



# **Grandeur Nature Le Monde de Ryok : Opus 3**

## **La magie**

Association les Chroniques de Ryok

# Table des matières

**01**

|  
Fonctionnement  
des sort

**03**

|  
Magie de bataille

**05**

|  
Magie d'appuie

**07**

|  
Magie de soin

**09**

|  
Magie de voyage

**10**

|  
Magies  
particulières

# Fonctionnement des sorts

## Rappels sur la magie

- **Tous les initiés peuvent ressentir la magie**, où qu'elle se trouve. Ils sont les seuls à pouvoir participer activement dans des rituels, mais toute personne possédant des PM peut y participer de manière passive.
- **Lorsque vous choisissez l'archétype mage, vous ne pouvez choisir qu'UNE seule école de magie.**
- **Les sorts sont divisés en 4 catégories.** Le niveau 1 comprend les sorts les plus faibles, le niveau 4 les plus puissants.
- **A la création, les mages ont accès à 1 sort par niveau**, mais il sera possible d'en obtenir plus en jeu.
- **Chaque sort nécessite un temps d'incantation** (sauf si inverse précisé) et un coût en PM, et doit être annoncé comme suit :

### Cible + Nom du sort + Effets (+ durée)

- **Les projectiles magiques doivent être représentés physiquement** (boule en mousse/latex, etc.) et doivent aussi être validés au check arme.
- **Pour les sorts de zone, toutes les personnes présentes dans la zone décrite par le sort sont touchés.** N'hésitez pas à faire l'annonce le plus fort possible, afin de pouvoir être relayé par les arbitres.

Lorsque vous incantez (comptage du temps d'incantation), pour un meilleur effet roleplay, n'hésitez pas à le montrer ! Incantation à voix haute, mouvement des mains, agitation d'un bâton, tout est bon à prendre ! La magie se doit d'être impressionnante !

## Lancer des sorts

- **Les rituels demandent des gemmes pour pouvoir être lancés.** Une gemme minimum doit être détruite au cours du lancement d'un sort rituel. Prenez en note que plus la gemme est rare, plus le sort a de chance de fonctionner/d'avoir des effets intéressants. Chaque arbitre est habilité à valider ou non un rituel, aussi pensez bien à soigner la mise en scène.
- **Les sorts de projectile vont souvent vous demander de représenter le projectile** (voir encadré plus haut). Si, lorsque vous lancez ledit projectile, vous ne touchez pas votre cible, le sort est raté (mais les PM ne sont pas dépensés). Un sort qui doit être représenté physiquement a son nom suivi d'un "\*".
- **La mention "au toucher" veut dire que vous devez toucher physiquement votre cible**, avec votre main ou votre bâton.
- **Les sorts qui demandent de dépenser "+X" PM sont prévus pour faire durer ou améliorer un effet.** X représente ici les PM ou gemmes supplémentaires.
- **La mention "non-cumulable" signifie que l'effet du sort ne peut pas être cumulé avec un autre.** Il peut en revanche se cumuler avec des effets alchimiques et/ou d'artisanat.

# Fonctionnement des sorts

## Le grand bouleversement

Les utilisateurs de magie ont vu la pratique de leur art bouleversé avec la réapparition puis la fermeture des portails démoniaques. La magie d'un autre plan s'est déversée dans celui de Ryok avant d'être totalement scellée, et tous les mages de ce plan doivent réapprendre à utiliser leurs pouvoirs : le tissu même de la magie a changé. Seuls les plus puissants ont réussi à conserver une fraction de leur ancien pouvoir.

De plus, l'apparition d'une nouvelle magie corruptrice et de gemmes étranges affecte également l'utilisation des arcanes. A vous de découvrir si c'est pour le meilleur ou pour le pire...

De même, les mages doivent désormais avoir un objet leur servant de focalisateur magique lorsqu'il lance un sort. Il peut s'agir d'un bâton, d'une baguette, ou d'un objet tout à fait banal. Cependant, cet objet ne doit pas être en métal. En effet, le métal (travaillé ou non) ne permet pas de se focaliser correctement, il faut des matières plus proches de la nature. Un mage peut tout à fait avoir plusieurs focalisateurs magiques.

La pratique des rituels a été également fortement bouleversée. Les ingrédients alchimiques ne sont désormais plus assez chargés en magie pour rendre les rituels fonctionnels, c'est pourquoi les arcanistes se sont tournés vers l'utilisation des gemmes précieuses. Plus la gemme sera rare et immaculée, plus le rituel aura de chance de fonctionner et de libérer toute sa puissance.

Il n'est pas nécessaire de fournir la liste de vos focalisateurs aux orgas, il s'agit plus d'une condition pour servir le RP. Dans les faits, il vous suffit de tenir un objet dans votre main lorsque vous lancez un sort. Nous vous laissons être imaginatif et trouver des objets qui correspondent à votre personnage.

# Magie de bataille

## Sorts de combat et offensifs

Nom	Niveau	Type	Incantation	PM	Effets
Gifle mystique*	1	Projectile	2 secondes	1	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2 dégâts à distance</li><li>• Fait tomber</li></ul>
Flèche mystique*	1	Projectile	5 secondes	2	3 dégâts à distance
Force décuplée	1	Rituel	5 minutes	2+X	<ul style="list-style-type: none"><li>• +2 en Pugilat par X dépensé</li><li>• Uniquement prochain combat de Pugilat</li></ul>
Assommoir	1	Contrôle	3 secondes	2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Assomme au toucher une cible</li><li>• Dure 5 minutes</li><li>• Fonctionne même si la cible a un casque</li><li>• Hors combat uniquement</li><li>• Cible ne peut pas être réveillée</li></ul>
Rayon énergétique*	2	Projectile	8 secondes	4	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2 dégâts à distance</li><li>• Ne prend pas en compte les PA</li></ul>
Lance mystique*	2	Projectile	5 secondes	4	5 dégâts à distance
Coup violent	2	Contrôle	2 secondes	3	<ul style="list-style-type: none"><li>• +2 dégâts au prochain coup avec une arme</li><li>• Uniquement pour le mage</li><li>• Non-cumulable</li></ul>
Choc*	3	Projectile	5 secondes	5	<ul style="list-style-type: none"><li>• 4 dégâts à distance</li><li>• Fait tomber</li></ul>
Retour de flamme	3	Rituel	5 minutes	5	<ul style="list-style-type: none"><li>• Renvoie le prochain coup (max 6 dégâts) porté au corps à corps contre le mage</li><li>• Non-cumulable</li></ul>

# Magie de bataille

Sorts de combat et offensifs

Nom	Niveau	Type	Incantation	PM	Effets
Explosion cérébrale	4	Contrôle	10 secondes	8	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2 dégâts au toucher</li><li>• Ne prend pas en compte les PA</li><li>• Assomme la cible pendant 5 minutes</li><li>• Fonctionne même si la cible a un casque</li><li>• Hors combat uniquement</li><li>• Cible ne peut pas être réveillée</li></ul>
Boule de feu	4	Projectile	8 secondes	10	Toutes les personnes face au mage, en ligne droite, subissent 3 dégâts.

# Magie d'appuie

Sorts de soutien et d'amélioration

Nom	Niveau	Type	Incantation	PM	Effets
Aveuglement	1	Contrôle	2 secondes	2+X	Cible aveugle au toucher pendant 5 secondes par X
Armure éthérée	1	Contrôle	5 secondes	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cible : PA+2 au toucher jusqu'à perte</li> <li>Non-cumulable</li> </ul>
Arme éthérée	1	Contrôle	5 secondes	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arme ciblée +1 dégât au prochain coup</li> <li>Non-cumulable</li> </ul>
Casque éthéré	1	Contrôle	10 secondes	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Protège la cible du prochain "Assommé" au toucher</li> <li>Non-cumulable</li> </ul>
Enchantement d'arme	2	Rituel	1 minute	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arme ciblée indestructible physiquement au toucher</li> <li>Reste sensible à la magie</li> </ul>
Verrou	2	Rituel	15 secondes	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Applique un verrou magique sur une serrure au toucher</li> <li>Représenté par un cadenas (à demander à un arbitre)</li> </ul>
Déclencheur	2	Contrôle	Instantané	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Déclenche un mécanisme (magique ou physique) à distance (1,50m)</li> <li>Doit être validé par un arbitre (vous pouvez déclencher le mécanisme vous-même)</li> </ul>
Attaque mentale	3	Contrôle	5 secondes	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>2 dégâts au toucher</li> <li>Assomme pour 5 minutes</li> <li>Fonctionne même si la cible a un casque</li> <li>Hors combat uniquement</li> <li>Cible ne peut pas être réveillée</li> </ul>
Fatigue	3	Contrôle	8 secondes	6	Cible ne peut plus se battre ni courir pendant 30 secondes au toucher

# Magie d'appuie

Sorts de soutien et d'amélioration

Nom	Niveau	Type	Incantation	PM	Effets
Armure de masse	4	Contrôle	6 secondes	8	<ul style="list-style-type: none"><li>Tous les alliés à portée de voix gagnent +2PA jusqu'à perte</li><li>Non-cumulable</li></ul>
Furie de masse	4	Contrôle	8 secondes	10	<ul style="list-style-type: none"><li>Toutes les armes des alliées à portée de voix gagnent +2 dégâts au prochain coup</li><li>Non-cumulable</li></ul>



# Magie de soin

Sorts de soin et d'exorcisme

Nom	Niveau	Type	Incantation	PM	Effets
Soin léger	1	Contrôle	15 secondes	2	Rend 1PV au toucher
Survie	1	Rituel	10 secondes	3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Stocke 1PV au toucher</li><li>• Se libère si la cible atteint 0 PV</li><li>• Une fois par jour par personnage</li></ul>
Réparation d'armure	1	Rituel	1 minute	5	Répare 1 pièce d'armure au toucher
Accélération de soins	1	Contrôle	Tout le temps des soins	4	Les soins physiques effectués dans un rayon de moins de 2 mètres autour du mage voient leur temps d'application diminuer de moitié
Soin important	2	Rituel	1 minute	4	Rend 2 PV au toucher
Anti-poison	2	Rituel	2 minutes	4	Annule effets poison alchimique ou non-magique au toucher
Flèche de soin	2	Rituel	5 minutes	4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enchante une flèche au toucher</li><li>• Flèche rend 1PV à la cible atteinte</li><li>• Flèche utilisable une seule fois (redevient normale ensuite)</li><li>• Non-cumulable</li></ul>
Soin des blessures graves	3	Rituel	5 minutes	6	Rend tous les PV au toucher
Exorcisme	3	Rituel	15 minutes	6	<ul style="list-style-type: none"><li>• Défaire un enchantement sur une personne ou un objet au toucher</li><li>• Enlève 1 point de corruption</li></ul>

# Magie de soin

Sorts de soin et d'exorcisme

Nom	Niveau	Type	Incantation	PM	Effets
Vague de guérison	4	Rituel	10 secondes	8	Rend 1 PV à toutes les personnes à portée de voix
Résurrection partielle	4	Rituel	5 secondes	10	<ul style="list-style-type: none"><li>• Relève une cible tombée à OPV au toucher</li><li>• La cible possède tous ses PV mais pas ses PA</li><li>• Après 30 secondes, la cible retombe à OPV</li></ul>

# Magie de voyage

Sorts polyvalent et d'auto-suffisance

Nom	Niveau	Type	Incantation	PM	Effets
Lumière	1	Contrôle	Instantané	1+X	Permet de transporter une lampe à lumière diffuse (et colorée) pendant 1 minute par X
Repoussoir*	1	Projectile	2 secondes	1	La cible recule de 5 pas
Soin personnel	1	Contrôle	5 secondes	4	Le mage récupère 2 PV
Flammèche*	1	Projectile	2 secondes	1	1 dégât à distance
Peur	2	Contrôle	2 secondes	4	Cible fuit la vue du mage pendant 10 secondes
Identification de mécanisme	2	Contrôle	5 secondes	3	Permet de savoir si un mécanisme (magique ou non) à moins de 1m est dangereux
Lianes	2	Contrôle	10 secondes	4	Cible a les pieds immobilisés pendant 30 secondes
Dôme de protection	3	Contrôle	10 secondes	6	Le mage et les alliés qui le touchent invulnérables pendant 10 secondes (si un contact est rompu, tout le sort s'arrête)
Bouclier explosif	3	Rituel	1 minute	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uniquement sur le mage</li> <li>• Absorbe les prochains dégâts et explose en infligeant 3 dégâts dans la zone à portée de voix</li> <li>• Dégâts touchent les alliés</li> </ul>
Sphère d'invincibilité	4	Rituel	2 minutes	8+X	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rend le mage invulnérable</li> <li>• Ne peut que se déplacer pendant 1 minute par X</li> </ul>
Téléportation	4	Rituel	5 minutes	10	Le mage se téléporte dans un endroit déjà visité, il est hors-jeu pendant le déplacement

# Magies particulières

Des magies peu courantes

## L'invisible

Le monde de l'invisible offre des opportunités de jeu supplémentaires, mais dispose de ses propres règles. Lorsqu'on est invisible, on peut voir les autres personnes invisibles et les fantômes, mais l'usage de la parole ou de toute forme de violence est impossible. En effet, parler n'est tout simplement pas possible dans le monde de l'invisible, et un comportement violent entraîne une éjection immédiate de ce plan.

Il est en revanche possible de voir bien plus de choses que le commun des mortels une fois dans le monde de l'invisible, et notamment des objets (entourés par un cordon doré). Les personnes évoluant dans le monde de l'invisible peuvent regarder ces objets, mais ne peuvent pas les déplacer (sauf contre-indication d'arbitre).

Il a été révélé que le plan de l'invisible est en réalité un aperçu du monde des morts, c'est pourquoi on y trouve les fantômes. Les plans terrestres, de l'invisible et du monde des morts communiquent facilement, mais rompre la barrière entre le monde terrestre et le monde des morts peut avoir des conséquences terribles...

L'invisible est la seule passerelle connue entre le monde terrestre et le monde des morts, mais gare à celui qui la traverse complètement. Les gardiens des morts n'aiment guère que les vivants se rendent en leur royaume...

## La magie interdite

Certaines formes de magie sont mal vues, voire interdites dans la plupart des royaumes.

La nécromancie (la magie pour réveiller et contrôler les morts et les ossements) en fait évidemment partie, tout comme la magie nécessitant le sacrifice d'espèce intelligente et consciente. Ces magies sont pour la plupart punies par peine de mort, pendaison ou bûcher, en fonction des royaumes.

Cependant, ce n'est pas pour autant que les nécrotiques ou les vampires sont rejetés, même si ce sont des rejetons de magie interdite (la nécromancie pour les premiers, une malédiction du sang pour les seconds). N'étant pas responsables de leur état, ils sont tolérés dans tous les royaumes (mais ça ne veut pas dire que tout le monde les apprécie).

Prenez donc garde si vous souhaitez utiliser ces magies. Faites-le discrètement, ou acceptez les conséquences de la justice populaire...