



# Règles de magie

Version 5

Introduction	3
La magie	3
Les sorts	3
Les rituels	4
Structure d'un rituel	4
Etape de préparation	4
Le pentagone	4
Le cercle	5
Le triangle	5
Le carré	5
Composition du rituel	5
Etape d'appel	5
Etape de canalisation	5
Etape d'harmonisation	6
Etape de convocation	6
Etape de dispersion	6
Conséquences d'un rituel	6
Risques de la magie	7
Séquelles magiques	7
Les mots clés	7

# Introduction

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'Azalwen 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 la plus grande quantité de pratiquants que n'importe quelle autre race. Ils en sont également les premiers pratiquants.

Les connaissances pour lancer des sorts ou pratiquer des rituels ne s'apprennent qu'en jeu.

Néanmoins, nous vous indiquerons dans ce livret les règles générales de la magie.

## La magie

Tout d'abord il faut comprendre que si ceux qui naissent avec le don sont capables de manipuler les vents magiques, cela ne fait pas d'eux des magiciens, chamans ou sorciers pour autant.

A peine un Humain sur dix mille naît avec le don, soit 0.01%, et pour la plupart, passent toute leur vie sans même s'en rendre compte. Chez les Peaux-Vertes, le don concerne environ 1% des naissances et chez les Azehils environ 50%.

La magie est une énergie extrêmement puissante et dangereuse, autant pour son utilisateur que pour les personnes ciblées ou proches. 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 trouver un maître qui acceptera de vous enseigner la pratique de la magie pour pouvoir l'utiliser. Il n'existe pas de magiciens autodidactes à Akenlor.

Chaque sort ou rituel est composé d'incantations et des gestes correspondants. Le lanceur de sort doit **impérativement** (sauf compétence spécifique) réciter son incantation à haute et intelligible voix en effectuant le ou les gestes correspondants.

⚠ Attention : Le pan de jeu de magie est complexe et risqué, votre personnage peut rapidement y laisser la vie s'il échoue, y compris durant les entraînements.  
Il nécessite également un réel investissement des joueurs et énormément de patience et de travail.

## Les sorts

Les flux magiques sont rapidement palpables. Vous pouvez vous représenter ces flux, en imaginant effectuer des gestes rapides sous l'eau. Chaque mouvement doit être fait dans un délai minimum de 1 seconde (Dire 331 permet de compter une seconde réelle).

Si un personnage d'une autre faction vous enseigne un sort d'un domaine qui n'est pas le vôtre, ou si vous récupérez un livre de sort d'un autre personnage, alors vous pourrez user de cette connaissance et vous en servir. Vous **DEVEZ** contacter votre orga de faction.

Il vous sera impossible d'enseigner la magie issu d'autre faction que la vôtre et vous ne pouvez pas communiquer ce livre de sort à un autre joueur !

Chaque mage devra posséder un livre de sort qui contiendra l'ensemble des sorts qu'il connaît avec leur incantation, le mage devra y indiquer son domaine de prédilection. Il est **obligatoire** et devra comporter une gommette bleue et sera par conséquent volable.

Seuls les sorts du domaine de prédilection sont volables, ils auront le mot clé [INSTABLE] et [EPUISANT].

# Les rituels

Un rituel désigne un ensemble de sorts et gestuelles magiques réalisées par plusieurs magiciens en même temps dans le but de créer un effet puissant applicable sur une zone, un objet ou sur un groupe.

Il peut également être utilisé pour démultiplier la puissance d'un sort, en augmenter l'intensité, la durée ou la portée.

Même si le bénéfice apporté par un rituel peut sembler attrayant, le contre-coup en cas d'échec est proportionnel à sa puissance.

Plus le nombre de ritualiste participant au rituel est important plus les séquelles et faiblesses liées au rituel sont faibles, car réparties.

Un maître ritualiste dirige chaque rituel et décide du rythme à suivre tel un chef d'orchestre.

Un rituel est un évènement important qui se doit d'être préparé soigneusement. Chaque mot devra être prononcé avec la bonne intonation et chaque geste devra être effectué parfaitement et selon le rythme exigé.

Votre orga de faction devra être présent à chaque rituel et pourra s'il le souhaite déléguer l'encadrement de ce rituel à une personne de confiance.

## Structure d'un rituel

Un rituel doit être effectué selon des règles très précises et structurées qui si elles ne sont pas respectées à la lettre conduisent à son échec et potentiellement la mort définitive des ritualistes.

- La préparation : consiste à préparer le rituel.
- L'appel : consiste à appeler les vents magiques pour créer le vortex appelé Maelstrom.
- La canalisation : consiste à stabiliser les vents magiques
- L'harmonisation : consiste à s'harmoniser avec les vents magiques.
- La convocation : consiste à utiliser les vent pour réaliser l'effet demandé.
- La dispersion : consiste à disperser les vents magiques pour clôturer les rituel.



## Etape de préparation

Durant cette étape les ritualistes doivent préparer le rituel, rassembler les composants nécessaires et se positionner selon la forme choisie en fonction du but recherché.

La place de chaque ritualiste doit être précise car elle a une incidence sur la circulation des vents durant le rituel.

Il existe quatre familles de rituels, dont chacun d'entre eux possède sa propre géométrie.

### Le pentagone

Utilisé pour les rituels avec un réceptacle. Formé de 5 sommets représenté par les ritualistes, il permet de convoquer le sort vers un réceptacle central afin qu'il subisse l'effet de la magie invoquée. Généralement ces rituels sont utilisés pour des effets sur des objets magiques, des sorts de localisations puissants ou tout autre effet ayant pour cible le réceptacle du dispositif ritualistique.

### **Le cercle**

Utilisé pour les rituels de dispersion permettant la projection de la magie en onde autour de la zone de rituel. Ces rituels servent à créer des effets de zone définie et délimitée physiquement.

### **Le triangle**

Utilisé pour les rituels de projection à effet condensé ayant une direction précises. Ces rituels sont formés de 3 sommets représentés par les ritualistes, ils sont généralement utilisés pour la magie de bataille afin de déchaîner une magie de façon concentrée et brutale. L'un des sommet indiquera la direction choisie.

### **Le carré**

Utilisé pour les rituels de projection et permettant une projection verticale de la magie. Ces rituels permettent d'atteindre une cible à longue distance. Ils sont utilisés pour des malédictions, des convocations ou des localisations. De façon générale, ils sont utilisés pour cibler des objets ou personnes inaccessibles directement.

### **Composition du rituel**

Chaque rituel doit comporter au moins un ritualiste placé à chaque extrémité de la forme géométrique afin de la représenter.

Si les ritualistes sont en surnombres, ils sont distribués équitablement et à égale distance.

Comme indiqué précédemment, un rituel est dirigé par un maître de rituel.

Enfin, un compensateur devra être placé au centre du rituel. Il est généralement composé d'essences magiques ou de tout autre élément contenant de la magie. Il permet d'encaisser le maelstrom avant sa canalisation et évite aux ritualistes de se transformer en torches de mana.

Si les ritualistes utilisent des essences magiques, il faudra au minimum prévoir 1 essence magique par ritualiste participant. Toutes les essences magiques peuvent être utilisées.

### **Etape d'appel**

Durant cette étape, les ritualistes appelés ritualistes d'appel doivent appeler les vents.

Quel que soit le rituel, l'étape d'appel est toujours composée de trois vents.

Le rituel doit comporter au moins deux ritualistes, situés à l'opposé les uns des autres.

L'appel commence par le maître du rituel, puis tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque ritualiste d'appel réalise la gestuelle et récite l'incantation correspondant au vent qu'il a choisi.

L'incantation commence toujours par **Gragir** (peaux vertes) ou **Ys** (autres factions) suivi du nom du vent choisi par le ritualiste.

Un ritualiste d'appel peut être ainsi amené à appeler plusieurs vents.

Une fois tous les vents appelés, le maelstrom se forme et le rituel est pris dans une tempête de vents magiques qui consomme le compensateur.

### **Etape de canalisation**

Une fois les vents appelés, il faut les canaliser afin de les faire circuler sans causer de dommages.

Durant cette étape, les ritualistes incantent et effectuent la gestuelle ensemble et simultanément.

La formule est la suivante :

**Rar Khol Kalil, Rar Gragir Meril** (peaux vertes) ou **Rendere Khol Elyan, Rendere Ys Serenis** (autres factions)

Cette incantation ainsi que la gestuelle correspondante doivent être répétées en boucle jusqu'à ce que les vents soient canalisés.

La canalisation complète sera annoncée par l'orga supervisant le rituel.

### **Etape d'harmonisation**

Une fois les vents canalisés, les ritualistes s'harmonisent avec le maelstrom. Ils incantent et effectuent la gestuelle ensemble et simultanément. La formule est la suivante :

**Kess Rar Gragir** (peaux vertes) ou **Corpus Taris Ys** (autres factions)

La gestuelle du dernier mot doit être maintenue jusqu'à ce que le maître ritualiste valide l'harmonisation au maelstrom.

### **Etape de convocation**

Cette étape permet aux ritualistes d'utiliser la puissance du maelstrom pour lancer le sort désiré.

Durant cette étape, les ritualistes incantent et effectuent la gestuelle ensemble et simultanément et récitent la formule qu'ils souhaitent utiliser.

### **Etape de dispersion**

Une fois le sort lancé, les ritualistes dispersent les vents de façon progressive afin qu'ils retrouvent leur place dans les courants naturels.

Chaque ritualiste d'appel doit recommencer l'étape d'appel mais en ajoutant **Meril** (peaux vertes) ou **Serenis** (autres factions) à la fin de chaque appel des vents utilisés.

Exemple : **Ys** [Vent] **Serenis**

### **Conséquences d'un rituel**

Durant le rituel, un orga sera présent et décidera de la réussite ou de l'échec du rituel effectué.

S'il détecte une erreur, il préviendra le magicien en lui tapant sur l'épaule. Il sera expulsé du rituel.

Si le personnage est toujours en vie, il obtient un stade de **séquelle magique** dépendant du nombre de magicien présent lors du rituel.

Le résultat du rituel sera indiqué par l'orga présent aux ritualiste, ainsi qu'aux joueurs impactés, le cas échéant.

Pour qu'un rituel soit un succès, il faut qu'au moins 75% des magiciens réussissent le rituel. Les mots et les gestes utilisés doivent également correspondre à l'effet désiré.

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 subit immédiatement 2 états de séquelle magique : grande fatigue et grande douleur. De plus, il est expulsé du rituel et ne pourra pas bénéficier des effets du rituel si celui-ci réussit.

Certaines compétences ou artefacts permettent de minimiser les impacts négatifs en cas d'échec. Dans tous les cas, à l'issue du rituel, les magiciens ayant participé subissent 10 minutes de faiblesse magique. Cette faiblesse est réduite de 1 minute par participant au rituel (jusqu'à un minimum de 1 minute).

# Risques de la magie

La magie est une énergie extrêmement puissante, l'utiliser fait du mage un vecteur naturel par lequel elle passe. Pour représenter la difficulté de maîtriser les énergies magiques, à chaque fois qu'une personne dotée du **don**, lance un sort ou effectue un rituel, elle subit un effet de **faiblesse** de 10 minutes. Si cette personne lance un autre sort pendant cette durée, alors, l'effet de **faiblesse** est réinitialisé et revient à 10 minutes, auquel s'ajoute une **séquelle magique**. Si elle subissait déjà un effet de **séquelle magique**, elle passe au stade supérieur.

## Séquelles magiques

Stade	Effet	Description
1	Grande fatigue	Le magicien ne peut plus courir ni se battre.
2	Grande douleur	Le magicien subit l'effet <b>douleur</b> . Il se roule au sol en gémissant pendant 1 minute et ne peut rien faire d'autre.
3	Prix à payer	Le magicien perd l'usage d'un de ses membres (au choix) de manière permanente.
4	Contrecoup brutal	Le magicien prend feu jusqu'à être réduit en cendres. C'est une mort définitive.

## Les mots clés

Les mots clés indiquent les contraintes du sort ou du rituel exécuté par le magicien. Sauf indication contraire ou compétence spécifique, ils sont cumulables.

Mots clés	Description
[COMBAT]	Il n'est possible de lancer qu'un seul sort possédant ce mot clé par combat.
[CONCENTRATION]	La durée de <b>faiblesse</b> correspond à la durée du sort lancé.
[DOMAINE]	Si le domaine indiqué comme mot clé est différent de votre domaine de prédilection alors, il gagne les mots clés suivants : [INSTABLE] [ÉPUISENT] Les sorts possédant déjà le mot clé [INSTABLE] gagnent le mot clé [FATAL].
[ÉPUISENT]	Les effets <b>faiblesse</b> ou <b>séquelle magique</b> occasionnés par ce sort ne peuvent être ignorés ou atténués. Une fois la séquelle subie, vous pouvez la soigner normalement.
[INSTABLE]	Les sorts ayant ce mot clé sont particulièrement instables et dangereux. Si le lanceur de sort doit subir une <b>séquelle magique</b> il en subit deux au lieu d'une.
[FATAL]	Vous passez immédiatement au stade 4 de <b>séquelle magique</b> : Contrecoup brutal. Ne peut être ignoré ni atténué.
[JOUR]	Le sort que vous lancez avec ce mot clé ne peut être lancé qu'une fois par jour. En revanche vous pouvez lancer un autre sort ayant ce mot clé.
[DEMI-JOURNÉE]	Le sort que vous lancez avec ce mot clé ne peut être lancé qu'une fois par demi-journée. En revanche vous pouvez lancer un autre sort ayant ce mot clé.