

I. La magie :

Les règles ne définissent pas de type d'initié à proprement parler. Rien ne dira par exemple que votre personnage est un chaman, un nécromant, un élémentaliste ou un devin. C'est à vous qu'incombe la responsabilité de « typer » votre personnage que ce soit par son costume, par votre façon de le jouer ou dans le choix des sortilèges dont il disposera.

Pour personnaliser encore plus votre magicien, vous pouvez changer le nom des sortilèges tout en gardant la description. Bien sur un initié peut être un prêtre, un druide et donc avoir des connotations religieuses et de foi. On considère alors que ses « miracles » ne sont que des sorts, c'est dans le rôle Play qu'on fait une différence et non dans la technique de règle.

Lorsqu'un sortilège est lancé, le joueur prononce systématiquement la formule suivante : « **par ces x point(s) de magie, [description des effets]** ». Ceci vous permet donc de connaître les effets du sortilège, et de les appliquer.

Exemple : Un initié pointe le doigt sur un joueur et lui annonce :

« Par ces 3 points de magie, un point de dégât ».

« Par ces 12 points, enchevêtrement sur toutes les personnes devant moi ».

II. Sorts connus :

Les initiés peuvent apprendre un certain nombre de sorts, qu'ils seront capables de jeter au cours du jeu. Les sorts sont classés en 3 niveaux : Un personnage doit toujours connaître plus de **sorts au niveau (n)** qu'au **niveau (n+1)**.

Exemple : Pour posséder un sort de niveau 3, il faut impérativement connaître 2 sorts de niveau 2, et donc 3 sorts de niveau 1.

Il faut acheter la connaissance d'un sort pour pouvoir le lancer : le coût en point de personnage correspond au niveau du sort.

Chaque sort est associé à un coût. Outre le fait que ce coût détermine la puissance magique à investir lors du lancer du sort, il détermine également le nombre de points de personnage à dépenser afin d'acquérir ce sort.

Les sorts décrits dans le livre des sorts sont des sorts « communs » ; **vous pouvez soumettre vos sorts originaux à votre scénariste en respectant une règle bien précise, un sortilège ne doit pas remplacer une compétence.**

Exemple : ouvrir un coffre fermé par un cadenas crochetable par la compétence serrurerie, alors qu'un coffre peut-être fermé magiquement.

A la création la compétence magie permet de connaître au choix, **4N1, 3N2 et 2N3.**

Les initiés peuvent apprendre des sorts lors ou après la création en utilisant des points de personnages (1pts de personnage pour le Niv1, 2pts de personnage pour le Niv2, 3pts de personnage pour le Niv3).

III. Points de magie (PM) :

Chaque fois qu'un sort connu est lancé, le magicien doit dépenser un certain nombre de points de magie (PM). Lancer un sort par le biais d'un parchemin ne coûte pas de PM.

Pour chaque sort est défini un coût. Le nombre de PM dépensé pour jeter un sort dépend à la fois de son coût, et du type de magie employée :

Haute magie : qui est une magie lente, qui est plus efficace et moins chère, **coût de base PM**.

Magie instinctive : magie instantanée mais plus chère, **généralement le coût de base x 2 PM**.

Le nombre de points de magie dont dispose un magicien dépend du nombre de points définis dans l'archétype choisi et les points de personnage à dépenser : 1 pt de magie coûte 2 points de personnage.

Cette réserve de **points de magie est valable pour l'intégralité du GN**, et ne pourra pas être régénérée avant le prochain. Un mage ne disposant plus assez de points de magie pour lancer un sort ne peut en aucun cas l'utiliser.

IV. Rituel :

Un personnage ne peut tout faire avec son pouvoir personnel, plusieurs peuvent se réunir afin d'obtenir des effets bien supérieurs, un rituel est souvent lié à des objets de pouvoir, il peut être réalisé et officie par n'importe qui, l'énergie permettant de finaliser le rituel est apporté par un initié ou alchimiste, en termes de règle, on le définit sous l'appellation point de rituel (PR).

Chaque personnage ne peut apporter plus d'un point de rituel à la fois lors d'un rituel, donc un rituel ne pourra jamais être effectué par un seul personnage. Les alchimistes peuvent aussi participer.

Un rituel, pour être effectué, ne nécessite souvent beaucoup de personne, mais il ne faut pas obligatoirement être initié pour y participer, du moment qu'il y a assez de personnage fournissant des points de rituels. Pour résumer, les rituels ne sont pas réservés à une élite, les mages, mais sont pensés pour tous les joueurs.

Le nombre de points de rituel possédés par un joueur est calculé par le nombre de points de magie ou d'alchimie divisé par 10 arrondis par excès à l'unité.

Exemple : Je dispose d'une réserve de **38 PM** ; j'ai donc **4 points de rituel**.

Certains rituels peuvent être spécifiques aux alchimistes, aux initiés, aux dieux, dans ce cas ils ne peuvent être qu'en soutien, le premier PR étant fournis par l'archétype concerné.

Les participants d'un rituel ne sont pas obligatoirement que des alchimistes ou des initiés, tous les archétypes peuvent y participer du moment que les PR soient fournis.

Pour être valide un rituel doit faire apparaître le symbole suivant et commencer par « rituel de... ». Vous trouverez un exemple de rituel. Un rituel a toujours quelques éléments en langage magique.



V. Annuler un sort :

Il est possible d'annuler le sort d'autrui immédiatement après qu'il l'ait lancé en criant « résiste » ; ceci coûte 2 fois le coût de lancement en PM du sort à annuler.

Exemple : Un initié ennemi vient de me lancer un sort de flèche de feu en magie instinctive (6 PM). En dépensant 12 PM et en criant « annulation », le sort ne prend pas effet.

Attention ! On ne peut pas annuler un sort qui ne vise pas directement l'initié ! De plus, si l'on contre un sort de zone, seul l'initié est protégé de ses effets...

VI. Compétence :

Compétence : Identification des objets

Permet d'identifier les objets magiques portant un numéro. Certains objets magiques possèdent leur nom gravé en langage magique sur eux.

Cette compétence permet de connaître le ou les effets de l'objet ainsi que le mot de commande s'il y en a un, le type de magie (mais pas de connaître l'histoire de l'objet, les malédictions, son ancien propriétaire ou sa provenance...).

La majorité des objets mis en jeu par les griffons possèdent un code permettant de l'identifier et de connaître les informations de base sur cet objet. Ainsi que tous les petits éléments de jeu en multiple exemplaire peuvent aussi être identifiés.

Un objet numéroté n'est pas obligatoirement un objet magique.

Dans de rare cas un objet en jeu n'aura pas de numéro, si vous avez un doute vous pouvez le faire expertiser, généralement c'est quand c'est difficile, voire impossible de mettre l'étiquette (taille, forme...) ou que l'étiquette ait tout bonnement disparu.

Dans les deux cas, pour obtenir les informations voulues, vous devez aller en salle « orga » avec l'objet.

Vous saurez toujours si un objet est magique mais certains objets ne pourront être identifié complètement que par des prêtres car ce seront des objets Divins. Vous saurez comme même que l'objet expertisé possède de la magie divine.

Pour un magicien qui utilise le sortilège, il peut dépenser des points de magie supplémentaires pour connaître plus d'information sur l'objet expertisée mais sans garantie.

Une identification ne peut être faite que si l'objet expertisé est présent physiquement, le numéro ne suffit pas.

Exemple :



Pour le cas de cette tête de lion l'organisateur ira étudier la fiche 366 pour répondre à votre soif de connaissance.

Limitation : certains objets ne pourront pas être identifiés car ils sont liés directement à un dieu, il faudra alors avoir « identification objets divins » pour l'identifier, il ressentira seulement la nature divine.

Langage magique

Cette compétence permet de lire/traduire le langage magique et sert aussi de moyen de communication entre les magiciens.

Le langage magique est composé de signes représentant chacun un son (chaque joueur ayant cette compétence recevra l’alphabet magique).

Le langage magique n’est connu que des initiés et ne doit pas être utilisé devant des inconnus car cela peut amener à la potence.

Alphabet des initiés

Cet alphabet permet aux initiés de communiquer entre eux.

Ce n’est pas considéré comme un code, car son essence universelle est connue.

Il permet aussi de rédiger des parchemins.

Le principe n’est pas de remplacer une lettre par une autre, mais d’écrire le texte comme s’il était lu à haute voix. Chaque symbole représentant un son.

A	ᵇ	Me	ʝ	0	∞
Be	⌐	Ne		1	↑
Ce,Ke	⌐	O	o	2	∞
De	⌐	Pe	ᵇ	3	∞
E,é,è,ê,eu	⌐	Re	⌐	4	↑
Fe	ᵇ	Se,Che	ᵇ	5	∞
Gue	ᵇ	Te	⌐	6	∞
I,Ye	l	U	ᵇ	7	∞
Je	ᵇ	Ve		8	∞
Le	ᵇ	Ze	ᵇ	9	∞

VII. Description sortilèges de base :

Nom/Coût	Magie instinctive		Magie Haute	
	Durée/PM	Description	D/PM	Description
Détection de la magie NIV 1 Achat : 1	5s/2	Permet simplement de savoir si la personne ou l'objet est ou non magique (ce qui est le cas par exemple sur un sort agit sur la personne ou si l'objet est magique). La magie ne peut être dissimulée mais sa nature peut être cachée.	1sab/1	Précise : bénéfique, neutre ou nuisible.
Stabilisation NIV 1 Achat : 2	5s/1	Au touché permet de stabiliser une personne inconsciente.		
Armure Invisible NIV 1 Achat : 2	5s/4	La cible bénéficie de 1 point d'armure protection supplémentaire. Cette protection est exactement comme celle procurée par une armure normale excepté qu'elle ne peut être réparée. Ce point de protection disparaît dans tous les cas au bout d'un cycle.	1sba/2	2 points de protection,
Lame acérée NIV 1 Achat : 1	5s/1	L'arme infligera un point de dégât supplémentaire au prochain coup atteignant sa cible. Le sort se dissipe dès que l'arme touche une cible, ou qu'une heure se passe.	1sab/1	
Lumière NIV 1 Achat : 1	5s/2	Le sorcier doit utiliser une lampe dont la lumière est diffuse et non directionnelle, et ce pendant 1 sabliers.	1sab/1	Durée 1 cycle
Silence NIV 1 Achat : 1	5s/1	Toutes les personnes dans l'entourage de l'initié ne peuvent plus parler jusqu'à ce qu'il les y autorise, durée 30s. Impossible de lancer ce sort en combat. N'empêchera pas un magicien de lancer un sort.		
Non-hostilité NIV 1 Achat : 1	5s/2	La victime du sort ne peut plus avoir d'attitude hostile à l'égard du lanceur de sort. Mais il peut toujours se défendre, et toute attitude hostile de la part du lanceur de sort à son égard brisera le sortilège. Le sort perdure au maximum pendant un sablier. Tant que ce sort est en action, le mage ne peut en lancer d'autres.		
Fuite NIV 1 Achat : 2	5s/4	La cible fuit jusqu'à ce qu'elle soit hors de portée de vue du magicien, maximum trente secondes.		
Vérité mineure NIV 1 Achat : 2	5s/2	Si la cible décide de répondre à la prochaine question, elle ne peut mentir.	1sab/2	Deux questions.

Nom/Coût	Magie instinctive		Magie Haute	
	Durée/PM	Description	D/PM	Description
Divination mineure NIV 1 Achat : 2	1sab/6	Le magicien obtiendra une réponse à une question événementielle, la réponse étant obligatoirement oui ou non.	3sab/3	Deux questions.
Vérité majeure NIV 2 Achat : 2	5s/4	La cible doit impérativement répondre par la vérité à la prochaine question que va poser l'initié, La cible doit voir l'initié.	2sab/2	Deux questions.
Divination majeure NIV 2 Achat : 4	1sab/14	Le magicien obtiendra une réponse vague à une question événementielle. Avant de lancer ce sortilège, il faut avertir un organisateur.	3sab/7	Deux questions.
Guérison NIV 2 Achat : 2	5s/4	La cible passe immédiatement au stade supérieur, avec tous ces PVs. Temps de récupération instantané.	2sab/2	-
Flèche de feu NIV 2 Achat : 2	5s/4	La cible subit immédiatement un point de dégât, exactement comme si elle avait reçu un coup au combat.		
Zone de paix NIV 2 Achat : 3	- /3	Le sorcier doit matérialiser la zone de paix, la durée pour activer le sortilège dépend du temps mis à matérialiser la zone, dont la taille ne peut excéder celle d'un carré de 3 mètres de côté. Toute personne présente dans cette zone sera « calme », et ne pourra pas réaliser (ni même penser) à des actions néfastes contre qui que ce soit. Cependant, on peut sortir comme entrer sans aucun problème de cette zone. Ce sort dure 2 sabliers.	4sab/3	Durée du sort : 1 quart de cycle.
Invulnérabilité NIV 2 Achat : 3	5s/5	Le sorcier doit, pendant toute la durée du sort, porter un objet avec ses deux mains , faute de quoi, le sort se dissipe. Tant que le sort est actif, aucune arme (magique ou non) ne peut le blesser. Cependant, il reste sensible aux sorts normaux, tel qu'un sort de projectile magique et aux pièges.		
Pétrification NIV 2 Achat : 3	5s/6	La cible du sortilège est pétrifiée pendant 1 sablier. Elle ne peut plus bouger, et est totalement immunisée à toute forme de sort ou de blessure. Néanmoins, elle reste capable de percevoir son environnement (mais est bien évidemment incapable de parler).		
Divination mineure NIV 1 Achat : 2	1sab/6	Le magicien obtiendra une réponse à une question événementielle, la réponse étant obligatoirement oui ou non.	3sab/3	Deux questions.

Nom/Coût	Magie instinctive		Magie Haute	
	Durée/PM	Description	D/PM	Description
Contact spirituel NIV 2 Achat : 3	60s/6	Le magicien peut parler avec l'esprit d'un cadavre, pendant tout au plus une minute. Attention, le mort n'est pas omniscient, et peut très bien mentir.	3sab/3	Durée du sort, trois sabliers.
Téléportation NIV 3 Achat : 7	5s/14	Le magicien « disparaît » et se rend là où il le désire (il s'y rend à pied mais n'est plus en jeu).	3sab/7	Idem
Eveil NIV 3 Achat : 4	5s/8	La cible sort du coma, au stade « gravement blessé ».	2sab/4	Idem
Foudre NIV 3 Achat : 3	5s/6	La cible subit immédiatement deux points de dégât, exactement comme si elle avait reçu un coup au combat.		
Quête d'un objet NIV 3 Achat : 3	5s/6	L'initié demande à sa victime de lui rapporter un objet. L'objet doit exister dans l'environnement proche ; si ce n'est pas le cas, le mage doit donner des indications précises sur l'endroit où se trouve un tel objet. La cible part alors en quête de l'objet, mais pas en aveugle : il reste maître de ses idées.		
Garde du corps NIV 3 Achat : 4	5s/8	La cible cherchera aveuglement à protéger le magicien qui l'a envoûté, et ce pendant 1 sablier.		
Boule de feu NIV 3 Achat : 6	5s/12	Le magicien désigne une direction. Toutes les cibles, ennemis comme amis, subissent un point de dommage.		
Enchevêtrement NIV 3 Achat : 7	5/14	Le magicien désigne une direction. Toutes les cibles, ennemis comme amis, ne peuvent plus bouger leurs jambes ; dure 1 sablier.		
Paralysie NIV 3 Achat : 3	/6	La cible du sortilège est paralysée pendant 1 sablier. Elle ne peut plus bouger, mais peut être blessée de façon « normale ». Néanmoins, elle reste capable de percevoir son environnement (mais est bien évidemment incapable de parler).		