

Contes de la Brume

LIVRET DE JEU ANNEXE
MAGIE ÉLÉMENTAIRE & ALCHEMIE



Ce livret de jeu annexe vient en complément du Livret de jeu principal. Il est dédié à la Magie élémentaire et à l'Alchimie.

INTRODUCTION

Les Humains de l'Enclave ont redécouvert l'existence de la Magie élémentaire lors du Kanreki de l'an 3 123.

Cela ne fait donc que quelques années que l'Enclave tente de réunir des connaissances oubliées pour gagner en puissance et espérer un jour égaler celle des Tanshins (Chats).

La Magie élémentaire permet de contrôler les cinq éléments : Eau, Terre, Feu, Bois, Métal. La découverte d'anciens documents a révélé que bien avant la création de l'Enclave, les plus puissants maîtres déplaçaient des montagnes et déchainaient les flots. On les appelait "Mahôtsukai".

L'utilisation de la Magie Élémentaire est aujourd'hui difficile et son apprentissage est laborieux. Cela nécessite de suivre des pratiques très précises où l'erreur n'a pas sa place.

Les éléments se renforcent ou s'affaiblissent les uns les autres selon ce schéma.

LA MAÎTRISE D'UN ÉLÉMENT

La Maîtrise d'un élément nécessite la mise en place de deux Rites précis.

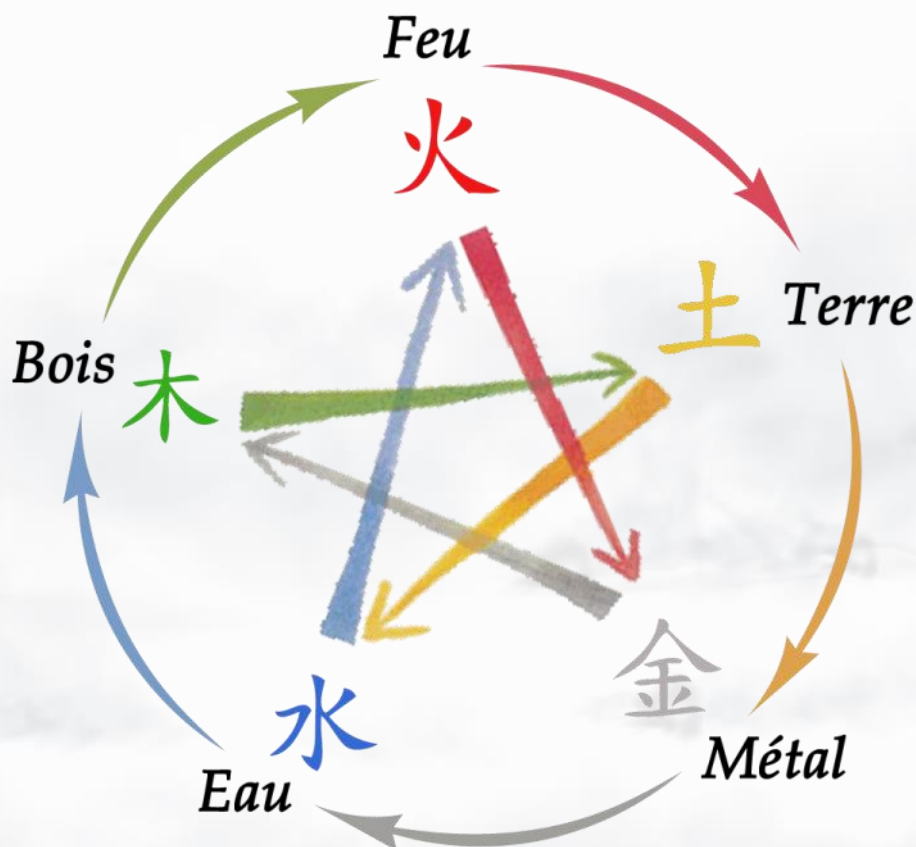
Le premier sert à s'ouvrir à un élément. Au cours de ce Rite, le personnage doit sacrifier quelque chose pour toujours. Ce quelque chose n'est pas choisi au hasard : il faut que ce soit une chose à laquelle il tient plus que tout au monde.

Ce Rite peut se réaliser entièrement de manière RP, sans validation de l'organisation.

Il faut ensuite effectuer un Rite pour acquérir une maîtrise de base de l'élément ainsi obtenu. Ce Rite est précis. Il doit être rigoureusement suivi et nécessite une validation de l'organisation. Une seule version est actuellement connue de l'Enclave, mais peut-être en existe-t-il d'autres... ?

LA FATIGUE

L'utilisation de la Magie élémentaire n'est pas illimitée : les Mahôtsukai puisent dans leur énergie vitale pour la maîtriser.



Plus ils sont puissants, plus ils puisent avec précision dans leur réserve d'énergie vitale et peuvent ainsi lancer plus de sorts.

Les débutants, en revanche, manquent de précision et de finesse et ont besoin de plus grosses ressources d'énergie pour un même sort.

Les PJ et PNJ Mahôtsukai devront donc gérer leur niveau de fatigue avec cohérence par rapport à leur niveau de maîtrise, en RP. Votre niveau de maîtrise sera indiqué dans votre background si votre apprentissage a déjà commencé. Sinon, si vous commencez à apprendre en jeu, il vous faudra jouer votre progression au fil du temps, de session de jeu en session de jeu.

Vous ne pourrez pas du jour au lendemain déclencher un ouragan de braises ardentes. Pas même en trois ni quatre sessions de jeu, à moins d'une grosse exception... comme la découverte d'un Rite d'apprentissage particulier.

Lorsque vous avez épuisé toutes vos réserves d'énergie vitale, vous devez absolument vous reposer pour quelques heures. Certaines méthodes peuvent vous permettre de récupérer plus rapidement (tonique, fortifiant, méditation...), mais ça ne vous permettra jamais de vous remettre en moins d'une heure.

Si vous puisez au-delà du raisonnable, c'est votre vie qui sera directement en jeu. Vous pouvez mourir d'épuisement magique.

LES RITES D'APPRENTISSAGE

Maîtriser un élément ne signifie pas que vous maîtrisez automatiquement tous les sorts qui y sont liés. Vous devrez les apprendre un à la fois, en jeu, de manière RP : il vous faudra pour cela réaliser un Rite d'apprentissage.

Réaliser des Rites d'apprentissage ou y participer vide la réserve d'énergie vitale pour plusieurs heures.

RITES D'APPRENTISSAGE COMMUNS

Vous pourrez apprendre en jeu, en RP et en toute autonomie les sorts listés plus bas. Pour rester cohérent, ce sera quelqu'un qui vous le transmettra, ou bien vous pourrez trouver la base dans un livre, ou essayer de créer un sort par vous-même, si l'effet correspond à celui d'un des sorts listés plus bas.

Par exemple, vous êtes Mahôtsukai de Bois, et vous voulez maîtriser le Sort qui permet d'accélérer la pousse des végétaux.

Personne n'est là pour vous l'enseigner, vous ne le trouvez dans aucun ouvrage : vous pouvez orienter votre RP vers la création d'un nouveau Sort de toute pièce, qui aura cet effet là, car cet effet est bien disponible dans la liste des sorts ci-dessous.

En résumé, vous pouvez bel et bien maîtriser en toute autonomie la liste des sorts ci-dessous, mais vous devez en jouer l'acquisition de la maîtrise de manière RP, d'une manière ou d'une autre.

Pour créer votre propre Rite d'apprentissage, vous pouvez vous baser sur le Guide des éléments disponible dans la Bibliothèque Virtuelle de l'Enclave.

RITES D'APPRENTISSAGE RARES

Certains sorts très spécifiques ne pourront être maîtrisés et appris que pendant les sessions de jeu.

Ils seront appris et maîtrisés après la réalisation d'un Rite d'apprentissage précis, dont la réussite sera validée ou non par l'organisation. Une preuve de maîtrise vous sera fournie et il vous faudra la conserver.

Les Rites d'apprentissage rares doivent être parfaitement exécutés. Il n'y aura pas la moindre once de clémence de la part de l'organisation : un Rite mal exécuté sera un Rite échoué.

Si les lignes de base du Rite d'apprentissage sont rigoureusement suivies, il est possible (et fortement apprécié !) d'y ajouter des ornementations et improvisations personnelles, tant qu'elles ne dénaturent pas le Rite.

Les formes que peut prendre la transmission de ces Rites durant les sessions de jeu sont variées. A vous de les découvrir le cas échéant !

LANCER UN SORT

Il y a plusieurs éléments à mettre en place/à prendre en compte pour pouvoir lancer un sort.

Tout d'abord : le métal coupe la magie. Un Mahôtsukai ne peut pas lancer de sort s'il porte par exemple des armes ou des armures faites de métal. Il n'existe qu'une seule exception à cette règle : les Mahôtsukai maîtrisant l'élément Métal.

Ensuite, pour canaliser l'énergie d'un élément, il est nécessaire de porter sur soi un accessoire le symbolisant. Une pierre volcanique pour le Feu, une fiole d'eau pour l'Eau, etc.

Enfin, pour lancer un sort, il est nécessaire de se concentrer pour incanter.

Un Mahôtsukai ne peut pas se déplacer pendant qu'il jette un sort, il doit se tenir au même endroit. Cependant, il n'est pas nécessairement immobile : il peut s'aider de mouvements plus ou moins lents et amples pour concentrer au mieux son énergie et se focaliser sur sa maîtrise.

Par exemple, s'il utilise l'Eau, ses mouvements seront plus souples et coulants que s'il utilise le Feu.

Ces mouvements ne sont déterminés que par le Mahôtsukai, selon ce qui l'aide et ses propres croyances et théories.

L'incantation se décompose de la façon suivante :

- la formule d'introduction "Rén yu tian diào" + le nom de l'élément utilisé

- une incantation plus ou moins longue, composée à votre guise, mais qui doit être assez explicite pour que le joueur ou les joueurs en face de vous comprennent l'effet de votre sort et puissent le jouer.

LES SORTS AUJOURD'HUI BIEN CONNUS

Vous trouverez à la page suivante la liste des sorts bien connus des Mahôtsukai de l'Enclave : il en existe beaucoup d'autres, mais ils sont encore hors de portée.

Ces sorts sont classés par élément et par niveau de difficulté.

Le niveau de difficulté indique deux choses importantes pour la cohérence de votre RP.

D'abord, l'expérience dont un Mahôtsukai a besoin pour les maîtriser. Si vous venez de valider la maîtrise d'un élément, vous ne pourrez pas directement apprendre un sort commun difficile ou très difficile.

Ensuite, le niveau d'énergie requis : plus un sort est difficile, plus il puise dans la réserve d'énergie vitale de votre personnage.

Pour créer un sort de toute pièce, dont les effets seraient différents de tous ceux déjà indiqués, n'hésitez pas à vous rapprocher de l'organisation.

L'ALCHIMIE

N'est pas Alchimiste qui veut : il faut d'abord acquérir la maîtrise d'un élément, puis se constituer ses propres outils au cours d'un Rite précis qui doit être validé par l'organisation. Votre personnage

deviendra ensuite Alchimiste de cet élément précis.

Suite à cette validation, les choses fonctionnent comme pour l'Artisanat, mais uniquement avec des **Ressources et Recettes rares** à découvrir en jeu.

Les outils d'un alchimiste sont au nombre de trois : le mortier, l'alambic et les gants. Ils doivent être matérialisés et sont volables. Les outils d'un alchimiste lui sont propres : il n'y a que lui qui peut les utiliser.

Les artefacts alchimiques peuvent ensuite être utilisés par n'importe qui, pour la plupart.

LISTE DES SORTS COMMUNS

Bois	Croissance végétale	Permet de faire pousser une plante commune précise plus vite.	Facile
Bois	Spores soporifiques	Des spores sont éjectées des mains du Mahôtsukai et endorment aussitôt sa cible.	Facile
Bois	Analyse	Permet d'identifier les vertus d'une plante inconnue.	Moyen
Bois	Epine	Le lanceur recouvre son corps d'épines.	Moyen
Bois	Fougère	Le lanceur devient invisible dans un environnement végétal (bolduc violet sur le costume).	Moyen
Bois	Communication	Peut permettre de communiquer avec les plantes et d'obtenir leur ressenti et des images sur tel ou tel sujet. Précision très limitée.	Difficile
Bois	Armure d'écorce	Le porteur crée momentanément une armure d'écorce sur son corps, lui donnant une protection supplémentaire mais provisoire.	Difficile
Bois	Poison	Secrète un poison.	Difficile
Bois	Enchevêtrement	Les jambes de la cible se retrouvent empêtrées dans des racines.	Difficile
Bois	Jet de pieu	Le lanceur envoie un pieu de la paume de sa main. (matérialiser le pieu par une arme de GN sans âme)	Très difficile
Bois	Vigne	Des vignes sortent du sol et immobilisent complètement la cible.	Très difficile

Eau	Premiers soins	Permet de stabiliser des blessures le temps qu'un médecin ou mahôtsukai plus expérimenté intervienne.	Facile
Eau	Soins légers	Permet de refermer après plusieurs minutes de soin les blessures les plus superficielles.	Facile
Eau	Diagnostic	Permet de réaliser un bilan anatomique (et donc de consulter la carte d'Anatomie à tout moment).	Moyen
Eau	Purification	Purifie un verre de liquide, une boisson, de l'eau. Ne fonctionne que sur les poisons, pas sur une contamination par la Brume.	Moyen
Eau	Point d'eau	Permet de réunir toute l'eau d'une zone restreinte en une seule et même flaque.	Moyen
Eau	Projectiles létaux	Envoie des pics ou boules de glace ou d'eau bouillante extrêmement puissants. Doivent être matérialisés.	Difficile
Eau	Anti-poison	Neutralise les effets d'un poison.	Difficile
Eau	Renouvellement cellulaire	Le Mahôtsukai lance un cycle de renouvellement des cellules d'une cible, soignant ainsi des blessures graves, potentiellement sans outils chirurgicaux. Ne réalise pas non plus des miracles : le sortilège permet un peu plus d'efficacité qu'un excellent chirurgien, mais c'est "tout". Prend également un peu moins de temps qu'un chirurgien, mais c'est "tout".	Très difficile
Eau	Stabilisation	Stabilise momentanément les blessures de toutes les personnes présentes dans un rayon de 5 mètres. Extrêmement épuisant.	Très difficile.

Métal	Attaque du marchand	Envoie des pièces de métal sur une cible et l'assomme.	Facile
Métal	Désarmement	L'arme de métal s'alourdit et chute des mains de son porteur.	Moyen
Métal	Jet de pieu	Projette un pieu de métal et inflige une lourde blessure. Doit être matérialisé.	Moyen
Métal	Rebond	Pendant l'espace d'une minute, les flèches rebondissent sur la cible du sort.	Moyen
Métal	Brise	L'arme ciblée rouille et sa casse si elle ne possède pas de propriétés spécifiques.	Difficile
Métal	Miroir	Renvoie d'un sort à l'envoyeur.	Difficile
Métal	Armure	Crée l'effet qu'aurait une armure de métal intégrale, sans le poids. Reste en place une dizaine de minutes.	Très difficile

Feu	Allume-feu	Allume un feu, une torche, etc.	Facile
Feu	Enflammé	Inflige des brûlures légères mais douloureuses à la cible. Portée d'une dizaine de mètres. Doit être matérialisé par des boules de feu ou de lave.	Moyen
Feu	Combustion spontanée	Enflamme la cible quelques secondes et inflige de graves dégâts. Portée limitée.	Difficile
Feu	Souffle brûlant	Un souffle brûlant projette la cible en arrière en infligeant de graves brûlures.	Très difficile

Terre	Sol meuble	Rend le sol meuble sous les pieds de sa cible : elle est déséquilibrée et chute.	Facile
Terre	Poings de pierre	Donne la solidité de la pierre aux poings du lanceur.	Moyen
Terre	Homme de pierre	Le corps se recouvre d'une fine couche de pierre provisoire qui permet d'encaisser quelques coups.	Moyen
Terre	Maladie	Provoque des vomissements pendant plusieurs minutes.	Difficile

Tous les éléments	Analyse de verrou élémentaire	Permet de savoir quel est l'élément d'un verrou élémentaire	Facile
Tous les éléments	Verrou élémentaire	Permet de poser un verrou d'un élément spécifique sur un coffre ou une porte. Ne peut être brisé que par l'élément supérieur (Eau brise Feu, etc).	Moyen
Tous les éléments	Brise verrou	Permet de briser un verrou élémentaire. Ne peut briser qu'un verrou de l'élément inférieur (Eau brise Feu, etc).	Moyen

