

Glorantha Wars

Mes règles pour jouer à RuneQuest au temps de la Guerre des Héros (mise à jour 18 Août 2009)

auteur : Alain Rameau

"What is the future of Glorantha ? We have reached the end of the Third Age.[...] The Hero Wars loom, an era which has been wound up and, without any 'off' buttons, switched to full speed. My initial intention was to create a fantasy world which delighted others and wherein they could participate. I have succeeded. Now Glorantha is yours, not mine.

Greg Stafford, 1988 - Genertela Designer's notes.

"Quel est le futur de Glorantha ? Nous avons atteint la fin du Troisième Age [...] La Guerre des Héros point à l'horizon, une ère qui a été mise en marche, et sans aucun bouton d'arrêt, lancée à pleine vitesse. Mon intention initiale était de créer un monde fantastique qui ravirait les autres et dans lequel ils pourraient participer. J'ai réussi. Maintenant Glorantha est à vous, plus à moi."

*HeroQuest, Hero Wars et Glorantha sont des marques déposées d'Issaries.
Runequest est une marque déposée d'Avalon Hill / Hasbro.*

Table des Matières

Chapitre V - Magie	3
1 - Magie Runique :	3
a - Principes :	3
b - Utilisation :	3
c - Exemple de sorts de Magie Runique :	4
2 - Théisme :	4
a - Principes de base de cette magie :	5
b - Hiérarchie :	5
c - Affinités et Prodiges :	6
d - Compagnon :	10
e - Secrets des cultes :	10
f - Intervention divine :	11
g - Esprits de représailles :	11
3 - Animisme :	11
a - Principes de base de cette magie :	11
b - Recherche et Capture des esprits :	12
c - Esprit Intérieur (ou Esprit Allié) :	13
d - Utilisation des esprits :	13
e - Types d'esprit :	13
4 - Sorcellerie :	14
a - Principes de base de cette magie :	15
b - Hiérarchie :	15
c - Sorts et Arts Magiques :	15
d - Familier :	18
5 - Rituels :	19
a - Cérémonie :	19
b - Invocation :	19
c - Enchantement :	20
6 - Autres Formes de Magie :	21
a - Mysticisme :	21
b - Magie Lunaire :	22
c - Démonologie :	22
d - Magie des Dragons :	22
7 - Comparaison des Magies :	23

Chapitre V - Magie

1 - Magie Runique :

a - Principes :

La magie runique, appelée aussi parfois magie commune, est basée sur un certain type de cristaux magiques que l'on peut trouver dans le monde de Glorantha. Ces cristaux sont les manifestations physiques de la sueur, du sang et des larmes des dieux qui se sont déversés sur terre lors des grandes guerres entre les divinités. Ces cristaux recèlent de la magie qu'il est possible de maîtriser. Ce sont souvent des versions affaiblies des sorts de Théisme, et qui ont depuis perdu leur lien avec leurs Affinités. Un cristal magique qui contient un charme est souvent brillant (selon sa puissance), et devient terne quand il a perdu le charme qu'il contient. Il est possible d'apprendre ce charme en rentrant en symbiose avec le cristal. Pour réussir à apprendre ce charme, il faut rester en se concentrant sur le cristal. Il faut ensuite réussir un jet de POU contre le POU du cristal, qui est en général de 1D6 POU par point de sort. En cas de Dm, le personnage perd 1 pM et ne réussit pas à apprendre le sort. En cas de DS, le personnage perd 1 pM par point de sort et ne réussit pas à apprendre le sort. En cas de DM, il perd 1 POU, qui accroît la puissance du cristal. En cas de Vme, il perd les pM correspondants et apprend le sort, et le cristal perd son charme. En cas de VS, il apprend le sort sans perdre de pM, et le cristal perd son charme. En cas de VM, il apprend le charme et le charme reste dans le cristal.

Un personnage ne peut pas connaître plus de points de charme que son POU. En cas de perte de POU, il perd les charmes qu'il connaît au-delà de ce niveau, en commençant par le(s) plus petit(s).

Note : cette magie est inspirée de l'ancienne magie de bataille ou magie des esprits de RQII. Mais ici, elle n'est plus liée aux esprits.

b - Utilisation :

Chaque charme coûte des points de Mana pour être lancé (minimum 1). Les charmes ont soit un coût fixe (de 1, 2, 3 points ou plus), soit un coût variable (le plus souvent), leur utilisation nécessitant le nombre de pM correspondants.

En général, l'effet dépend du niveau du charme, notamment pour les charmes variables.

Ex : Soins-3 guérira 3 pV.

La puissance des charmes variables présents dans les cristaux est en général limitée : de 1 à 6, rarement au-delà.

L'utilisation des charmes est en principe limitée par le POU du personnage. La distance des charmes (sauf certains qui sont seulement au contact ou sur soi-même) est de POU mètres, et la durée (sauf pour les charmes instantanés) est de POU rounds (environ POU/3 minutes).

Le lancement du charme nécessite aussi un jet de POUx5 pour se concentrer (parfois moins si les circonstances ne sont pas bonnes) Et si le charme est lancé contre quelqu'un qui résiste, il doit en plus faire un jet d'opposition POU contre POU, et les pM sont perdus même si le charme ne passe pas la résistance de l'adversaire.

Note pour la magie théiste, qui utilise aussi les charmes de magie runique, le talent Affinité Runique correspondant permet de mieux maîtriser l'utilisation de cette magie.

c - Exemple de sorts de Magie Runique :

Doué pour [talent] : ajoute 5% dans un talent.

Dissipation : annule l'effet des autres sort si les points sont suffisants (supérieur aux points du sort). Voir "Comparaison des Magies" à la fin du Chapitre Magie.

Contremagie : ce prodige permet de résister aux sorts ennemis, selon sa puissance. Voir "Comparaison des Magies" à la fin du Chapitre Magie.

Vivelame : ajoute 5% au talent de Combat avec une épée.

Aiguiser : ajoute 1 pt de dommages avec une épée

Protection : ajoute 1 pA à l'armure.

Soins : soigne 1 pV.

Ecrasement : ajoute 5% au talent de Combat avec une masse

Laminer : ajoute 1 pt points de dommages avec une masse.

Force : ajoute 1 FOR.

Coordination : ajoute 1 DEX.

Vigueur : ajoute 1 CON.

Glamour : ajoute 1 APP.

Allume Feu : crée un feu de 1 POT.

Eteindre Feu : éteint un feu de 1 POT.

Silence : rend le personnage silencieux (donne un malus de 5% aux adversaires voulant écouter).

Camouflage : rend le personnage "invisible" (donne un malus de 5% par point aux adversaires voulant observer).

Confusion : oblige la victime à réussir un jet d'opposition INT contre POU du lanceur avant de tenter toute action cohérente.

Oeil de lynx : ajoute 5% au talent Observer.

Oreille fine : ajoute 5% au talent Ecouter.

Protection Psychique: absorbe 1pM dans les combats d'esprits.

Dommages Psychiques: ajoute 1 pt de dommages psychiques (mana) en Combat Psychique.

Attaque Psychique : permet d'ajouter 5% au talent de Combat Spirituel.

Sombre Lame : réduit les dommages l'arme de 1pt.

2 - Théisme :

Le théisme est le nouveau nom (HW/HQ) de l'ancienne magie divine ou runique (RQ). Un changement important est la disparition de la Magie des Esprit (RQ3) ou Magie de Bataille (RQ2)

chez les divinités, au profit d'un seul type de magie divine, dont la manifestation s'appelle des Prodiges, qui se classent au sein d'Affinités (représentés par des Runes), qui sont les domaines d'intervention de la divinité.

a - Principes de base de cette magie :

Les sorts sont appelés 'prodiges' dans ce type de magie. Les prodiges sont obtenus par prière et vénération d'un dieu, lors de sacrifices (souvent sous la forme de sacrifice de Pouvoir). Les prodiges sont souvent plus puissants que les autres types de sorts de magie, mais peu manipulables (par rapport à la sorcellerie par exemple), et dépendent parfois du bon vouloir du dieu et de son humeur. Les effets sont souvent aussi fonction du Pouvoir du prêtre (alors que pour l'animisme, par exemple, c'est le Pouvoir de l'esprit utilisé qui compte surtout, pas celui de l'animiste).

Outre des talents spécifiques à chaque culte, les talents importants pour ce type de magie et la progression hiérarchique dans les cultes sont les Affinités runiques du culte, Connaissance du Culte et Cérémonie. Un niveau minimum dans ces talents est notamment requis pour pouvoir utiliser des sorts puissants, et pour progresser dans la hiérarchie du culte.

Les cultes utilisent aussi la magie runique, mais ils conservent le lien avec l'Affinité originelle du charme. En général, un culte peut apprendre à ses initiés plusieurs charmes de magie runique qui sont liés aux Affinité du culte. Le niveau d'apprentissage des charmes est en général limité par le niveau d'implication dans le culte. En général, on ne peut pas apprendre de niveaux de charmes supérieurs à son talent correspondant d'Affinité/10. Si un personnage connaît déjà des charmes quand il rejoint un culte, il peut garder ceux qui sont liés à l'Affinité du culte, ou ceux qui sont neutres. Il doit par contre se débarrasser (et ne jamais apprendre) ceux qui sont liés à une Affinité opposée au culte.

b - Hiérarchie :

Les temples ont une hiérarchie assez stricte. Pour progresser dans la hiérarchie, les conditions sont variables selon les cultes, mais on peut dégager quelques grands principes : progresser dans le talent Connaissance du Culte, progresser dans certains talents spécifiques au culte, avoir sacrifié suffisamment de Pouvoir dans l'acquisition de prodiges.

L'initiation dans un culte et ensuite les passages de niveau hiérarchique ne peuvent souvent se faire qu'à des dates précises : par exemple à chaque jour sacré du culte de la saison, voire lors de la grande cérémonie annuelle pour les titres les plus prestigieux.

Chaque niveau hiérarchique implique aussi des contraintes en temps (effectuer des travaux d'intérêt général ou des missions pour le culte) et en argent (reverser une partie de ses revenus au culte). Des fonctions politiques sont aussi souvent associées aux plus hauts titres dans les villes et les régions dominées par le culte.

- Le niveau de base du culte est le Membre Laïque, ou Membre Commun, Adorateur. Ce membre est en général cantonné aux tâches de base administratives et logistiques. Il n'a pas accès aux prodiges, seulement à la magie runique, mais en contrepartie il n'a pas besoin de faire une fervente vénération du dieu. Ils consacrent en général 10% de leur temps et de leurs ressources au culte.
- Le premier niveau religieux du culte est l'Initié. Pour devenir initié, il faut remplir certaines conditions, variables selon le culte. En général, il faut démontrer une connaissance des talents spécifiques au culte. Les initiés doivent choisir une Affinité principale parmi celles offertes par le dieu (ou une Affinité d'un sous-culte). Les prodiges qui ne sont pas liés à cette Affinité principale peuvent être appris aussi, mais ne se récupèrent qu'au jour sacré du culte (voir ce concept plus loin). En terme de règles, pour devenir initié, le PJ doit réussir un jet dans trois talents du culte. Les talents d'Affinités, de Cérémonie et de Connaissance du Culte sont toujours utilisables à la

place d'un des talents du culte. L'initié doit ensuite sacrifier 1POU. L'initiation ne se déroule en général qu'aux dates des fêtes du culte. Ils consacrent en général 30% de leur temps et de leurs ressources au culte.

- Le second niveau (qui n'existe que dans certains cultes majeurs) donne le titre d'Acolyte, Dévot ou Fervent. En général, il faut avoir au moins 30% dans trois talents du culte, dans une Affinité et dans Connaissance du Culte ou Cérémonie. Les acolytes ont accès à toutes les Affinités du dieu et donc tous les prodiges, mais leur récupération n'est toujours possible que lors du jour sacré. Ils consacrent en général 50% de leur temps et de leurs ressources au culte. C'est en général le niveau le plus élevé que l'on puisse avoir si on est déjà prêtre dans une autre religion.
- Le troisième niveau est le Prêtre. Les exigences sont en général un niveau de 50% dans trois talents du culte, dans une Affinité et dans Connaissance du Culte ou Cérémonie. Un nouveau sacrifice de 1 POU est nécessaire pour franchir ce statut. Ils consacrent en général 90% de leur temps au culte et au moins 50% de leurs ressources. En plus de l'accès à tous les prodiges et à tous les niveaux de ceux-ci, il peut aussi accéder aux Affinités et prodiges des sous-cultes de cette divinité. Les prodiges deviennent récupérables par la prière dans les temples et lieux sanctifiés.
- Le quatrième niveau, prestigieux, est celui de Seigneur Runique ou Chevalier Runique (avec souvent un titre spécifique selon le culte), ou Prêtre Runique. Ce titre existe avant tout chez les cultes guerriers ou, chez les cultes non guerriers, pour l'administration générale du temple. Les exigences sont en général un niveau de 90% dans un talent de Combat (pour les cultes guerriers) ou dans une Affinité, Connaissance du Culte ou Cérémonie (pour les cultes non guerriers), et 90% dans trois autres talents du culte. Ils consacrent en général 90% de leur temps au culte et au moins 50% de leurs ressources.
- Le dernier niveau, le Grand Prêtre ou Disciple, est avant tout honorifique et n'est accordé qu'à certains membres du culte. Un talent supérieur à 100% dans plusieurs talents du culte est généralement requis. Il consacre l'essentiel de son temps et de ses ressources au culte. Ce niveau permet en général de commencer à percer le Secret du culte (voir explications plus loin).
- Il existe un autre niveau, mais qui n'est plus vraiment hiérarchique, c'est celui de Héros du Culte. Un Seigneur Runique ou un Prêtre qui accomplit avec succès certaines quêtes héroïques pour son culte peut franchir ce niveau, ce qui lui octroie des capacités et dons spéciaux, le rapprochant de la perfection de son dieu et de l'assimilation du Secret de son culte. Un Héros du Culte peut ainsi avoir parfois plus de 200% dans un talent du culte. Ses prodiges ont aussi une puissance supérieure (POU/3, ou POU%x2).

c - Affinités et Prodiges :

Les types de prodiges accessibles aux membres du culte varient selon le dieu qui est vénéré, ses pouvoirs dépendant des actes qu'il a accomplis dans la Mythologie de Glorantha.

Chaque dieu est associé à une ou plusieurs Affinités (chacune associée à une Rune), qui sont ses domaines de compétence et d'intervention. Ces Affinités déterminent aussi les comportements à respecter dans le culte et vis à vis d'autres cultes, les passions, relations, En général, un dieu majeur à deux ou trois Affinités, tandis qu'un dieu mineur, ou un sous-culte d'un dieu majeur, n'est associé qu'à une Affinité.

Chaque Affinité permet de réaliser plusieurs prodiges de ce domaine, chaque prodige valant un ou plusieurs points de Pouvoir, selon sa puissance.

L'Affinité indique aussi quels sont les charmes de magie runique accessibles aux initiés.

i - Obtention des prodiges :

Comme c'était le cas dans RQ pour les sorts de magie divine, les prodiges sont obtenus par le sacrifice des points de POU lors de cérémonies du culte, en fonction du prodige que l'on souhaite pouvoir accomplir.

En termes de jeu, le personnage perd les points de POU correspondants, mais acquiert en contrepartie la capacité d'accomplir le prodige en question. Un même prodige peut être acquis plusieurs fois ou à un niveau plus élevé (si le type de prodige le permet), ce qui permet de le lancer plusieurs fois sans avoir besoin de le "récupérer" (voir ce concept plus loin), ou d'obtenir des effets plus puissants.

Pour connaître un prodige, il faut rester au moins un jour au temple par point de Pouvoir à sacrifier. A l'issue de cette période, le MJ peut demander un jet de Cérémonie. S'il est raté, le personnage doit rester plus longtemps ou revenir plus tard.

En dehors du sacrifice de POU, un personnage peut aussi obtenir des sorts en fournissant des services à son culte, ou en faisant des quêtes héroïques.

ii - Types de prodiges :

Dans ce nouveau système, il n'y a plus l'ancienne distinction (RQ) entre les "petits" sorts de magie des esprits (qui font désormais partie de la magie commune) et les "gros" sorts de magie divine. Il n'y a plus qu'une seule sorte de "sorts", les Prodiges. Les anciens effets des sorts de magie des esprits sont désormais obtenus à travers des prodiges, mais avec des effets plus puissants, ou à travers la magie runique. Voir plus loin les exemples de prodiges (dont certains ont gardé les noms des anciens sorts de magie des esprits, mais avec des effets parfois un peu différents).

Le coût "d'achat" du prodige dépend de sa puissance, et est indiqué dans la description de chaque prodige. Il y a deux principaux types de prodiges : ceux qui sont variables (le même prodige existe sous différentes puissances), en général valant 1 point de Pouvoir, et ceux qui sont fixes (l'effet est fixe), souvent à 2 points de Pouvoir ou plus (mais parfois aussi à 1 point). L'acquisition de certains prodiges rares ou ayant des effets très puissants peut nécessiter le sacrifice de 3 ou plus points de Pouvoir, comme l'acquisition de prodiges à plus haut niveau pour de plus grands effets. Les anciens sorts de magie des esprits (RQ) ont en général été transformés en prodiges à un point, mais dont les effets, variables, dépendent du Pouvoir du personnage. En général, l'effet est basé sur le POU/5 ou POU% du personnage (voir plus loin la description des prodiges).

Sauf cas exceptionnel, ou l'utilisation d'un Prodige spécifique de fusion, les prodiges ne sont pas cumulables. Un sort Bouclier-2 ne permet pas de lancer Bouclier-1. Et lancer deux fois Bouclier-1 ne fait pas l'effet de Bouclier-2, seul le plus fort reste (par exemple si le second lanceur a plus de POU que le premier, il le remplacera, mais ne se cumulera pas). De même, sauf rares exceptions, les prodiges sont récupérables.

Chaque culte a en général un certain nombre de sorts spécifiques listés. Certains sorts peuvent aussi être similaires entre plusieurs cultes, mais avec des noms différents et parfois de petites variantes. Mais il est aussi tout à fait possible, avec l'accord du MJ, de créer de nouveaux sorts, à condition de rester dans la sphère d'influence (les Affinités) de la divinité.

iii - Utilisation des Prodiges :

L'effet du prodige venant directement du dieu et le personnage n'étant qu'un instrument, aucun jet n'est à faire pour que le prodige se manifeste. Cette règle a cependant quelques exceptions : si l'environnement est défavorable au dieu (temple ennemi, dieu peu vénéré dans la région, ...) le MJ peut demander au personnage de réussir un jet de POUx5 (ou x3 ou même x1, selon les cas) pour que le prodige se réalise, ou un jet de Cérémonie ou d'Affinité applicable.

La distance à laquelle le prodige peut se manifester est variable, mais normalement il ne peut être utilisé qu'à vue (direct ou par vision magique). La durée du prodige est aussi variable et dépend des circonstances (le MJ est l'arbitre dans ces domaines). A titre d'exemple, un prodige de combat durera normalement toute la durée du combat, tandis qu'un sort de communication pourra durer le temps de la discussion. Bien entendu, si le prodige est dissipé ou annulé par de la contre-magie, il s'arrêtera avant. Une cérémonie peut permettre d'accroître la durée, la distance ou le nombre de bénéficiaires : par exemple avant une grande bataille, qui peut inclure de nombreux combats et durer plusieurs jours, un Seigneur Runique du culte d'Humakt peut essayer, par une cérémonie, d'obtenir de son dieu que le prodige se maintienne pour toute la durée de la bataille, et si cette cérémonie est très bien réussie, le prodige peut même affecter plusieurs bataillons.

Note : Sauf pour certains sorts spécifiques, plus de jet de résistance POU contre POU. Seuls les sorts de protection magique permettent de se protéger contre la magie divine. Si les dommages sont physiques, par contre, les pA peuvent protéger.

Option : la magie venant de la divinité à travers le personnage, un prodige peut ne pas fonctionner si le bénéficiaire n'est pas du culte ou du panthéon, ou est un ennemi de la divinité. Par exemple, un prodige de soin d'Aldrya, une déesse majeure du panthéon elfique, ne marchera normalement pas sur un nain ou troll. Si il y a un but commun des personnages, et que cela peut être expliqué à la divinité (jet de cérémonie par exemple pour l'influencer favorablement) des dérogations sont bien sûr possibles.

iv - Cumul des prodiges :

Les prodiges ne sont normalement pas cumulables. Pour lancer un sort plus puissant, il faut connaître le sort spécifique de la puissance souhaitée. On ne peut pas cumuler des sorts de niveau plus petit pour un effet plus fort, sauf cas exceptionnel. Mais il est possible d'apprendre un même sort plusieurs fois, pour pouvoir le lancer plusieurs fois sans avoir à le récupérer entre temps. Ainsi, un personnage ayant acquis deux fois le prodige de Bouclier-1 pourra le lancer deux fois, l'un après l'autre, mais ne pourra pas lancer Bouclier-2. De même, un personnage ayant Bouclier-2 ne peut pas se contenter de lancer seulement Bouclier-1.

Les prodiges de niveau supérieur multiplient les effets : par exemple, le Prodige de Bouclier-1 permet de rajouter POU/5 aux Points d'Armure du personnage, tandis que le prodige de Bouclier-2 double ces effets (donc rajoutera (POU/5)x2 pA).

Il existe cependant le prodige de Fusion, qui permet de cumuler l'effet de deux prodiges identiques, pour en cumuler les niveaux.

v - Récupération des Prodiges :

Quant un prodige a été utilisé, le personnage ne peut plus l'utiliser (sauf s'il en a "acquis" plusieurs) tant qu'il ne s'est pas ressourcé dans un endroit sacré de son culte.

Les initiés ne peuvent récupérer leurs prodiges dans les affinités non-principales que lors de la grande cérémonie annuelle du culte, dans un temple majeur.

Pour les autres niveaux (et pour les prodiges de l'affinité choisie pour les initiés), et notamment les acolytes, prêtres et seigneurs runiques, la récupération se fait en se ressourçant dans un lieu sanctifié : le personnage doit y passer quelques temps à prier et effectuer des travaux d'intérêt général. La durée dépend du nombre de points de pouvoir des prodiges à récupérer et du lieu. Dans un grand temple, le personnage peut récupérer l'équivalent de son Pouvoir en points de prodiges en une seule journée. Dans les temples plus petits et les chapelles, la récupération est au maximum de POU/3 par jour passé. Dans une simple aire sanctifiée grâce à un sort spécifique, la récupération est minimale, en général de 1 point par jour (mais un sort de sanctification plus puissant peut permettre d'accroître cette récupération journalière).

La plupart des Prodiges sont récupérables. Cependant, il faut regarder la description car certains prodiges, rares, ne le sont pas, et il faut alors re-sacrifier du Pouvoir pour avoir de nouveau le droit de l'utiliser.

vi - Exemples de prodiges :

Cette liste est donnée à titre d'exemple et inclut les anciens sorts de magie divine (RQ) adaptés à mes nouvelles règles, ainsi que certains sorts de magie des esprits (RQ) transformés en Prodige.

De nombreux prodiges similaires existent parmi les cultes, avec les mêmes effets même si le nom diffère. Il existe aussi des prodiges "communs", que tout culte est sensé connaître, quelques soient ses affinités. Et chaque culte a bien entendu de nombreux prodiges spécifiques en fonction de ses Affinités.

=>Prodiges Communs :

- * Divination (1 Pt) (non cumulable). Permet d'obtenir la réponse à une question à laquelle le dieu vénéré a la capacité de répondre.
- * Accroître [Talents du Culte] (1 Pt) : Ajoute POU% du prêtre à un talent du culte (à choisir quand lancé).
- * Perfection [Talents du Culte] (2 Pts) (non cumulable): Le Critique avec ce talent (à choisir quand lancé) devient 20% du talent (au lieu de 10%).
- * Incarnation Divine [Talents du culte] (2 Pt) (non cumulable): permet de maîtriser un talent du culte (à choisir quand lancé) à POUx5%.
- * Lien Mental (1 Pt) : permet de créer un lien mental avec une autre personne du culte (au moins initié). Un prodige de niveau plus élevé permet d'augmenter le nombre de personnes en liaison mentale.
- * Dissiper Magie (1 Pt) : Ce prodige permet de mettre fin ou repousser un sort si la puissance est suffisante. Des versions diverses existent : contre les sorts des cultes ennemis, contre la sorcellerie, contre les effets des esprits (animisme),... Contre un sort de sorcellerie, il annule les effets si POU/5 est égal ou supérieur à l'intensité du sort. Pour les sorts de Théïsme, il annule automatiquement les effets d'un sort de niveau inférieur, et si un jet d'opposition POU contre POU est réussi pour un sort de même niveau. Il est possible bien entendu d'utiliser un prodige Dissiper-2 ou Dissiper-3 pour un effet plus fort contre des sorts puissants. Un sort annulant la magie est souvent relatif à un type de magie ou une affinité. Par exemple, un dieu anti-chaos pourra dissiper les sorts des dieux chaotiques, mais cela aura moins d'effet, voire pas d'effet, contre les sorts d'un autre dieu
- * Seconde Vue (1 Pt) (non cumulable) : Permet de savoir si l'esprit observé rentre dans l'une des trois catégories: beaucoup plus grand que le POU de l'observateur (plus de 5 POU de plus), beaucoup plus petit (plus de 5 POU de moins) ou proche (entre +5 et -5 POU).
- * Sanctuaire (1 Pt) : permet de créer une zone sanctifiée (POUxPOU mètres) de son culte dans laquelle le personnage peut récupérer ses prodiges au rythme de 1 Pt par jour. Un prodige de niveau plus élevé permet de multiplier ce rythme. Normalement, la zone reste en place tant que le personnage y reste, et disparaît dès qu'il la quitte.
- * Barrière (1 Pt) : permet de protéger une zone (POUxPOU mètres) contre les agressions extérieures ou les passages non voulus. Toute créature ayant du POU qui passe dans la zone doit faire un jet de POU contre POU du personnage (x2 si Barrière-2, ...). Si échec, réveille ou avertit le personnage.
- * Fusion (1 Pt) : permet de cumuler l'effet d'un prodige avec un autre identique, pour en cumuler les niveaux. Par exemple, Bouclier-2 et Bouclier-1, lancés avec Fusion-1, permettra d'avoir les effets d'un prodige Bouclier-3. Fusion-2 permet de cumuler 3 prodiges identiques, etc...

=>Prodiges Spécifiques à des Affinités :

- * [Arme] Mystique (1 Pt) : Ajoute POU% du prêtre au talent de Combat avec l'arme en question et POU/3 dommages.
- * [Arme] Sacrée (2 Pts) (non cumulable) : ignore les protections magiques (sauf enchantements).
- * Bouclier (1 Pt) : Ajoute POU/5 pA et POU/5 pts de contre-magie..
- * Soigner Blessure (1 Pt) : Soigne POU/5 pV.
- * Epée de Vérité (2 Pts) (non cumulable). Lancé sur une épée, ce sort double les dommages normalement faits par l'arme.
- * Force (1 Pt) : Rajoute POU/5 points de Force au personnage.
- * Coordination (1 Pt) : Rajoute POU/5 points de Dextérité au personnage.
- * Vigueur (1 Pt) : Rajoute POU/5 points de Constitution au personnage.
- * Glamour (1 Pt) : Rajoute POU/5 points de Charisme au personnage.
- * Allume Feu (1 Pt) : Crée un feu de 1D6 points de POT (niveau de taille 1).
- * Eteindre Feu (1 Pt) : Eteint un feu de 1D6 points de POT (niveau de taille 1).
- * Ecran Psychique (1 Pt) : permet d'absorber POU/5 pts de dommages psychiques (mana) en Combat Psychique.
- * Griffes Psychiques (1 Pt) : permet d'ajouter POU% au talent de Combat Psychique et POU/5 pts de dommages psychiques.

Et voir aussi liste Magie Runique, mais avec des noms parfois différents et des effets plus puissants pour les prodiges.

d - Compagnon :

Le Compagnon est le nouveau nom (HW/HQ) pour l'esprit allié (RQ) et les principes restent globalement inchangés. Un membre du culte atteignant le statut de Seigneur Runique ou de Prêtre Runique peut prétendre à un Compagnon. Le Compagnon est souvent un esprit d'un ancêtre du culte qui prend possession d'un animal ou un objet symbolique du Culte. Ce Compagnon, qu'il soit un être animé ou non, a une Intelligence propre et peut développer un Pouvoir spécifique, qu'il mettra au service de son Seigneur. Par exemple, il pourra sacrifier du Pouvoir pour apprendre des prodiges. Un lien mystique permanent existera entre les deux êtres, permettant un contact permanent, ainsi que l'utilisation des talents de perception du Compagnon.

Pour éveiller l'esprit et créer le lien, le Prêtre doit sacrifier 1 POU lors d'une cérémonie, en général dans un temple majeur. Normalement, un théiste ne peut avoir qu'un Compagnon. S'il disparaît, souvent seule une quête héroïque réussie peut l'autoriser à en avoir un autre.

e - Secrets des cultes :

Chaque culte a en général un Secret, qui est un don particulier qui est accordé de manière permanente aux plus hauts dignitaires du culte, qui ont réussi à tellement bien personnifier les Affinités du dieu qu'ils en découvrent les secrets les plus profonds. Pour accéder au secret du culte, il est en général nécessaire de maîtriser au moins trois talents du culte à 100% (un par Affinité notamment) et l'Affinité correspondante.

Exemples: de secrets : D'aucun raconte que le secret du culte d'Orlanth serait la capacité de se transformer en vent et se déplacer partout. Pour Humakt, jet Affinité Mort contre POU détruit la créature en échange de 1POU sacrifié.

f - Intervention divine :

L'intervention divine est une manifestation du dieu suite à un appel d'un membre du culte. Il faut être au moins initié pour demander l'intervention divine.

Pour l'obtenir, il faut réussir un jet 1D100 sous le POUx1, et s'il est réussi, on perd le nombre de points de Pouvoir correspondant au jet de dés (si le jet est exactement égal au Pouvoir, l'intervention fonctionne, mais le personnage va immédiatement rejoindre son dieu et est retiré du jeu, sauf quête héroïque à la discrétion du MJ).

Pour les prêtres et seigneurs runiques, l'intervention divine se fait avec 1D10.

Pour les Héros, c'est en général 1D6, voire moins.

La manifestation du dieu, peut prendre de nombreuses formes (mais qui dépendent des affinités qui lui sont propres), mais elles est souvent spectaculaires et avec des effets majeurs ou durables (notamment en fonction du POU sacrifié : Par exemple, effet d'un prodige = POU²). Une intervention divine réussie par un culte anti-chaos peut facilement permettre au personnage de venir à bout d'une troupe de broos par exemple, ou d'éradiquer la présence chaotique sur une certaine zone.

Des effets plus réduits peuvent être simplement d'accroître les réussites dans les talents u culte de un niveau (Réussite devient critique, échec devient réussite, ...)

La réalisation de quêtes héroïques est aussi un moyen d'obtenir les faveurs de son dieu, permettant de demander une intervention divine 'automatique', c'est à dire sans jet et sans perte de POU.

g - Esprits de représailles :

Les actions contraires à sa religion (utilisation d'une arme interdite, porter secours à un ennemi, non respect d'un serment, ...) donnent des points de représailles au personnage, selon la gravité : 1D6, 2D6,... A chaque fois que le personnage entre dans un lieu de culte (temple, zone sanctifiée,...) il doit faire un jet de POU contre les points de représailles. En cas d'échec, il est attaqué par un esprit de représailles (dont la puissance dépend du niveau de l'échec), qui, s'il gagne le combat (physique ou spirituel, selon les cas), peut infliger une punition au personnage : perte de POU, perte d'avantage temporaire, perte d'un prodige,...Les points de représailles peuvent être éliminés peu à peu par des quêtes, ou un surcroît de piété.

3 - Animisme :

L'Animisme est le nouveau nom (HW/HQ) de l'ancienne magie des esprits et du chamanisme (RQ). Mais il y a d'autres changements que le nom, avec notamment la disparition de la classification entre esprits de sorts, esprits de pouvoir, esprits d'Intelligence en tant que tel. Ces esprits existent toujours d'une manière ou d'une autre, mais plus sous cette dénomination et ils n'ont plus les mêmes fonctions. Pour la même raison, la magie des esprits (ou magie de bataille) en tant que telle n'existe plus non plus. Les esprits on désormais une caractéristique unique, la Puissance ou Pouvoir), qui détermine notamment leur résistance à la magie, à la capture, et les effets de leur talents et capacités. Même si l'animisme n'est pas aussi structuré que le théisme, l'évolution du chaman passe en général par plusieurs étapes : il débute d'abord comme apprenti chaman, avant de passer les épreuves initiatiques pour devenir Chaman et créer son Esprit Intérieur après avoir affronté le Mauvais Homme.

a - Principes de base de cette magie :

L'animiste n'utilise pas directement ses capacités magiques mais utilise les pouvoirs des esprits qu'il va chercher dans les Plan des Esprits (lors de trances) ou qu'il invoque, et qu'il capture pour les contrôler directement ou les mettre dans un objet enchanté (fétiche). Les talents importants sont Voyage Psychique (aussi appelé Transe), Sentir les Esprits (aussi appelé Vision Psychique, Spirituelle ou Seconde Vue), Connaissance des Esprits, Langage des Esprits, Combat Spirituel, Invocation, Enchantement (pour faire les fétiches). Les effets sont en général fixes pour chaque esprit,

l'obtention d'effets différents se faisant grâce au contrôle de nombreux esprits différents. Des esprits puissants peuvent cependant avoir plusieurs pouvoirs distincts.

b - Recherche et Capture des esprits :

Pour capturer un esprit, le Chaman doit soit aller le chercher dans le Plan des Esprits en se désincarnant (Voyage Psychique), soit l'invoquer sur le plan terrestre (Invocation). Dans le second cas, voir le chapitre Invocation plus loin.

Pour se désincarner, il faut environ consacrer une heure de méditation et réussir un jet de Voyage Psychique. Chaque pM dépensé à cette occasion donne un bonus de 5% à ce jet. Des potions spéciales permettent aussi des bonus au jet.

Si recherche d'un esprit spécifique, jet d'opposition entre talent Voyage Psychique et la Puissance de cet esprit, avec des modificateurs selon le type d'esprit (danger notamment). Un jet à l'issue de 1D6 heures de recherches.

Pour rechercher un esprit d'une certaine puissance, le Chaman doit s'enfoncer plus profondément dans le monde des esprits. Chaque 1D6 heures de recherche donne +1D6 POU aux esprits rencontrés (1D6 POU les premières 1D6 heures, puis 2D6 POU après 2D6 heures, ...).

Possibilité aussi de se promener au hasard en s'enfonçant dans les profondeurs du monde des esprits. Chaque 1D6 heures, trouve un esprit dont le POU est égal à (3D6+) POU, et dont le type et les talents sont aléatoirement déterminés.

Pour essayer de contrôler et capturer un esprit, le chaman doit l'affronter en combat spirituel et l'amener à 0pM.

S'il réussit, il peut le lier dans un objet (fétiche) ou le garder sous son contrôle pour l'utiliser plus tard. Il peut aussi essayer une intégration avec l'esprit. Pour cela, il doit réussir un jet de POU contre POU de l'esprit. S'il rate, l'esprit repart. S'il réussit, l'esprit est intégré s'il sacrifie du POU. Le POU à sacrifier dépend du nombre d'esprit intégrés déjà acquis : 1 POU si premier esprit, 2 POU si déjà un (donc 2^{ème} esprit intégré), 3 POU si déjà 2 (donc 3^{ème} esprit), ...

Un esprit intégré ne compte plus dans le nombre d'esprits contrôlés, et donne un pouvoir qui est en principe permanent (bonus à un talent, compétence spéciale, ...) selon le type d'esprit. L'esprit intégré ne peut donner qu'une seule habileté, même si l'esprit en a plusieurs.

Note : un esprit directement contrôlé ou dans un objet ou récupère ses pM au rythme de POU en un jour. Donc il doit d'abord se reposer pour être utilisable par un Chaman après sa capture.

Note : l'esprit, s'il est hostile et est vainqueur, peut aussi essayer de posséder le Chaman en réussissant un jet de POU contre POU du Chaman.

Si c'est l'esprit qui réduit le Chaman à 0, en général il s'en va sans plus de conséquences. Mais si un esprit mauvais gagne un combat spirituel en réduisant le Chaman à 0 pM, il prend lui-même le contrôle du Chaman. Pour être dépossédé, un autre Chaman doit affronter l'esprit pour le chasser.

Evasion Chamanique : Permet au Chaman de mettre fin à un combat psychique sur le plan des esprits et de retourner immédiatement sur le plan normal (notamment si le Chaman est en difficulté ou pour échapper à une rencontre aléatoire trop puissante). Pour cela, le Chaman doit récupérer l'initiative et réussir un jet d'opposition POU Chaman + POU Esprit Intérieur contre POU de l'esprit.

S'il réussit, il revient sur le monde terrestre immédiatement. S'il échoue, il perd 1 POU et le combat continue.

c - Esprit Intérieur (ou Esprit Allié) :

Cet esprit fonctionne un peu comme le Compagnon du théisme. Mais l'Esprit Intérieur reste toujours sur le Plan des Esprits, sauf lorsque le Chaman se désincarne, auquel cas il veille sur son corps. Pour créer son Esprit Intérieur, le Chaman doit sacrifier 1 ou plusieurs POU qui sera le POU de départ de l'esprit. Ensuite, cet Esprit pourra augmenter normalement. Normalement, un Chaman ne peut avoir qu'un seul Esprit Intérieur.

d - Utilisation des esprits :

Pour utiliser un effet malveillant ou indésirable, l'esprit utilisé doit réussir un jet POU contre POU cible pour produire ses effets. Si il nécessite de contrôler la personne (possession), il doit d'abord la vaincre en combat d'esprit (amener la victime à 0pM).

L'animiste peut directement garder des esprits sous son contrôle. Le nombre d'esprits maximum ainsi contrôlés est égal à son POU/3. S'il dépasse la limite (ou si limite diminue, par exemple en cas de perte de POU), les esprits s'échappent automatiquement (en commençant par les plus gros POU) tant que la limite est dépassée. Le chaman peut à tout instant décider de libérer des esprits contrôlés pour "faire de la place ". Les esprits intégrés ou l'Esprit Intérieur ne comptent pas dans cette limite.

Les esprits contrôlés directement ne peuvent faire l'objet que d'une utilisation, après quoi ils sont libérés (mais ils peuvent être de nouveau contrôlés après en allant les rechercher dans le plan des esprits).

Pour pouvoir utiliser plus souvent un même esprit, il doit le mettre dans un objet enchanté (fétiche), ou avoir un esprit intégré. L'utilisation est alors automatique, dans la limite du nombre d'utilisations, qui dépend du niveau d'enchantement de l'objet. A l'issue, l'esprit n'est plus lié et repart dans le plan des esprits. Bien entendu, le chaman peut essayer d'aller le récupérer de nouveau par un Voyage Psychique ou une Invocation.

Option : si l'esprit est hors de la tradition chamanique du Chaman (par exemple esprits de la forêt pour un Chaman Praxien), l'esprit ne peut être utilisé qu'une fois, même dans un fétiche.

e - Types d'esprit :

Les types d'esprits sont innombrables, étant présents un peu partout. Mais voici les principaux :

- * Esprits de la Nature : esprit du vent, de la forêt, un vieil arbre ou un gros rocher typique peut avoir souvent un esprit en lui par exemple.
- * Esprit animal (loup, aigle, serpent, ...) : permet de maîtriser le talent principal de l'animal.
- * Esprits de passion : donne une passion particulière : courage, peur, amour, folie, ...
- * Esprits de compétence : donne un talent particulier ou améliore un talent existant.
- * Esprits de maladie : affecte les caractéristiques comme une maladie.
- * Esprits d'exorcisme : permet d'éliminer un autre esprit possédant (notamment maladie ou passion négative).
- * Esprits de guérison : permet de guérir les blessures, les maladies,...
- * Mangeurs de magie : détruisent des sorts ou des prodiges
- * esprit de protection : ajoute des pA, des pM en défense, améliore l'esquive,...

Les esprits sont identifiés par leur Puissance (ou Pouvoir), qui détermine leur niveau de compétence dans leur domaine. Le type d'esprit détermine en général ce qu'il peut donner comme talents, tandis que son Pouvoir permet de savoir la durée et l'étendue de l'effet. En général, les effets sont de POU/3 ou de POU%.

Ex : Esprit Aiguiseur. Cet esprit entoure une arme à lame (épée, hache) et ajoute POU/3 aux dommages tant que l'épée est tenue en main.

Pour les esprits n'ayant pas de compétences adéquates liées au monde des esprits, tels que Combat Spirituel, Voyage Psychique,... le talent par défaut est remplacé par un simple jet de POU (x5% en général). Le POU de l'esprit détermine aussi sa vitesse de déplacement dans le monde des esprits, qui ne coïncide pas toujours avec le monde physique : passer par le monde des esprits peut permettre de trouver des raccourcis dans le monde physique.

Les manifestations d'un esprit ne sont pas nécessairement limités à un seul, mais peuvent permettre plusieurs effets magiques. C'est au Chaman de décider l'utilisation à faire de l'esprit (dans son domaine de compétence).

Ex : Esprit de l'air : permet de voler si le POU est supérieur à FOR x ModT. Peut aussi amortir une chute (POU/3 points absorbés), ou aider aux sauts ou aux jets de grimper : son POU% est ajouté à ces talents. Il peut aussi être utilisé contre un adversaire comme tourbillon le gênant, avec un malus de POU%.

Un esprit plus spécialisé peut avoir des effets plus puissants dans sa spécialisation.

Ex : un esprit de guérison standard peut soigner POU/3 pV, mais il peut aussi ajouter POU% au jet de Premiers Soins, ou servir d'antidote contre le poison.... Un esprit de cicatrisation spécialisé ne pourra pas faire tout cela, mais pourra guérir POU pV directement par exemple, ou un autre pourra ajouter +POUx3% ou x5% dans Premiers Soins, ou un autre encore guérir entièrement la personne si réussit jet opposition POU contre pV perdus... .

Les esprits peuvent être amicaux, neutres ou hostiles. Les esprits qui sont dans la tradition chamanique du Chaman sont en général amicaux. Ceux qui sont hors de sa tradition peuvent être neutres ou hostiles, selon les cas. Cette caractéristique peut aider le MJ pour déterminer le comportement d'un esprit selon les circonstances.

Pour converser avec des Esprits sur le plan terrestre, il faut maîtriser la langue des Esprits, sauf si l'esprit est incarné dans une autre créature et maîtrise sa langue. Dans le monde spirituel, la conversation est automatique.

4 - Sorcellerie :

La Sorcellerie a gardé son nom avec l'arrivée de HW/HQ. Il y a eu cependant pas mal de changements, auxquels je n'adhère pas toujours. En conséquence, j'ai préféré partir de l'ancien système RQ3, avec les règles modifiées par Sandy Petersen, plutôt que de complètement basculer dans la nouvelle organisation HW/HQ pour la sorcellerie.

La sorcellerie a en fait deux écoles principales. Il y a d'abord les sorciers Zzaburis qui font de la sorcellerie en ermites studieux et très indépendants, et il y a les magiciens de l'ouest, ecclésiastiques rattachés à différentes églises et ordres très structurés, et ayant notamment recours aux, bénédictions, malédictions et miracles.

Même si les principes de fonctionnement des sorts sont similaires, c'est plus sur les sorciers Zzaburi que j'orienterai les règles de sorcellerie, puisque ce sont les sorciers que l'on rencontrera le plus souvent dans la Passe des Dragons et la zone où se déroulent mes aventures. L'organisation des Eglises de l'Ouest, avec leurs liturgistes, disciples et magiciens organisés au sein d'ordres, peut être facilement assimilée à l'organisation des cultes de la magie théiste, si ce n'est que c'est un dieu unique (le dieu invisible), des Prophètes (Malkion) et des Saints qui sont vénérés.

a - Principes de base de cette magie :

La sorcellerie consiste en l'utilisation de formules rituelles ou mathématiques, ou encore l'utilisation de substances alchimiques, pour produire des effets. La sorcellerie s'accompagne fréquemment de paroles et de gestes, dont la précision influencera la réussite et l'effet dur sort.

Les sorts sont appris par les sorciers au travers de manuscrits, notamment des grimoires en contenant plusieurs, ou par la recherche ou l'étude et l'expérimentation. Au sein des églises de l'ouest, chaque ordre a souvent ses Ecritures saintes, comprenant plusieurs sorts spécifiques. En général, les sorciers sont très érudits, et maîtrisent plusieurs langues, ainsi que la Calligraphie, afin de pouvoir déchiffrer les parchemins et les formules les plus exotiques.

b - Hiérarchie :

Les sorciers peuvent se présenter sous différents noms, et leurs titres ne correspondent pas toujours à une réalité hiérarchique, particulièrement chez les Zzaburi. On peut cependant dégager trois grands niveaux chez les sorciers :

* L'Apprenti est un sorcier débutant, qu'un sorcier plus ancien a pris sous son aile, pour lui enseigner son savoir magique. Un même sorcier peut avoir plusieurs apprentis.

* L'Adepte est un ancien apprenti qui a pris son essor, en général avec l'accord de son maître. Pour devenir adepte, il faut en général maîtriser les trois Arts primaires (au moins 50%), et connaître un certain nombre de sorts. L'Adepte peut revenir de temps en temps auprès de son maître pour parfaire son apprentissage. Un adepte peut notamment créer des Familiers (voir concept plus loin).

Chez les liturgistes de l'Ouest, le haut niveau hiérarchique est appelé Mage. Il a souvent aussi des fonctions politiques. Chez les Zzaburis, ou il n'y a pas une telle classification, il y a juste des Maîtres-Sorciers ou simplement Sorcier, auto-proclamés en tant que tel, et qui ont définitivement quitté leur ancien maître. Il a pour vocation de former des apprentis qui partiront à leur tour. Il n'y a pas de conditions générales, mais un Mage est en général très puissant : maîtrise des arts primaires à 90% ou plus, bonne connaissance de plusieurs talents secondaires, connaissance de nombreux sorts, ...

c - Sorts et Arts Magiques :

Le sorcier utilise deux notions dans sa magie : les sorts, qu'il apprend une fois pour toutes (en terme de règles, il connaît ou ne connaît pas un sort, mais il n'y a pas de pourcentage), et les Arts Magiques, qui lui permettent de manipuler le sort, et qui sont traités chacun comme un talent spécifique. Le sorcier apprend ses sorts par l'expérimentation, par la lecture de manuscrits sur la magie, en vénérant le dieu invisible...

i - Apprentissage des Sorts :

Pour apprendre un nouveau sort, le sorcier doit faire des recherches suffisantes sur ce nouveau sort à partir d'une source documentaire (livre de magie, professeur de magie, ...). La durée d'étude d'un sort varie grandement selon son type, et selon que l'on fait de la recherche ou que l'on a un maître enseignant (quelques semaines en général, comme pour apprendre un nouveau talent). A l'issue, il doit réussir un jet INT libre x nombre semaines consacrées à cet apprentissage (l'INT libre est l'INT moins la nombre de sorts déjà appris). S'il est réussi, le sorcier connaît le sort et peut désormais le lancer et le manipuler avec des Arts. S'il est raté, il faut recommencer l'apprentissage.

Un sorcier peut toujours décider 'd'oublier' un sort pour augmenter ses chances d'en apprendre d'autres, mais il devra recommencer l'apprentissage pour réapprendre ce sort oublié.

L'autre manière d'apprendre des sorts est de vénérer le dieu invisible et ses saints en leur donnant de l'argent et du pouvoir (1 POU pour chaque sort appris ainsi que des dons en argent au culte, mais pas de jet d'INT à faire). Les sorts que l'on peut apprendre dépend des saints vénérés et des grimoires disponibles.

Ces deux systèmes sont en fait liés au style de sorcellerie : vénération et don de POU pour les liturgistes de l'ouest, tandis que l'apprentissage et l'expérimentation est le cas de base pour les Zzaburis (recherches en bibliothèque).

Le nombre de sorts connus est normalement limité par l'INT du sorcier. Pour tout sort appris au delà de l'INT, il subit un malus de 10% sur l'utilisation de tous les Arts.

Un enchantement spécifique permet de créer des talismans, pour utiliser un sort sans le connaître et sans qu'il compte dans la limite INT.

ii - Apprentissage des Arts :

Les Arts sont appris comme les talents. Ils sont tous au départ à 0%. Il y a trois Arts primaires (Intensité, Durée, Portée) et de nombreux Arts secondaires.

Il y a trois Arts primaires :

- Intensité : C'est certainement l'Art le plus utilisé. Il permet d'accroître la puissance et les effets d'un sort. Les effets dépendent de chaque sort. Un sort sans intensité n'a aucun effet.
- Durée : L'utilisation de cet Art permet de maintenir le sort en effet. Un sort sans durée est instantané.
- Portée : chaque point augmente la distance, le premier point permettant de lancer le sort à une dizaine de mètres (ou POU lanceur en mètre par exemple). Un sort lancé sans Portée nécessite un contact physique entre le lanceur et la cible.

Parmi les Arts secondaires, on peut citer :

- Multiplicité : Cet Art permet d'affecter plusieurs cibles avec un même sort. Pour affecter deux cibles, il faut 2 pts dans cet Art, et trois pour trois cibles, etc. Avec un seul point, on peut affecter 1 cible et soi-même, et sans cet Art seulement soi-même ou une seule cible.
- Force : Cet Art permet de rajouter des points de Pouvoir fictifs dans le but de mieux surpasser les défenses magiques de la cible, ou pour résister à la contre-magie.
- Retard : Cet Art permet de retarder l'effet d'un sort (sort à retardement, selon la colonne Durée).
- Précision : Cet Art permet de réduire le caractère aléatoire de certains effets (dommages, localisation, ...).
- Discrétion : Cet Art permet de lancer un sort sans paroles ni geste, ou en les réduisant au maximum, sans se faire remarquer.
- Répétition : Cet Art permet de répéter les effets d'un sort plusieurs fois de suite.
- Maintien : Cet Art permet de maintenir certains sorts permanents tant que le sorcier le souhaite. Le nombre de points de manipulation en Maintien est égal au plus haut Art utilisé dans le sort. (Ex : Maintenir un sort d'Intensité 6 et de Portée 5 nécessite 6 points de Maintien). Mais chaque sort maintenu réduit le plafond de manipulation d'un point pour les autres sorts lancés après (Ex : un

sorcier ayant 80% en Intensité et maintenant 2 sorts ne pourra pas utiliser plus de 6 pts de manipulation en Intensité).

- Rayon : Cet Art permet de lancer un sort sur toutes les créatures dans un rayon autour du lanceur. Le rayon d'effet autour du lanceur (ou d'un autre point à distance si l'Art Portée est également utilisé) est de 1 mètre par niveau. Contrairement à multiplicité, il n'est pas possible de choisir qui subira les effets, toutes les créatures dans la zone étant affectées.

iii - Utilisation des Arts :

Le sorcier lance et manipule donc ses sorts grâce à ses talents d'Arts. Dans chaque Art, le sorcier ne peut pas mettre plus de points de manipulation que son talent d'Art/10 (hors effets d'objets magiques).

La Table des Arts indique le coût en Points de Mana pour chaque niveau de manipulation.

La plupart des sorts sont manipulables par tous les Arts. Cependant, certains peuvent ne pas être manipulables en durée (sorts instantanés), ou en distance (sorts de contact), ou ne peuvent pas affecter plus d'une cible à la fois, ou ne peuvent être maintenus, ou retardés, ... Voir description de chaque sort.

Pour réussir à lancer son sort, le sorcier doit réussir un jet sous le plus petit talent parmi les Arts utilisés.

Note : si un sort est déjà en effet (en raison notamment d'une longue durée), le sorcier devra utiliser l'Art "Multiplicité" pour pouvoir en lancer un autre similaire.

Si le jet est réussi, il dépense le nombre de points de magie selon le nombre de points de l'Art utilisant le plus de points.

Si le jet est une réussite Critique, le sort ne coûte que 1 pM.

Si c'est un échec, le sort ne fonctionne pas et le sorcier perd 1 pM.

Si c'est une Maladresse, le sort ne fonctionne pas mais le sorcier perd tous les pM prévus.

Note : Sauf pour certains sorts spécifiques, plus de jet de résistance POU contre POU. Seuls les sorts de protection magique permettent de se protéger contre la sorcellerie. Si les dommages sont physiques, par contre, les pA peuvent protéger.

Ex : Un sorcier ayant 14 POU veut lancer le sort Flammes pour combattre 4 bandits qui l'attaquent. Il choisit 3D6 dommages contre les 4 adversaires qui se trouvent à une trentaine de mètres. Les points de magie à dépenser sont donc de 6, qui est l'Art utilisant le plus de points (6 pour Intensité (effet 3D6), 4 pour Multiplicité (4 cibles), 5 pour Portée (jusqu'à 50 m de distance). Pour réaliser cette manipulation, il doit avoir au moins 70% en Intensité, 40% en Multiplicité, et 50% en Portée. Si le jet est réussi (jet inférieur au plus petit des Arts utilisé, c'est à dire 40% ici), les 4 bandits sont alors chacun frappés par des flammes qui leur infligent à chacun 3D6 de dommages (bien que s'agissant d'un sort, l'effet du feu est physique et donc les pA des bandits pourront réduire les dommages, ainsi que CON/3 contre le feu).

iv - Niveau des Arts

Les plus souvent, l'Intensité se convertit en bonus de points (ex. pV, pA, ModD...) ou de x5% pour les talents, selon les sorts. Mais pour certains sorts, l'Intensité peut se convertir en dommages directs avec la formule (Intensité/2)D6. Les 0.5 sont convertis en 1D3 (ou en +2). Ainsi, une Intensité de 6 inflige 3D6 de dommages, et une Intensité de 5 inflige 2D6+2.

La Portée permet de multiplier la distance de base du sort. Normalement, la distance de base est égale à 10 mètres, ou POU mètres du lanceur, mais certains sorts ont une portée de base plus grande (voir description de chaque sort). Ainsi, une portée de 6 multiplie par 6 la distance de base (donc par exemple 60 mètre ou POUx6m pour un sort d'effet standard).

La Durée permet de multiplier la durée de base du sort. Normalement, la durée de base est égale à 10 minutes, ou POU minutes du lanceur, mais certains sorts ont une durée de base plus grande (voir

description de chaque sort). Ainsi, une Portée de 6 multiplie par 6 la durée de base (donc par exemple 60 minutes, soit 1 heure ou POUx6mn pour un sort d'effet standard).

v - Exemple de sorts :

Cette liste est donnée à titre d'exemple. Le principe même de la sorcellerie est que le sorcier peut créer des sorts nouveaux par l'expérimentation, même si le plus fréquent est le "pillage" des connaissances chez les confrères.

- * Neutraliser les Dommages : Permet de soigner les pV si jet opposition réussit Intensité contre dommages subis : Vm : Intensité pV, si VS ou VM, tous les pV sont guéris.
- * Soins : Chaque Intensité guérit 1 pV.
- * Accroître dommages : L'intensité du sort est ajoutée aux dommages de l'arme.
- * Armure magique : Crée une protection magique (pA) égale à l'intensité.
- * Bouclier magique : si jet opposition réussit Intensité contre dommages subis : Vm : absorbe Intensité points de dommages, si VS ou VM, tous les points de dommages sont absorbés.
- * Bouclier psychique. Comme Bouclier magique mais contre les dommages psychiques.
- * Champ de Force : Crée un champ de force selon l'Intensité (1D3, 1D6, 1D6+2, etc), avec des pA virtuels qui diminuent au fur et à mesure des dommages encaissés.
- * Flammes : inflige des dommages de feu selon l'intensité (CON/3 protège normalement)
- * Bénédiction [Talent] : Ce sort se lance sur un objet ou une personne. il permet de rajouter un bonus au talent de Intensité*5% au talent avec lequel l'objet est utilisé ou directement au talent de la personne.
- * Venin : Permet d'affecter la victime par un effet de poison dont le POT = dés d'intensité.
- * Accroître [Caractéristique : FOR, DEX, CON, CHA, et plus exotique INT] : Rajoute Intensité pts à la caractéristique du personnage.
- * Réduire [Caractéristique] Réduit la caractéristique de Intensité pts (minimum 1).
- * Résistance Psychique : permet d'absorber 1 pt de dommages psychiques par point d'intensité.
- * Lien d'Apprenti : permet de créer un lien avec son ou ses apprentis. Nécessite un jet d'Enchantement et le sacrifice de Pouvoir par l'Apprenti.
- * Créer un Familier : permet de créer ou de modifier un Familier. Nécessite un jet d'Enchantement et le sacrifice de points de Caractéristique et de Pouvoir.
- * Résister au Paganisme : permet de résister aux sorts théistes.
- * Vénérer dieu invisible : donne des points de manipulation virtuels pour la durée du sort.

d - Familier :

Le Familier est un être avec lequel le sorcier crée un lien magique. Le sorcier doit connaître l'Enchantement de Création de Familier. Il doit aussi sacrifier 1 pt de ses propres caractéristiques pour chaque caractéristique que possède l'être ou que souhaite lui donner le sorcier si cet être est incomplet. Il peut ensuite modifier les caractéristiques de son Familier avec seulement des points de Pouvoir. Le Familier peut lui-même apprendre des sorts et des Arts.

5 - Rituels :

a - Cérémonie :

Ce talent est en particulier utilisé par le Théïsme.

Utilisé pour différents sorts ou pour de la magie de groupe. Il permet surtout de réaliser les cérémonies du culte.

L'utilisation de ce talent peut permettre aussi d'étendre un sort en durée ou en aire d'effet, ou de contrôler les effets d'une intervention divine.

b - Invocation :

Permet d'appeler sur le monde terrestre une créature du monde des esprits. La durée de l'invocation dépend du nombre de pM que l'invocateur veut accumuler afin de créer l'espace d'arrivée de la créature, et de la puissance souhaitée de la créature. Les pM sacrifiés peuvent venir de l'invocateur, ou de matrices qu'il possède, ou de suivants participants à la cérémonie (voir plus loin).

Pour invoquer une créature d'une certaine puissance, cérémonie doit durer plusieurs heures : chaque 1D6 heures de recherche donne +1D6 POU à la créature (1D6 POU les premières 1D6 heures, puis 2D6 POU après 2D6 heures, ...)

Si invocation d'un esprit spécifique, jet d'opposition entre talent Invocation et le POU de cet esprit, avec des modificateurs selon le type d'esprit (danger notamment).

Si invocation aléatoire, la créature aura (3D6+) POU.

Pour appeler un Esprit dont on connaît le vrai nom, il faut connaître la langue des Esprits et le jet d'invocation ne peut être supérieur à Parler Langue des Espritsx2.

L'invocateur dépense 1D6 pM/heure d'invocation (dans la limite des pM disponibles, sachant que pendant une invocation, la récupération naturelle des pM est suspendue). A l'issue, jet d'Invocation avec malus égal au POU de la créature si créature spécifique recherchée. En cas d'échec, rien ne se passe, et en cas de maladresse, une créature, généralement agressive, arrive au hasard.

Note : Un chaman d'une certaine tradition peut avoir des bonus pour appeler les esprits de cette tradition, ou des malus pour d'autres traditions.

Si le POU de la créature qui apparaît est supérieur aux pM cumulés dans l'invocation, elle repart aussitôt (sauf si elle souhaite rester de son plein gré). Si les pM mis dans l'invocation sont suffisants, la créature reste sur le plan terrestre.

Ex : Pour invoquer un esprit de 15 POU, il faut réussir un jet d'Invocation avec un malus de 15%. Le nombre de pM sacrifiés doit être au moins égal à 15, sinon il ne reste pas.

La créature invoquée est étourdie tant qu'elle ne réussit pas un jet POUx1 chaque round.

Tant que la créature est étourdie, l'invocateur peut la mettre dans un objet (fétiche) avec un jet POU contre POU. Si le jet d'Invocation est critique, l'esprit peut être intégré à l'invocateur s'il accepte de sacrifier du POU.

Dès que la créature reprend ses esprits, elle repart dans son monde, sauf si elle est maligne, auquel cas elle peut chercher à attaquer l'invocateur.

Il est possible, lors des invocations, d'augmenter les points de magie disponibles afin d'avoir plus de puissance (par exemple pour invoquer de gros esprits) et de cumuler le POU des participants pour

contrôler la créature. Pour cela les participants doivent se réunir (par exemple en se tenant les mains) et l'un d'entre eux est le maître de cérémonie (c'est son talent qui est utilisé et c'est lui seul qui fait le jet). Tous les participants doivent alors se réunir magiquement. Pour cela, chaque participant doit réussir un jet de Cérémonie, ainsi que le maître de cérémonie. En cas d'échec, les pM de ces participants ne sont pas utilisables (En cas de maladresse, ou si c'est le maître de cérémonie qui rate, la cérémonie est automatiquement ratée).

c - Enchantement :

i - Principes :

L'enchantement coûte cher en POU, qui doit être donné par l'enchanteur (directement ou par un lien psychique quelconque avec l'enchanteur). Un enchantement peut être une récompense à un service rendu.

L'enchanteur fait un jet d'Enchantement. Si réussi, l'objet est enchanté et le POU sacrifié.

Les effets de l'enchantement varient selon son type, mais est basé sur la quantité de POU sacrifié.

Les enchantements similaires ne se cumulent normalement pas (le plus puissant domine). Mais on peut créer un lien entre les deux enchantements pour permettre ce cumul : 1 POU supplémentaire par enchantement déjà existant.

Pour ajouter une condition à un enchantement, il faut dépenser un point de POU en plus pour chaque condition mise dans l'enchantement. Les conditions peuvent être liées à l'environnement, à l'utilisateur, à la cible (matrice de dommages notamment), ...

En pratique, quand l'enchanteur et le donneur de POU (qui doit être éveillé et consentant) sont différents, l'enchanteur doit effectuer en plus un jet de Cérémonie pour "intégrer" le donneur au rituel.

ii - Exemples d'enchantements :

Note : les cristaux magiques sur Glorantha peuvent avoir des effets similaires à ces enchantements.

*** Matrice de Protection:**

Lancé sur un objet (armure notamment, mais pas sur un être vivant directement), rajoute +1D3 pA contre les dommages physiques. *Note : ne peut pas être lancé directement sur la peau d'un être vivant. Mais on parle de cultes qui fabriquent des peintures enchantées pour le corps ayant des effets similaires.*

*** Matrice de Dommages :**

Lancé sur un objet (arme notamment) rajoute +1D3 aux dommages.

*** Matrice de Puissance (caractéristique augmentable à spécifier - hors POU et INT):**

Lancé sur une personne, accroît la caractéristique de +1 de façon permanente par POU (et augmente le maximum racial).

*** Matrice de Force :**

Ajoute 1D3 pV au personnage.

*** Matrice de Mana :**

Met de la Mana dans un objet à raison de 1D3 par POU. Les pM sont récupérés au même rythme que le POU (le sorcier doit choisir un ordre de priorité).

* Matrice d'Habilité [talent à spécifier]

Lancé sur un objet, rajoute +10% par POU au talent utilisant cet objet.

* Matrice de Perfection [talent à spécifier]

Lancé sur un objet, ajoute 10%/POU aux chances de critique dans le talent correspondant de celui l'utilisant (minimum = 2POU, soit critique = 20% du jet au lieu de 10%).

* Matrice de Prodige

Cet enchantement permet de recourir à un prodige si on est en contact avec l'objet et qu'on est membre du culte. Pour enchanter un objet avec le prodige, il faut le connaître et accepter de le perdre en le mettant dans l'objet. Ce n'est donc pas du POU que l'on sacrifie dans ce cas (sauf Maladresse), mais le prodige appris. Une fois utilisé, l'objet le récupère comme les prodiges normaux, lors des cérémonies du culte auxquelles assiste le personnage possédant l'objet.

* Matrice d'Affinité

Cet enchantement mis dans un objet lui permet de jouer comme un focus de l'Affinité en question, augmentant de +1 (ou +5%) les effets d'un prodige lié à l'Affinité. Pour utiliser un tel objet, il faut posséder l'Affinité correspondante, donc être membre d'un culte la possédant.

Exemple : une Matrice de Combat-3, utilisée avec le prodige Arme Tranchante, permet d'ajouter 3 aux dommages, en plus de POU/5, ou +15% avec le prodige Arme Sacrée, en plus de POU%.

* Matrice de Lien (fétiche) : Permet à l'objet de contenir un esprit. L'enchantement ne met pas l'esprit dedans (pour cela il faut aller capturer l'esprit sur le plan des esprits, ou l'invoquer sur le plan terrestre et le forcer à aller dans l'objet) mais prépare juste l'objet pour le recevoir. Le nombre d'utilisations est de 1D3 par POU sacrifié. Un non Animiste ou un Animiste hors de la tradition de l'esprit lié peut quand même utiliser l'objet, mais il n'aura qu'une seule utilisation, l'esprit étant libéré après. Si l'esprit se libère d'un l'objet, l'objet reste quand même enchanté. Il suffit d'y remettre un esprit.

Note : un esprit lié récupère ses pM au rythme de POU en un jour.

* Matrice d'Art :

Cet enchantement mis dans un objet permet à l'objet de jouer comme un focus de l'Art en question. Chaque point de POU mis permet de dépasser la limite de manipulation du niveau du sorcier dans la manipulation d'un sort, de 1D3 points.

Exemple : une matrice Intensité - 3 mis dans un objet permet au sorcier de lancer ses sorts en utilisant jusqu'à (Talent d'Intensité/10) + 3 points de manipulation dans l'Intensité.

A noter que les effets ne se cumulent pas si plusieurs matrices sont utilisés pour un même Art : seule la plus puissante restera.

* Matrice de Sort (Talisman) :

Cet enchantement de 1 POU permet au possesseur de l'objet enchanté de manipuler et lancer un sort sans le connaître. Pour enchanter un objet avec le sort il faut le connaître.

6 - Autres Formes de Magie :

a - Mysticisme :

Il s'agit de la magie de Kralorela, dans l'Est. Il s'agit avant tout d'une magie personnelle, ayant peu d'effet pour influencer les éléments extérieurs. Le principe est d'utiliser la méditation afin de

transformer les points de magie en bonus aux talents, d'accroître temporairement ses caractéristiques, ou d'accomplir des prouesses (lévitation, réfuter dommages, ...). Les pouvoirs psychiques peuvent être également rangés dans la catégorie Mysticisme.

Trois talents sont importants, outre Mysticisme (qui est la connaissance théorique de cette forme de magie) : Perfection Mentale, Perfection Physique et Perfection Spirituelle (permet des pouvoirs psychiques : lire les pensées, léviter, télékinésie,...). Ces talents doivent être augmentés harmonieusement (pas plus de 25% d'écart entre chaque), et chacun est utilisé pour les talents, caractéristiques ou pouvoirs auxquels ils sont liés (par exemple Perfection Physique pour accroître sa capacité de saut ou sa FOR, Perfection Mentale pour résoudre un problème intellectuel complexe ou augmenter son INT, Perfection Spirituelle pour utiliser des pouvoirs psychique).

Le personnage doit ensuite acquérir des pouvoirs spécifiques sous forme de dons.

Ex : si le personnage a le don de télékinésie, il utilisera son jet de Perfection Spirituelle pour l'utiliser.

Le Mysticisme permet aussi l'utilisation de pouvoirs mystiques:

Perfection : un prêtre mystique peut utiliser un talent avec une réussite exceptionnelle : le niveau de réussite est augmenté d'un cran. Par exemple, une maladresse devient un simple échec. Un échec devient une réussite, et une réussite devient un critique. Et un critique devient un critique exceptionnel avec des résultats extraordinaires de perfection.

Maîtrise (de soi) : le prêtre mystique peut manipuler son état. il peut ainsi modifier ses caractéristiques primaires ou secondaires, se donner des AP, ...

Réfutation : le prêtre mystique peut se protéger du monde extérieur en en niant les effets : blessure, maladie, poison, peur, poids (pour voler),... on parle même de réfutation de vieillissement, voire de mort ...

Combat : empêcher l'utilisation par un adversaire d'un certain talent contre le personnage pendant le reste de l'affrontement. Faire subir à l'adversaire ses propres dommages en cas de défense réussie.

b - Magie Lunaire :

En plus des trois magies principales qui peuvent se retrouver dans l'Empire Lunaire, la magie lunaire utilise aussi beaucoup la Magie Runique, dont les effets sont accrus ou diminués selon les phases de la lune et sa zone d'influence. En Magie Lunaire, il est cependant plus facile d'avoir des charmes variables de niveau supérieurs à 6. De plus, le talent Affinité Runique [Lune Rouge] permet de manipuler les charmes de magie runique, d'en accroître les effets,

c - Démonologie :

Le principe est d'invoquer des démons, de leur sacrifier du POU (ou d'autres choses selon les cas, comme des objets magiques ou précieux) afin d'obtenir en échange des pouvoirs particuliers, en général permanents : augmentations de caractéristiques ou de talents, aptitudes particulières (dons rares), sorts spécifiques, ... Chaque sacrifice de POU permet d'obtenir un don particulier, ou de faire un jet sur la table des "Traits Chaotiques" de RQ (mais ce pouvoir n'est pas considéré comme "chaotique"), ou table pouvoirs draconiques de Runequest (pour princes démons ?) ou table de bénéfiques particuliers selon le démon invoqué. Si jet d'invocation est maladresse, jet sur table "Malédiction de Thed" de RQ. En dépensant plus de POU ou en invoquant des démons particuliers, il est possible de mieux cibler les bénéfiques que l'ont va obtenir.

L'invocation des démons suit les mêmes règles que celles décrites dans l'Animisme. Les démons sont automatiquement considérés comme mauvais (ils tentent de posséder l'invocateur si celui-ci échoue).

d - Magie des Dragons :

Quasiment impossible à maîtriser pour les humains, cette magie est celle pratiquée notamment par les Dragonewts.

7 - Comparaison des Magies :

Les prodiges lancés avec des sorts d'autres magies ayant des effets similaires ne se cumulent pas. Seul l'effet le plus fort sera gardé, et en cas d'égalité, le dernier lancé prend l'avantage (avec des exceptions pour la magie commune). Pour comparer les magies, il faut savoir qu'un prodige équivaut à POU/5 points de magie vis à vis de la sorcellerie. Pour l'animisme, la comparaison des effets est en général basée sur le POU/3 de l'esprit. Pour la magie commune, la comparaison se fait avec le nombre de points de Mana dépensés (en cas d'égalité de points, les sorts de magie spécialisée sont toujours prioritaires, tant offensifs que défensifs, sur les sorts de magie commune).

Ex : Un prodige de Bouclier-2 utilisé par un prêtre ayant 15 de Pouvoir, lui donnera donc $(POU/5) \times 2 = 6$ Pts d'armure. Pour l'annuler, un sorcier devra utiliser un sort d'annulation magique affectant la magie théiste, avec au moins une intensité de 6. Un esprit animiste d'annulation devra avoir au moins un POU de 18. Un sort de contremagie runique devra quant à lui réunir au moins 6 points de mana.

Pour les sorts de sorcellerie, la puissance à affronter par un sort, un prodige ou un esprit d'annulation est les pM maximum mis dans un même Art. Dans l'exemple du sorcier lançant les flammes, il faudrait un sort de 7 points pour contrer le sort (un esprit d'annulation de 21 POU par exemple).