

Grimoire des Mages



Grandeur Nature Phoenix

Version: 2018

Introduction

La magie arcane repose sur des manipulations complexes des courants d'énergie invisibles qui traversent le monde. Arriver à comprendre son fonctionnement et à produire des effets concrets et sensés dans le monde est un grand accomplissement en soi. Ceux qui poussent cette science jusqu'à la limite s'ouvrent à un monde aux possibilités infinies où les seules limites sont leur persévérance et leur détermination.

La plupart des gens ne comprennent cependant pas les subtilités de la magie. Ceux qui l'étudient s'adonnent en plus parfois à des expériences dangereuses. Il n'est donc pas rare de rencontrer des paysans qui préféreraient que celle-ci soit tout simplement interdite. Certains dirigeants peuvent parfois partager cet avis, alors il faut faire attention à ne pas trop se vanter d'être un mage. Cela peut parfois avoir des conséquences fâcheuses.

Pour lancer un sort, **le mage doit dire à voix haute l'incantation** suivante:« *Par la puissance arcanique qui habite mon corps, je te lance (nom du sort)* »

Exemple: « *Par la puissance arcanique qui habite mon corps, je te lance: Boule de Feu!* »

L'incantation peut être modifiée à la façon du joueur, mais devra toujours être la même, puis compter un minimum de 12 mots et le nom du sort devra être nommé à la toute fin.

Une fois l'incantation réussie, le mage doit dire rapidement à la cible les effets du sort, en tentant de faire le moins de hors-jeu possible.

Exemple : Boule de feu : « *2 de feu au torse,* », puis, le jeu continu.

Un mage ne peut lancer que **2 sorts par heure au départ**. Il peut cependant s'entraîner pour pouvoir en produire davantage dans le même temps (avec la compétence *Essence amplifiée*).

Pour apprendre des sorts, le joueur doit investir ses points d'expérience dans des investissements magiques (voir Livre du Joueur). Chaque investissement lui donnera **4 points de magie**. Le joueur doit ensuite dépenser ses points de magie, mais il peut décider de conserver un **maximum de 3 points en banque** pour plus tard. Les points sont utilisés pour acheter des sorts qui se retrouvent dans ce grimoire. Tous les sorts de la liste seront à leur valeur minimale et pourront par la suite être améliorés. Les sorts sont séparés en 4 catégories, soit : sorts de base, sorts intermédiaires, sorts avancés et sorts de maître. Le coût en points de magie pour apprendre un sort dépend de la catégorie dans laquelle il se trouve.

Important

Un lanceur de sort doit avoir son grimoire sur lui pour lancer ses sorts.

Un magicien ne peut pas lancer de sorts s'il porte une armure.

Chaque sort ne peut être lancé qu'une seule fois par 10 minutes.

Les catégories de sort

- Sorts de base : coûte 1 point de magie par sort appris
- Sorts intermédiaires : coûte 2 points de magie par sort appris (prérequis :3x investissement magie)
- Sorts avancés : coûte 3 points de magie par sort appris (prérequis :5x investissement magie)
- Sorts de maître : coûte 4 points de magie par sort appris (prérequis :7x investissement magie)

Évolution des sorts

Tous les sorts que le mage aura achetés à l'aide de ses points de magie se verront attribués les valeurs les plus faibles par défaut. Ces valeurs sont :

- **Durée du sort (1 point) :** (Exemple : 1/2/3/4/5 minutes). 1 point de magie devra être dépensé pour chaque amélioration à apporter à un sort. Exemple : le mage possède déjà le sort "Sommeil 10 secondes" et il aimerait augmenter sa durée. Il devra alors dépenser **1 point de magie** pour que son effet passe de 10 secondes à 20 secondes. Ce processus pourra ensuite être répété jusqu'à son maximum si le mage investit suffisamment de points de magie sur un même sort.
- **Nombre de dégâts (2 points) :** (Exemple : 1/2/3/4 dégât). 2 points de magie devront être dépensés pour chaque amélioration à apporter à un sort. Exemple : Le mage possède déjà le sort "Toucher de feu 1 dégât" et il aimerait augmenter sa valeur de dégâts. Il devra alors dépenser **2 points de magie** pour que son effet passe de 1 dégât à 2 dégâts. Ce processus pourra être répété jusqu'à son maximum si le mage investit suffisamment de points de magie sur un même sort.
- **Nombres dans l'effet (2 points) :** (Exemple : 5/10/15/20/25 pas de recul). 2 points de magie devront être dépensés pour chaque amélioration à apporter à un sort. Exemple : Le mage possède déjà le sort "repoussement 5 pas" et il aimerait augmenter sa valeur. Il devra alors dépenser **2 points de magie** pour que son effet passe de 5 pas à 10 pas. Ce processus pourra être répété jusqu'à son maximum si le mage investit suffisamment de points de magie sur un même sort.
- **Nombre de cibles affectées (3 points) :** (Exemple : 1/2/3/4/5 cibles). 3 points de magie devront être dépensés pour chaque amélioration à apporter à un sort. Exemple : le mage possède déjà le sort "Sommeil 1 cible" et aimerait augmenter le nombre de cibles, il devra alors dépenser **3 points de magie** pour que son effet passe de 1 cible à 2 cibles. Ce processus pourra être répété jusqu'à son maximum si le mage investit suffisamment de points de magie sur un même sort.

Sorts de base

Coût : 1 point de magie

Peur

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 10/20/30/40/50/60secondes

Effet : La cible est prise d'une grande frayeur qui la pousse à s'enfuir pendant la durée.

Folie

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 10/20/30/40/50/60secondes

Effet : Les cibles sont prises d'une grande folie, ce qui les pousse à courir dans toutes les directions en criant n'importe quoi, mais elle peuvent quand même se défendre ou s'enfuir.

Nausée

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 10/20/30/40/50/60secondes

Effet : Les cibles sont malades et ne peuvent que se défendre ou s'enfuir.

Souffrance

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 10/20/30/40/50/60secondes

Effet : Les cibles sont prises de douleur et ne peuvent que se défendre ou s'enfuir.

Onde de Choc

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reçoivent une onde de choc qui les propulse au sol.

Rapetissement

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 10/20/30/40/50/60secondes

Effet : Les cibles doivent se mettre à genoux.

Ralentissement

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 10/20/30/40/50/60secondes

Effet : Les cibles ne peuvent plus courir ou marcher rapidement et elles doivent agir légèrement au ralenti.

Démangeaison

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 10/20/30/40/50/60secondes

Effet : Les cibles sont prises de démangeaisons soudaines. Elles doivent se gratter, mais peuvent tout de même se défendre ou s'enfuir.

Détection du mensonge

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 1/2/3/4/5minutes

Effet : Ce sort permet au mage d'interroger sa cible et de détecter si celle-ci ment. La cible doit changer sa voix si elle ment. Seul le mage sait si la cible ment.

Réparation superficielle

Cible : 1/2/3/4/5objet brisé

Durée : Un combat

Effet : L'objet brisé redevient utilisable pour la durée d'un combat. On ne peut lancer ce sort deux fois sur un objet s'il n'a pas été réparé entre temps.

L'or des fous

Cible : Une poignée de roche ou de terre

Durée: 10 minutes

Effet : Ce sort transforme une poignée de roche ou de terre en un total de 5/10/20/40/80 pièces d'or.

Souffle glacial

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 10/20/30/40/50/60 secondes

Effet : Un souffle glacial sort de la bouche du mage et gèle solidement les pieds des cibles. Elles ne peuvent plus se déplacer.

Déflexion (défensif)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : un combat / Les cibles ont 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Les cibles font dévier magiquement 1/2/3/4/5 flèche ou arme de jet qui était sensée l'atteindre.

Armure de mage (défensif)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : un combat / Les cibles ont 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Les cibles reçoivent un bonus d'armure de 1/2/3/4/5 à l'ensemble du corps. Si la cible porte déjà une armure, son total d'armure ne pourra donc pas dépasser le seuil du 8 total.

Révélation de l'identité

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : instantané

Effets : Les cibles doivent révéler leur nom, leur race, leur clan et leur poste au sein de leur clan sans mentir. Seul le mage obtient ces informations.

Révélation de l'intention

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : instantané

Effets : Révèle au mage les intentions des cibles (bienveillant, neutre ou malveillant)

*le mage n'a pas besoin de toucher les cibles.

Détection de la magie

Cible : 1/2/3/4/5 personnes ou objets

Durée : instantané

Effet : Révèle au mage si les cibles sont affectées par de la magie. S'il s'agit d'un sort des livres de magie, la cible doit indiquer quel est le sort. Le mage n'a pas besoin de toucher la cible.

Piège des pensées

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 1/2/3/4/5 questions

Effet : Les cibles doivent répondre la vérité aux questions du mage, au mieux de leurs connaissances.

Protection contre un élément (défensif)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : un combat / Les cibles ont 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Les cibles sont immunisées contre un élément choisi par le mage. Le mage peut choisir le feu, le froid, l'électricité ou l'acide.

Espion invisible

Cible : 1/2/3/4/5 territoire Géopolitique

Durée : Instantané

Effet : Permet de voir les ressources, les bâtiments, la populace et le clan qui les possède.

Faiblesse (Malus)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 1/2/3/4/5 minutes

Effet : Les cibles ne peuvent plus porter de bouclier, d'armes ou d'objets encombrants.

Interroger les morts

Cible : 1/2/3/4/5 (mort)

Durée : 1/2/3/4/5 questions

Effet : Les cadavres doivent répondre aux questions en répondant par oui ou par non, au mieux de leurs connaissances.

Souffle

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reculent de 5/10/15/20/25 pas et tombent sur le dos.

Rouille

Cible : 1/2/3/4/5 armes

Durée : Instantané

Effet : Les armes ciblées rouillent et deviennent inutilisables jusqu'à ce qu'elles soient réparées.

Fracassement

Cible : 1/2/3/4/5 boucliers

Durée : Instantané

Effet : Les boucliers sont détruits. Ils doivent être réparés pour pouvoir être utilisés à nouveau.

Paresse (malus)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : un combat

Effet : Les cibles ne peuvent plus lancer qu'un seul sort pendant le combat et ne peuvent plus courir.

Toucher élémentaire (feu, froid, électrique, acide)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reçoivent 1/2/3/4 de dégât de feu, de froid, d'électrique ou d'acide aux deux jambes ou aux deux bras.

Note : L'élément du sort doit être choisi lors de l'apprentissage. Connaître le sort *Toucher de feu* ne donne pas accès au sort *Toucher de froid* par exemple. Il est possible d'apprendre ce sort jusqu'à 4 fois pour chaque élément.

Sorts intermédiaires

Coût : 2 points de magie (prérequis :3x investissement magie)

Image miroir (défensif)

Cible : Le mage

Durée : 5 minutes ou 1/2/3/4/5 coups

Effet : Le mage crée 1/2/3/4/5 clones artificiels de sa personne. Lorsqu'il est frappé, le mage doit reculer de 5 pas. Il ne peut pas attaquer ni lancer de sorts pour toute la durée de l'enchantement.

Identification des rituels

Cible : un rituel

Durée : instantané

Effet : Ce sort permet au mage de tout apprendre sur un rituel. Le mage apprend sa fonction, son utilité et comment le réaliser. Il n'est pas nécessaire de voir le rituel.

Sommeil magique

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 10/20/30/40/50/60 secondes

Effet : Les cibles s'endorment et ne peuvent être réveillées que si elles reçoivent des dégâts. Le simple fait de les bousculer ne les réveillera pas.

Comportement animal

Cible :1/2/3/4/5

Durée : 10/20/30/40/50/60secondes

Effet : Le mage modifie le comportement de la cible afin que celle-ci se comporte comme un animal de son choix pour la durée du sort.

Apathie

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 1/2/3/4/5 minutes

Effet : Les cibles se calment immédiatement et n'ont plus envie de se battre. Annule les effets de berzerk. Si le mage devient hostile envers les cibles ou que celles-ci reçoivent des dégâts, le sort prend fin

Dissipation des enchantements

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Instantané

Effet : Annule les effets de tous les enchantements affectant les cibles.

Hypnose

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 1/2/3/4/5 minute

Effet : Les cibles sont figées sur place, mais leurs esprits sont toujours présents. Elles se souviendront de ces minutes. Le mage doit regarder les cibles pour maintenir le sort.

Identification

Cible : un objet magique

Durée : Méditation de 25/20/15/10/5 minutes

Effet : Ce sort exige une méditation. Il révèle au mage les fonctions et le nom d'un objet magique. Le mage doit toucher l'objet pour l'identifier. (Aller voir un responsable DM)

Camouflage

Cible : 1/2/3/4/5 objets magiques

Durée : 30 minutes

Effet : L'aura de l'objet magique ne peut pas être détectée en utilisant un sort ou une compétence.

Cécité

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 10/20/30/40/50/60secondes

Effet : Les cibles deviennent aveugles. Les joueurs doivent fermer les yeux.

Changement d'apparence

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 30 minutes

Effet : Les traits du visage se modifient. La cible n'est plus reconnaissable, mais ne peut pas prendre l'apparence d'une personne en particulier. Sa taille, sa couleur de peau et de cheveux restent les mêmes.

Muet

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 1/2/3/4/5 minutes

Effet : Les cibles ne peuvent plus parler.

Décharge électrique (électricité)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reçoivent 1/2/3/4 dégâts sans armure au torse. Si elles portent une armure de métal (harnois ou cotte de mailles), les dégâts sont doublés.

Boule de feu (feu)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reçoivent 1/2/3/4 dégâts sans armure au torse. Si elles portent une armure de métal (harnois ou cotte de mailles), l'armure deviendra brulante et sera intolérable à porter. Si le porteur de l'armure décide d'ignorer les effets de brulure, il recevra 1 dégât de feu supplémentaire à tous les 30sec

Blizzard (froid)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reçoivent 1/2/3/4 dégâts sans armure au torse. Si elles portent une armure de métal (harnois ou cotte de mailles), son armure gèlera et l'empêchera de se déplacer pendant 30 secondes

Jet d'acide (acide)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reçoivent 1/2/3/4 dégâts sans armure au torse. Si elles portent une armure de métal (harnois ou cotte de mailles), son armure fondra et sera inutilisable. Elle devra donc être réparée.

Arme enchantée

Cible : 1/2/3/4/5 armes

Durée : un combat / Les porteurs des armes enchantées ont 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Les dégâts de l'arme enchantée deviennent magiques.

Armure de lames (défensif)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Un combat / La cible a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Le prochain coup (physique) que la cible recevra lui fera maximum 1 dégât, par contre l'armure de lame infligera 1/2/3/4 dégât à l'attaquant aux membres qui lui aura touché. **Le mage doit mettre de manière visible un brassard (ou tissu) jaune au bras de la cible sinon le sort n'est pas actif.**

Sorts avancés

Coût : 3 points de magie (prérequis :5x investissement magie)

Langage universel

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 30 minutes

Effet : Permet de comprendre, parler, lire et écrire tous les langages (incluant démonique, abyssal, etc.)

Oubli

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Instantané

Effet : Les cibles oublient les 5/10/15/20/25 dernières minutes ayant précédées le sort.

Scrutation

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 30 minutes

Effet : Permet de se déplacer librement sans être vu, de détecter les auras magiques ainsi que voir l'invisibilité. Le mage doit faire un rituel de 5 minutes pour lancer le sort. À noter que les cibles ne sont pas physiquement sur le terrain donc elles ne peut pas être détecté par des sorts visant à voir l'invisibilité. Les cibles peuvent mettre fin à leur scrutation à n'importe quel moment et elles doivent retourner au lieu de départ lorsque le sort est terminé.

Rage sanguinaire (Malus)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Jusqu'à la mort de la cible

Effet : La cible entre dans une rage incontrôlable. Elle doit attaquer les cibles les plus près jusqu'à sa mort.

Paralysie

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 1/2/3/4/5 minutes

Effet : La cible est paralysée. Elle ne peut plus bouger, mais son esprit est toujours présent. Elle se souviendra de ces dernières minutes. Le sort prend fin prématurément si la cible est attaquée.

Tornade

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 10 tours sur place

Effet : Les cibles doivent faire 10 tours sur place et tombent sur le dos

Invisibilité

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 5 minutes

Effet : La cible devient invisible. Si elle attaque ou si elle lance un sort, elle redevient immédiatement visible.

Métamorphose

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : 1 heure

Effet : Les cibles prennent l'apparence et la voix d'une personne ou créature de leurs choix. Il est important qu'il ait vu en qui ou quoi il se transforme et il doit avoir un costume convaincant.

Corrosion

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Instantané

Effet : Toutes les pièces d'armure des cibles se désagrègent. Elles ne donnent plus de bonus et elles doivent être réparées avant d'être réutilisables. Ce sort n'affecte pas les boucliers.

Hargne du magicien (défensif)

Cible : le mage

Durée : un combat

Effet : Le mage choisit 1/2/3/4/5 lanceur de sort dans son champ de vision qui ne pourra plus l'affecter avec ses sorts durant le combat. À noter que le mage ne doit pas toucher l'autre lanceur de sort, mais doit le dire assez fort pour que l'autre mage l'entende.

Perce-Magie

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Le combat

Effet : La cible perd toutes ses résistances et immunités. (De rares exceptions peuvent exister. Un élémentaire de feu ne peut pas perdre son immunité au feu par exemple.)

Téléportation

Cible : 1/2/3/4/5

Durée: 50 pas

Effet : Le mage se déplace instantanément d'un endroit à l'autre. Le déplacement doit être fait le plus rapidement que possible sans prendre de pause ou perdre de temps.

Bouclier magique (défensif)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée: un combat / La cible a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Le prochain sort lancé sur les cibles verra ses dégâts réduits à 1 et la durée de ses effets réduite à un maximum de 5 secondes. **Le mage doit mettre de manière visible un brassard (ou tissus) rouge au bras de la cible sinon le sort n'est pas actif.**

Regard vampirique

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reçoivent 1/2/3/4 de dégâts sans armure au membre touché. Le mage reprend ensuite le même nombre de points de vie qu'il se distribue selon sa volonté.

Peau de roc (défensif)

Cible : 1/2/3/4/5

Durée : un combat / La cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : La cible est immunisée à toutes les armes tranchantes ou perforantes, aux compétences visant à détruire les membres, ainsi qu'aux coups assommants. **Le mage doit mettre de manière visible un brassard (ou tissus) bleu au bras de la cible sinon le sort n'est pas actif.**

Sorts de maître

Coût : 4 points de magie (prérequis :7x investissement magie)

Cette liste est réservée aux plus grands des magiciens !

La magie n'a plus de secret pour ces archimages !

Ils ont atteint une compréhension plus profonde qu'on ne le croirait possible !

La magie est une seconde nature pour eux, ils sont complètement remplis d'elle !

Ici se retrouvent les créations des archimages du passé, mais il en reste tant à découvrir !

Qu'attendez-vous ?

Repoussez les limites !

Créez la magie !

En investissant dans cette catégorie vous pourrez alors rajouter des effets mineurs à des sorts que vous connaissez déjà ou même créer de toutes pièces un sort qui vous représente !

Bien sûr, il vous faudra l'accord des Maîtres de Jeu (DMs) avant de créer votre sort ou de modifier l'un de vos sorts connus.

Conçu par :

David Tardif, Nicko Murphy et Ghislain Morin pour
Grandeur Nature Phoenix
© Tous droits réservés