

Règles Avancées de Magie

1 Composition supérieure des Runes Magiques

Le lancement d'un sortilège se fait habituellement par l'association d'une Rune Objet, représentant la source de l'énergie magique utilisée, et d'une Rune Verbe, symbole de la manière dont l'énergie invoquée sera manipulée. Ce type d'association recouvre la majeure partie des sorts de base qu'un magicien peut invoquer.

Cependant, certains sortilèges plus complexes ou plus spécialisés ne peuvent être assimilés à une simple composition de deux runes. Ils nécessitent l'utilisation d'au moins 3 runes que ce soit pour affecter plusieurs types d'énergie ou pour manipuler de plusieurs manières la mana utilisée. On appelle sortilèges polyruniques (par opposition à monorunique ou runique) ce genre de sort. Ils font l'objet de règles de création et de lancement légèrement différentes de celles des sortilèges (mono)runiques.

Exemple: Un sortilège créant une illusion et permettant à son créateur de la contrôler en permanence est un sort Illusion+Création/Contrôle.

Sortilèges polyruniques

Lors de la conception d'un sort polyrunique, le coût du sortilège et son niveau de difficulté doivent rendre compte du surplus de rune utilisé. Un sortilège usant de plusieurs runes Objet sera d'un coût plus élevé puisqu'il invoque plus d'énergie tandis qu'un sort usant de plusieurs runes Verbe sera d'une difficulté supérieure du fait de la complexité accrue.

Exemple: Un sortilège Corps/Esprit+Connaissance devant à la fois scruter le corps et l'esprit d'une personne fait le travail de deux sort en même temps: un sort Corps+Connaissance et un Esprit+Connaissance. Sa difficulté n'est pas augmentée mais son coût sera la somme des coûts qu'auraient eut les sorts séparés.

Exemple: Un sortilège Air+Création/Contrôle destiné à générer un courant d'air pouvant être modifié à volonté ne coutera pas plus que le seul sort Air+Création ou Air+Contrôle mais sera d'une complexité supérieure puisque le mage doit gérer les deux runes Verbe simultanément.

Lors du lancement, le mage doit effectuer un jet pour chaque rune présente:

- Les jets pour les runes Objet seront effectués lors du 1er instant. Chacun d'eux devra dépasser le coût total du sortilège.

- Les jets pour les runes Verbe seront effectués lors du 2eme instant. Chacun d'eux devra dépasser la Difficulté du sortilège.

La consommation des points de mana pourra être répartie entre les divers types de mana sources des diverses runes Objet.

Exemple: Un sortilège Mana+Feu utilisera de la mana Fondamentale et/ou de la mana Elementaire de Feu. Un sortilège Terre+Metal consommera de la mana Fondamentale et/ou de la mana Elementaire de Terre et/ou de la

mana Elementaire d'Eau.

Limitations

L'utilisation de sortilèges polyruniques est limitée par l'impossibilité qu'ont certaines énergies de s'associer.

A l'origine, cette impossibilité née de l'opposition fondamentale entre les runes élémentaires: Le Feu s'oppose à la Terre et l'Air à l'Eau.

Il est ainsi impossible d'associer dans un sort polyrunique deux runes élémentaires opposées, aucun mage n'étant capable de contraindre leurs énergies à s'associer.

Les runes secondaires naissant de l'association des éléments avec l'énergie primordiale, elles acquièrent l'opposition due à leur filiation (la rune de Sens s'oppose à celle d'Esprit et la Rune de Vie à celle du Corps). Néanmoins, étant toutes issues directement de la rune Fondamentale, il est possible de les associer, la rune Mana assurant la cohérence du sort. Ainsi, on peut associer les runes secondaires de toutes les façons.

Les runes tertiaires prenant leurs sources directement dans les énergies élémentaires, elles reflètent par la même l'opposition entre les éléments dont elles sont issues. Deux runes tertiaires ont au mieux une rune élémentaire commune (mais incapable à elle seule de permettre l'association de ses soeurs opposées), et au pire, deux paires de runes élémentaires opposées. Ainsi, aucun sort polyrunique ne peut contenir deux runes tertiaires.

Finalement, les sortilèges tentant d'associer des runes élémentaires, secondaires et/ou tertiaires ne sont possibles que si les runes en présence n'ont aucune opposition dans leurs runes d'origine, à moins que l'une d'elle assure la présence de la rune Mana qui servira alors de régulateur.

Exemple: il est possible d'avoir Corp/Espace (Mana+Terre pour Corps, Air+Terre pour Espace, aucune opposition) et Vie/Metal (Mana+Feu pour Vie contre Terre+Eau pour Metal, opposition Feu/Terre rendue possible par la présence de la rune Mana) mais pas Air/Temps (Eau+Feu pour Temps, opposition Air/Eau impossible sans la rune Mana).

2 Grimoires et Magie

Lorsqu'un magicien de Virandia désire lancer un sortilège, il doit réfléchir à ce qu'il veut faire, estimer rapidement la quantité d'énergie magique nécessaire, invoquer cette énergie, la canaliser, tenter de la contrôler pour enfin la diriger à son grès et obtenir l'effet qu'il désire.

Dès que la magie commença à être utilisée par les hommes, un certain nombre d'entre eux ont réalisé que réfléchir au préalable, calmement et avec toute la concentration nécessaire rendait le lancement d'un sortilège bien plus aisé. Transcrire alors cette réflexion sur un support solide pouvant être relu et étudié ne fut que la conclusion de ce raisonnement.

Ainsi commencèrent à apparaître de précieux livres contenant la description complète et précise de nombreux sortilèges issus de l'imagination fertile des magiciens et répondant à leurs inspirations les plus profondes.

Ces livres, nommés Grimoires de Magie, font la puissance et la fierté des magiciens qui les créent. Ils sont souvent le bien le plus précieux que le mage possède car ils lui permettent d'accroître sa puissance autant que de se faire respecter parmi les autres magiciens. Car, il arrive parfois que des mages particulièrement fiers d'une création la livrent à d'autres, amis ou confrères de confiance, permettant ainsi que se répande la rumeur de leurs étourdissantes capacités. Quel magicien n'a pas entendu parler du Grimoire des Arcanes écrit par le fabuleux Elwin Sho-Ma, le plus grand Fondamentaliste que Virandia ait porté, et dont toutes les connaissances, d'après la légende, serait contenue dans son grimoire perdu? Quel mage digne de ce nom n'a pas rêvé de feuilleter les pages des grimoires de Légolas Flambeau dont les sortilèges de Feu semblaient invoquer des flammes droites sorties de la gorge d'un dragon? Les règles qui suivent décrivent comment un magicien peut créer son propre grimoire de magie, comment il peut se servir de ceux trouvés au hasard de l'aventure et enfin quels bénéfices il peut en tirer.

Forme des grimoires

Un grimoire de magie est formellement un support sur lequel un mage transcrit la description réfléchie des arcanes qui constitue un sortilège. Habituellement, les grimoires sont constitués de papier (livres, parchemins reliés,...) mais certains magiciens ne faisant pas confiance à ce support trop fragile à leur goût utilisent des matières beaucoup moins conventionnelles. On ne compte plus le nombre de grimoires constitués de feuilles de tissu inifugé, de papyrus ou de fines et souples écorces d'arbres. On a même pu observer en de rares cas des grimoires réunissant des feuilles d'acier poli.

Quel que soit la forme qu'il puisse prendre, et malgré les connaissances qu'il recèle, le grimoire n'est pas un objet magique intrinsèque et ne révélera donc pas d'aura magique s'il est soumis à un sortilège de Mana+Connaissance. Cependant, de nombreux magiciens, souhaitant préserver au maximum leurs écrits n'hésitent pas à enchanter leur grimoire grâce à de puissants sorts de protection, tant passifs qu'agressifs. Le grimoire peut alors acquérir des capacités magiques, augmentant en cela son intérêt aux yeux de son propriétaire.

Ecriture d'un sortilège

Lorsqu'un magicien désire transcrire un sortilège sur un support, il doit pour cela disposer d'un endroit suffisamment calme pour pouvoir réfléchir et écrire tranquillement, une simple bibliothèque ou chambre d'auberge calme pouvant faire l'affaire.

Une fois dans un endroit propice, le mage peut commencer à composer son sortilège sur le support qu'il aura choisi (cela suppose qu'il dispose du support et d'un moyen d'y transcrire des textes). Il devra travailler pendant 1/2 période par niveau de Difficulté du sort plus 1/2 période pour 5 points de coût du sortilège. Cette durée peut toutefois être majorée si le support d'écriture se révèle être peu commode pour la transcription (ce sera alors au MJ de déterminer l'augmentation du temps d'écriture). Une fois cette durée achevée, le mage doit effectuer deux jets:

- Un jet d'Eveil+Rune Objet qui doit dépasser le coût du sortilège.
- Un jet d'Eveil+Rune Verbe qui doit dépasser la difficulté du sortilège.

Si les deux jets sont une réussite, le sort est inscrit correctement dans le grimoire et apportera les avantages normaux (cf. plus bas).

Si le jet sur la rune Objet est un échec, le mage perd l'avantage sur la rune Objet (cf plus bas). Si le jet sur la rune Verbe est un échec, le mage perd l'avantage sur la rune Verbe. (cf. plus bas).

Si les deux jets sont un échec, le mage a été incapable de décrire convenablement son sortilège et sa transcription n'apportera aucun avantage particulier à ceux qui la liront (à part peut-être l'idée du sort).

Si le temps de travail doit être interrompu plus d'une journée, le mage désireux de reprendre la transcription devra réussir un jet d'Eveil qui devra dépasser le niveau de Difficulté du sort. Si le jet est réussi, le mage reprend ses écritures là où il les avait laissées. Si le jet est un échec, on considère que le mage a oublié la démarche qu'il avait suivie jusque là et doit reprendre sa réflexion du début.

Avantage d'un grimoire

Un sortilège écrit dans un grimoire est un sortilège qui a été longuement pensé. Le mage le connaît bien, il connaît parfaitement quels sont les gestes les plus efficaces à faire ainsi que le potentiel magique qu'il doit invoquer. Tout cela lui permet de rendre son incantation beaucoup plus efficace et au final beaucoup plus simple.

Ainsi, un mage qui a pris le temps de transcrire un sort dans son grimoire gagne un bonus de +4 au jet effectué sur la Rune Objet (jet de Contrôle) et effectue le jet sur la Rune Verbe (jet d'Opération) dans le même instant que le précédent jet (le sort est alors lancé en un seul instant au lieu des deux nécessaires habituellement).

Ces avantages sont pris en compte uniquement si le mage a eu l'occasion de lancer ou de réétudier le sortilège dans le courant des 3 dernières lunaisons. Cette restriction oblige les mages à consulter leurs grimoires assez souvent (et donc à y avoir accès) à moins qu'ils ne maintiennent leur mémoire en invoquant le sortilège (ce qui comporte toujours des risques).

Etude d'un grimoire

Il arrive qu'un mage s'empare ou trouve un grimoire appartenant à un confrère magicien. L'étude de tels grimoires permet au magicien d'accroître ses possibilités de manière rapide et sûre, en lui fournissant facilement des sorts inédits.

L'étude d'un grimoire est en fait l'étude séparée des sortilèges le composant. De fait, elle peut être divisée en un certain nombre de périodes, chacune correspondant à la lecture d'un certain nombre de sortilèges.

Lorsqu'un mage lit la description d'un sort qu'il n'a jamais vu auparavant, il doit réussir un jet d'Eveil+Rune Verbe (la rune correspondante au sortilège) dont la difficulté est le niveau de Difficulté du sort.

Si ce jet est une réussite, le mage parvient à comprendre le contenu du sort et à l'étudier. Si le jet est un échec, la subtilité du sortilège échappe au magicien qui ne pourra refaire une tentative que lorsque le niveau de sa compétence Rune Verbe aura augmenté.

Si le mage a lui-même écrit le sortilège ou s'il l'a déjà étudié auparavant, il n'a plus besoin d'effectuer le jet d'Eveil précédent. Il lui suffit de relire le sortilège pour se rappeler les détails. La durée d'étude d'un sortilège est de 1 moment par niveau de Difficulté plus 1 moment pour 5

points de coût du sortilège. Cette durée est multipliée par 2 s'il s'agit d'une première lecture.

Options

Les règles qui suivent sont des règles optionnelles. Elles ajoutent aux règles précédentes un peu de piment mais ne sont pas nécessaires à leur fonctionnement.

Complexification de l'écriture

Certains mages ne tiennent pas à ce que leurs grimoires soient lus par d'autres mais ils désirent les garder assez clairs pour leur propre usage.

Pour cela, lors de l'écriture d'un sortilège, si le mage le désire, il peut complexifier son mode d'écrire. Il existe deux méthodes: soit être le moins clair possible dans ses explications, soit faire appel à des concepts les plus complexes possibles.

Dans le premier cas, le sortilège est considéré comme ayant un niveau de difficulté supérieur en ce qui concerne le jet d'Eveil effectué pour étudier le sort la première fois. L'augmentation apparente du niveau de Difficulté dépend de la réussite d'un jet d'Eveil+Rune Verbe (la réussite doit être au moins une R1 pour que la complexification soit efficace):

Réussite	Augmentation
R1	+1 ND
R2	+2 ND
R3	+3 ND
+1 niv.	+(+1) ND

(Le mage peut choisir de complexifier le sortilège comme si la réussite de son jet était inférieure au niveau réellement atteint).

Dans le deuxième cas, seul les mages ayant dans la compétence Rune Objet un score au moins égal à celui du mage au moment de l'écriture peuvent comprendre le sortilège.

Dans les deux cas, cette complexification ralentit la relecture des sortilège en multipliant par un facteur 1.5 le temps habituel.

Grimoire codés

Certains mages parmi les plus paranoïaques, écrivent leurs grimoires dans un langage codé qu'ils se sont eux-mêmes confectionné. Il est alors quasiment impossible à un autre magicien de lire leur grimoire. Néanmoins, ce type de dissimulation limite les possibilités du grimoire.

Lorsqu'un mage décide d'écrire en code, il doit tout d'abord déterminer la Difficulté du code qu'il va créer. Ce choix est libre mais sera définitif. Le choix fait, le mage devra réussir un jet d'Eveil supérieur au niveau de Difficulté choisi.

Si le jet est un échec, le mage n'a pu composer un langage code suffisamment cohérent. Si le jet est une réussite, le code est créé et peut servir.

A partir de ce moment là, chaque fois que le mage voudra user de ce code pour transcrire un sortilège ou relire ceux qu'il avait déjà écrit, il devra réussir un jet d'Eveil supérieur à la difficulté de son code. En cas de réussite, le magicien peut lire ou écrire en code. En cas d'échec, il faudra que le mage laisse passer une période de sommeil en espérant que, l'esprit plus clair, il reconnaisse les trames

de son code.

Les jets décrits ci-dessus sont soumis à un bonus relatif à l'habitude qu'a le mage de son propre code. Cette habitude est elle-même dépendante du temps au cours duquel le mage a utilisé ledit code. De même, la durée utile pour écrire ou transcrire en code est plus longue que normalement: un facteur multiplicatif est appliqué à la durée normale:

Temps d'utilisation	Bonus	Facteur
Moins d 1 ère	+0	4
Entre 2 et 3 ères	+1	3.5
Entre 3 et 4 ères	+2	3
Entre 4 et 5 ères	+3	2.5
Entre 5 et 10 ères	+4	2
Plus de 10 ères	+5	1

Ces bonus sont appliqués uniquement si le mage se sert régulièrement de son code, soit en relisant des sorts, soit en en écrivant de nouveaux.

Lorsqu'un mage tente de lire le grimoire code d'un autre magicien, il doit tout d'abord percer le langage spécial utilisé. Pour ce faire, le magicien doit avoir une pierre de Rosette, c'est à dire pouvoir repérer un passage dont il connaît le sujet. Il s'agit là d'une chose très difficile à obtenir car peu de mage, et encore moins ceux qui écrivent en code, sont prêt à révéler le contenu de leur grimoire. Il est néanmoins possible que le possesseur du grimoire codé ait été vu utilisant souvent un sortilège particulier ce qui permettrait de supposer qu'il fasse partie de son grimoire. La Difficulté du décodage dépend de la qualité de la pierre de Rosette obtenue. Plus le sujet est connu en détail, plus le décodage sera facile:

Connaissance	Difficulté
Totale	Base +1 ND
Sujet du sort+	
Rune Objet et Rune Verbe	Base +2 ND
Rune Objet et Rune Verbe	Base +3 ND
Rune Objet ou Rune Verbe	Base +4 ND

Par "Base" on comprend le niveau de Difficulté du codage. Le code peut être percé si le mage réussit un jet d'Eveil supérieur à la Difficulté donnée par le tableau ci-dessus. Chaque tentative prend une journée de travail.

Il est souvent arrivé que des mages passent des mois entiers à tenter de percer le code de grimoires si anciens que leurs créateurs avaient été oubliés. Néanmoins, une fois le code percé, le mage peut étudier les sortilèges comme s'il avait été le créateur du code.

Sortilèges piégés

Une méthode plus perverse pour protéger les connaissances contenues dans un grimoire consiste à écrire parmi ses créations un sortilège dangereux pour son utilisateur camouflé en sortilège utilitaire ou défensif.

Exemple: on pourrait parfaitement concevoir un sortilège de protection contre le feu qui en fait accenturerait l'intensité des flammes lorsque le porteur du sortilège serait soumis à du feu.

Pour camoufler la vraie nature du sortilège, le magicien doit effectuer un jet d'Eveil+Rune Verbe devant dépasser la Difficulté du sort. Le niveau de réussite de ce jet déterminera la difficulté pour détecter le camouflage.

Un mage étudiant le sortilège pourra effectuer un jet

d'Eveil. Ce jet sera effectué par le MJ secrètement. Si le jet dépasse la difficulté du camouflage, le mage comprend que le sort est piégé. Sinon, le camouflage passe inaperçu et le mage n'est pas averti du danger que recèle le sortilège.

Taille des grimoires

La taille du grimoire d'un mage peut avoir son importance. Comme le magicien doit avoir accès à son grimoire pour pouvoir se rafraichir la mémoire régulièrement, il lui est nécessaire que son livre de magie soit transportable commodément. Mais lorsqu'un mage commence à accumuler les connaissances et les sortilèges, il en arrivera fatalement à avoir besoin de plus d'un livre. Et avec cet accroissement se pose le problème du transport de ses précieuses références.

Pour que le MJ puisse facilement se faire une idée de la taille des livres d'un mage, on considère qu'un sortilège est transcrit sur un nombre de page égal à 1 par 5 points de coût du sort. Les pages indiquées ici sont considérées comme étant en papier et de taille usuelle (format de type A4). La dimension des livres de magie est alors aisément estimable (le MJ devra considerer les variations dues aux possibles autres supports).