

Manuel des Sortilèges

Introduction à la magie, selon Goran du Lac Vert, 100 A.D.

La magie peut paraître bien compliquée pour les faibles d'esprits, les sauvages, la simple civilisation. Elle a toujours été considérée depuis des millénaires comme étant une force du mal. Bien des sorcières ont été brûlées, des hommes torturés, simplement parce que les gens autour d'eux ne comprenaient pas leur façon de penser. La magie est bien au delà d'un simple pacte avec Méphisto. Elle est une compréhension de ce qui nous entoure ; la nature, le ciel, la terre, le feu, l'eau. La magie n'est qu'une façon de contrôler les puissances de notre monde, dévier les règles qui dominent notre vie, surmonter les obstacles insurmontables, bref, mieux contrôler notre existence. Ces lois qui régissent notre monde sont infinies, mais si nous réussissons à en comprendre les dessous, pourrions-nous ainsi contourner ces puissantes lois? La réponse est oui. La magie n'est donc qu'un outils tout à fait similaire à la pelle ou à l'épée et qui, si utilisée adéquatement, peut ouvrir les portes du paradis, tant que les portes de l'enfer, à son utilisateur. Soyez prêts, élèves, car la recherche de la puissance ultime nécessitent de bien grands sacrifices, que ce soit matériel, personnel, ou temporel.

Sphère, Essence et Pensées

Chaque lanceur de sort aura le droit de piger ses sortilèges dans une sphère, une essence ou une pensée. Il est très important de noter que tant que le personnage ne possède pas la sphère, l'essence ou la pensée reliée au sort, il ne pourra JAMAIS apprendre le sort en question.

L'Incantation

Tout sortilège est constitué de deux parties : L'incantation, et le mot de pouvoir. L'incantation est déterminée par le niveau de votre sortilège, tandis que le mot de pouvoir est le sort lui-même. L'incantation et le mot de pouvoir DOIVENT être dits à haute voix, sans quoi il ne fonctionnera pas et de plus, il devra se être debout, et totalement immobile. Seuls ceux qui utilisent de la magie divine, et certaines capacités peuvent permettre au personnage de se mouvoir en incantant. Un animateur a le droit absolu de ne pas faire fonctionner un sortilège si l'incantation n'a pas été dite assez fort.

Il y a plus d'une sorte d'Incantation. De base, un homme des arcanes incantera en Latin. Un membre du clergé ainsi que les élémentalistes incanteront en Français, et bien-sûr, certaines classes, comme le Nécromancien par exemple, auront leur propre façon d'incanter.

Voici les incantations en Latin (Pour le Mage universel, le mage de guerre, l'enchanteur, le conjureur, l'illusionniste, l'érudit, le sorcier et le barde)

Sortilèges niveau 1:

Ego ficta vocatus ad eam magnitudo vis mysticus

Sortilèges niveau 2:

Magnitudo vis magicus ficta eam meus auxilium gratia quae meus spontis sum actum

Sortilèges niveau 3:

Per eam via quae meus sum transmissum ego ficta vocatus ad eam magnitudo vis arcanus quae fictia meum servitius

Sortilèges niveau 4:

Quae eam magnitudo de arcanus circum auditum noster vocatus!

Sui, Magus de eam magnitudo potestas, ficta vocatus vester magnitudo, vester vis, vester regnum, irista Terra.

Summum noster arma, noster telum, noster vocis, atque quae ista spontis sum actum, unus comagicus firmus!

Les membres du clergé (les prêtres, les moines, les nécromaniss, les inquisiteurs, les chevaliers, les rodeurs ainsi que les druides) devront prier à leur dieux pendant 5 secondes par niveau du sort à être lancé. La prière devra contenir au moins le nom du dieu en question, le mot « implorer » et le nom du sort à être lancé, ou bien une description des effets.

Les incantations psioniques sont en fait un temps de concentration de 3 secondes par niveau du pouvoir, qui devra être compté à voix haute.

Le coût

Chaque sortilège coûte un certain nombre de points de magie (PM) ou un certain nombre de points psioniques (P.P.) à être lancé. Tout dépendement de certaines classes ou pouvoirs, ces coûts peuvent varier. Par défaut, voici le coût en points de magie des sortilèges par niveau :

- 1- 2 PM
- 2- 5 PM
- 3- 10 PM
- 4- 20 PM
- 5- 50 PM

La Force

La force magique (FM), divine (FD) et psionique (FP) représente votre capacité à atteindre, d'affecter votre adversaire. C'est la force qui va déterminer sur la cible aura évité une boule de feu, une malédiction ou un contrôle mental. La force est toujours déterminée par la progression que votre classe vous offre par niveau, en plus de bonus possibles.

Les Sauvegardes

La plupart des sortilèges ont droit à une sauvegarde. La force du sort doit toujours être supérieur à la sauvegarde de la cible, pour l'affecter totalement. Par défaut, un sort d'effet (ne faisant aucun dégât), s'il est sauvegardé, n'affectera pas du tout la cible (sauf sous avis contraire), tandis qu'un sort de dégâts, s'il est sauvegardé, n'infligera que la moitié des dégâts. La plupart des sorts qui rendent une cible inapte de faire quoi que ce soit (Charme, paralysie, sommeil) seront annulé s'ils reçoivent quelconque dégât. Il est très important de noter que peu importe la cause, un sort ayant une force magique de 0 ne fonctionne tout simplement pas.

Les sortilèges dirigés contre vous

Lorsque vous êtes la cible d'un sort, il faut tout d'abord connaître vos sauvegardes Vigueur, Réflexe et Volonté. Tout sort ou pouvoir dirigé contre vous impliquera que vous sachiez si vous y résistez ou pas. Si vous sauvegardez à un sortilège ou pouvoir faisant des dégâts, vous recevez seulement la moitié des dégâts. Si vous sauvegardez à un sort d'effet, vous ne recevrez aucun des effets.

Plusieurs sorts peuvent vous donner des malus à vos dégâts, à votre Classe d'Armure, ou autres. Bien que plusieurs de ces effets peuvent vous affecter en même temps, les mêmes malus ne peuvent être addionnés. Par exemple, un sortilège réduisant vos dégâts de 1 ne peut être lancé à répétition. Si par après, un sort qui réduit vos dégâts de 2 est lancé sur vous, c'est celui là qui prend le dessus.

Contrôle des sorts

Il est impossible de garder un sort en « attente ». Lorsque le magicien lance son sort, il doit appeler le « Tass » aussitôt, ou son sort ne se sera que dissipé dans l'air.

Le nombre de sortilèges possible que quelqu'un peut posséder (Ex : Un sort de combustion de soi, impulsion

d'adrénaline et armure magique en même temps) est déterminé comme suit : « *Les niveaux cumulés des sorts actifs sur un mage ne peut être supérieur au niveau actuel au mage.* » Par exemple, Archibald le Sage, mage niveau 8, a un sort d'impulsion d'adrénaline actif sur lui (sort niveau 4). Il ne lui reste que 4 niveaux de sorts possibles à lancer sur sa personne. Il pourra lancer un sort niveau 4, ou 2 sorts niveau 2, etc. La seule exception est les sorts d'« armure » où il ne sera possible que d'en avoir un seul. Pour ce qui est des objets ou des armes, UN seul sort à la fois pourra affecter cet objet ou arme.

Les caractéristiques d'un sort

Les sorts listés plus bas sont peut-être compliqué à lire, donc voici une description de chaque élément d'un sort.

Nom du sort en question

Sphère : La ou les sphères dans lequel le sort en question se trouve. Vous devez posséder la sphère en question pour pouvoir vous procurer le sort.

Essence : La ou les essences dans lequel le sort en question se trouve. Vous devez posséder l'essence en question pour pouvoir vous procurer le sort.

Portée : Il y a deux sortes de portée : Touché ou à distance. La plupart des sorts touchés sont instantanés. Par contre, certains sorts offensifs touchés auront un certain laps de temps avant que le mage perde son sort et les PM payé.

Durée : Il y a deux sortes de durée : Instantané ou à durée fixe ou par niveau.

Champ : Il y a trois sortes de champs : Soi, à cibles ou à rayon. Soi veut dire SEULEMENT sur soi. Cibles veut dire que le mage peut choisir ses cibles, selon la description du sort dans « Effets ». Rayon veut dire que selon la description du sort dans « Effets » le rayon d'action du sort sera inscrit ici.

Dégâts : Le nombre de points de dégâts que le sort infligera.

Sauvegarde : La sauvegarde que la cible devra effectuer, contre la force magique du mage.

Mot de pouvoir : Le mot de pouvoir du sort en question

Effets : Les effets du sort seront écrit ici.