

# Magie des Folandes

Modification des règles de Magie pour le jeu de rôle  
« Barbarians of Lemuria » de Simon Washbourne, traduit en français par Kobayashi  
et illustré par John Grümph

Par Etienne B. sur la base d'un texte de John Grümph

Version 8, Janvier 2010

La magie dans les Folandes.....	3
Types de Magie, carrières et Dons.....	3
Magie Domestique.....	4
Lancer un sort.....	4
Marques Magiques.....	4
Points de pouvoir.....	5
Récupération des points de pouvoir.....	5
Voler ou échanger du pouvoir.....	5
Sacrifices.....	6
Les points de pouvoir des lieux.....	7
Les points de pouvoir du temps.....	8
Utilisation pratique des magies.....	8
Magie majeure/Magie mineure.....	8
Listes de dons.....	10
Animaux (M).....	10
Communications (M/S).....	10
Conjurations (S).....	10
Contre-sorts (M/U).....	11
Distances (M/S).....	11
Douleurs (S).....	11
Esprits (G/M/S/U).....	11
Façonnage (M/S).....	12
Flammes (M/S).....	12
Forces et faiblesses (M/S/U).....	12
Guérison des blessures (G/U).....	13
Guérison des maladies (G/U).....	13
Illusions (M/S).....	13
Malédiction (S).....	14
Manipulation des morts (M/S).....	14
Mots (M/S).....	14
Pesanteur (M/S).....	14
Protections (G/M/U).....	15
Rêves et cauchemars (M/S).....	15
Soins de l'âme (G).....	15
Transformations en animal (M/S).....	15
Transformations en personnage (M/S).....	16
Vents et brumes (M/S).....	16
Conséquences et coût d'un sort.....	17
Nouveaux avantages et désavantages.....	17
Avantages.....	17
Défauts.....	17
Exemples de magiciens et héros Folandais célèbres (ou non).....	18

Les règles qui suivent sont une proposition pour de nouvelles règles de Magie pour Barbarians of Lemuria, plus conformes à l'idée que je me fais de la magie dans les Folandes.

Elles se basent sur les travaux du Grumph publiés sur le groupe Google Barbarians of Lemuria VF. (<http://groups.google.fr/group/barbarian-of-lemuria-vf?hl=fr>) et sur l'adaptation de BOL à Antheas trouvé au même endroit. Si ce qui suit présente un intérêt quelconque, c'est grâce à ces auteurs. Je n'ai fait que modifier quelques règles et les illustrer à l'aide d'extraits de mon roman (dont je parle beaucoup -de façon très égocentrique- et par exemple ici).

Par convention, dans ce qui suit, le terme «mage» désigne tous les praticiens de magie.

## La magie dans les Folandes.

« - En matière de Magie, ni comment, ni pourquoi. Jamais, Fronin. »

Ce qui est décrit ci-dessous concerne le Sud et l'Est des Folandes. Dans le Nord et l'Ouest, il semblerait que des magies différentes soient à l'œuvre

À **Borène**, la magie est très peu utilisée. Les mages sont, au pire, impitoyablement traqués et au mieux, considérés avec beaucoup de méfiance, à l'exception (relative) des neuf baronnies.

Sur **Verrou**, il n'y a pas de mages. La magie y fonctionne d'ailleurs assez mal. Tout mage qui lance un sort souffre d'un désavantage et doit lancer un dé supplémentaire.

À **Verlande**, des magiciens formés par les edrulains commencent à être présents. On rencontre également quelques sorciers de village, pas forcément méchants mais ayant appris la sorcellerie car c'est tout ce qu'ils ont trouvé à apprendre. Certains servants de l'Unique, qui ont fait de cette île leur quartier général, utilisent également leurs dons...

Sur **Entreville**, on croisera par contre beaucoup de magiciens ... et de sorciers à **BeauxMats** !

Les pirates de **Laronne** font souvent appel à des maîtres des vents. Les guérisseurs sont extrêmement rares et se comptent sur les doigts intacts d'une main passée entre celles d'un bourreau verougue... La situation est analogue dans les **Milles**.

**Forlame** est une terre magique puissante. Ce qui explique qu'elle attire les mages et aussi quelques démons.

**Sombrevive** est bien sûr devenue un haut lieu de sorcellerie. Les sorciers sangrelins y font venir un peu trop de démons qu'ils ne contrôlent pas toujours très bien.

Quant à **Libreterre**, c'est bien sur un très haut lieu de Magie. Cela vient-il du fait que les magiciens y pullulent et que la Magie est très présente dans la vie quotidienne ? Ou est-ce l'inverse ? Les érudits se perdent en conjectures à ce sujet et, comme le dit le proverbe libreterran, « infinies sont les discussions des mages<sup>1</sup> ». À part quelques endroits, généralement évités par la population, les ley-lines (cf. chapitre « lieux de pouvoir ») sont présentes partout à Libreterre.

Les érudits ont du mal à expliquer la source de la magie. Les plus sages, tels Ladorne, ne cherchent d'ailleurs plus à comprendre ! Il est néanmoins à peu près acquis que les dieux, particulièrement Lokar et Rolk, soient sources de magie pour ceux qui les vénèrent. Il y a des exceptions à cela. Fronin ne nie pas l'existence des dieux, mais il ne tourne pas ses prières vers eux. Il s'en trouvera sûrement qui justifient ainsi son peu d'aptitude à la magie en dehors de celle de soin !

## Types de Magie, carrières et Dons.

- *Ledane est une bonne magicienne et une bonne guérisseuse, ce qui est rare. Comme toi, les guérisseurs font de mauvais magiciens et les magiciens, à l'image de Néalanne ou Ferlane, n'entendent souvent rien à la Magie de guérison.*

- *Et vous ?*

- *Disons que je suis une des exceptions qui confirme la règle, comme l'est celle que tu aimes.*

Un magicien (ou sorcier, selon son inclination à considérer la supériorité du mal sur le bien et inversement) ne connaît pas toutes les magies (à l'exception de la magie domestique).

---

<sup>1</sup>L'honnêteté m'oblige à dire que ce proverbe sort tout de droit de Terremer, d'Ursula le Guin, à mes yeux le meilleur livre de Fantasy avec des héros magiciens.

Un type de magie est appelée **Don**. Un magicien débutant aura deux ou trois dons. Un grand magicien (comme Ladorne ou Volveu) pourra en maîtriser beaucoup plus. Certains dons sont inaccessibles à certains peuples.

À noter que l'on parlera également de « Don », de façon générale, pour désigner le fait qu'un être puisse pratiquer la magie.

À la création, un magicien peut choisir trois dons en plus de Magie domestique sous réserve qu'il perde un point dans les capacités de combat par don acquis. (Il peut ainsi prendre deux dons s'il veut garder deux points en combat). Il pourra apprendre des dons supplémentaires en passant du temps auprès de maîtres et en dépensant de l'expérience.

Un don s'acquiert comme un avantage. Si un mage débutant désire maîtriser plus qu'un don, il devra donc prendre des défauts ou perdre des points en combat. Cela implique de dépenser beaucoup de points d'expérience pour devenir un grand magicien mais, vue la longévité des mages, cela n'est pas un problème. Sous réserve qu'ils ne laissent pas leur tête sous une épée verougue ou un gourdin sangrelin...

Chaque rang de mage à partir du rang 3 (y compris ce rang) se paye d'un désavantage (un défaut) qui représente le pouvoir qui affaiblit l'individu. Il ne s'agit pas forcément de corruption débiliteuse – le mage blanc qui reste trop longtemps enfermé dans sa tour pourra simplement gagner des désavantages liés aux actions physiques ou à l'endurance – sauf pour les sorciers, bien entendu. Cela ne s'applique pas si le mage prend tous ces dons en mineur. Les défauts ainsi acquis ne peuvent pas se perdre par l'expérience, ils sont acquis à jamais.

En référence au texte du Grümph, la magie dans les Folandes est à la fois interne (il faut posséder le « Don », ce qui n'est pas le cas de tout le monde) et externe (Le Don sans apprentissage ne sert à rien).

Les carrières de mages sont les suivantes :

- **Magicien** : Les magiciens ne peuvent blesser autrui directement (par exemple en utilisant le don "douleurs"). Ils peuvent par contre le faire par d'autres biais (exemple : projection d'objets à l'aide du don "Pesanteur").
- **Sorcier** : Le sorcier est le spécialiste de la souffrance.
- **Guérisseur** : Les dons de guérison s'acquièrent indépendamment de ceux de magicien. On peut être magicien et guérisseur, on ne peut pas être sorcier et guérisseur. Un guérisseur ne peut pas se soigner lui-même.
- **Servant de l'Unique** : Les servants de l'Unique ont accès à certains types de magie, mais uniquement en magie mineure.

Un personnage qui apprend la magie au cours de son odyssée devra dépenser deux points d'expérience pour acquérir un rang de magicien au rang 0, puis deux points par don. Il est exceptionnellement autorisé de devenir magicien de rang 1 lors d'une seule ellipse, ce qui signifie quand même que le personnage devra dépenser cinq points au total pour acquérir son premier don et être magicien de rang 1

## Magie Domestique

Tous les magiciens et sorciers, y compris au niveau de carrière 0, savent pratiquer la magie domestique, qui permet de lancer des sorts de bases : adoucir de l'eau de mer ou rendre buvable de l'eau croupie, créer ou faire fondre quelques glaçons, cirer des chaussures, faire briller des boucles de ceinture, allumer du feu, réchauffer un ragoût sans flamme ni fumée, masser les pieds, aérer des bottes, trouver de l'eau, nettoyer des vêtements.

## Lancer un sort

Pour lancer un sort, il faut que le personnage se concentre pendant au moins un round. En fonction du sort, le MJ, en fonction du contexte, peut demander une durée plus longue, voire beaucoup plus longue. La téléportation d'une armée à plusieurs milliers de km ne se prépare pas en quelques minutes ! S'il ne peut pas se concentrer (le lancer du sort doit être immédiat), il subit un malus de -1 à son jet.

Il doit également pouvoir prononcer à voix haute son incantation et être libre de ses mouvements, sauf s'il possède les avantages « **Incantation silencieuse** » et « **Sans les mains** ».

## Marques Magiques

*Je repérai également un grand nombre de sorciers au visage peu amène et plusieurs d'entre eux me dévisagèrent avec insistance. Je le fis remarquer à Aldécus.*

*- Ils savent que vous êtes magicienne.*

*- Ils perçoivent sans doute mon don sans pouvoir pour autant connaître mon niveau de maîtrise des arts arcanes,*

*comme je perçois leur connaissance de la sorcellerie.*

Quand un mage en croise un autre, il repère généralement qui il est. S'il essaie de dissimuler son état, il devrait réussir un jet en opposition sur Carrière de mage/Esprit contre Carrière de mage/Aura.

L'avantage « Cachottier Mystique » permet de bénéficier d'un bonus de +2 à ce jet.

## Points de pouvoir

Le nombre de points de pouvoir (PP) pour un personnage doté du don est égal à 10 + esprit.

Un humain (ou autre créature intelligence) non-mage a 3 PP. Un elfe ou un ranatok (créatures naturellement plus « tournées » vers la magie) en aura 5.

## Récupération des points de pouvoir

Les règles de récupération sont les suivantes. Elles ne s'appliquent pas à proximité des ley-lines (cf. points de pouvoir des lieux):

Une fois qu'une personne a dépensé des points de pouvoir, il doit les récupérer :

- Un humain non entraîné, qui a perdu des points de pouvoir par accident ou par drain, récupère, en moyenne, un à trois points de pouvoir par nuit de bon sommeil.
- Un magicien regagne ses points de pouvoir après un bon repas, une séance de méditation, un moment agréable en bonne compagnie, un calin plus ou moins appuyé -cette méthode est la préférée des magiciens libreterrans- ou un petit concert, selon ses goûts personnels – bien qu'un sorcier maléfique puisse se contenter d'une petite séance de torture entre gens de bonne compagnie-. Il faut pour cela qu'il n'ait lancé que des sorts de cercle 1 ou 2.
- Un magicien, qui a lancé des sorts de cercle 3 ou supérieur, regagne de un à quatre points de pouvoir par nuit de sommeil, selon les conditions du moment – une nuit calme à l'auberge est plus reposante qu'une nuit de veille et de garde alors que les ombres rôdent dans la forêt-.

## Voler ou échanger du pouvoir

*Néalanne se dressa soudain, ouvrant les bras, cria « Lokar » d'une voix forte. Le vent se leva, le bateau prit un peu de vitesse. Néanmoins, notre avance se réduisait toujours. Au contraire de ce matin, le visage de Néalanne laissait apparaître une sourde douleur. La magicienne serrait les poings. Je vis des larmes dans ses yeux. Elle m'implora du regard.*

*- Dame Néalanne...*

*- Fronin...*

*Elle me tendit les mains, comme un noyé vers celui venu à son secours. Je les pris dans les miennes. À peine mes doigts avaient-ils saisi les siens que je sentis un frisson parcourir tout mon être. Néalanne me regarda, les yeux écarquillés. Toute douleur semblait avoir disparu de son visage.*

*Il me sembla ne plus être maître de mes sens. Le vent de magie avait considérablement forcé et notre bateau volait désormais sur les eaux. Les marins hurlaient leur joie, mais leurs cris me paraissaient lointains et étouffés. Même le beau visage de Néalanne, pourtant tout proche du mien, semblait flou.*

*En même temps, une douce et merveilleuse fatigue commençait à m'envahir.*

*- Fronin !*

*La voix de Néalanne me semblait distante, mais je perçus sa joie et son étonnement mêlés.*

*- Que... que se passe-t-il ?*

*- Il y a de la Magie en toi, Fronin. C'est ton sang libreterran qui s'exprime !*

*Je sentis mes jambes vaciller. Je me mis à genoux et Néalanne en fit autant. Je glissai rapidement dans un sommeil doux et profond. Sous moi, le bateau continuait à filer à vive allure.*

*Je me réveillai au milieu de la nuit. J'étais au même endroit à l'arrière du bateau. On m'avait emmitoufflé dans une*

*épaisse couverture. La nuit était claire et étoilée. Néalanne était allongée tout près de moi. À quelques pas, un marin veillait debout. Mon regard croisa le sien. Il me sourit. Il joignait ses mains verticalement à hauteur de son visage et inclina doucement la tête vers moi en un salut respectueux et chaleureux.*

*Le bateau avançait doucement, poussé par le vent de mer. Je regardai Néalanne. Elle était éveillée également.*

*- Ça va ? Murmura-t-elle.*

*- Je crois que oui. Que s'est-il passé ? Où est le zaddar ?*

*- Oh, très loin derrière nous, j'espère. Quant à ta première question, disons que je me suis un peu servi de toi comme... source de Magie, si tu vois ce que veux dire.*

*Non, je ne voyais pas. Mon esprit était embrumé...*

**Décryptage « rôliste » de ce qui précède:** Néalanne a épuisé son pouvoir dans les heures qui précèdent cette scène. Elle est consciente que si son sort de conjuration du vent échoue, elle succombera. C'est pourquoi elle hésite à le lancer (en termes de jeu, elle a probablement échoué à son jet d'esprit que le MJ lui aura fait lancer pour éprouver son courage). L'aide un peu involontaire de Fronin (il ne refuse pas de se faire voler du pouvoir) lui permet de récupérer les points de pouvoir qui lui manquent et donc de pouvoir désormais lancer son sort sans danger, même en cas d'échec...

Le Grumph a écrit :

Certains mystiques et la plupart des sorciers savent comment voler, prendre ou échanger des points de pouvoir. Il est toujours possible de recevoir plus de pouvoir que son total naturel, mais ils disparaissent rapidement (un point toutes les quelques secondes). Il est possible de prendre des points de pouvoir avec ou sans la permission d'une personne, mais on ne peut jamais la mettre « à sec »...

En termes de magie dans les Folandes, cela se traduira ainsi :

- Un sorcier sait prendre du pouvoir automatiquement.
- Un magicien ou un guérisseur saura le faire s'il a l'avantage « Voleur de pouvoir »
- Pour voler du pouvoir à quelqu'un qui n'est pas d'accord, il faut réussir un jet en opposition Aura/Carrière de mage contre Esprit/Carrière de mage, le toucher pendant plusieurs secondes et ne pas perdre sa concentration (en étant frappé par exemple).
- Il n'est pas possible de prendre plus de deux tiers des PP d'une personne, sauf en cas de sacrifice.

Un mage se rendra compte qu'on lui prend du pouvoir, un non-mage ne le sentira pas.

## Sacrifices

*Effectivement, la diligence s'arrêta quelques minutes après mon réveil. Les deux brutes me saisirent sous les aisselles et me traînèrent dehors. Nous étions face à la mer, tout en haut d'une falaise. À quelques pas de nous, un autel de pierre noire taché de sang surplombait les flots. Tous les arbres à portée de vue étaient morts. Le sol était complètement nu, sans la moindre herbe folle. Le mal qui émanait de cet endroit était palpable et je le ressentis au plus profond de moi. J'essayai de me débattre et d'échapper à la poigne d'acier des deux brutes en pure perte. « Inutile de vous agiter, chère amie. Vous devriez être flattées de finir ainsi. Ce n'est pas donné à tout le monde d'être offert aux dieux anciens. Soyez persuadée qu'ils apprécieront ce présent que je leur fais à sa juste mesure ! Déshabillez là, messieurs. Avant de l'offrir en cadeau, vous allez pouvoir profiter des charmes de dame Jolasne de Solfon ».*

*Ils m'arrachèrent ma robe en un clin d'œil et me traînèrent sur l'autel sur lequel ils m'allongèrent. Ils me détachèrent les mains et, tandis que l'un m'immobilisait la gauche, l'autre plaqua la droite sur l'autel. Je vis Loomer placer sur ma paume dressée vers le ciel un énorme clou noir de la grosseur de mes doigts. Il le frappa là l'aide d'un maillet. Je fermai les yeux sous le choc. La douleur dépassait l'insupportable. Heureusement, ils se contentèrent de m'attacher l'autre main et les pieds à des anneaux de fer scellés à la table sacrificielle.*

*J'essayai désespérément de me souvenir d'un sort ou d'un charme qui aurait pu m'être utile. Mais le mal était si puissant en ce lieu qu'il réduisait ma Magie à néant.*

*« Allez-y, les gars, j'ai déjà eu l'occasion de profiter des charmes de Madame. N'hésitez pas à lui faire mal, mais laissez-la vivante ».*

Le Grumph a écrit :

La manière la plus terrible de prendre du pouvoir à une créature vivante est de la tuer. C'est là que les sacrifices animaux et humains rentrent en jeu. Pour des raisons inconnues des érudits, les points de pouvoir d'un individu doublent au moment de sa mort. Un personnage particulièrement mauvais pourra considérer comme normal de voler le pouvoir (doublé) d'une créature qu'il vient de tuer. Attention pour les personnages ayant un peu de morale : le fait de pratiquer des sacrifices sanglants peut corrompre l'âme et l'esprit. Vous comprendrez pourquoi il est intéressant de sacrifier une vierge à l'exclusion de tout autre humain normal.

## Les points de pouvoir des lieux

Le Grumph a écrit :

Le pouvoir est invisible, tout comme de nombreuses forces de la nature. Mais il est bel et bien présent dans la nature, tout comme l'électromagnétisme. Les parapsychologues découvrirent ainsi que des courants de pouvoir parcouraient les brumes, formant un réseau mystique invisible. Les druides appelaient ces courants des ley-lines, les mystiques chinois, les fils du dragon. Lorsque plusieurs ley-lines se croisent, elles forment un nexus et le pouvoir y est plus puissant que partout ailleurs. Les chercheurs furent surpris de constater que partout où des nexus apparaissaient, les anciens hommes avaient construit des cercles de pierre, des mégalithes ou des tours – et les puissances y avaient conçu une marche-. Des recherches ultérieures ont montré que nombre de ces lieux avaient des histoires très anciennes, remontant à des centaines, des milliers d'années. Ils étaient sacrés, magiques, hantés... On disait qu'ils pouvaient soigner ou qu'ils étaient des portails vers les enfers. La théorie est que ces endroits, riches en pouvoir, peuvent être utilisés par des magiciens qui en tirent de l'énergie. Les chimères primitives pouvaient même avoir reçu la visite de visiteurs d'autres marches qu'ils avaient perçues comme des monstres ou des démons.

Les ley-lines sont une source apparemment inextinguible d'énergie et les nexus sont encore plus puissants. Les gens de talent peuvent se tenir sur ou près d'une ley-line et utiliser, plus ou moins librement, son énergie.

§ Se trouver à proximité d'une ley-line permet d'ignorer la dépense d'un à trois points de pouvoir pour l'utilisation des talents et des rituels. (\*)

§ Un mystique qui connaît les principes et les techniques recouvre son total de points de pouvoir +4 par demi-journée de concentration lorsqu'il se trouve à proximité d'une ley-line. Il peut dépasser son maximum personnel, mais perd un point excédentaire par heure. (Ajout d'Etienne : Implique d'avoir le don « **Quintessence des lieux de pouvoir** »).

§ Tous les mystiques et personnes éveillées récupèrent un point de pouvoir par heure, jusqu'à leur maximum, quand ils sont dans les environs d'une ley-line.

§ Sur un nexus, tous ces chiffres sont doublés !

(\*) Ce bonus sera au maximum égal au cercle du sort.

Les règles ci-dessus s'appliquent dans les Folandes. Libreterre est parcourue d'innombrables ley-lines et la Tour est, on l'aura compris, un nexus d'une très grande puissance.

## Les points de pouvoir du temps

Le Grumph a écrit :

Les parapsychologues remarquèrent que nombre de mégalithes avaient une signification astronomique et indiquaient, habituellement, les solstices et les équinoxes, les alignements de planètes et d'autres occurrences célestes. Or toutes ces manifestations provoquent un pic de la puissance énergétique disponible, durant un temps pouvant aller de quelques minutes à plusieurs heures. Dans ces occasions, un magicien pouvait utiliser le flux soudain d'énergie pour créer des effets magiques puissants ou savoir que le lieu devenait dangereux et devait être évité. Le danger était que des portes vers les brumes pouvaient s'ouvrir et libérer d'étranges et/ou horribles monstres venant d'ailleurs.

§ Aux équinoxes et aux solstices, toutes les difficultés pour le lancement d'un sort ou l'utilisation d'un talent sont décalées d'une ligne dans le tableau – on lance un sort de cercle 5 comme s'il s'agissait d'un sort de cercle 4. Attention néanmoins, en cas d'échec, les rituels ont des effets absolument néfastes pour ceux qui les pratiquent – les pertes de pouvoir restent absolument les mêmes.

§ Ces jours-là, les gens possèdent un à cinq points de pouvoir en plus.

§ Les mêmes règles s'appliquent aussi en cas d'éclipse de lune ou de soleil.

## Utilisation pratique des magies

### *Magie majeure/Magie mineure*

Par défaut, un mage possède un don en magie majeure. Indépendamment de son rang dans sa carrière de mage, il peut lancer un sort de n'importe quelle puissance. Un mage possédant un don en magie mineure ne pourra pas lancer de sort d'un cercle supérieur à son rang dans la carrière.

**Exemple :** Loran a le don de "Guérison des blessures" en magie mineure et est un servent de l'Unique de rang 3, il ne peut donc pas lancer un sort du 4<sup>ème</sup> ou 5<sup>ème</sup> cercle.

Un rang 0 en magie ne permet que de lancer des sorts de magie domestique, que le don soit possédé en mineur ou majeur.

Les sorts sont divisés en cinq cercles. Les pages suivantes donnent un exemple des sorts des différents cercles. Les dépenses de points de pouvoir correspondant aux différents cercles sont présentés dans le tableau qui suit :

Cercle	Difficulté(*)	Coût en PP si échec	Coût en PP si réussite	Dégâts ou soins
1	1	1	0	0
2	0	5	1	1D3
3	-1	10	2	1D6
4	-3	15 (**)	3	2D6
5	-6	20 (***)	4	3D6

(\*) Il s'agit de la difficulté de base, qui peut être ajustée par le MJ en fonction de la situation.

(\*\*) Plus 1D6 semaines sans récupération de PP, même à proximité d'une ley-line ou d'un nexus.

(\*\*\*) Plus 2D6 mois sans récupération de PP, même à proximité d'une ley-line ou d'un nexus.

Si le personnage n'a plus de PP, il peut toujours lancer un sort en consommant des points de vitalité, sur la base de deux (oui, 2) PV pour chaque PP manquant, *sauf si le mage possède le don en magie mineure*. Dans ce cas, il est possible d'avoir un score de PP négatif et le mage ne pourra lancer aucun sort tant qu'il ne sera pas revenu à un score de PP au moins égal à 1. Les PV ainsi perdus ne sont pas récupérés à la fin du combat.

Conformément à une proposition du Grumph à laquelle je souscris, le sort qui réussit a un coup très limité en PP. Néanmoins, notez que les échecs coûtent cher et cela peut aller jusqu'à la peau du personnage, ou, du moins, sérieusement entamer sa réserve de PV.

**Un sort de cercle 5 coûte un PP définitivement perdu ou un point d'attribut, sauf en cas de réussite légendaire.** Il est clair que quiconque voudra le lancer y réfléchira à deux fois.

Voilà les conséquences des différents niveaux d'échec ou de succès :

**Succès légendaire** : Le sort ne coûte aucun PP ET le résultat du sort est meilleur qu'attendu. Pour les sorts dont les conséquences se règlent par un lancer de dés, on lancera un dé supplémentaire en ignorant le plus mauvais. Les autres sorts seront réussis de façon exceptionnelle. La corde qui devait s'élever le long de la muraille restera en place plusieurs semaines, le rétablissement du blessé soigné sera plus rapide, le feu enflammé par magie donnera une magnifique flambée et ainsi de suite.

**Succès critique** : Le sort ne coûte aucun PP (sauf sort de cercle 5 où le point définitif de pouvoir ou d'attribut sera toujours perdu) OU le résultat du sort est meilleur qu'attendu, comme pour un succès légendaire.

**Succès** : Le sort réussit et le magicien consomme le nombre de PP dans la colonne succès.

**Échec** : Le sort réussit... mal. Le mage consomme les PP de la colonne échec et éventuellement les points de vie s'il lui manque des points de pouvoir. Pour les sorts dont les conséquences se règlent par un lancer de dés, on lancera un dé supplémentaire en ignorant le meilleur. Les autres sorts auront un résultat très moyen, conforme à ce que voulait le lanceur de sort mais avec une durée limitée, des effets secondaires gênants, etc....

**Échec critique** : Le sort échoue, les PP sont consommés au maximum et le MJ peut commencer à afficher son sourire le plus sardonique et à laisser libre cours à ses mauvais instincts.

*Exemple, Fronin soigne Étoile touchée à mort par un carreau d'arbalète.*

*Je me précipitai vers la guerrière blessée, inconsciente sur le sol. Le sang jaillissait à gros bouillons de sa poitrine. Je mis la main sur la blessure, fermai les yeux, me concentrant pour ne pas entendre les bruits du combat et faire abstraction de la folie autour de moi. Je ne fis qu'un avec le carreau. Je le sentis se retirer de la plaie et, au fur et à mesure qu'il venait dans ma main, les chairs meurtries se reformer, les os se ressouder, les deux lèvres de la blessure se fermer comme si elle n'avait jamais existé.*

*Je rouvris les yeux. Je me sentais plus épuisé que jamais, encore plus que le jour où Néalanne avait usé de moi sur le bateau. Étoile écarquilla les yeux et ce fût la dernière chose que je vis avant de sombrer dans le néant tandis que la voix de Feu-Follet hurlait.*

*« Il en arrive des douzaines par l'escalier ! »*

**Décryptage rôliste** : Fronin est alors guérisseur avec un rang 0 et 14 PP. Le sort qu'il lance sur Étoile (soigner une blessure grave) est un sort de cercle 4 coûtant 15 PP. Fronin rate son jet son sort, soigne Étoile (qui mettra plusieurs jours à se remettre de sa blessure : elle est sauvée mais très sonnée quand même) mais perd 15 PP, donc 14 PP et 1PV (1 PP manquants multipliés par 2). Du fait de son défaut « **Petite nature magique** », il tombe évanoui et, de plus, ne pourra plus user de magie pendant 1D6 semaines.

**Défaut Petite nature magique** : Dès que le personnage consomme la moitié de ses PP, il sombre dans le coma pour une durée variable (1D6 heures s'il lui reste des PP, 2D6 heures s'il tombe à 0 et 1D6 jours s'il perd des PV de ce fait) s'il rate un jet de vigueur/carrière de mage avec le cercle du sort en malus.

En fonction des préparatifs du mage (recherches, objet approprié utilisé, temps d'incantation plus long), le MJ pourra diminuer le coût du sort de quelques PP, avec un bonus de PP au maximum égal au cercle du sort.

## Listes de dons

La liste de dons qui suivent n'est bien sûr pas exhaustive. Il est bien possible d'ajouter d'autres dons.

Pour chaque don, il est indiqué quelles carrières de mage peuvent le prendre (G = Guérisseur, M = Magicien, S = Sorcier, U = Servant de l'Unique).

### *Animaux (M)*

Permet de comprendre et de parler le langage de tous les animaux et de les apprivoiser, même s'ils restent méfiants à l'égard des humains (ou assimilés) autres que celui qui a lancé le sort.

Cercle	Effet
1	Animaux domestiques (chats, chiens, rapaces, chevaux)
2	Tous petits animaux sauvages (insectes, oiseaux)
3	Animaux sauvages (loups, ours, renards, ...)
4	Très gros animaux (baleines, éléphants) et animaux fantastiques

### *Communications (M/S)*

Permet de communiquer avec une personne lointaine ou de voir un objet lointain par l'intermédiaire d'une surface réfléchissante quelconque (de l'eau dans un plat, une épée bien polie, un miroir).

La personne avec qui le lanceur du sort veut communiquer doit être connue du lanceur ou d'une personne située dans la même pièce que lui et disposée à collaborer.

La personne qui reçoit la communication ne peut la couper qu'en réussissant un jet d'esprit en opposition au score en carrière du maître des communications.

Cercle	Effet
1	Personne proche géographiquement, connue et dont on sait où elle est (à quelques mètres près)
2	Permet de communiquer avec une personne proche (< 10 km) Permet de voir/entendre derrière une porte close
3	Permet également de retrouver une personne (le lanceur du sort verra cette personne où elle se trouve et pourra « zoomer » à l'envers pour identifier l'endroit, mais sans que cela indique une localisation précise sur une carte) connue du lanceur du sort ou de son interlocuteur. Permet de communiquer avec une personne éloignée (plus de 10km) quelle que soit la distance, même si on ne sait pas où elle est. Permet de voir/entendre à distance, sous réserve qu'on connaisse l'endroit en question.
4	Permet de retrouver précisément une personne en la situant sur une carte.
5	Permet de parler à plein de gens ayant un lien entre eux (ex : tous les maîtres edrulains, les membres d'une famille élargie, d'un clan)

Tout ce qui précède s'applique à des personnes consentantes. Augmenter le cercle de 1 si les personnes avec qui le mage veut communiquer s'y opposent où sont des ennemis.

### *Conjurations (S)*

Concerne les relations avec les démons et avec Rolk, le dieu-pas-gentil-du-tout

Cercle	Effet
1	Parler avec un démon mineur
2	Invoquer un démon mineur, parler à un démon
3	Invoquer un démon, parler à un démon majeur
4	Invoquer un démon majeur, parler à Rolk
5	Invoquer Rolk

**Démon mineur** : démon stupide avec 3 + 1D3 PV, faisant 1D6 de dégâts et 1D2 pts d'armure, équivalent à un homme de main.

**Démon** : Intelligence similaire à celle d'un humain avec de 6 + 2D6 PV, faisant 1D6+2 de dégâts, attaquant à +2,

ayant une défense de 2 et ayant 1D3 points d'armure. Aura entre 6 et 10 PP.

**Démon majeur** : Intelligence supérieure, doté de pouvoirs magiques (Sorcier niveau 2), 10 + 3D6 PV, faisant 2D6 +2 de dégâts, attaquant à +4, ayant une défense de 4 et ayant 1D6 points d'armure. Aura entre 15 et 25 PP.

### *Contre-sorts (M/U)*

Le personnage peut annuler un sort d'un cercle inférieur à son propre niveau.  
Un contre-sort permet de bannir un démon.

### *Distances (M/S)*

Permet la téléportation. On ne peut pas téléporter autrui si on ne se téléporte pas soi-même. Emporter un passager coûte un PP par passager, sauf pour les sorts de niveau 5.

Cercle	Effet
1	Rien du tout, nada, que dalle...
2	Permet de se téléporter à quelques mètres, sans franchir d'obstacle
3	Permet de se téléporter à quelques centaines de mètres ou kilomètres sans franchir d'obstacle ou à quelques mètres avec.
4	Permet de se téléporter n'importe où
5	Permet de se téléporter n'importe où, avec une grande foule

### *Douleurs (S)*

Permet de blesser autrui. La cible doit être visible. Selon le type de projectiles, l'armure s'appliquera... ou non !

Permet également de drainer des points de vie : les points de vie perdus sont ajoutés (temporairement si cela dépasse le nombre PV maximum) au lanceur du sort ou à la cible qu'il désigne.

Cercle	Effet
1	Petite douleur, mal de crâne
2	-1D3 PV
3	-1D6 PV, drainer 1D3 PV
4	-2D6 PV, drainer 1D6 PV
5	-3D6 PV, drainer 2D6 PV

### *Esprits (G/M/S/U)*

Permet de lire les pensées d'autres personnes et éventuellement de les contrôler.

Cercle	Effet
1	Lecture des émotions
2	Lecture des pensées
3	Influence des émotions. C'est ainsi qu'on peut rendre quelqu'un amoureux d'une autre personne.
4	Contrôle d'un esprit : permet de changer le caractère d'une personne de façon définitive ou de faire disparaître un trait psychologique. Les magiciens répugnent généralement à faire cela, car il arrive que le trait disparu sur une personne non volontaire remonte à la surface avec des conséquences dramatiques.
5	Influence d'une foule

Il faut toucher la personne pour parvenir à cela. Le faire à distance (quelques mètres au plus) augmente la difficulté de 1, sauf pour les sorts du 5<sup>ème</sup> cercle.

## Façonnage (M/S)

Art magique de modifier, réparer, briser, etc., un matériau solide.

Cercle	Effet
1	Modification mineure d'un objet (exemple : aiguiser un couteau)
2	Modification importante d'un objet (exemple : tailler un bâton à partir d'une branche brute, ouvrir ou fermer une serrure)
3	Modification majeure (forger une épée à partir d'un morceau de métal brut, faire une belle robe à partir d'une pièce de tissu, briser une serrure)
4	Briser ou réparer une grosse porte, « agrandir » une fenêtre dans un mur de pierre
5	Bâtir ou détruire un petit château, un pont...

## Flammes (M/S)

Permet de faire sortir une flamme du néant et de contrôler les mouvements du feu.

Cercle	Effet
1	Torche
2	Feu de camp
3	Brasier
4	Incendie
5	Grand incendie

## Forces et faiblesses (M/S/U)

Permet d'augmenter ou de diminuer l'agilité, la vigueur ou l'aura.

Ce don permet également d'annuler les effets de la fatigue, de la faim, de la soif.

Il permet également d'endormir quelqu'un contre son gré.

L'augmentation ou la diminution est au maximum de 2.

Le sort touchera une personne (qui peut être le mage)

La durée du sort est égale à 1D6 rounds, minutes, heures, jours ou mois. C'est le MJ qui lance les dés et tous les 6 sont relancés pour augmenter la durée (je conseille au MJ de lancer plusieurs dés en même temps). Si le premier (mettons le plus à gauche) indique un 6, on ajoute le deuxième et ainsi de suite. Ainsi, le joueur ne se saura pas que vous avez obtenu plusieurs 6.

Pour connaître le cercle du sort, on applique la petite formule de calcul suivante :

Coût	Durée	Nbre de cibles	Bonus/Malus
1	Rounds	1 personne	+ 1/-1
2	Minutes	Entre 2 et 5	+ 2/-2
3	Heures	Entre 6 et 20	
4	Jours	Entre 21 et 100	
5	Mois	Plus de 100 et jusqu'à 1000	

Et ensuite, le cercle du sort est évalué par la formule de calcul

**Coût de la durée \* Coût du nombre de cibles \* Coût du bonus/Malus**

### Exemple 1 :

Un personnage avec une aura à + 2 pendant plusieurs minutes

1 (coût du nbre de cibles) \* 2 (plusieurs minutes) \* 2 (Bonus/malus) = 4

### Exemple 2 :

Cinq personnages avec une force à + 1 pendant plusieurs heures

2 (coût du nbre de cibles) \* 3 (plusieurs heures) \* 1 (Bonus/malus) = 6 : Cela n'est pas possible, car le coût final est strictement supérieur à 5 !

**Exemple 3 :**

Un personnage avec une aura à + 1 pendant plusieurs mois  
 1 (coût du nbre de cibles) \* 5 (plusieurs minutes) \* 1 (Bonus/malus) = 5

**Guérison des blessures (G/U)**

Don de soigner les blessures par magie. Seule une plaie vive, qui n'a pas encore totalement cicatrisé, peut être soignée par ce biais (Fronin a bien sur le don, qui n'appartient qu'à lui pour le moment, de soigner les vieilles blessures)

Cercle	Effet
1	Soigner de petites plaies
2	Petite blessure (1D3 PV)
3	1D6 PV
4	Blessure Grave ou 2D6 PV
5	Restauration d'un membre ou Résurrection (selon ce qui a entraîné la mort)

**Guérison des maladies (G/U)**

Don de soigner les maladies par magie.

Cercle	Effet
1	Soigner des maladies bénignes.
2	Maladie incapacitante
3	Maladie sérieuse et permanente
4	Maladie mortelle
5	Résurrection (selon ce qui a entraîné la mort)

**Illusions (M/S)**

Permet de tromper les sens d'autrui. L'illusion dure tant que le mage ou celui qui reçoit le sort se concentre (ce qui signifie qu'il ne peut rien faire d'autre, ni lancer de sort, ni combattre)

L'invisibilité d'un sort de cercle 4 ou 5 ne se rompt pendant le combat et impose un malus de -4 pour toucher.

Cercle	Effet
1	Illusions mineures (petit bruit, disparition d'un petit objet)
2	Illusions moyennes (de la taille d'un épagneul ou d'un renard)
3	Illusions majeures (de la taille d'un humain, un grand bruit) Invisible
4	Illusion d'une foule, d'un château, d'un dragon Invisible, inodore et totalement silencieux
5	Illusion ou invisibilité permanente

### ***Malédiction (S)***

Augmente la malchance d'une personne ou d'un groupe de personnes. Les « petites » malédiction se limitent à une sphère d'effet (ex : le combat, le travail des champs). En pratique, elles imposent le lancer d'un dé supplémentaire, comme un défaut.

Cercle	Effet
1	Une personne pendant quelques heures ou jours.
2	Une personne avec un effet limité à quelques semaines
3	Une famille ou un hameau
4	Un village ou une petite ville ou une personne durant toute sa vie
5	Une grande ville ou plusieurs générations d'une famille

### ***Manipulation des morts (M/S)***

Concerne les relations avec les morts. Il va de soi qu'un magicien qui se respecte ne créera pas de morts-vivants et c'est pourquoi peu de magiciens acquièrent ce don.

Cercle	Effet
1	Parler avec un mort récent acceptant de communiquer
2	Parler avec un mort depuis longtemps où un esprit puissant (roi, héros, magicien) acceptant de communiquer
3	Parler avec un mort même qui ne veut pas communiquer. Permet de créer 1D6 morts-vivants (considérés comme des brutes), zombies ou squelettes selon l'état du cadavre.
4	Permet de créer 1D6 morts-vivants (considérés comme des hommes de main) ou 2D6 brutes.
5	Permet de ramener un mort-vivant puissant (vampire, liche) considéré en termes de puissance comme un démon majeur

### ***Mots (M/S)***

Permet de maîtriser les langues parlées et écrites inconnues.

Cercle	Effet
1	Conversation basique dans une langue proche
2	Conversation normale avec une personne parlant une langue proche ou de lire une langue proche (même alphabet)
3	Permet d'avoir une conversation soutenue quelle que soit la langue parlée (y compris avec des personnes ne parlant que des langues différentes) avec plusieurs personnes ou de lire n'importe quoi.

### ***Pesanteur (M/S)***

Permet d'agir sur la pesanteur (télékinésie) et de manipuler des objets à distance. Ce sort permet aussi de voler ou de faire voler quelqu'un. Il permet de projeter des objets présents (pierres, mobilier) sur des ennemis, de disperser les braises d'un feu...

Ce sort permet également de blesser (ou tuer) des gens par projections d'objets

Cercle	Effet
1	Un petit objet (moins d'un kilo)
2	Un objet lourd (dix kilos) ouvrir une serrure, disperser des papiers, léviter
3	Une personne, disperser un feu, blesser par projection d'objets (-1D3 PV), voler lentement
4	Un chariot chargé, blesser par projection (-1D6 PV ou 1D3 sur plusieurs personnes), voler tel un aigle.
5	Une galère, un rocher, blesser par projection (-2D6 ou 1D6 PV sur plusieurs personnes)

### ***Protections (G/M/U)***

Augmente la défense (ou l'esprit contre les sorts) dans les proportions évoquées au paragraphe « forces et faiblesses ».

### ***Rêves et cauchemars (M/S)***

Permet de manipuler les rêves d'autrui. Le mage doit avoir un objet qui appartient à la cible du sort (une mèche de cheveux, un vêtement souvent porté, du sang -un vieux pansement souillé fera l'affaire- pour un sorcier)

Cercle	Effet
1	Connaissance des rêves d'une personne
2	S'introduire dans les rêves d'une personne, lui permettre d'améliorer (ou de gâcher) son sommeil.
3	Provoquer un rêve ou un cauchemar d'une personne. Permet de supprimer toute récupération ou de fatiguer une à trois personnes (dé supplémentaire pour toutes les actions physiques). Permet d'endormir le même nombre de gens (un sommeil léger) pendant quelques minutes.
4	Idem pour dix à vingt personnes proches (famille, groupe d'amis)
5	Idem pour toute une ville.

### ***Soins de l'âme (G)***

Permet de soigner les blessures de l'âme, de redonner du courage, de rendre des points de pouvoir. L'esprit de la cible (ou une carrière adéquate ex : Soldat ou bourreau) peut agir comme malus supplémentaire.

Cercle	Effet
1	Donne un peu de courage, enlève les conséquences d'un petit stress
2	Soigne une déprime temporaire Redonne 1D3 PP
3	Soigne une dépression de façon définitive. Redonne 1D6 PP
4	Enlève toute agressivité dans un cercle de plusieurs dizaines de mètres (fonction du nombre de protagonistes, de la force de leur esprit et de leur agressivité). Redonne 2D6 PP.
5	Enlève toute agressivité dans un cercle de plusieurs centaines de mètres (fonction du nombre de protagonistes, de la force de leur esprit et de leur agressivité) Permet d'annuler les conséquences négatives (arrêt de la récupération de pouvoir, mais pas le PP perdu pour un sort de 5eme cercle) d'utilisation de la Magie.

### ***Transformations en animal (M/S)***

Permet de se transformer en animal. Le joueur acquiert les capacités de l'animal (y compris les PV) et conserve son esprit. Il ne peut pas communiquer sous forme animale sauf si son interlocuteur sait parler avec les animaux. La durée sera égale à 1D6 heures par point d'esprit du sorcier (relancer les 6 et ajouter autant de fois que nécessaire le résultat). Le joueur ne connaît pas la durée d'effet du sort. Un grand stress (combat) nécessite un jet d'esprit pour conserver la transformation.

Si le personnage refuse de se retrouver son apparence d'origine à l'issue de la durée du sort, il garde définitivement son aspect et seul un autre magicien, usant d'un contre-sort, peut lui rendre son aspect humain.

Il peut se transformer en humain avant la fin du sort moyennant la dépense d'un PP. Un non-magicien transformé par autrui devra attendre la fin du sort ou la dépense d'un PP par le magicien lanceur du sort.

Quand un lanceur de sort blessé se transforme en animal, il a toujours le maximum de PV de l'animal (si le lanceur du sort est sérieusement blessé, le MJ peut augmenter la difficulté)

Cercle	Effet
1	Aucun
2	Petit mammifère (jusqu'au chat) ou poisson ou petit oiseau
3	Grand oiseau, gros poisson (requin) ou grand mammifère (ours, lion)
4	Se transformer en animal fantastique (sauf Dragon) : Licorne, araignée géante
5	Transformer toute une troupe en animaux ou transformation permanente avec possibilité d'en sortir soi-même à tout moment par la défense d'un PP

## Transformations en personnage (M/S)

Permet de modifier son apparence pour prendre l'aspect d'un autre personnage. Il y a deux niveaux d'utilisation. Le premier (transformation de façade), semblable à un sort d'illusion, permet de prendre l'aspect d'un autre personnage sans acquérir ses caractéristiques. Seul l'aspect « visible » sera modifié et le sort sera rompu dès que la cible du sort est touchée par autrui. Le personnage récupère l'aura de celui qu'il veut imiter.

Le deuxième (transformation inachevée) permet d'éviter de perdre l'apparence au premier toucher

Le troisième (transformation complète) permet d'acquérir tous les attributs « physiques » (Vigueur, agilité, aura) de la cible mais pas ses scores en carrières et en combat

La durée sera égale à 1D6 heures par point d'esprit du sorcier (relancer les 6 et ajouter autant de fois que nécessaire le résultat) sauf en cas de transformation définitive. Le joueur ne connaît pas la durée d'effet du sort. Un grand stress (ex. combat) nécessite un jet d'esprit pour conserver la transformation.

Si le personnage refuse de se retrouver son apparence d'origine à l'issue de la durée du sort, il devra réussir un jet d'esprit. S'il est réussi, il garde définitivement son aspect et seul un autre mage, usant d'un contre-sort, pourra lui rendre son vrai aspect.

Le jet d'esprit (sans bonus ni malus dû au cercle du sort ou au rang du mage) devra être lancé tous les D6 jours, un échec implique la perte immédiate de 2D6 PV et le retour immédiat à son apparence initiale.

Cercle	Effet
1	Transformation de façade en un personnage « proche » (Même sexe, même race, taille et poids)
2	Transformation inachevée en un personnage « proche » (Même sexe, même race, taille et poids) Transformation de façade en un personnage « différent » (Sexe, Race, Taille et Poids différents)
3	Transformation inachevée en un personnage « différent » (Sexe, Race, Taille et Poids différents)
4	Transformation complète en un personnage proche ou différent.
5	Transformation définitive en un personnage proche ou différent.

## *Vents et brumes (M/S)*

Permet de faire apparaître et de contrôler un vent ou une brume. Un jet doit être lancé toutes les heures, sauf succès héroïque. Dans ce cas, la durée du sort est égale à la concentration du mage.

Cercle	Effet
1	Petite brise ou légère brume
2	Bon vent ou brouillard
3	Vent violent ou brouillard épais
4	Orage et tempête
5	Ouragan

## Conséquences et coût d'un sort

Pour évaluer les conséquences d'un sort, on se servira des colonnes « Dégâts ou Soins » du tableau des difficultés du sort quand cela n'est pas indiqué dans la description d'un sort.

Un sorcier qui lance un trait de feu sur un personnage avec un sort de cercle 3 infligera 1D6 de dégâts, 2D6 avec un sort de cercle 4 et 3D6 avec un sort de cercle 5, sauf quand cela est spécifié précisément dans le texte sur le don.

Tous les cercles ci-dessus correspondent au cercle minimal du sort !

## Nouveaux avantages et désavantages

### *Avantages*

- **Cachottier Mystique** : Quand un autre essaie de détecter si votre personnage est un mage, le jet d'esprit/carrière permet de bénéficier d'un bonus de +2 à ce jet.
- **Incantation silencieuse** : Le mage n'a pas besoin de parler pour lancer son sort. Cela entraîne néanmoins une pénalité de -1 au jet de magie.
- **Maître des ...** : Choisissez un don pour lequel votre personnage pourra lancer trois dés et garder les deux meilleurs.
- **Mon sort préféré** : Le mage choisit un sort, du 1<sup>er</sup> cercle, qu'il peut lancer à volonté sans dépense de PP. Néanmoins, il devra lancer un jet de dé et échouera en cas d'échec critique, sans perte de PP.
- **Mystique** : Vous gagnez deux points de pouvoir. Cet avantage ne peut être pris qu'une fois.
- **Quintessence des lieux de pouvoir** : À proximité d'un lieu de pouvoir, permet de récupérer l'intégralité de son pouvoir en une demi-journée + 4 points par demi-journée de concentration (Le nombre de points de pouvoir ne peut ainsi augmenter que de 4 au maximum). Les points excédentaires sont perdus à raison d'un par heure.
- **Résistant à la magie** : votre proximité à la magie vous permet d'y résister plus facilement. Lorsqu'un sort est lancé sur vous, lancez 1d6. Un résultat de 6 indique que le sort ne fonctionne pas sur vous.
- **Sans les mains** : Le mage n'a pas besoin de bouger pour lancer son sort. Cela entraîne néanmoins une pénalité de -1 au jet de magie.
- **Sentir la Magie (pour les sorciers) ou la Sorcellerie (pour les magiciens)**: vous avez une affinité avec la magie « adverse ». Lancez un dé de plus lorsque vous avez affaire à des sorciers ou des magiciens et leurs pouvoirs.
- **Voleur de pouvoir** : Permet à un magicien ou à un guérisseur de prendre du pouvoir

### *Défauts*

- **Accro à la magie/sorcellerie/soin** : Le magicien doit au moins lancer un sort du 4<sup>ème</sup> cercle à un moment où ce n'est pas strictement nécessaire pour l'aventure (ces sorts-là ne doivent pas compter pour la réussite de l'aventure, c'est juste pour la frime et pour ne pas perdre la main) par mois, sous peine de subir un dé de malus à TOUS ces jets. S'il ne peut pas le lancer par faute de pouvoir, le malus s'applique néanmoins. Tous les 1D6 mois, le joueur doit réussir un jet d'esprit pour ne pas basculer dans la folie (pour les sorciers) ou le désespoir le plus noir (magiciens et guérisseurs) pouvant aller jusqu'au suicide.
- **Non violent** : Quand le personnage veut attaquer autrui, toutes ses attaques sont non létales et il est contraint de choisir un contrecoup à chaque fois.
- **Nul en magie** : Le personnage lance un dé supplémentaire à chaque fois qu'il utilise un sort d'un don précis (ou en magie domestique)
- **Petite nature magique** : Dès que le personnage consomme la moitié de ses PP, il s'évanouit pour une durée variable (1D6 heures s'il lui reste des PP, 2D6 heures s'il tombe à 0 et à 1D6 jours s'il perd des PV de ce fait)

## Exemples de magiciens et héros Folandais célèbres (ou non)

Il va de soi que certains des personnages qui suivent ont **beaucoup** d'expérience.

### Néalanne (au début du roman)

Vigueur 0, Agilité 0, Esprit 1, Aura 4

Bagarre 0, Mêlée 1, Tir 0, Défense 1

Magicienne 3, Courtisane 3, Érudit 1 (Connaissance de Borêne), Edrulain 1

**Avantages** : Attirante, Connaissance parfaite du borênan (parle le borênan sans accent), Maître des vents et brumes, sort préféré (Esprits - connaître les sentiments d'une personne), Voleur de pouvoir, Incantation silencieuse, Sans les mains.

**Défauts** : Paralysie de combat

**Dons** : Animaux, Illusions, Esprits, Façonnage, Vents et brumes

### Fronin (à la fin du roman)

Vigueur 0, Agilité 1, Esprit 4, Aura -1

Bagarre 0, Mêlée 0, Tir 0, Défense 0

Médecin 2, Noble 0, Guérisseur 3, Érudit 2 (Langues), Edrulain 0, Magicien 0

**Avantages** : Maître des soins des blessures, Intelligence supérieure (esprit +1), Don pour les langues (Fronin a la passion des langues et peut les apprendre très vite), Soigner les vieilles blessures (Fronin peut soigner une blessure qui a cicatrisé et en éliminer les conséquences néfastes en terme de défauts)

**Défauts** : Nul en Magie domestique, Petite Nature Magique, Accro au soin.

**Dons** : Soin des blessures, Soin des maladies.

### Ladorne

Vigueur -1, Agilité 1, Esprit 5, Aura 4

Bagarre 0, Mêlée 0, Tir 0, Défense 0

Magicien 5, Érudit 0, Edrulain 1, Guérisseur 4

**Avantages** : Attirante, Mystique, Maître des Mots, Maître des Illusions, Maître des soins des Blessures, Magicien Expert (équivalent au trait « Professionnel » pour la carrière de magicien), Attributs Esprit et Aura supérieurs.

**Défauts** : Fragile, Paralysie de combat, Non violent, Faible (-1 en vigueur), accro à la magie.

**Dons** : Animaux, Communications, Contre-Sorts, Esprits, Forces et Faiblesses, Guérison des Blessures, Guérison des Maladies, Illusions, Mots, Protections, Rêves, Soins de l'âme.

### Ferlane

Vigueur 1, Agilité 2, Esprit 4, Aura 1

Bagarre 2, Mêlée 0, Tir 0, Défense 2

Magicien 2, Sauvage 1, Érudit 1, Edrulain 2

**Avantages** : Ami des Bêtes, Ami des Ranatoks, Intimidante

**Dons** : Animaux, Esprits, Façonnage, Pesanteur, Vents et Brumes

### Ledane

Vigueur 0, Agilité 1, Esprit 2, Aura 1

Bagarre 1, Mêlée 0, Tir 0, Défense 0

Magicien 2, Guérisseur 1, Paysan 0, Edrulain 1

**Défauts** : Non violent

**Dons** : Esprits, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Pesanteur.

*Et, bien qu'ils ne soient pas mages (à l'exception du dernier) et pour compléter la distribution...*

#### **Lordel**

Vigueur 3, Agilité 2, Esprit 2, Aura 2

Bagarre 1, Mêlée 2, Tir 3, Défense 3

Marin 1, Sauvage 0, Guerrier(Archer) 2, Edrulain 3

**Avantages** : Maître des arcs, Attribut vigueur supérieur, Intimidant, Belliqueux au Tir

#### **Etoile**

Vigueur 1, Agilité 4, Esprit 1, Aura 1

Bagarre 3, Mêlée 2, Tir 1, Défense 2

Filou 0, Acrobate 3, Mendiant 0, Edrulain 2

**Avantages** : Grâce Féline (Agilité +1), Attirante, Expert à mains nues (Dé supp. en bagarre)

**Défaut** : frileuse

#### **Firbon**

Vigueur 2, Agilité 2, Esprit 1, Aura 1

Bagarre 1, Mêlée 3, Tir 1, Défense 2

Forgeron 0, Guerrier 1, Paysan 1, Edrulain 2

**Avantages** : Attirant, Expert au bâton, Expert à mains nues.

#### **Loran**

Vigueur 2, Agilité 3, Esprit 2, Aura 2

Bagarre 0, Mêlée 4, Tir 0, Défense 2

Servant de l'Unique 3, Guerrier 2, Noble 0, Érudit 1 (Religions)

**Avantages** : Dur à tuer, Expert à l'épée, Étiquette, Ennemi des sangrelins

**Dons** : Esprits, Guérison des blessures, Guérison des maladies (tous ces dons en mineur)

Loran possède une épée lui permettant de lancer un dé supplémentaire et qui ignore l'armure adverse. Ce qui signifie qu'il lance 3 dés face aux sangrelins à + 9 : + 4 pour la Mêlée, + 3 pour l'agilité, + 2 car il a deux avantages qui viennent s'ajouter à un premier. Pauvres sangrelins...