

# Akerlor

## MAGIE ET PRÊTRISE

Version 4.1

## LES BASES

Akenlor est un monde fantastique dans lequel la magie est omniprésente. Les magiciens, quels qu'ils soient, s'affairent à maîtriser les vents magiques pour les plier à leur volonté. Il existe deux écoles de magie connues : l'Académie des savoirs arcaniques d'Imlawen, capitale de l'Azewen et l'académie humaine de Mazarek, cachée dans les montagnes au nord de la baronnie de Malzerick.

Certaines races comme les Azehils sont très sensibles à la magie et comptent donc naturellement plus de pratiquants de cet art que n'importe quelle autre race.

## LA MAGIE

Tout d'abord il faut comprendre que si ceux qui portent le don sont capables de manipuler les vents magiques, cela ne fait pas d'eux des mages, chamans ou sorciers pour autant. Il faut bien comprendre le contexte dans lequel se joue ce GN à ce propos.

A peine un Humain sur dix mille naît avec le don et, pour la plupart, passent toute leur vie sans même s'en rendre compte. Chez les Peaux-Vertes, le ratio est plus grand, c'est environ un pour cent naissances et chez les Azehils c'est presque la moitié de la population qui naît avec le don.

La magie est une énergie très puissante et donc très dangereuse, autant pour son utilisateur que pour les personnes aux alentours. Ainsi, sans entraînement, utiliser la magie reviendrait à finir en bombe vivante ou en torche de flammes de mana.

Si vous possédez le don, vous devrez donc

trouver un maître en la matière qui acceptera de vous enseigner la pratique de la magie pour pouvoir l'utiliser.

**ATTENTION** : Ce pan de jeu est risqué, votre personnage peut aller rapidement jusqu'à la mort s'il échoue ou simplement même ne pas parvenir du tout à manifester la magie malgré son don.

Prenez bien en compte ce facteur.

## LANCER UN SORT

Les connaissances pour lancer un sort s'apprennent en jeu. Néanmoins, voici quelques informations pour réglementer la pratique de la magie en jeu une fois que les gestes et formules magiques seront appris.

Les flux magiques sont rapidement palpables, dès les premiers gestes et incantations. Comme quand on essaie de faire des gestes rapides dans de l'eau, cette dernière nous freine, nous ralentit.

Pour représenter ce fait, chaque geste de lancement de sort doit être fait dans un délai minimum de 1 seconde. Pour être sûr de bien compter les secondes, il suffit de dire normalement "331". Le temps de dire "331" représente fidèlement une seconde réelle.

Si un personnage d'une autre race vous enseigne un sort d'un domaine qui n'est pas le vôtre initialement, alors vous pourrez user de cette connaissance et vous en servir. En revanche, il vous sera impossible d'enseigner la magie issu d'autre faction que la votre.

De plus, si vous avez récupéré des documents en jeu, décrivant des sorts et que vous souhaitez tenté de les lancer, vous **DEVEZ IMPÉRATIVEMENT** contacter votre orga au préalable.

## LES RITUELS

Les rituels sont des lancements de sorts réalisés par plusieurs magiciens en même temps. Il y a un grand avantage à monter un conclave de ritualistes, notamment celui de se prémunir contre les effets de la faiblesse magique en dispersant l'effet du rituel en fonction du nombre de ritualistes.

Ils servent souvent soit à démultiplier la puissance d'un sort, soit à en augmenter son intensité, durée ou portée, voire même d'accumuler les effets de plusieurs sorts.

Si la capacité de réduire cette faiblesse magique est très attrayante, le contre-coup en cas d'échec en est proportionnellement plus grand et le prix à payer pour se trouver au cœur d'un maelstrom de vents magiques peut souvent être grave, même en cas de réussite.

Les rituels sont donc des événements importants qui se doivent d'être préparés soigneusement et **nécessitent impérativement la présence d'un orga.**

Ainsi, le délai de 10 minutes de *faiblesse magique* est réduit de 1 minute pour chaque participant au rituel (jusqu'à un minimum de 1 minute).

En contrepartie, si une erreur est faite pendant le rituel par un personnage, ce personnage obtient un stade de *séquelle magique* pour chaque tranche complète de 2 ritualistes présents et ne pourra plus compter dans le nombre de magiciens à prendre en compte pour la diminution des minutes de faiblesse magique.

De plus, ce dernier est expulsé du rituel (s'il est encore en vie).

Le résultat du rituel dépend du sort lancé. Si un rituel spécifique est créé pour un effet non-prévu dans les sorts déjà existants, l'orga décidera de la résolution de ce dernier. Mais attention, créer des effets magiques n'est pas sans risques.

Plus de 75% (arrondi au supérieur) des ritualistes doivent réussir pour que le rituel soit un succès. Quoi qu'il arrive, gérer et manipuler une telle concentration de vents magiques inflige automatiquement une *séquelle magique* à chaque participant au rituel.

Certains ritualistes spécialisés dans la pratique des rituels parviennent par l'expérience et la pratique à diminuer ces effets négatifs.

**Exemple :** Un conclave de 5 ritualistes tente de lancer un sort. L'un d'entre eux se trompe dans la formule ou la gestuelle, il gagne donc immédiatement 2 états de *séquelle magique*, soit la *grande fatigue* et la *grande douleur* et il est expulsé du rituel. Il ne pourra donc pas bénéficier des effets du rituel si celui-ci réussit.

## STRUCTURE D'UN RITUEL

Un rituel se réalise d'une façon précise et très structurée. Invoquer une telle puissance est bien trop dangereux pour laisser des choses aux hasards.

Afin de réaliser un rituel, les ritualistes ont besoin de suivre plusieurs étapes :

- **L'étape de préparation** : Les ritualistes préparent et vérifient que rien ne manque.
- **L'étape d'appel** : les ritualistes vont appeler les vents magiques, mélanger leur puissance pour créer le vortex de magie autour d'eux appelé maelstrom.
- **L'étape de canalisation** : Les ritualistes doivent ensuite canaliser les vents pour les rendre le plus stable possible.
- **L'étape d'harmonisation** : Les ritualistes doivent s'harmoniser avec les vents magiques.
- **L'étape de convocation** : Les ritualistes réalisent l'effet du rituel.
- **L'étape de dispersion** : Les ritualistes doivent disperser les vents.

## LES RISQUES DE LA MAGIE

La magie est une énergie extrêmement puissante, l'utiliser fait donc du mage un conduit naturel par lequel passe toute cette puissance. Il va donc de soi que des conséquences peu enviables peuvent survenir.

Cela peut aller d'une grande fatigue, à l'handicap, la nécrose d'un membre, l'aveuglement, la mort ou même l'explosion du mage.

Pour représenter ce danger en jeu, à chaque fois qu'une personne dotée du *don* tente de manifester un sort, il enclenche un décompte de 10 minutes de *faiblesse magique*.

S'il tente de manifester un autre sort alors qu'il est en situation de *faiblesse magique*,

alors le décompte de la faiblesse magique revient à 10 minutes et le lanceur de sort subit le premier effet néfaste de *séquelle magique*.

A chaque nouveau lancement de sort durant un état de *faiblesse magique*, la *séquelle magique* suivante s'ajoute aux précédentes.

Si vous ratez un sort, vous subissez automatiquement l'effet de *séquelle magique* grande douleur. Si vous aviez déjà une *séquelle magique*, alors votre niveau de *séquelle magique* augmente de un rang.

Si une action, une attaque ou tout autre événement perturbe ou empêche le lancement du sort, alors vous gagnez automatiquement la *séquelle magique : grande douleur*. Si vous possédez déjà une *séquelle magique*, vous gagnez à la place la *séquelle magique* suivante.

### SÉQUELLE MAGIQUE

STADE	NOM	EFFET
1	Grande fatigue	Le magicien ne peut plus courir et se défend mollement sans force ni vigueur tant qu'il est en <i>faiblesse magique</i> .
2	Grande douleur	Le magicien gagne l'effet de " <i>douleur !</i> " pendant 1 minute. Durant cette minute, il doit être au sol, pris d'une douleur intense l'empêchant de se déplacer, de combattre, de lancer des sorts ou de parler.
3	Prix à payer	Le surplus de mana dans son corps l'oblige à payer le prix de sa témérité. Le magicien perd l'usage d'un de ses membres (au choix) définitivement.
4	Rayonnement du mana	dans sa chair comme dans son esprit, le mana est si présent qu'il brille de façon immense. Le magicien devient alors aveugle. Si le lanceur de sorts a déjà subi cette séquelle magique et qu'il en ressent toujours les effets, ce dernier subit à la place la séquelle magique " <i>contrecoup brutal</i> ".
5+	Contrecoup brutal	L'énergie accumulée est beaucoup trop grande pour le lanceur de sort. Ce dernier s'enflamme et tombe en tas de cendres sans que rien ni personne ne puisse rien y faire. C'est la <i>mort</i> définitive.

## LES MOTS-CLÉS

Certains sorts possèdent dans leur description des mots-clés. Chaque mot clé ajoute une règle de fonctionnement et se cumule aux autres mots-clés.

MOT CLÉS	EFFET
<b>[CONCENTRATION]</b>	<p>Ce sort créer une concentration particulière et durable de mana dans le corps du lanceur de sort. Tant qu'un sort avec le mot-clé <b>[CONCENTRATION]</b> est actif sur un personnage, celui-ci entre en état de <i>faiblesse magique</i> et le reste durant toute la durée initiale du sort. De plus, si un personnage devient la cible d'un sort possédant le mot-clé <b>[CONCENTRATION]</b> alors il gagne immédiatement une <i>séquelle magique</i> pour chaque sort possédant ce mot clé après le premier.</p>
<b>[ÉPUI SANT]</b>	<p>L'énergie nécessaire pour lancer un sort avec ce mot-clé est telle qu'il est particulièrement épuisant. L'état de <i>faiblesse magique</i> et les <i>séquelles magiques</i> lié à l'utilisation de ce sort ne peuvent être évités grâce à une compétence, potion ou tout autres règles. Néanmoins, une fois la séquelle subie, il vous est tout à fait possible d'agir dessus.</p>
<b>[INSTABLE]</b>	<p>Les sorts avec ce mot-clé sont particulièrement instables et donc dangereux. L'énergie utilisée pour le réussir est telle que les enjeux peuvent être graves en cas d'utilisation. Si le lanceur de sort doit subir une <i>séquelle magique</i>, alors il en subit deux à la place.</p>
<b>[DOMAINE]</b>	<p>Chaque sort est affilié à un domaine de magie. Le mot-clé de domaine peut être : <b>[ARCANOMANCIE]</b> ; <b>[GÉOMANCIE]</b> ; <b>[OMBROMANCIE]</b> ; <b>[ONDOMANCIE]</b> ; <b>[CHAMANISME]</b> ; <b>[SORCELLERIE]</b> ; <b>[NÉCROMANCIE]</b> ; <b>[SANGROMANCIE]</b> ; <b>[DRUIDISME]</b> ; <b>[OCCULTISME]</b> Lorsque vous apprenez la magie, le domaine du premier sort que vous apprenez devient votre domaine de prédilection. Tous les sorts d'un domaine autre que votre domaine de prédilection gagnent le mot-clé <b>[INSTABLE]</b> et <b>[ÉPUI SANT]</b>. Si le sort en question possède déjà le mot-clé <b>[INSTABLE]</b>, alors ce dernier est remplacé par le mot-clé <b>[DANGEREUX]</b>.</p>
<b>[DANGEREUX]</b>	<p>Les sorts avec ce mot-clé sont particulièrement difficiles et risqués à lancer. Ils engendrent presque systématiquement des dégâts considérables à qui tente de les manifester. Par conséquent, si un lanceur de sort tente de manifester un sort avec le mot-clé <b>[DANGEREUX]</b>, il subit immédiatement 4 séquelles magiques. Ces séquelles ne sont pas évitables par aucune règle ou compétence.</p>
<b>[BLAST]</b>	<p>Le sort déclenche une poussée d'énergie conséquente soudaine, l'onde de choc perturbe fortement le lanceur de sort. Si un sort avec ce mot-clé est lancé, durant toute la durée de sa <i>faiblesse magique</i>, vous ne pouvez lancer un autre sort avec le mot-clé <b>[BLAST]</b>.</p>

## LA PRÊTRISE

Pour ceux ne possédant pas le don de la magie, la possibilité de s'octroyer de puissants pouvoirs réside toujours, notamment dans la voie de la prêtrise.

Ainsi, les prêtres peuvent invoquer des bénédictions de leur dieu qui décidera ou non de leur accorder ce privilège en fonction de leur degré de dévotion.

La plupart des races possèdent des églises ou des cultes envers un ou plusieurs Dieux. Ces derniers aiment particulièrement l'idolâtrie et sont très enclins à récompenser leurs ouailles, si ces derniers se montrent reconnaissants et dévots des bienfaits qui leurs sont distribués.

Les prêtres sont les officiants des cultes, ils ont la charge d'être les guides spirituels de leur communauté. Leur foi est totale et le dogme est leur vie.

Ils peuvent ainsi s'octroyer à eux ainsi qu'à leurs fidèles bien des bénédictions et même parfois être témoins de miracles.

Mais les Dieux sont capricieux et leur patience est bien loin de celle des mortels. Ainsi les miracles sont d'une extrême rareté, les bénédictions subtiles et presque invisibles pour un œil inattentif.

Les réponses des Dieux sont un doux et léger murmure qu'il est facile de ne pas entendre au sein du vacarme de ses propres pensées.

Contrairement à la magie, la foi est une puissance qui tire son fondement sur une dévotion aveugle, sans fondement palpable ni témoignage visuel fort.

Mais si la vénération n'offre pas particulièrement de bienfait, se détourner des Dieux ou les ignorer peut engendrer malédictions et fléaux toujours plus terribles les uns que les autres.

## PRATIQUER LA PRÊTRISE

Lorsqu'un prêtre veut officier, il lui faut effectuer une scène RP réunissant le plus de

fidèles possible, et ce dans un lieu de culte fixe qu'il aura préparé en conséquence.

Si un lieu de culte abandonné ou consacré à un autre culte est utilisé alors il pourra être re-consacré, mais attention, ces lieux étant généralement imbibés de pouvoir, cela peut avoir des conséquences.

La foi n'est pas de la magie, il n'est donc pas possible de jeter des boules de feu ou de faire pleuvoir des torrents d'énergie arcanique sur les armées ennemies. En revanche rien n'empêche les prêtres de le demander aux Dieux.

Les prêtres sont avant tout des guides spirituels qui ont comme devoir de dispenser les enseignements de leur divinité au plus de monde possible. Si les membres du cultes sont *dignes* et plaisent à leur Dieux alors ils recevront probablement une bénédiction.

## LA DIGNITÉ

En fonction de ses actions, une faction gagne ou perd des points de *dignité*. Ces points forment un pool commun à toute la faction et chacun peut prétendre s'en servir tant qu'il y en a de disponibles.

Diverses actions de règles peuvent faire gagner des points de *dignité* ou en faire perdre. Mais aussi certaines scènes particulièrement incroyables en démonstration de foi et d'abnégation aux Dieux peuvent en faire gagner, à la diligence de vos orgas.

La *dignité* est donc une ressource à gérer. Chaque point de *dignité* gagné est noté par votre orga, mais aussi chaque perte. Se rendre particulièrement indigne ou blasphématoire fait rapidement perdre des points. De cette manière votre pool de points de *dignité* peut se retrouver dans un seuil négatif.

## LES BÉNÉDICTIONS DE LA PRÊTRISE

Grâce à la foi, les membres de la faction peuvent prétendre à une série de bénédictions s'ils en sont dignes.

La faction bénéficie ainsi d'un pool collectif de points de dignité que chacun des membres peut dépenser dans une des actions suivantes :

Acte de foi	Coût en dignité
Recommencer un tirage de séquelle de guerre (le second résultat doit être gardé)	10 points de dignité
Obtenir une révélation divine (réponse donnée par l'orga à une question simple sur l'intrigue principale)	20 points de dignité
Guérison miraculeuse (Guérir d'un effet de poison ou de maladie)	30 points de dignité
Glorifier la faction dans la guerre (conversion de points de dignité en points d'effort de guerre)	5 points d'effort de guerre pour chaque tranche complète de 10 points de <i>dignité</i> convertis

A chaque fois qu'un membre de la faction souhaite utiliser un de ces actes de foi, il doit trouver son orga de camp qui lui indiquera si la faction dispose d'assez de dignité et validera le décompte des points.

Par ce système, une faction ne peut descendre en négatif.