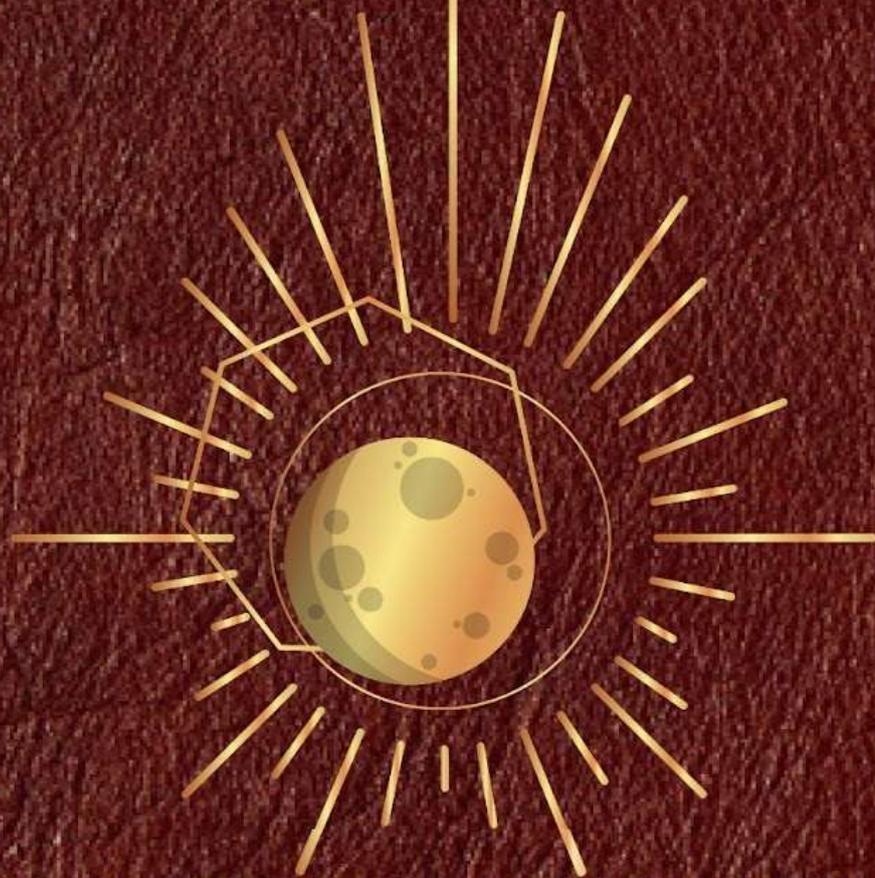


LIVRET DE MAGIE



LES CHRONIQUES DE
MOHAJ

Saison I

GN-O-Logik



*“ALORS QUE RIEN D'AUTRE QUE LUI N'EXISTAIT, IL IMAGINA LES CHOSES,
TOUTES LES CHOSES, PUIS IL CRÉA DES MÉLODIES ET DES MOTS POUR LES
EXPLIQUER, IL LES DESSINA ET FINIT PAR LEUR DONNER UN NOM, ALORS
SEULEMENT ELLES SE MIRENT À EXISTER COMME LUI.”*



SOMMAIRE



LA MAGIE	1
CROYANCES SUR LA MAGIE	2
THÉORIE MAGIQUE	3
LES ÉLÉMENTS	3
LA SATURATION MAGIQUE	3
UTILISATION DE LA MAGIE	4
RAPPEL DES COMPÉTENCES MAGIQUES	4
APPRENDRE UN SORT	5
LANCER UN SORT	5
SORTS COMMUNS	6
SORTS DE FEU	7
SORTS DE GLACE	8
SORTS DE VENT	9
SORTS DE TERRE	10
SORTS DE LUMIÈRES	11
SORTS DE TÉNÈBRES	12
SORTS DE MAGIE COMPLEXE SOLAIRE	13
SORTS DE MAGIE COMPLEXE INFERNALE	14
SORTS DE MAGIE COMPLEXE ÉLYSÉENNE	15
SORTS DE MAGIE COMPLEXE PUTRESCENTE	16
SORTS DE MAGIE COMPLEXE CÉRULÉENNE	17
SORTS DE MAGIE COMPLEXE ABYSSALE	18
SORTS DE MAGIE COMPLEXE CÉLESTE	19
SORTS DE MAGIE COMPLEXE SPECTRALE	20
COPIER OU FABRIQUER UN SORT	21



A MAGIE

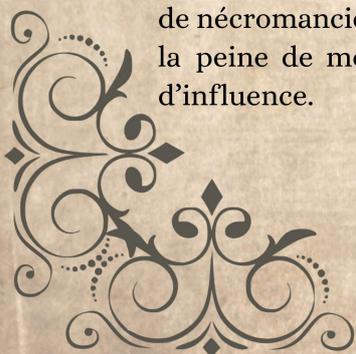
La Magie est une façon d'utiliser les énergies de l'univers, souvent appelées énergies magiques. Dans l'univers de Mōhâj, la magie est particulièrement répandue et depuis longtemps. Pour autant, posséder un sortilège est un signe de fortune.

Il n'est pas rare de voir une famille de paysans investir tout leur patrimoine dans un unique sortilège qui peut leur permettre d'améliorer les récoltes comme Alizée apaisante du Vent et se le transmettre par la suite de génération en génération.

Notez également que dans certaines cultures, l'usage de la magie est cadré. L'empire de Liberia par exemple n'autorise l'usage de la magie qu'à une caste de mages assermentés par les autorités. Les royaumes elfes interdisent quant à eux l'usage de la magie aux humains. A Lidolon, la magie est tolérée pour peu qu'elle soit discrète ou utile à la communauté, là où à Arthaïs la magie est mise en avant jusque dans des duels publiques.

Dans beaucoup de lieux, la magie à, avant tout, un usage utilitaire : Flèche de feu sert souvent à allumer des feux ou des brasiers funéraires, Cercueil de glace est utilisé pour congeler des vivres ou encore Alizée apaisante du vent pour réaliser de l'épandage.

Là où toute les cultures s'accordent, c'est sur l'usage des Ténèbres et les pratiques de nécromancie ou occultisme, passible de la peine de mort dans nombre de zones d'influence.



CROYANCES SUR

LA MAGIE

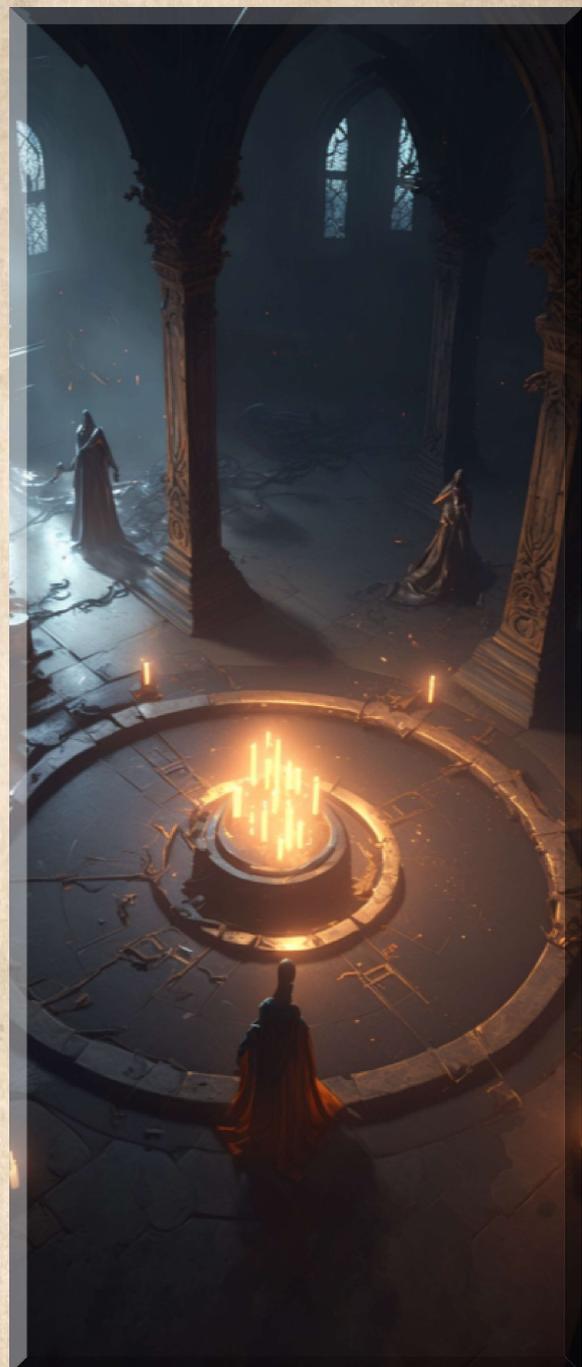
Chez les elfes, l'utilisation de la magie par les humains est un tabou passible de la peine de mort.

Dans l'Empire l'utilisation de la magie est contrôlée et punie de mort en dehors d'autorisation délivrée par l'Empire. Les lanceurs de sorts impériaux ont pris l'habitude d'expier toute utilisation de la magie par des prières, des auto flagellations et autres pénitences.

Dans la plupart des cités-états, la magie est simplement mal vue et perçue comme une profanation des forces de la nature, mêlée à une sorte de jalousie car il s'agit de la démonstration d'une certaine fortune.

Cependant, dans tous les cas, un sort utilisé par un prêtre d'une divinité en cohérence avec sa divinité est vu comme un miracle et l'expression divine.

Les croyances sur la magie sont souvent paradoxales. On apprécie le sort de Soin mais on pointera facilement du doigt celui qui en a reçu. En cas de conflit, une boule de feu est toujours appréciée, mais on se méfiera par la suite de celui qui sait l'utiliser. Pour allumer un feu de camp, on n'hésitera jamais à utiliser une flèche de feu, mais on évitera de le faire à la vue de tous. La magie est le plaisir coupable de ceux qui la possède et la plupart des sociétés n'hésitent jamais à appuyer sur cette culpabilité plus ou moins forte.





HÉORIE MAGIQUE

“La Magie n’est pas un ensemble de carabistouilles ; c’est un art, une science qui permet de transcender les choses du communs”

LES ÉLÉMENTS

Dans les croyances, les éléments sont les énergies magiques qu'utilisent les sortilèges. Chaque sort est donc lié à un élément auquel est associé une couleur.

GLACE-FEU-TERRE-VENT

LUMIÈRE-TÉNÉBRES

ASTRAL

Pour lancer un sort d'un élément, il faut avoir appris à manipuler cet élément ce qui est représenté par la compétence **Maîtrise [Élément]**. Le niveau de cette compétence définit la puissance des sorts. Il existe également des forces magiques composées de plusieurs éléments tels que Abyssaux, Infernaux, Spectraux, Putrescent, Céleste, Céruléen, Elyséen, Solaire.

Elles sont nommées Magie complexe et nécessite la compétence Compréhension de la magie complexe pour être utilisée. Elles nécessitent deux maîtrises spécifiques qui s'additionnent pour déterminer la puissance des sorts de magie complexe.

Il n'existe pas de maîtrise Astral achetable en PEX, elle est pourtant nécessaire pour lancer des sorts astraux.



LA SATURATION MAGIQUE

Il existe une règle intrinsèque à la magie connue de tous les utilisateurs de magie que l'on appelle “la saturation magique”. En effet, le nombre de sorts actifs sur un espace donné est limité. Cependant, cette limite varie considérablement d'un endroit à un autre et il n'est pas possible de l'anticiper. Il n'est donc pas rare de voir des luminaires magique s'éteindre dans les cités quand des mages décident de faire des duels de magie. Pour la même raison, les enchantements de même nature ne se cumulent et ni ne s'additionnent pas. Le plus puissant prend le pas et remplace l'effet précédent. Par exemple, un enchantement qui offrirait 2 PEV, serait purement et simplement remplacé par un autre qui offrirait 3 PEV. Le bénéfice de PEV dans ce cas serait de 3PEV et non de 5PEV.

Certains lieux, appelés sobrement “*lieux de pouvoir*” ont des indices de saturation magique particulièrement élevés. Ces lieux font régulièrement l'objet de convoitises et accueillent souvent les rituels. Ils sont classés par “*puissance*”, ce qui correspond au nombre de PEM utilisables simultanément. En moyenne un lieu à une saturation magique de 10 PEM / m², les lieux de pouvoir sont souvent bien au-delà de cette moyenne. On appelle lieu de pouvoir, un espace dont la saturation magique dépasse 50 PEM/m².

Tous les mages ont pu entendre parler de lieux dépassant les 100 PEM/ m², peu en ont vu.

La valeur de la saturation magique peut être obtenue avec un effet de détection à la place d'obtenir des informations sur les derniers effets utilisés et/ou actifs. Il est en général assez mal vu de vérifier la saturation magique d'un lieu, notamment parce qu'il s'agit de pratique d'Occultistes et de Nécromancien, de Mage Noir, cherchant un lieu pour faire des rituels honnis...enfin, dans les croyances populaires



UTILISATION DE LA MAGIE

"Imbécile d'apprenti ! Tu ne sais même pas correctement utiliser tes deux mains !"

RAPPEL DES COMPÉTENCES MAGIQUES



Compétence	coût	Description
Grimoire X	Une langue écrite + PEX=X + une Maîtrise [Élément] X	Vous possédez un grimoire, qui vous permet de stocker hors Inventaire un nombre de parchemins de sort (cartes des sorts) totale inférieure ou égale à X. Les parchemins étant reliés, il faut 5 minutes de RP dans votre camp de faction pour insérer un nouveau parchemin ou changer un sort du grimoire. Le nouveau sortilège intègre le grimoire et l'ancien votre inventaire. Rappel : On ne peut lancer un sort que s'il se trouve dans le Grimoire et que l'on possède la maîtrise de son élément.
Sorts (création uniquement)	Grimoire 1 + 2 PEX	Vous acquérez 3 sorts parmi la liste des sortilèges disponibles pour votre faction. Pour rappel, les sorts peuvent être obtenus en jeu sans coût en PEX. Rappel : Vous devez pouvoir les placer dans votre Grimoire et avoir la maîtrise de l'élément utilisé pour pouvoir les lancer.
Incantation à une main	1 PEX	Vous n'avez besoin que d'une main libre pour tracer vos sorts avec les rubans adaptés.
Incantation par catalyseur	1 PEX + Incant. une main	Vous pouvez tracer vos sorts avec un objet (baguette, épée) dans la main de tracé si celui-ci porte l'enchantement " <i>catalyseur magique</i> " et un ruban de la couleur adaptée.
Résistance [Élément]	3 PEX par élément	Pour 1 PEM vous permet une annonce Résiste à l'élément choisi. Lumière, Ténèbres et Astral ne sont pas sélectionnables à la création. Pour les sort Infernaux (Feu+Ténèbres), Abyssaux (Eau+Ténèbres), Spectraux (Air+Ténèbres), Putrescent (Terre+Ténèbres), Céleste (Air+Lumière), Céruléen (Eau+Lumière), Élyséen (Terre+Lumière), Solaire (Feu+Lumière), vous devez disposer des deux Résistance adéquates et utiliser 2 PEM. Vous devez annoncer "Résiste".
Résistance [Annonce]	3 PEX par effet	Pour 1 PEM vous permet une annonce Résiste à l'annonce d'effet choisie à la création. Choisir l'effet à l'achat dans : Assomme, Recul, Faiblesse, Entrave, Brise, Pétrification, Vérité, Désespoir, Peur, Intoxication. Vous devez annoncer "Résiste".
Immunité X	Résistance [Élément] X +3 PEX	Permet une immunité totale à l'élément ou à l'effet X. Attention, l'immunité à un élément concerne également les effets bénéfiques tels que les sorts de soin. Vous devez annoncer "Résiste"
Affinité [Élément] X	PEX=niveau	Augmente les soins reçus par les sorts de soins de l'élément choisi de X PEV
Maîtrise [Élément] X	PEX=niveau	Vous permet de lancer les sorts de l'élément choisi. Le niveau de la maîtrise de l'élément détermine la puissance des sorts. (Exemple une boule de feu avec une maîtrise feu 1 fait 1 dégât de masse, avec une maîtrise feu 4, 4 dégâts de masse).
Convertir la Vie en Mana	3 PEX	Uniquement si vous avez plus d'1 PEV, vous pouvez tomber à 1 PEV pour récupérer tous vos PEM. Les soins magiques ou non ne fonctionnent plus sur vous pendant 15 minutes. Cette pratique est considérée comme de la nécromancie ou de l'occultisme par plusieurs cultures.
Efficience	Grimoire 3 +2 PEX	Les sorts présents dans votre grimoire vous coûtent 1 PEM de moins à lancer (avec un minimum de 1).
Fabrication de Sort	Maîtrise [Élément] X + 2 PEX	En rassemblant des ingrédients, vous pouvez fabriquer des sorts d'un élément dont vous avez la Maîtrise (Exemple des sorts de feu si vous possédez la Maîtrise élémentaire du feu) Voir supplément Artisanat. Certains sorts nécessitent une plus grande maîtrise pour être créés.
Compréhension de la magie complexe	2 Maîtrise {Élément} X différentes +3 PEX	Vous permet d'utiliser les sorts des éléments complexes correspondants aux maîtrises élémentaires possédés : Infernaux (Feu+Ténèbres), Abyssaux (Eau+Ténèbres), Spectraux (Air+Ténèbres), Putrescents (Terre+Ténèbres), Céleste (Air+Lumière), Céruléen (Eau+Lumière), Élyséen (Terre+Lumière), Solaire (Feu+Lumière). Les niveaux des maîtrises concernées s'additionnent pour la puissance du sort.

APPRENDRE UN SORT

Pour pouvoir lancer un sortilège, vous devez posséder dans votre **Grimoire** le parchemin du sort. Il faut 5 minutes de RP dans votre camp pour relier un parchemin de sort dans votre Grimoire.

A la création du personnage uniquement, vous pouvez apprendre un maximum de 3 sorts de votre faction avec 3 PEX pour peu que votre Grimoire puisse les accueillir. Le premier sort est obligatoirement un sort de faction.

Nota Bene : Les cartes de sorts sont volables.

Rien ne vous oblige à commencer le jeu avec des sorts dans votre Grimoire.

Un Grimoire a une valeur X (fonction du nombre de PEX que vous choisissez d'y consacrer) correspondant au nombre total de sort qu'il peut accueillir.



LANCER UN SORT

Pour lancer un sort, un lanceur de sort, doit dans l'ordre :

1°) Avoir la **Maîtrise de l'élément** ou des éléments du sort au niveau requis.

2°) Posséder **la carte du sort** et l'avoir préparée dans son Grimoire.

2°) Dépenser un nombre de **PEM définis** par le sort,

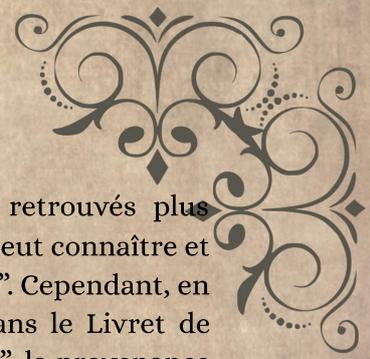
3°) **Incantation de façon intelligible** dans n'importe quelle langue connue par le lanceur du sort **10 mots** et en même temps **tracer dans l'air avec ses deux mains libres tenant le ou les rubans des éléments du sorts**, des symboles de son choix pendant l'incantation servant à illustrer le sort qu'il est en train de lancer (sauf compétences spécifiques, l'incantation par catalyseur par exemple permet de fixer le ou les rubans sur un catalyseur, baguette ou arme que vous devez utiliser pour tracer). **Vous ne pouvez pas vous déplacer de plus de 3 pas** sans interrompre votre incantation.

4°) **Prononcer le nom complet** du sort contenant le nom de l'élément utilisé de sorte qu'il soit entendu et compris par les cibles que vous désignez alors.

5°) **Faire les annonces** de sorte qu'elles soient entendues et comprises par les cibles.

Si le lanceur de sort subit des dégâts ou les effets d'une annonce avant que le nom du sort soit prononcé en entier, le lancement est interrompu. Si le lancement de sort est interrompu, les PEM sont tout de même dépensés.

SORTS COMMUNS



Au fil des siècles, certains sortilèges particulièrement utilisés se sont retrouvés plus facilement accessibles. De fait, **à la création uniquement**, votre personnage peut connaître et posséder jusqu'à 3 sortilèges parmi cette liste, grâce à la compétence "Sorts". Cependant, en fonction de votre faction, il peut y avoir des restrictions mentionnées dans le Livret de Faction. A titre indicatif, vous trouverez dans la colonne "Lieu d'obtention", la provenance classique des sortilèges qui vous indiquera également les sortilèges habituellement détenus par les membres d'une faction.

De plus, à la création **votre première Maîtrise élémentaire est forcément liée à votre faction, et le premier sort de votre grimoire aussi.**

Les cartes sortilèges vous seront alors données en début de jeu. Ce seront les seuls parchemin de sorts que vous n'aurez pas à copier ou fabriquer (cf Copier ou Fabriquer un sort), acheter ou trouver en jeu. Notez que vous ne pouvez pas avoir l'assurance d'obtenir des sorts en jeu et que l'opération peut se révéler particulièrement difficile en fonction des sorts et éléments recherchés.

Pour rappel, pour lancer un sort vous devez posséder la maîtrise de son élément au niveau minimum requis.

Lors de l'évolution de votre personnage vous pourrez dépenser des PEX pour augmenter la taille de son grimoire, mais vous devrez obtenir les parchemins des sortilèges en jeu. Notez que les sortilèges acquis à la création ne vous seront pas remis pour les GN suivants si vous les avez égarés à l'événement précédent.

A titre d'information, il est plus facile d'obtenir des sorts des éléments Feu, Glace, Terre ou Vent que ceux des éléments Lumières ou Ténèbres, qui sont eux même plus facile à obtenir que ceux de magie complexe.

NOTE : les effets de Mur sont représentés par la longueur de deux rubans de la couleur liée à l'élément du Mur (exemple : bleu pour la Glace). Chaque ruban doit être tenu par une extrémité dans une main chacun (ou lié à un catalyseur), et le reste du ruban est étendu au sol. Ainsi un Mur sera maximum de taille $X*2$ + votre envergure en mètre, où X est votre niveau de Maîtrise de l'élément.

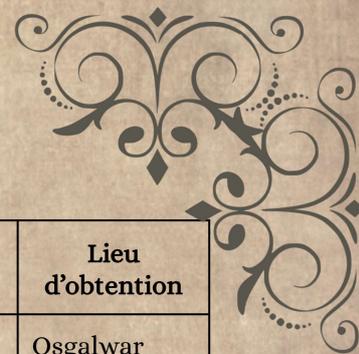


SORTS DE FEU

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Arme de Feu	1	Fe!!!!!!!!!!!! !!!!!!!!!!!!!! !!!!!!!!!!!!!!u Niv 2	un catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Ajoutez l'annonce "Feu" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise du Feu.	Kanbarad Libéria Demenys
Flèche de Feu	1	Feu Niv 1	une cible désignée à portée de voix	Sur une cible désignée annoncez "X Feu" où X est votre niveau de maîtrise du Feu . Assurez-vous qu'elle vous ait vu et compris.	Kanbarad Libéria Arthaïs Lidolon Brume
Boule de Feu	2	Feu Niv 1	une direction	Désignez le cône d'effet avec vos bras et annoncez "X Feu de Masse" où X est votre niveau de maîtrise du Feu.	Kanbarad Libéria Arthaïs Coelion
Brèche de Feu	1	Feu Niv 1	une cible désignée à portée de voix	Désignez la cible et annoncez "Rupture". La barrière magique ou l'invulnérabilité est alors désactivée.	Kanbarad Coelion
Sang de Feu	1	Feu Niv 2	contact	La cible au contact pendant l'incantation bénéficie de la compétence Régénération pendant X heures où X est votre niveau de maîtrise du Feu.	Coelion Soufrefxia Lidolon
Cautériser par le Feu	1	Feu Niv 1	contact	Vous devez toucher la cible pendant toute l'incantation du sort. Vous pouvez annoncer "Soin X" où X est votre niveau de maîtrise du Feu.	Kanbarad Soufrefxia
Cercle de Feu	1	Feu Niv 2	contact	La cible au contact pendant toute l'incantation bénéficie d'une unique annonce Résiste à la Glace (non cumulable) ne lui coûtant aucun PEM pendant X heures où X est votre niveau de maîtrise du Feu.	Kanbarad Libéria Arthaïs Coelion
Bénédictio <u>n</u> du Feu	1	Feu Niv 2	contact	La cible obtient l'Immunité au Feu pendant X minutes, où X est égale à votre niveau de maîtrise du Feu.	Coelion



SORTS DE GLACE



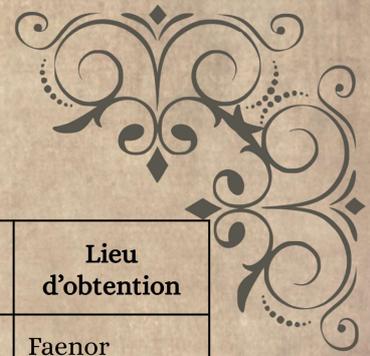
Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requête	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Arme de Glacé	1	Glacé Niv 2	un catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Ajoutez l'annonce "Glacé" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise de la Glacé.	Osgalwar Gonkhar Cevencil
Dard de Glacé	1	Glacé Niv 1	une cible désignée à portée de voix	Sur une cible désignée annoncez "X Glacé" où X est votre niveau de maîtrise de la Glacé. Assurez-vous qu'elle vous ait vu et compris.	Osgalwar Gonkhar Cevencil Arthaïs
Mur* de Glacé	1	Glacé Niv 1	personnel	Le lanceur de sort peut annoncer "Rempart", il peut étendre l'effet jusqu'à Xm de ruban bleu où X est votre niveau de maîtrise de la Glacé.	Osgalwar Gonkhar Cevencil Arthaïs Brume
Cercueil de Glacé	1	Glacé Niv2	une cible désignée à portée de voix	Le lanceur de sort annonce "Pétrification X minutes" sur une cible désignée, où X est votre niveau de maîtrise de la Glacé.	Osgalwar Gonkhar Cevencil Port-Gheralt
Apaisement par la Glacé	1	Glacé Niv 1	contact	Vous devez toucher la cible pendant toute l'incantation du sort. Vous pouvez annoncer "Soin X" où X est votre niveau de maîtrise de la Glacé.	Osgalwar Gonkhar Lidolon
Cercle de Glacé	1	Glacé Niv 2	contact	La cible au contact pendant toute l'incantation bénéficie d'une unique annonce Résiste au Feu (non cumulable) ne lui coûtant aucun PEM pendant X heures où X est votre niveau de maîtrise du Glacé.	Osgalwar Gonkhar Arthaïs Lidolon Port-Gheralt
Bolas de Glacé	1	Glacé Niv 2	une cible désignée à portée de voix	Sur une cible désignée visible à portée de voix, Annoncez "Entrave X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Glacé.	Osgalwar Gonkhar

SORTS DE VENT

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Arme de Vent	1	Vent Niv 2	un catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Ajoutez l'annonce "Vent" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise du Vent.	Cevencil Arthaïs
Souffle de Vent	2	Vent Niv 2	une cible désignée à portée de voix	Annoncez "Recul X" sur une cible désignée. Où X est votre niveau de maîtrise du vent x5 .	Cevencil Port-Gheralt Arthaïs Brume
Rafale de Vent	2	Vent Niv 1	une direction	Annoncez "Recul X de Masse" sur une direction. Où X est votre niveau de maîtrise du vent.	Cevencil Brume Port-Gheralt
Alysées apaisante du Vent	2	Vent Niv 1	à portée de voix	Annoncez "Soin X de Masse", où X est égale à votre maîtrise du Vent. Soigne toute personne autour de vous. Il s'applique à toute personne à portée de voix autour de vous. Attention soigne allié comme ennemi à portée de voix.	Lidolon Port-Gheralt Guilde des MI
Chants du Vent	1	Vent Niv 2	une cible désignée à portée de voix	Annoncez "Fascination X minutes" sur une cible désignée à portée de voix où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent.	Lidolon Arthaïs Guilde des MI
Puissance du Vent	1	Vent Niv 1	contact	Au contact pendant toute l'incantation, octroie à la cible une annonce "Brise" au prochain coup physique porté au corps à corps, à utiliser dans les X minutes, ou X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent.	Brume



SORTS DE TERRE



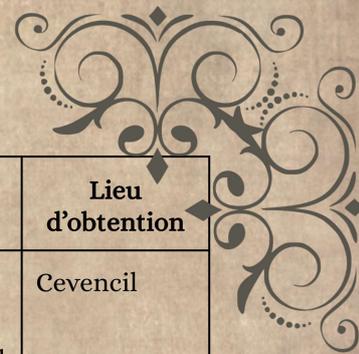
Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Arme de Terre	1	Terre Niv 2	un catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Ajoutez l'annonce "Terre" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise de la Terre.	Faenor Bonhmonta
Mur* de Terre	1	Terre Niv 1	personnel	Annoncez "Rempart", l'effet dure tant que vous êtes immobile et est extensible aux rubans que vous avez en main jusqu'à X mètres où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre.	Faenor Bonhmonta Arthaïs Demenys
Etreinte de la Terre	1	Terre Niv 2	un catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Au prochain coup porté avec l'arme, annoncer "Pétrification X minutes" où X est votre niveau de maîtrise de la Terre.	Faenor Soufrexia Arthaïs
Poid de la Terre	1	Terre Niv 1	un catalyseur en main	Au prochain coup porté avec votre arme ayant la caractéristique catalyseur , annoncez "Faiblesse X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre.	Brume Faenor Bonhmonta Arthaïs
Séisme de la Terre	2	Terre Niv 2	à portée de voix	Annoncez "Entrave X minutes de masse" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre. Affecte toute personne à portée de voix mais pas vous.	Bonhmonta
Force de la Terre	1	Terre Niv 2	personnel	Vous subissez un effet d'Entrave et un effet d'Invulnérabilité jusqu'à X minutes où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre. Si l'un des effet est levé l'autre aussi. Une annonce Rupture dissipe les effets de ce sort.	Bonhmonta

SORTS DE LUMIÈRES

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Arme de Lumière	1	Lumière Niv 2	un catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Ajoutez l'annonce "Lumière" à vos X prochains coups avec cette arme, où X est votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Demenys Libéria Guilde des MI
Embrassé par la Lumière	1	Lumière Niv 1	contact	Vous devez toucher la cible pendant toute l'incantation du sort. Vous pouvez annoncer "Soin X" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Liberia Brume Demenys Coelion Osgalwar Arthaïs Lidolon Faenor Port-Gheral Bonhmonta
Serment de Lumière	1	Lumière Niv 1	contact	Vous devez toucher votre cible pendant toute la durée d'incantation, puis annoncez "Vérité X minutes". La cible doit répondre par la vérité à 3 questions fermées (réponse par oui ou non) dans les X minutes où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Liberia Demenys Arthaïs Osgalwar
Apaisé par la Lumière	2	Lumière Niv 2	une cible désignée à portée de voix	"Pacification X minutes" sur une cible désignée à portée de voix, où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Demenys Lidolon Guilde des MI
Provoquer en pleine Lumière	3	Lumière Niv 2	à portée de voix	Annonce "Duel X minutes de Masse", alliés comme ennemis à portée de voix attaque l'origine de l'annonce.	Brume
Éclairé par la Lumière	1	Lumière Niv 1	personnel	Vous pouvez utiliser une petite lampe torche ou activer les lumières d'une instance pendant X heures où X est votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Tous sauf Cevencil



SORTS DE TÉNÈBRES



Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Etreinte des Ténèbres	1	Ténèbres Niv 2	une cible désignée à portée de voix	Sur une cible désignée à portée de voix annoncez "Désespoir X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres. Assurez-vous qu'elle vous ait vu et compris.	Cevencil
Retour des Ténèbres	1	Ténèbres Niv 2	contact	Sur un personnage mort au contact annoncez "Anima Zombie X, 2X minutes", le relève temporairement sous votre contrôle pour X x2 minutes avec X PEV. Où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres. S'il subit une annonce "Lumière", il tombe directement à 0 PEV.	Cevencil Arthaïs
Révélation des Ténèbres	1	Ténèbres Niv 1	Contact	Vous pouvez utiliser une lampe de lumière noire pour révéler des éléments pendant X minutes sans vous déplacer, où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres ou Auprès d'un orga, obtenir des informations sur les éléments, effets et résidus magiques en contact avec vous et connaître la saturation magique du lieu où vous vous trouvez.	Cevencil Arthaïs Brume Lidolon
Défi des Ténèbres*	1	Ténèbres Niv 2	une cible désignée à portée de voix	Annonce "Duel X minutes" sur une cible désignée à portée de voix où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres.	Cevencil Arthaïs Brume Kanbarad
Visage des Ténèbres	2	Ténèbres Niv 1	une cible désignée à portée de voix	Annonce "Peur X minutes" sur une cible désignée à portée de voix, où X est égale à votre niveau de maîtrise des Ténèbres.	Cevencil Lidolon



SORTS DE MAGIE COMPLEXE SOLAIRE

La Magie complexe Solaire est issue de l'union de la Lumière et du Feu.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Nova Solaire	3	Magie complexe Feu Niv 1 Lumière Niv 1	une direction	Désignez le cône d'effet avec vos bras et annoncez "X Solaire de Masse" où X est votre niveau de maîtrise du Feu + votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Libéria Coelion
Forteresse Solaire	2	Magie complexe Feu Niv 1 Lumière Niv 1	personnel	Vous et X personnages vous touchant ou touchant vos rubans lorsque vous lancez le sort, vous pouvez annoncer "Rempart". La zone est extensible aux rubans jaune et rouge que vous et les X personnages pris dans l'effet avez en mains jusqu'à X mètre par ruban. Où X est égale à votre niveau de maîtrise du Feu + votre niveau de maîtrise de la Lumière. Pour rappel, une annonce Rupture ne lève qu'un Rempart, les autres persistent tant que l'origine de l'annonce reste immobile.	Libéria





SORTS DE MAGIE COMPLEXE INFERNALE



La Magie complexe Infernale est issue de l'union des Ténèbres et du Feu.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Arme Infernal	3	Magie complexe Feu Niv 2 Ténèbres Niv 1	catalyseur en main	Sur votre arme ayant la caractéristique catalyseur . Pour vos X prochains coups en combat au corps à corps vous pouvez annoncer "X Infernal" où X est votre niveau de maîtrise du Feu + votre niveau de maîtrise des Ténèbres.	Kanbarad
Rage Infernal	3	Magie complexe Feu 1 Ténèbres 1	catalyseur en main	Pendant X minutes, chaque dégâts que vous subissez augmente d'autant votre force. Les dégâts de combat au corps à corps que vous infligez augmentent d'autant de dégâts que vous subissez. Si vous subissez 2 dégâts, vous frappez désormais à 3, si vous subissez 4 dégât supplémentaire, vous frappez alors à 7 dégât, ainsi de suite jusqu'à écoulement des X minutes, où X est votre niveau de maîtrise du Feu + votre niveau de maîtrise des Ténèbres.	Kanbarad



SORTS DE MAGIE COMPLEXE ÉLYSÉENNE

La Magie complexe Elyséenne est issue de l'union de la Lumière et de la Terre.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Bouclier Élyséen	1	Magie complexe Terre Niv 2 Lumière Niv 1	personnel	Vous gagnez X PEV temporaires pendant X heures ou jusqu'à épuisement (non-cumulable), où X est votre niveau de maîtrise de Terre + votre niveau de maîtrise de la Lumière. Ces PEV temporaires ne peuvent pas être soignés, il s'agit d'un champ de force protecteur.	Faenor Demenys
Paix Élyséenne	3	Magie complexe Terre Niv 1 Lumière Niv 2	à portée de voix	Annoncez "Pacification de Masse X minutes" où X est votre niveau de maîtrise de Terre + votre niveau de maîtrise de la Lumière. S'applique à toute personne à portée de voix autour de vous	Faenor Demenys





SORTS DE MAGIE COMPLEXE

PUTRESCENTE

La Magie complexe Putrescente est issue de l'union des Ténèbres et de la Terre.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Nuage Putrescent	3	Magie complexe Terre Niv 1 Ténèbres Niv 2	à portée de voix	Annoncez "Intoxication de Masse X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre + votre niveau de maîtrise des Ténèbres, vous n'êtes pas affecté par cette annonce. S'applique à toute personne à portée de voix autour de vous	Cevencil
Pestilence Putrescente	2	Magie complexe Terre Niv 2 Ténèbres Niv 1	catalyseur en main	Sur une arme ayant la caractéristique catalyseur . Pour vos X prochains coups en combat au corps à corps jusqu'à X minutes, vous pouvez annoncer "Maladie Peste X" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Terre + votre niveau de maîtrise des Ténèbres.	Cevencil



SORTS DE MAGIE COMPLEXE CÉRULÉENNE

La Magie complexe Céruléenne est issue de l'union de la Lumière et de la Glace.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Rayon Céruléen	2	Magie complexe Glace Niv 1 Lumière Niv 1	une cible désignée à portée de voix	Sur une cible désignée à portée de voix annoncez "X Céruléen" où X est égale à votre niveau de maîtrise de Glace + votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Osgalwar Gonkhar
Tsunami Céruléen	3	Magie complexe Glace Niv 2 Lumière Niv 1	une direction	Faites un cône avec vos bras puis annoncez "Entrave de masse X minutes" Où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Glace + votre niveau de maîtrise de la Lumière.	Osgalwar Gonkhar





SORTS DE MAGIE COMPLEXE

ABYSSALE



La Magie complexe Abyssale est issue de l'union des Ténèbres et de la Glace.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Cimetière des Abysses	3	Magie complexe Glace Niv 1 Ténèbres Niv 1	à portée de voix	Annoncez "Pétrification de Masse X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise de la Glace + votre niveau de maîtrise des Ténèbres. Vous n'êtes pas affecté par l'annonce.	Cevencil
Protection des Abysses	2	Magie complexe Glace Niv 2 Ténèbres Niv 2	contact	Octroie à la cible X Résistances au Feu ou à la Lumière pendant X heures. Elle peut également utiliser deux résistances de cette réserve pour utiliser une Résistance au Solaire.	Cevencil



SORTS DE MAGIE COMPLEXE CÉLESTE

La Magie complexe Céleste est issue de l'union de la Lumière et du Vent.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Bastion Céleste	2	Magie complexe Vent 2 Lumière 2	contact	Le Lanceur de sort subit l'effet d' "Entrave" et canalise le sort (ne peut donc rien faire d'autre). Le lanceur peut choisir d'annoncer " Soin 2X" à toute personne qui pose la main sur le ruban du sort. Si l'effet d'entrave est levé, ou si le lanceur de sort perd 1 PEV, le sort se termine. Autrement le sort dure X minutes , où X est égal à votre maîtrise de la Lumière + votre maîtrise du Vent.	Brume
Vision Céleste	3	Magie complexe Vent Niv 1 Lumière Niv 2	personnel	Vous acquérez X annonces "Vigilance" à utiliser dans les X minutes où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent + votre niveau de maîtrise de la Lumière multiplié par 5. Attention, ce sort ne vous permet pas de remplir la partie Vigilance des feuilles de faction.	Brume Gilde des MI





SORTS DE MAGIE COMPLEXE SPECTRALE



La Magie complexe Spectrale est issue de l'union des Ténèbres et du Vent.

Nom (dont élément)	PEM	Maîtrise Requise	Cible	Effets	Lieu d'obtention
Révélation Spectrale	2	Magie complexe Vent Niv 1 Ténèbres Niv 1	à portée de vue	Vous pouvez utiliser une lampe de lumière noire pour révéler des éléments pendant X minutes en vous déplaçant, où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent + votre niveau de maîtrise des Ténèbres. Ou, auprès d'un orga, obtenir des informations sur les éléments, effets et résidus magiques à portée de vue et connaître la saturation magique d'un lieu à portée de vue.	Cevencil Brume
Confession Spectrale	2	Magie complexe Vent 1 Ténèbres 1	contact	Sur un personnage mort depuis moins de 10 minutes au contact, vous convoquez ce qu'il reste de son esprit en annonçant "Anima Esprit X minutes" où X est égale à votre niveau de maîtrise du Vent + votre niveau de maîtrise des Ténèbres. L'esprit ne peut rien faire à part avoir une dernière conversation avec vous.	Cevencil Brume

COPIER OU FABRIQUER UN SORT

Pour copier un sort dont vous possédez un exemplaire écrit, vous devez posséder ;

- la compétence fabrication de sort que vous pouvez obtenir avec vos PEX,
- de l'encre teintée de l'élément du sort que vous pouvez obtenir auprès de certains alchimistes
- ainsi qu'un Parchemin Magique que vous pouvez obtenir auprès de certains alchimistes
- Un cristal dragon à trouver en jeu

Il vous suffit ensuite d'utiliser ce Cristal Dragon pour inscrire le sort avec l'encre sur le Parchemin magique dans un lieu au calme dans votre camp de faction. Vous devez posséder aussi un niveau de maîtrise de l'élément du sort suffisant.

L'opération prend environ 5 minutes (RP Libre du moment que vous êtes en repos et en train d'écrire). Vous devez vous rendre avec l'encre adaptée, le parchemin magique et le Cristal Dragon auprès de l'orga de votre faction ainsi que l'original (sauf avec Mémorisation). Votre orga vous remettra alors dans les meilleurs délais la carte de la copie du sort.

Nota Bene : La compétence mémorisation peut être utilisée dès que vous avez eu le parchemin du sort en main et que vous vous rappelez du titre. Un résumé des caractéristiques du sort pourra vous être demandé ainsi que l'endroit ou la personne où vous vous l'êtes procuré. Nous comptons sur votre fair-play.

Pour créer un nouveau sort, il vous faut rassembler

- la compétence fabrication de sort
- l'encre adaptée,
- un parchemin magique,
- un cristal Dragon
- **et une cristallisation de l'élément choisi.**

Vous devrez ensuite vous rendre au PC Orga (demandez un orga responsable Magie) afin d'expliquer ce que vous recherchez comme effet et proposer une incantation adaptée... attention, il existe des règles que vous découvrirez peut-être au fur et à mesure concernant l'incantation en question.

Dans tous les cas, vous piochez une carte résolution d'artisanat. Notez qu'il est très rare qu'un nouveau sort fonctionne dès la première tentative... ou la deuxième, ou la troisième... Bref, armez-vous de patience, vous tentez quelque chose d'extrêmement difficile.



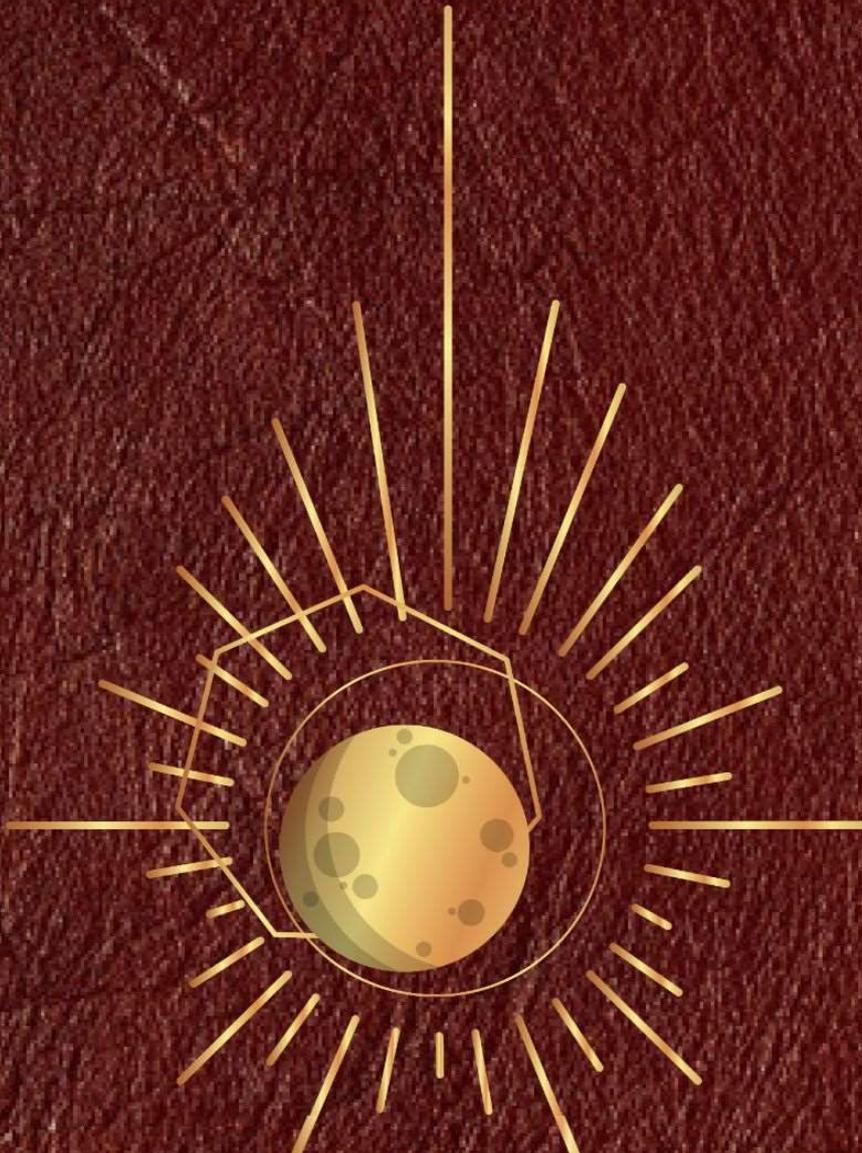


ORGANISATEURS RÉFÉRENTS : CYRIL - EMMANUEL - MATHIEU

L'ÉQUIPE ORGA VOUS REMERCIE D'AVOIR PRIS LE TEMPS DE LIRE CE LIVRET DE MAGIE. NOUS ESPÉRONS QU'IL VOUS AURA DONNÉ UNE VISION CLAIRE DE LA MAGIE EN FÉRIAL ET DE SON UTILISATION.

NOUS ESPÉRONS VOUS VOIR TRÈS BIENTÔT EN JEU.

EN ATTENDANT, N'HÉSITÉS PAS À NOUS POSER VOS QUESTIONS PAR DISCORD, FACEBOOK OU PAR MAIL À **CONTACT@GNOLOGIK.COM**



LES CHRONIQUES DE
MOHAJ

Saison I

GN-O-Logik