

# *Les larmes de Kurgan règles de jeu*

*Chapitre III – Première partie : La magie formelle*



*Version joueurs*

## Introduction ou Quand la magie vint aux hommes

« La terre de Kurgan a toujours été une terre riche en toutes matières. Les forêts vastes et profondes regorgent d'animaux, les rivières sont pleines de poissons et les mines regorgent de minéraux divers.

Mais la terre de Kurgan cachait en elle un plus grand secret encore, une plus grande richesse. Sa surface était parcourue de lignes énergétiques étranges. Ces lignes influençaient la vie des habitants, changeant parfois leurs humeurs et même en de rares occasions soignant leurs plaies.

Ces phénomènes étranges étaient connues de tous, mais personne ne semblaient pouvoir maîtriser ce phénomène et des lors, les gens ne s'en préoccupaient pas réellement ; Au mieux, certains portaient les blessés grave près de certains lieux connus pour leur vertus et espéraient.

Kurgan était aussi à l'époque le terrain de jeu de certains esprits directement issus de la créatrice elle-même. Parmi eux, se trouvait Zaltérior un des incarnations les plus puissants qui ait vu le jour. Constitué d'énergie pure il avait pour habitude de manier les flux qui existaient sur les différents plans qu'il visitait.

La terre de Kurgan lui posait cependant deux problèmes. D'abord lui même n'arrivait pas à manier ces fameux courants mais aussi il ne supportait pas de voir les habitants incapable de s'en servir. Selon lui si ces énergies étaient présentes c'est qu'elles étaient destinées à servir aux habitants.

Il décida de faire les choses dans l'ordre. Il prit forme humaine et se promena au fil des lignes à travers toute la terre de Kurgan. Chaque fois qu'il découvrait une ligne nouvelle, il restait en méditation près d'elle aussi longtemps que nécessaire.

Une fois qu'il avait étudié l'endroit il repartait à la recherche de la suivante. Il distingua de nombreux types de fil telluriques et les classa. Les premières catégories qu'il nomma lignes d'énergies sont celle qui donne à chacun son énergie interne.

Mais il identifia très vite d'autres lignes qu'il nomma lignes telluriques. Ces lignes véhiculaient une énergie propre à ce que lui assimilait à de la magie. Il apprit à les contrôler, à en comprendre le mode de fonctionnement. Leur origine était liée à la terre elle-même. Il comprit aussi que c'est sa nature particulière qui lui permettait de l'utiliser.

Quand il en eut fait le tour, il choisit 6 habitants du plan de Kurgan, un par race. Il convoqua à lui six personnes qui avaient déjà un lien avec la magie, que cela soit en ayant subi ses effets ou en étant capable dans certains lieux d'en ressentir la présence.

Lorsqu'il fut en présence de ses 6 élèves, il leur proposa un marché. Il pouvait leur apprendre à canaliser cette énergie, mais en échange il devait promettre d'apprendre ensuite à leur peuples de l'utiliser.

Tous acceptèrent comme un seul homme, chacun conscient qu'il y avait un vide en eux, et que ce savoir devait le combler. Leur apprentissage commença un matin de printemps et ne se termina que lorsque 10 printemps passèrent à nouveau.

Ils cherchèrent tous des moyens différents pour permettre à tous de pouvoir utiliser, ce qui pour eux était la plus puissantes des choses. Chacun révéla une part de la magie, mais en liant une partie de son peuple. Ce qui explique la différence entre leurs effets produits

Lorsque ce temps se fut écoulé, les six élèves étaient parvenus à maîtriser ce qu'il est commun d'appeler la magie. Mais pour pouvoir l'utiliser il leur fallut passer par des étapes de progression. Le lancement de sorts devait répondre à trois règles primaires.

Ils comprirent que dans un premier temps ils devaient concentrer la magie autour d'eux, par un ensemble de geste. Cette découverte fut faite alors que l'Amérande dansait pour célébrer un rite. Elle sentit alors l'énergie se concentrer autour d'elle. C'est ainsi que naquit la règle du geste.

La seconde règle dite du verbe, fut découverte par le mage éritals. Il aimait comme tous ceux de sa race parler longuement et surtout prononcer les phrases rituelles de son peuple. Il s'aperçut qu'en attribuant une phrase clé à un sortilège, il parvenait à focaliser plus facilement sa magie. C'est ainsi que naquit la règle du verbe.

La dernière des règles fut découverte par un butshi. Il était un grand collectionneur de pierres et de minerais étranges. Un jour qu'il tenait par inadvertance un sel de Bhelt en main, il incanta facilement sa magie. Le sel quant à lui avait disparu. Il recommença l'expérience et se rendit compte que ce simple minéral était d'une grande aide, en se consumant. C'est ainsi que naquit la règle du focal »

« Extrait du journal connu sous le nom de Chroniques d'un Voyageur Perdu »

## Techniquement parlant

Il existe cinq niveaux de sorts connus dans le monde de Kurgan. Pour savoir si votre personnage peut lancer un certain niveau de sorts, il vous suffit de vous référer au petit tableau se trouvant ci-dessous

- Sorts niveau 1 → personnage de niveau 1
- Sorts de niveau 2 → personnage de niveau 3
- Sorts de niveau 3 → personnage de niveau 5
- Sorts de niveau 4 → Personnage de niveau 7
- Sorts de niveau 5 → Personnage de niveau 9

Donc pour lancer un sort de cinquième niveau, il vous faudra avoir atteint le niveau 9 et avoir patienter plus de vingt événements... Bon courage !  
Vous disposez à la création de 2 sorts sélectionnés par vos soins parmi les sorts de Niveau 1 de votre peuple.

Quelle que soit la magie utilisée, le lancement de sort est régi par un ensemble de règles aussi bien *Time in* que *Time out*. La formulation des règles peut vous sembler étrange du fait des tournures de phrases et du vocabulaire utilisé, du moins dans le premier paragraphe de chaque point. Il existe une raison à cela, le premier paragraphe est tout à fait *Time in* et doit être connu de tout lanceur de sort. Un maître de magie peut vous les demander à tout moment et ce, peu importe votre origine, car ce sont des lois cosmiques qui régissent l'univers au-delà des cultures.

### La règle du geste

« Tout incantant doit appeler à lui l'énergie des vents magiques parcourant les canaux telluriques de la terre »

L'incantant se doit de canaliser les quantas nécessaires au lancement de son sort. Pour cela, il doit effectuer des gestes plus ou moins longs et ce au minimum durant la durée de l'incantation. Il se doit donc d'avoir au moins une main de libre.

### La règle du verbe

« Quant au creux de ta main la magie s'est formée, au creux de ta bouche ton ordre sur elle doit s'articuler »

Le lancement d'un sort nécessite de pouvoir exprimer l'effet que l'on veut produire. Il s'agit de la prise de pouvoir de la volonté du mage sur l'énergie magique qu'il a canalisé par la règle du geste. L'incantation doit contenir sept mots au choix, être intelligible et se terminer par le mot-clé.

Si vous avez l'impression que votre cible ne réagit, ne vous énervez il y a suffisamment de référents autour du combat pour vous aider.

## La règle du focal

« Quant le verbe s'est formé, le focal du sort est prêt à être consommé et ta magie enfin libéré »

Une fois l'énergie appelée et maîtrisée, le mage la matérialise sur le plan primaire par le biais d'un focalisateur. Les focalisateurs sur le monde du Kurgan sont au nombre de cinq (un par niveau de sort existant). Chaque focalisateur sert donc en théorie à un niveau de sort, en théorie seulement car il est possible d'utiliser une composante de plus haut niveau pour lancer un sort de niveau inférieur

## Tableau des composantes de sorts

	Nom	Couleur
Sorts de niveau 1	Sel de Belth	Blanc
Sorts de niveau 2	Poudre de Xatit	Vert
Sorts de niveau 3	Minerai d'Alc	Rouge
Sorts de niveau 4	Alcalin remarquable	Bleu
Sorts de niveau 5	Sel de Kurgan	Noir

Les composantes de sorts sont toutes, comme vous le voyez, des minéraux. Elles sont donc, en principe, récoltables par un mineur ou achetables chez un marchand.

Le lancement de tout sort passe donc par l'utilisation de ces trois règles. Cependant, certains mages d'une certaine puissance arrivent à se passer d'une, de deux, voir des trois règles. La marche à suivre vous sera dévoilée en temps utile, lorsque le moment sera venu.

## Le livre de sorts

### Généralités

Le livre de sort est indispensable à tout lanceurs de sorts et ce, peu importe son école de magie. Il s'agit en fait d'un recueil de poèmes, de pensées, de schémas métaphysiques, de dessins, selon votre type de magie. Il est cependant tout à fait possible qu'on vous le dérobe pour un autre usage (croyez nous, nous sommes très imaginatifs). Si vous n'êtes pas vigilant et qu'un malandrin vous en déleste : tant pis. Vous ne pourrez plus dès lors que lancer des sorts basiques et seulement ceux dont vous connaissez votre incantation par cœur. Par sorts basiques, nous entendons les sorts de premier niveau.

Quant au malandrin, il ne pourra bien sur pas utiliser la magie par ce qu'il possède un livre de sorts. De plus ce genre de livre n'est en aucun cas recopiable. Seuls les documents possédant une marque spécifique (qui vous sera montré en tant voulu) sont des supports à recopier dans votre livre de sorts

## Format et contenant

Votre livre de sort se doit d'avoir un format minimal A5. Dans le monde Kurgan, l'écriture d'un sort est régie par la règle de pensée. En effet lorsque un lanceur de sort en recopie un, la formule finale qu'il inscrit n'est que le résultat d'une quête intellectuelle qu'il se doit de coucher sur le papier. Au plus le sort est d'un niveau complexe, au plus il prendra de la place et du temps pour être copié. En termes techniques, un niveau de sort prend un page dans votre livre de sort. Il vous est loisible de remplir cet espace comme bon vous semble, tant que cela reste roleplay par rapport à ce que vous incarnez.

Mais vous ne pouvez en aucun cas les laisser vides ou blanches. Il vous est possible de vous procurer d'autres livres de la même taille voir plus grand, mais uniquement dans le cadre du jeu.

Si vous vous procurez un livre de plus grande taille et que vous désirez recopier votre premier dans le second, il vous sera demandé 10 minutes par niveau de sorts et 5 piètes (qui seront considérés comme l'achat d'encre, de plumes...) par niveau de sort également.

## Aspect

Votre livre de sort est la représentation de vos pensées les plus secrètes, votre bien le plus précieux. Dès lors, pensez-y lorsque vous le créez. Que pensera-t-on d'un homme qui se veut important mais qui comme livre de sorts présente un ensemble de torchons chiffonnés ?

Il est facile de trouver dans le commerce à petit prix de fausses feuilles, étoiles, des encres qui pourront donner à votre livre toute sa splendeur.

## Règles d'apprentissage des sorts

Il est logique que tout lanceur de sorts veuille à parfaire sa connaissance (comprenez devenir plus gros bill). Ces apprentissages sont connus sur le monde de Kurgan comme étant les lois du savoir. Elles sont au nombre de trois : la loi du quota, la loi du quanta et la règle du temps.

La première celle du quota s'exprime de la manière suivante :

« Nul ne peut avancer sur un nouveau cercle de magie sans avoir maîtriser suffisamment le précédent. »

En termes de jeu cela signifie que pour pouvoir obtenir un niveau de sort, il faut posséder au moins deux sorts du niveau précédent.

La seconde, celle du quanta est érigée ainsi :

*« Nul esprit ne peut maîtriser le savoir sans posséder l'énergie quantique relative au lancement de tout le savoir contenu en son grimoire. »*

Techniquement, pour pouvoir apprendre un nouveau sort, il faut que votre total de point de mana soit supérieur ou égal à l'addition des niveaux de sorts déjà connus.

La troisième et dernière est celle du temps et dit :

*« Le savoir est un escalier que l'on gravit progressivement et y courir serait risquer d'y tomber »*

Sur le terrain cela s'applique comme suit : vous pouvez apprendre par grandeur nature un nombre de sort égal à votre niveau.

Vous devez en tout moment satisfaire aux 3 règles. Dans le cas contraire, les apprentissages sont tout simplement impossibles. Si quelqu'un essayait à plusieurs reprises de forcer cette loi, il se pourrait qu'il se retrouve confronté à de petits désagréments. (3D6 baffes... par exemple)

## Récupération du mana

Il existe pour tout lanceur de sorts 3 manières différentes de récupérer une partie ou la totalité de son potentiel magique, communément appelé mana

- a) vous pouvez récupérer vos points de Mana au moyen de la compétence « méditation ». Cette compétence s'utilise de manière particulière, veuillez donc prendre connaissance de son utilisation dans le chapitre consacré aux compétences
- b) Au moyen d'une cérémonie : Celle-ci, suivant votre roleplay, vous amènera à récupérer un nombre plus ou moins important de points de mana. Chaque lanceur peut célébrer une cérémonie de ce type par jour. Cette cérémonie ne compte que pour lui et peut-être célébrée à n'importe quel moment de la journée. Elle demande au moins 30 minutes de célébration. Plusieurs membres d'une même race peuvent bien sur la célébrer simultanément.
- c) L'utilisation de la compétence « Art de la Cérémonie ». Celle-ci est un show son et lumière, un grand moment de RP. Veuillez donc à préparer quelques chose de grandioses, au niveau des textes, du cérémonial... Il fait récupérer 100% du mana de l'officiant à celui-ci. Votre personnage ne peut bénéficier que d'une seule cérémonie par événement. Mais, plusieurs érudits d'une même culture peuvent l'officier en même temps, chacun pour lui. Des

membres de la race peuvent officier en tant qu'assistant mais en aucun cas célébrer cet événement.

*Exemple : Imaginez une clairière à la tombée de la nuit. Le centre est éclairé par des bougies donnant un côté mystique à la scène. Des voix s'élèvent reprenant un rythme syncopé et tribal. Des draps tendus entre les arbres montrent les symboles de votre culture. Un peu à l'écart une silhouette encapuchonnée s'avance, d'un geste théâtral fait tomber sa cape et entame un hymne en son dieu..*

Voilà le genre de scène que nous imaginons quand nous vous parlons de cette cérémonie.

Un non lanceur de sort peut pour le RP prendre la compétence Art de la Cérémonie mais il n'en bénéficiera pas (sauf s'il devient lanceur de sort par la suite)

## Les sorts :

Nous vous présentons ici les sorts de chaque type de magie accessible aux joueurs. Il existe 5 niveaux de magie, comme vous le savez déjà. Il n'existe pas à ce jour un nombre précis de sorts pour chaque cercle de magie et par race. Les sorts que vous choisissez à la création doivent être issus de cette liste des sorts de premier cercle.



## *Magie éritale*

### *Niveau 1*

#### *Douleur :*

*Ce sort empêche l'utilisation d'un membre jusqu'au premier coup reçu. L'accumulation de douleur sur une personne est impossible. La douleur ne fait que se déplacer d'un point à un autre. Ce sort a une portée de cinq mètres. Il est impossible à la victime de se frapper elle-même pour mettre fin au sort*

#### *Mensonge :*

*Ce sort permet de résister à un sort de vérité. La particularité de ce sort est qu'il est possible de le cumuler avec lui-même. Ce sort dure jusqu'au lever de soleil suivant.*

#### *Vie partagée :*

*Le lanceur de sort donne une partie de sa vie pour la rediriger vers une autre cible. Ce sort fonctionne au toucher.*

*Vous pouvez transférer autant de points de vie que vous le désirez sans pouvoir descendre en dessous de 1*

#### *Lecture sur les lèvres :*

*Ce sort permet au lanceur d'écouter une conversation dans une langue qu'il connaît à une distance de 10m pendant une durée de 15 minutes, tant qu'il peut voir les lèvres d'une personne. Nous vous conseillons de contacter un arbitre lors de l'utilisation de ce sort pour éviter les manques de roleplay.*

#### *Perception comatique :*

*Permet au lanceur de sort de continuer de percevoir ce qui se passe autour de lui lorsqu'il est inconscient. Le sommeil ne constitue pas une inconscience. Ce sort persiste toute la durée de l'inconscience.*

#### *Malédiction mineure*

*Le lanceur de sort diminue la force de frappe de sa cible. Celle-ci verra ses coups diminuer de puissance, au point qu'il frappera un coup sur trois à zéro (il peut cependant utiliser des coups puissants ou autre artifice pour frapper plus fort). Ce sort est cumulable deux fois sur une personne par 2 mages différents. Le résultat final est qu'elle voit deux coups sur trois diminuer de puissance.*

### *Niveau 2*

#### *Invisibilité :*

*Le lanceur de sort devient invisible tant qu'il ne commet pas d'acte offensif (attaque, lancement de sort, vol,...) pour une durée de maximum 1 heure.*

#### *Bris d'os :*

*Le membre ciblé se brise et devient inutilisable jusqu'à ce que la fracture soit soignée par magie ou compétence.*

#### Drain de vie :

Lorsque le lanceur de sort absorbe 2 points de vie qu'elle soie ou non consentante  
Distance : 5m

#### Charisme d'éthéré :

Ce sort permet au lanceur de passer aux yeux des morts vivants inférieurs pour l'un des leurs. Fonctionne sur les squelettes, zombies, goules...

#### Langages du vent :

Permet au lanceur de comprendre toutes les langues qu'il entend autour de lui.  
Ce sort est combinable avec lecture sur les lèvres.

### **Niveau 3**

#### Invisibilité d'autrui :

Ce sort est identique au sort d'invisibilité de niveau 2, si ce n'est qu'il permet au lanceur de sort de rendre une autre personne que lui invisible tant qu'aucun acte offensif n'est commis. Durée : 1 heure

#### Putréfaction d'un membre :

Le lanceur de sort ciblera un des membres de sa victime et le rendra non seulement inutilisable mais également extrêmement douloureux (au point que la cible se tordra de douleur). Un coup porté dissipera les effets de la douleur mais la putréfaction suivra son cours.

#### Souvenir lointain :

Le lanceur de sort plonge dans les souvenirs de son clan. Il pourra y rechercher une compétence qui lui est inconnue et s'en servir une seule fois. Attention ce sort est strictement personnel. Un ancêtre connu ne pourra donner qu'une seule compétence et le lanceur de sort ne connaîtra qu'un ancêtre par niveau de sort.

#### Main de Goule :

Ce sort permet de paralyser sa cible au toucher. Il peut effectuer une attaque paralysante plus une par trois niveaux.

#### Perte d'un souvenir ponctuel :

Le lanceur de sort fait oublier un souvenir de manière ponctuelle à sa cible. Il peut remonter dans la mémoire de la cible d'une heure par niveau.

### **Niveau 4**

#### Arme vampirique

Le lanceur incante ce sort puis touche une arme qui obtient dès lors la capacité d'absorber la vie de la créature blessée et de la transmettre à son porteur. Cette capacité sera octroyée pour un coup par 3 niveau du lanceur de sort et les frappes seront annoncées "vampirique".

### Derme décomposé

Ce sort modifie la texture du lanceur et la rend en partie insensible aux coups. En termes de jeu, il ignorera 1 point de dégât de chaque coup reçu (avec un minimum de 0)

### Invisibilité de groupe

Ce sort permet de rendre le lanceur de sort et deux cibles amies invisibles pendant 1 heure maximum à la condition qu'ils soient en contact de manière physique. Si le contact est rompu, le sort se dissipe instantanément.

### Bouclier arcanique

A la fin de l'incantation, le lanceur cèdera un certain nombre de point de mana dont le sujet se servira pour se protéger des sorts reçus. Attention le lancement du sort protège des 4 premiers points de sorts mais il n'y a pas de maximum possible. Un sort niveau 1 absorbe 1 point de protection et ainsi de suite.

### Liquéfaction

La cible de ce sort se liquéfie littéralement sur place et sous cette forme est immunisée à toute attaque physique. Elle n'est cependant pas immunisée aux dégâts provoqués par une arme magique, ni aux dégâts de sorts.

## **Niveau 5**

### Doigt de mort :

Ce sort permet au lanceur de sort de tuer une personne (techniquement la cible se trouvera à -1 points de vie). Seul un sort de résurrection permet de ramener une personne ainsi tuée à la vie.

### Cible illusoire :

Lorsque le mage termine d'incanter ce sort, il crée un double de lui-même qui est libre de se promener comme bon lui semble. Ce double aura un nombre de point de vie égale au nombre de point de magie du lanceur. Il ne peut combattre mais il peut lancer des sorts non-offensifs et est immunisé à tout sort incapacitant.

### Absorption de magie ::

Ce sort permet au lanceur d'absorber les points de magie d'une cible consentante ou non à raison de 1 pour 1 (en plus des 5 de base). Il récupère la totalité de ce qu'il absorbe.

### Nécroanimation :

L'érital maîtrisant assez bien la non-vie est capable grâce à ce sort de relever soit plusieurs morts-vivants faibles soit un mort-vivant puissant qui lui obéira/obéiront en tout ordre. En terme technique, il possède 30 Pts de Vie, 9 Pts rage et frappe 3.

### Marionnettiste :

Le lanceur de sort contrôlera, grâce à ce sort, les faits, gestes et pensées de sa cible. Il pourra donc lui donner des ordres allant de la simple attaque jusqu'au suicide, lui faire révéler tout ce qu'elle sait dans les moindres détails. La main du lanceur

doit rester en contact avec le corps de la cible pendant toute la durée du sort. La cible ne conservera aucun souvenir de cette expérience.

## **Magie amérande**

### **Niveau 1**

#### Soin mineur :

Ce sort permet à la cible de récupérer quatre points de vie sans dépasser son total maximum. Ce sort fonctionne au toucher.

#### Purification des aliments :

Ce sort permet de purifier un repas et donc d'y enlever les éventuelles maladies ou autres saletés qui y traîneraient. Ce sort fonctionne au toucher.

#### Frappe spirituelle :

Ce sort permet d'enchanter l'arme du lanceur de manière à ce qu'elle puisse atteindre des créatures qui ne seraient pas affectées par des armes normales. Le chaman peut prêter son arme à quelqu'un d'autre mais ne pourra pas réenchanter une autre arme. Ce sort dure un combat.

#### Frappe partagée de l'ours :

Le lanceur de sort octroie sa propre force de frappe à une autre personne, lui permettant de frapper à +1 pour un combat. Le chaman, lui, frappera à zéro durant le prochain combat. Ce sort fonctionne au toucher.

#### Don du bison :

Ce sort octroie à la cible un bonus de deux points de vie pour un jour entier. Ces points de vie sont soignables.

#### Sanctuaire :

Le lanceur de sort devient quantité négligeable pour ses adversaires. Ceux-ci l'éviteront donc tant qu'il ne se montre pas agressif, que cela soit par sort ou par magie. Le fait de se soigner soi-même n'est pas considéré comme une agression. Certaines créatures particulièrement mauvaises ou encore les berserkeurs ne sont pas affectés par ce sortilège.

### **Niveau 2**

#### Soin majeur

Ce sort permet à la cible de récupérer huit points de vie sans dépasser son total maximum. Ce sort fonctionne au toucher.

#### Réparation d'une fracture

Ce sort permet de réparer un membre fracturé. Fonctionne au toucher.

### Ralentissement du poison

Ce sort ralentit l'effet d'un poison permettant ainsi à la cible de bénéficier d'un répit d'une heure. Ce sort est cumulable avec lui-même

### Lien tellurique

Ce sort permet d'augmenter le niveau de méditation de la cible (qui doit, bien entendu posséder cette compétence) et lui fait dès lors gagner un palier de récupération lors de sa méditation.

### Préservation d'un corps

Ce sort permet de préserver un corps des effets du pourrissement pendant une heure. Il est cumulable avec lui-même.

## **Niveau 3**

### Soin ultime

Ce sort permet à la cible de récupérer douze points de vie sans dépasser son total maximum. Ce sort fonctionne au toucher.

### Guérison des maladies

Ce sort permet de guérir toutes les maladies magiques ou non excepté la lycanthropie, le vampirisme et d'autres petites exceptions.

### Frappe tonnerre

Ce sort permet au shaman d'étourdir un maximum de 5 cibles en frappant sur le sol. Il devra investir 2 points de magie par cible souhaitée.

### Forme de l'aigle ancestral

Ce sort permet au lanceur de prendre la forme d'un aigle afin d'espionner une zone. En termes de jeu, il est autorisé à se déplacer time out sur une zone pendant une durée de....

### Invisibilité de l'ours

Ce sort permet au shaman d'être invisible tant qu'il ne commet pas d'acte offensif (attaque, lancement de sort, vol,...) pour une durée de maximum 1 heure.

## **Niveau 4**

### Neutralisation du poison

Ce sort permet au shaman de neutraliser tout poison connu... en principe.

### Hurllement de la meute

Les bénéficiaires de ce sort reçoivent un bonus de 3 points de Vie (ajoutables au maximum), 3 points d'énergie et un +1 aux dégats. Le shaman devra investir 2 points de magie par bénéficiaire en plus des 4 points de magie nécessaire au lancement du sort.

### Bouclier spirituel

Le bénéficiaire de ce sort résistera grâce à ce sort au premier sort offensif reçu. Le bouclier spirituel est cumulable avec lui-même avec un maximum de 1 par tranche de 2 niveaux complets.

### Sens du danger

Durant 24h, le bénéficiaire de ce sort se verra averti de tout d'un danger potentiel et imminent. Cela lui permet d'éviter la première attaque physique (coup, coup spéciaux).

### Dissipation de la magie

Permet au shaman de dissiper un sort. Cela lui coûtera 4 points de magie + autant de point de magie que le niveau du sort devant être dissipé.

## **Niveau 5**

### Retour de sort

Permet à la cible de ce sort de renvoyer un sort vers le lanceur (qui ne peut-être le shaman). Ce sort est cumulable avec lui-même mais ne peut être cumulé que jusqu'un maximum de trois fois à raison de 1 + 1 par 5 niveaux.

### Arrêt du temps

Permet au lanceur de figer le temps pour 1 personne par niveau réel et pour 1 point de magie par personne affectée. Un maximum de 10 personnes pourra donc être affecté par ce sort pour un coût de 15 points de magie au total. Une personne ciblée par cet "arrêt du temps" ne vieillit pas, n'a pas besoin de nourriture mais garde conscience de ce qui se passe autour d'elle. Le moindre coup infligeant des dégâts) le fait sortir de cet état de transe.

### Changement de forme

Le shaman en appelle aux plus puissants esprits de son clan afin qu'il lui confère l'un des avantages suivants : Esprit de la tortue : 10 points d'armure supplémentaire pour la durée d'un combat ; Esprit du bison blanc : frappe étourdissante pour les 4 prochains coups portés ; Esprit du hibou de sagesse : les sorts du shaman lui coûte un point de magie en moins (minimum fixé à 1 points de magie).

# Magie Khelt

## Niveau 1

### Exuvie locale :

Ce sort permet à la cible de changer de peau à l'endroit d'une blessure, soignant de ce fait 3 points de vie

### Ecailles du Morelia :

Une peau d'écailles reptilienne vient recouvrir la cible, lui conférant une armure magique de 2 points. Ce sort fonctionne au toucher

### Constriction du colubridé :

La cible sent son cœur comprimé comme s'il était dans un étau. Ce sort lui inflige 2 points de dégâts. Ce sort a une portée de 5 mètres.

### Baie réparatrice :

Ce sort permet au lanceur d'enchanter des baies. Ces baies ont la capacité de restituer 1 point de vie et peuvent être utilisée même sur une personne inconsciente. Le lanceur peut enchanter un nombre de baies équivalent au nombre d'événement auquel il a participé (ex: vous avez fait 3 lèves, vous pouvez enchanter 3 baies à chaque fois que vous lancez le sort). Elle ne se conserve pas plus d'un événement et ne peuvent être ingérée qu'à raison d'une par tranche de 15 minutes.

### Voix du Sidh :

Ce sort permet au lanceur d'invoquer un esprit parlant couramment une langue qui lui est inconnue. L'esprit s'incarne alors dans le corps du lanceur, lui permettant ainsi de dialoguer durant 30 minutes dans ce langage inconnu.

### Ecaille de résistance :

Le druide enchante temporairement une arme ou un bouclier. Pour le prochain combat cet objet résistera au premier sort ou coup visant à le détruire.

## Niveau 2

### Discernement :

Ce sort doit être lancé sur un Berserker. Il permet à celui-ci de discerner ses amis et compagnons de ses ennemis. Si le Berserker a toutefois une certaine inimitié envers l'un de ses compagnons, ce sort ne l'empêchera pas de le combattre.

### Constriction du boïdé :

Ce sort permet de comprimer l'un des membres de la cible, lui interdisant l'utilisation de celui-ci durant le combat et lui infligeant 2 pts de dégâts. Si le sort est relancé sur la même cible la constriction se déplace sur l'autre membre ciblé.

### Appel d'un guerrier ancestral :

Ce sort permet d'invoquer l'esprit d'un ancêtre guerrier et de l'incarner dans le corps de la cible. Cet esprit prendra le premier coup physique et puis disparaîtra.

### Ophiofixité :

Ce sort permet au lanceur de modifier son regard. Il devient hypnotique et permet donc de donner un ordre simple à une personne, cet ordre ne peut pas mettre la personne en danger.

### Frère de sang :

Ce sort permet au druide de lier deux combattants par le sang pour leur prochain combat. Ils doivent être liés par l'amitié pour pouvoir bénéficier des effets de ce sort. Durant le combat, ils bénéficieront d'un bonus de +1 aux dégâts tant qu'ils seront côte à côte et en vie, si l'un des deux meurt, les effets du sort se dissipent. Ce sort coûte 2 points de sang, 1 point chacun ou 2 points à 1 seul.

## **Niveau 3**

### Ecailles de l'Aspidites :

Une peau d'écaille reptilienne vient recouvrir la cible, lui conférant une armure magique de 4 pts

### Exuvie partielle :

Ce sort permet à la cible de changer de peau sur une partie de son corps, soignant de ce fait 6 points de vie

### Ophionyssus natricis :

Lorsque le druide lance ce sort, des milliers de toutes de petites puces noires recouvrent le corps de la cible, celles-ci lui absorbent un peu de sang et la magie contenue dans son corps afin de dissiper les effets du sort dont il est victime. Le nombre de points de sang absorbé par les puces est égale au niveau de sort contré. Les effets du sort sont alors dissipés.

### Appel d'un druide ancestral :

Ce sort permet d'invoquer l'esprit d'un ancêtre druide afin qu'il s'incarne dans le corps de l'invocateur. Cet esprit prendra le premier coup magique et puis disparaîtra. Cumulable avec appel d'un guerrier ancestral

### Appel d'Étaïne :

Ce sort permet d'invoquer l'esprit d'Étaïne et de l'incarner dans le corps de la cible. Étaïne suspend les effets du poison durant 1 heure par niveau du lanceur de sort. Une fois ce sort lancé, le druide doit attendre la fin du sort avant de pouvoir réinvoquer l'esprit d'Étaïne sur une autre personne.

## **Niveau 4**

### Sacrifice de Finn :

La cible de ce sort sacrifie 3 points de sang afin d'augmenter de 3 ses dégâts durant 1 combat.



### Pacte de sang :

Ce sort permet au druide de lier plusieurs combattants par le sang pour leur prochain combat. Ils doivent être liés par l'amitié pour pouvoir bénéficier des effets de ce sort. Durant le combat, ils bénéficieront d'un bonus de +2 aux dégâts tant qu'ils seront côte à côte, les effets du sort se dissipent lorsqu'il ne reste plus qu'un seul guerrier vivant ou à la fin du combat. Ce sort coûte 2 points de sang par guerrier.

### Zone consacrée :

Lorsque le druide lance ce sort, il décrit de ses mains une zone de +/- 4m<sup>2</sup> autour d'un guerrier. Cette Zone devient une zone consacrée. Le guerrier se trouvant dedans gagne +2 aux dégâts à un bras ou + 1 au deux bras selon qu'il ait 1 ou 2 armes, et une protection de +10. Lorsque la zone se dissipe, le guerrier s'écroule inconscient (0).

### Écaille miroir :

Ce sort permet au lanceur de sort de rejeter un coup (pas nécessairement le 1<sup>er</sup>) vers une autre personne amie ou ennemie exception faite de la personne ayant porté le coup. Ce sort est cumulable avec lui-même.

## **Niveau 5 :**

### Exuvie complète :

Ce sort permet à la cible de changer de peau complètement, soignant de ce fait 9 points de vie

### Constriction du réticulé :

Ce sort comprime la cage thoracique de la cible jusqu'à ce qu'elle tombe inconsciente par asphyxie. La cible tombe à -1 points de vie.

### Écailles du Sebae :

Une peau d'écaille reptilienne vient recouvrir la cible, lui conférant une armure magique de 6 pts

### Appel d'un héros ancestral :

Ce sort permet d'invoquer un héros Khelt mort et de l'incarner dans le corps d'un combattant Khelt. Ce héros confère à la cible les bonus suivants : double les points de vie et confère un bonus de +3 à chaque bras. A la fin du combat, le guerrier tombe inconscient à 0 point de vie.

# Magie Butshi

## Niveau 1

### Mains brûlantes

Ce sort permet d'infliger 2 points de dégâts à une cible. Ce sort fonctionne au toucher. Le sort peut être incanté 10 secondes avant que le lanceur de sorts ne touche sa victime (le temps de se déplacer ou de se placer correctement).

### Bourrasque

Grâce à ce sortilège, le lanceur repousse une victime qu'il désigne de trois pas, sous l'effet d'une rafale de vent. La cible recule mais peut revenir immédiatement au combat. Ce sort n'entraîne pas la perte de mana si la cible est occupée à incanter, elle reprend juste son sort là où elle l'avait arrêté. Ce sort a une portée de 5 mètres.

### Ondée:

Le lanceur de sort purifie l'eau qu'il tient en main. Cette eau a plusieurs utilités mais son effet le plus remarquable est d'infliger 1 point de dégâts à une cible non vivante. Le mort vivant ciblé de la sorte est figé sur place et ne peut donc plus se déplacer. L'eau doit être versée sur la victime (au pied) et non projetée. Peu importe le volume produit dans le contenant un sort ne produit qu'une seule dose.

### Épiderme granitique:

La peau du lanceur de sort se couvre d'une fine couche de pierre qui lui permet d'ignorer le premier coup (venant de face) qu'il recevra. Ce sort est strictement personnel.

### Réminiscence:

Le joueur peut en méditant un instant sur le lieu d'un événement important, avoir une très courte vision de l'événement. La vision est soumise à l'interprétation du joueur uniquement et aucune explication supplémentaire ne sera fournie.

### Projection quantique:

Le lanceur de sort projette à une distance de maximum 10 mètres une énergie magique focalisée. Celle-ci occasionne un nombre de points de dégâts égal à son niveau divisé par deux plus un point de dégâts, pour un coût égal à un plus le nombre de points de dégâts supplémentaire

Exemple: « Sozen » un butshi de niveau trois peut investir un point pour occasionner 3 points de dégâts pour deux points de mana (soit deux points de dégâts pour son niveau plus un investis au prix de un point initial plus un supplémentaire)

## Niveau 2

### Chaleur constante

Ce sort permet de méditer les deux premiers 1/4 d'heure en récupérant 4 points de mana comme lors des 2 suivants.

### Boule d'acide

Projette une boule d'acide sur une cible lui occasionnant 3 points de dégâts et 1 point de dégâts aux 2 personnes amies ou ennemies les plus proches de la cible dans un rayon de maximum 2 m

### Arme tonnerre

Le prochain coup de l'arme enchantée avec ce sortilège étourdira la victime pendant 30 sec. (Coup étourdissant) La victime retrouve ses esprits au premier action offensive qu'il subit.

### Explosion tellurique

Le wu-jen fait exploser une pierre, la déflagration de cette explosion fait tomber 5 personnes amies ou ennemies se trouvant dans une zone de 2 m autour de l'explosion. (Il faut cibler une personne pour désigner le point d'explosion)

### Sensation Astrale :

Permet de sentir si un objet est magique ou non, ensuite par point de mana investis, le wu-jen pourra avoir des informations supplémentaires (1 point de mana par information demandée)

## Niveau 3

### Boule de feu

Projette une boule de feu sur 3 cibles occasionnant 4 points de dégâts (les cibles doivent être regroupées dans un rayon de 2 m

### Bouclier mistralien

Le Wu-jen demande à l'air de venir former un tourbillon autour de la cible afin de le protéger. La cible se voit bénéficier d'une armure de 6 points

### Noyade

La cible à l'impression de se noyer, elle ne sait plus respirer et perd 5 points de vie. La cible ne peut plus combattre durant les 30 secondes suivante, le temps pour lui de reprendre son souffle.

### Force colossale

Le wu-jen invoque la force de la terre afin d'augmenter les dégâts de la cible. Celle-ci aura un bonus de +2 aux dégâts pour le prochain combat.

### Blocage interne

Le wu-jen utilise la Magye pour bloquer l'utilisation de la puissance interne, la cible ne peut plus utiliser de rage ou d'énergie, ne fonctionne pas sur les mages

## Niveau 4

### Coup de flamme :

Le wu-jen fait appel à l'énergie du feu pour projeter des ses mains un jet de flammes, ce jet de flammes fait 10 m de long et s'élargi jusqu'à 3 m à son bout. Il occasionne 5 point de dégâts à toutes les personnes se trouvant dedans amis ou ennemis.

### Nuage pestillenciel :

Le wu-jen crée un nuage autour de lui, l'odeur de ce nuage empêche les gens se trouvant dedans de respirer. Les gens qui s'y trouve amis ou ennemis ne cherchent qu'à en sortir et subissent 3 points par minutes passée dans le nuage Les créatures n'ayant pas besoin de respirer ne sont pas affectée par le nuage. Le wu-jen doit rester sur place.

### Sphère de blizzard :

Le wu-jen crée une sphère composée de cristaux d'eau gelée autour d'une cible, l'immobilisant tant qu'il est concentré sur son sort. Si le wu-jen se fait déconcentré (coup, bousculade, s'il parle ou qu'il répond) le sort se stop. Ce sort demande une concentration extrême et fatigue le wu-jen qui ne pourra plus lancer de sort jusqu'à la fin du combat.

### Bouclier Astrale :

Le wu-jen fait appel à la magye pour créer un bouclier d'énergie autour de la cible. La cible se voit bénéficier d'une armure supplémentaire de 6 points et lorsqu'il reçoit le premier coup physique, le bouclier envoie une décharge de magye occasionnant 3 point de dégâts

## Niveau 5

### Appel du feu :

Le wu-jen fait appel au feu pour devenir le feu, il est insensible à toutes les attaques non magiques et élémentaires sauf les dégâts d'eau qui sont doublés, frappe physiquement + 1 feu, si une même armes non magique le frappe 4 fois d'affilée celles-ci fond, et les coûts de ses sorts de feu est réduit de 1 avec un minimum de 1 points mana.

### Appel de l'air :

Le wu-jen fait appel à l'air pour devenir l'air, il est insensible à toutes les attaques non magiques et élémentaires sauf les dégâts de terre qui sont doublés, frappes sans compter l'armure, ne prends que deux coups sur trois et les coûts de ses sorts d'air est réduit de 1 avec un minimum de 1 points mana.

### Appel de l'eau :

Le wu-jen fait appel à l'eau pour devenir l'eau, il est insensible à toutes attaques non magiques et élémentaires sauf les dégâts de feu qui sont doublés, ne prends que deux coups sur trois, si une même armes non magique le frappe 4 fois d'affilée, celles-ci se corrode et se brise, et les coûts de ses sorts d'eau est réduit de 1 avec un minimum de 1 points mana.

### Appel de la terre :

Le wu-jeu fait appel à la terre pour devenir la terre, il est insensible à toutes attaques non magiques et élémentaires sauf les dégâts d'air qui sont doublés, frappe à +1 contendant n'importe quelle arme, si une même arme non magique le frappe 4 fois d'affilée, elle se brise et les coûts de ses sorts de terre est réduit de 1 avec un minimum de 1 points mana..

## Magie shü

### Niveau 1

#### Arme faérique :

L'arme du shü luit de la magie de son plan d'origine. Elle devient donc magique et peut donc affecter les créatures qui ne le sont que de cette façon. Le mage peut affecter une arme par niveau (en plus de la sienne) mais, il doit pour cela payer un point de magie pour une arme à une main et deux pour une arme à deux mains.

#### Cuir chimérique :

Au terme de l'incantation, la peau de la cible du sort se couvre d'une armure magique qui lui permet d'obtenir une protection égale à un cuir. Il s'agit bien sur d'une armure magique. Ce sort fonctionne au toucher.

#### Regard de sylphe :

Le lanceur de sort doit avoir discuté avec la cible avant de lancer ce sort pendant au moins cinq minutes. La cible devient alors réceptive aux idées du shü, (réceptive ne veut pas dire entièrement soumises, ni sous le charme), elle tentera alors de trouver un moyen d'aider le lanceur de sorts (en lui faisant un prix par exemple ou en le laissant partir discrètement)

#### Larmes :

A la fin de l'incantation de ce sort personnel, le mage shü ressent monter en lui une grande tristesse par rapport à ce qu'à vécu son peuple. Il vient alors en lui une immense envie de vengeance qui lui permet d'obtenir un bonus de 4 points de vie pour un combat seulement. Ces points de vie ne sont pas soignables.

#### Ordre du roi des Leprechaun :

La cible de ce sort se voit envahir d'une envie énorme de frapper son allié de toutes ses forces (utilisant son coup spécial si il en utilise un) et reprenant ses esprits ensuite. Le sort ne dure que quelques instants, donc si vous lancez ça sur un roublard le temps qu'il se déplace pour placer un coup sournois, il n'aura plus envie de frapper son ami. Ce sort a une portée de 5 mètres.

#### Contemplation de l'Arcadie :

Le lanceur de sort utilise ses propres souvenirs de l'Arcadie pour plonger sa cible dans un état de transe extatique. La cible cesse toute activité mais ne subit aucun coup, ni aucun sort tant qu'il est dans cet état. Ce sort peut être lancé sur soi.

### Les milles-et-une machoires des ombres :

La cible (unique) se voit assaillie par des créatures invisibles qui la mordillent avec hargne, l'empêchant ainsi durant toute la durée du sort de faire autre chose que se débattre contre cet ennemi invisible. (La cible doit lâcher ce qu'elle a en main durant la durée du sort pour tenter d'éloigner ces assaillants invisibles)

Durée : jusqu'au premier coup reçu.

## **Niveau 2**

### Transfert :

Permet au mage de se téléporter à maximum 15 pas de l'endroit où il se trouve. Durant les 15 pas, le mage est time-out. En aucun cas, le sort n'altère le temps. Donc durant le transfert, les autres continuent à jouer normalement. Ne permet pas de passer à travers de la matière.

### Puissance du minotaure :

Au terme de l'incantation, la cible sent sa force augmenter (force +1)

### Dépression :

La cible est immunisée à la peur et à la terreur pour un combat

### Regard de la gueunaude :

Sort d'hypnose après 5 minutes de discussion la cible répond à une question sans mentir. Il fut être dans un lieu calme

### Liane étrangleuse d'yggdrasyl :

Une force invisible resserre la gorge de la cible. La cible devient muette, il lui est impossible d'incanter. Dure jusque la prochaine touche

### Poigne du centaure :

Au terme de l'incantation, la cible pourra effectuer lors de son prochain combat, un nombre de coup tombant par tranche de 2 niveaux du lanceur de sort.

## **Niveau 3**

### Regard de la méduse :

La cible est pétrifiée pendant 5 minutes. Au terme du sort, la cible achève l'action entamée (coup sort, histoire drôle). Elle ne prend pas dégâts durant cette période et est non transportable.

### Ruse du métamorphe :

Le lanceur de sort devient le pire cauchemar de la cible. Il provoque la terreur

### Miroir de l'ondine :

Sort qui crée des images illusoire du lanceur de sorts. Il peut jusqu'à un max de 3 créer des images, une par composantes. Tous les points d'énergie utilisés contre les images ont perdus. En termes de jeu, prends 1 coup sur le nombre d'images qu'il a créé. Donc si vous créé 2 images, vous prenez 1 coups sur deux

Armure de dragon fée :

Le sort recouvre le lanceur de sort ou la cible d'une peau écailleuse. Dure un combat et donne une armure de 6 points.

Révélation d'Yggdrasyl :

Sort qui permet au mage de lire, comprendre et parler une langue, pour autant que le lanceur de sort l'ait entendu au préalable pendant au moins dix minutes.

**Niveau 4 :**

Racine d'Yggdrasyl :

À utiliser en extérieur. La personne ciblée se retrouve enfoncée dans le sol. Jusqu'aux genoux, dans l'impossibilité de se déplacer. Pour le libérer, faut creuser

Commandement du roi Lépreuchaun :

Hypnotisme consistant à un contrôle de deux ennemis, qui se frappent jusqu'à la mort d'une des deux cibles, ce sort doit être lancé avant que le combat ne débute.

**Niveau 5**

Peau du vouivre :

Le lanceur de sort voit sa peau durcir comme celle d'un vouivre, lui conférant une armure de 7 points.

Colère du Browals :

Au terme de l'incantation, la cible se verra envahie d'une colère noire, lui permettant un bonus de +5 à ses deux premier coups pour le prochain combat.

## Table des matières

<i>La règle du geste</i> .....	4
<i>La règle du verbe</i> .....	4
<i>La règle du focal</i> .....	5
<i>Généralités</i> .....	5
<i>Format et contenant</i> .....	6
<i>Aspect</i> .....	6
<b><i>Magie éritale</i></b> .....	<b>9</b>
<i>Niveau 1</i> .....	9
<i>Niveau 2</i> .....	9
<i>Niveau 3</i> .....	10
<i>Niveau 4</i> .....	10
<i>Niveau 5</i> .....	11
<b><i>Magie amérande</i></b> .....	<b>12</b>
<i>Niveau 1</i> .....	12
<i>Niveau 2</i> .....	12
<i>Niveau 3</i> .....	13
<i>Niveau 4</i> .....	13
<i>Niveau 5</i> .....	14
<b><i>Magie Khelt</i></b> .....	<b>15</b>
<i>Niveau 1</i> .....	15
<i>Niveau 2</i> .....	15
<i>Niveau 3</i> .....	16
<i>Niveau 4</i> .....	16
<i>Niveau 5</i> :.....	17
<b><i>Magie butshi</i></b> .....	<b>18</b>
<i>Niveau 1</i> .....	18
<i>Niveau 2</i> .....	19
<i>Niveau 3</i> .....	19
<i>Niveau 4</i> .....	20
<i>Niveau 5</i> .....	20
<b><i>Magie shü</i></b> .....	<b>21</b>
<i>Niveau 1</i> .....	21
<i>Niveau 2</i> .....	22
<i>Niveau 3</i> .....	22
<i>Niveau 4</i> :.....	23
<i>Niveau 5</i> .....	23