptions demandent simplement un peu de bon sens pour être interprétées correctement.

Il est impossible pour quelqu’un ne connaissant pas le sort de comprendre le sortilège qui est lancé par quelqu’un. Pour comprendre un sortilège, il faut être un érudit ou maîtriser soi-même 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 ce 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.

Les Arts Magiques

Les parties qui vont suivre vous présenteront les Arts Magiques en détail, afin que vous puissiez choisir le vôtre et éventuellement découvrir les différents sortilèges dont vous pourriez être la cible.

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 polyvalents.

Sortilèges de Niveau 1

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 laps 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 manipulée.

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 toute 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 2

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.

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 tous 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 3

Frénésie

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

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

La rage prend fin si aucun adversaire ne se trouve plus à proximité ou au bout de 5 minutes. À la fin de la rage, elle tombe assommée durant 10 secondes (le mage doit être présent et l'annoncer sinon la victime ne sera pas assommée).

Violence

Vocaux : Par le troisième arcane de la colère, que ta force et 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 2 frappes avec l'effet "Brise". 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.

Sortilèges de Niveau 4

Hurlement 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, liée à un sort, etc.) ne subissent pas la douleur.

Art Jovial

Cet art est un peu hors-norme selon moi. Il propose principalement des sorts que l'on qualifierait "de soutiens" 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 1

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.

Clignotement

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. Le sort doit être lancé à l'avance et permet à l'artiste de lancer quand il le désire un unique « Time Freeze 2 secondes ». Si l'effet est lancé juste après ou juste avant de subir un coup, les dégâts ne doivent pas être pris en compte.

L'effet du sort ne dépasse pas 10 minutes : si le time freeze n'a pas été utilisé, il est alors perdu. Par ailleurs, le sort n'est pas cumulable.

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 2

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 gros ni trop petits (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 concentrée 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 3

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 sympathiques 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 30 minutes.

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 insouciante, inconsciente des dangers qui la guettent. Ainsi, elle agit dangereusement sans même s'en rendre compte, de manière presque suicidaire (appeler 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.

Sortilèges de Niveau 4

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.

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 1

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 laid que personne n'ose lui parler ou l'approcher et encore moins l'attaquer durant 5 minutes, même s'ils peuvent se défendre. 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 persuadée 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 2

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 envoutement, 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 menacée.

Sortilèges de Niveau 3

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 prises 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.

Sortilèges de Niveau 4

Téléport

Vocaux : Par le quatrième arcane de la peur que ce lieu soit mon refuge.

Effets : Les mages maîtrisant leur peur sont capables placer un sceau magique. Il peut être détruit

ou effacé et ne dure qu'une journée, mais tant qu'il est intact, le personnage est capable de se téléporter jusqu'à lui trois fois par jour.

En termes de jeu, le joueur en téléport passe simplement en hors-jeu (poing levé au-dessus de la tête) et réapparaît sur sa marque. Le personnage sera mis au courant si sa marque est détruite.

Il est impossible pour le mage de se téléporter s'il est inconscient, agonisant, coupé de la magie ou s'il est paralysé.

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 1

Appel d'outre-tombe

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

Effets : Ce sort étrange et puissant permet de rappeler, pendant une minute, l'âme d'un mort dans son corps. Le décès doit être assez récent sans quoi le sort est perdu et sans effet. La personne réanimée est souvent hébétée et a la plupart du temps des comportements étranges. Elle peut cependant parler, bouger, agir pendant cette minute de résurrection.

Ce sort demande la présence d'un organisateur avant son lancement, ainsi que le joueur ou le PNJ qui incarnait le personnage décédé.

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 engendrée 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 2

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.

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 qu'on lui posera, 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 3

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 subit une blessure 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 subit immédiatement une blessure dans chacune de ses localisations, le

torse excepté.

Sortilèges de Niveau 4

Annonce de la Banshee

Vocaux : Par le quatrième arcane de la tristesse, reçois 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.

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 1

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 crée 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 blessée.

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.

Surdit 

Vocaux : Par le premier arcane de l'aversion, surdit  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 b te, Regarde.

Sortilèges de Niveau 2

C cit 

Vocaux : Par le second arcane de l'aversion, c cit  5 minutes.

Effets : La cible de ce sort  prouve un profond d go t pour tout ce sur quoi ses yeux portent,   tel point qu'elle oblit re totalement son environnement visuel durant 10 minutes, devenant totalement aveugle.

Il est interdit au lanceur de se battre, de courir, etc. Il peut se d placer lentement, en t tonnant et en mimant sa c cit  du mieux possible. L'usage d'un bandeau pour se cacher les yeux est interdit pour des raisons de s curit .

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 dégoutte la cible au plus haut point, ce sort déclenche une réaction physique due à ce dégoût. Le bénéficiaire dispose de 3 appels « encaisse » lui permettant d'ignorer les trois premiers coups physiques qu'il reçoit (sauf perce-armure ou brise). Les dégâts magiques et divins fonctionnent normalement.

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

Sortilèges de Niveau 3

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.

Ethéralité

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.

Sortilèges de Niveau 4

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 normale, 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 une 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 normale, il annonce à son agresseur 1 bras gauche.

Exemple : l'artiste subit le sort divin Sphère enflammée au torse, il annonce au lanceur feu magique.

Art Apathique

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.

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.

Sortilèges de Niveau 1

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 païenne ou divine.

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. Les utilisateurs du sort sont également capables de distinguer d'étranges empreintes éthérées que laissent les gens derrière eux. Ce sort nécessite la présence d'un orga.

Sortilèges de Niveau 2

Connaissance

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

Effets : Pendant une demi-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). Un mage ou un Antiquaire de cet Art de niveau 3 peut contrer ou annuler les sorts divins suivants : Corruption, Transe fanatique, Alliance forcée et Fascination addictive. Les autres sorts divins ne peuvent pas être contrés.

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 3

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.

Sortilèges de Niveau 4

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 lever 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).

La Magie Rituelle

La première façon dont les hommes ont utilisé la magie était sans doute en pratiquant des rituels complexes, à proximité des Sources.

Je l'ai vu de mes yeux, mes amis, cet homme s'est transformé sous mes yeux en un animal. C'était une chose à la fois incroyable et terrifiante, et lorsque j'y repense, j'en tremble encore.

Généralités

Si dans les faits les rituels sont l'affaire de ceux qui manipulent la magie, certaines théories évoquent la possibilité que tout un chacun soit capable d'accomplir un rituel simple, autrement dit ne demandant pas beaucoup de puissance. Personne n'est vraiment allé vérifier cette possibilité.

Cette forme de magie s'est aussi révélée risquée plus d'une fois. Si l'énergie est mal maîtrisée, si le rituel est mal conçu quant à son objectif ou s'il est perturbé, voire interrompu, l'énergie est libérée de tout contrôle et provoque des conséquences inattendues qui sont rarement à l'avantage des ritualistes. Il peut tout aussi bien ne rien se passer, mais les participants peuvent très bien mourir dans d'atroces souffrances ou se prendre pour des lapereaux jusqu'à la fin de leurs jours.

Si les possibilités offertes par la magie rituelle sont nombreuses, elle a tout de même des limites, mais celles-ci n'ont sans doute pas été atteintes, bien que des pratiquants de ces arts puissants aient pu disparaître corps et âme ou que de nombreux rituels aient simplement échoué. Il va sans dire que la puissance nécessaire à la réussite d'un rituel croît avec la complexité de l'effet désiré.

Coût du rituel

Vous devez tout d'abord 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). Ils suivent un système de notation précis, vous devez obtenir un nombre de points minimums, représentant la puissance nécessaire à l'accomplissement de votre rituel. Afin de vous noter, les organisateurs ont besoin de plusieurs informations :

Effet : que voulez-vous faire lors de votre rituel ? Un enchantement, 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 secondes, 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. Si vous choisissez de maintenir l'effet, vous ne pourrez faire que ça (lors de l'utilisation de l'objet enchanté ou directement lors du rituel).

Déclenchement : désigne les conditions pour le lancement de l'effet. Les conditions peuvent être variées : un effet s'appliquant sur une cible, un déclenchement par mot de commande ? Certaines conditions spécifiques peuvent s'avérer coûteuses.

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

Les organisateurs, avec les informations que vous leur aurez données, pourront définir le coût de votre rituel, et ainsi noter votre prestation.

Informations importantes

L'organisation d'un rituel n'est pas à la portée du premier venu : manipuler l'énergie par la force de sa volonté est un acte d'une extrême complexité. De plus, les rituels obéissent, comme de juste, à des rites, des pratiques qui facilitent leur réussite : ces connaissances restent limitées à un nombre restreint d'individus à travers le monde, des hommes et femmes qui ont étudié la magie.

Ce que la plupart des gens savent sur les rituels, outre les tracés complexes et les chants, c'est l'usage d'un **Focus**.

Il peut s'agir de n'importe quel objet qui sera utilisé pour abriter avant le rituel la magie offerte par les mages ou les Prêcheurs : il représente la puissance brute du rituel. La création du focus peut être largement antérieure au rituel, les individus pouvant ainsi offrir de l'énergie sans être présent plus tard.

Pour éviter que l'énergie récoltée ne se disperse, il est nécessaire de verrouiller le focus, ce qui empêchera tout nouvel ajout de puissance. Malgré le verrouillage, l'énergie finit par se disperser au bout de quelque temps.

Il est possible de créer le focus au début du rituel, voire de s'en passer.

Il est également de notoriété publique que l'usage d'accessoires appropriés, la concentration dont font preuve les participants sont importants pour la réussite. Il peut être facile de perdre des points lors de la réalisation du rituel, alors prenez garde de bien vous préparer.

Nous ne détaillerons pas dans ce livret les rites et les pratiques. Il n'y a pas une seule bonne manière d'organiser un rituel, mais la magie rituelle a quand même sa propre logique. Si on parvient à la comprendre, quasiment tout est possible. Pensez à analyser les rituels des autres praticiens, et utiliser votre imagination pour nous proposer vos propres rituels originaux.

Duel magique

Il peut arriver que des lanceurs de sorts souhaitent s'affronter en duel, déployant leurs pouvoirs magiques. Dans ce cas-là, les deux individus concernés préparent chacun un focus et effectuent un petit rituel pour déployer leurs pouvoirs.

Les organisateurs placeront sur chacun des duellistes des rubans, dont le nombre dépendra de la puissance des Focus réalisés par les deux participants. Pour s'affronter, les deux joueurs devront s'arracher les rubans tout en évitant de perdre les leurs.

Le perdant du duel est celui dont tous les rubans ont été arrachés par son adversaire. Il tombe agonisant sur le sol, tous ses points aux torses perdus.

Il est impossible de s'immiscer dans un duel entre deux ritualistes, l'énergie déployée empêchant une intervention extérieure, qu'elle soit magique ou physique.