

➤ Dans le monde de Kalidhia, si la technologie est moins avancée que sur notre Terre, on trouve par contre un phénomène qui chez nous est complètement atrophie : la magie. Ce terme suffit à faire rêver, mais il regroupe de nombreuses choses car la magie concerne l'ensemble des pratiques avec les forces surnaturelles et donc les religions. Pour mieux comprendre la magie, il faut donc distinguer :

- la magie des Dieux, de leurs missionnaires: les prêtres, leurs pouvoirs divins et les objets bénis.
- la magie druidique avec les totems, les druides ainsi que leurs sortilèges et rituels.
- les mages qui ne dépendent pas d'un être supérieur + leurs sorts et leurs associations.

➤ De même, on s'aperçoit avec cette énumération que l'on doit faire une différence entre les êtres qui manipulent les forces magiques, les sorts qui sont la manifestation de la magie et les objets qui prennent des capacités spéciales grâce à la magie. C'est pourquoi vous trouverez pour chacune des sections : une description globale du groupe, puis des précisions sur les différents membres de chaque groupe et enfin des listes de sorts et d'objets magiques.

I / MAGIE CLASSIQUE : magiciens et sortilèges

Ce chapitre est consacré à la magie des Sorciers, que l'on nomme généralement Mages car le terme de sorcier est considéré comme péjoratif : on parle d'ailleurs des Sorciers Noirs pour désigner les plus sombres des mages maléfiques. Et nous allons détailler tout particulièrement l'**Ordre des Mages-Gris** car c'est le seul ordre de magie officiel et légal de Kalidhia.

Les mages sont des personnages très particuliers car ils ne sont (normalement) pas liés à des êtres supérieurs et ils ne doivent donc leurs pouvoirs qu'à eux-mêmes. Ainsi, ce n'est qu'après avoir étudié depuis son plus jeune âge et grâce à une maîtrise de soi hors du commun (et à un don ?) qu'un mage peut manier le fluide magique.

A l'inverse d'autres de jeu, les mages ne sont pas limités par un nombre de sort par jour. Par contre, l'usage de la magie est conditionné par l'utilisation d'une énergie spéciale, matérialisée par des points de magie. Ces points représentent la capacité du mage à puiser dans le fluide magique et donc son véritable potentiel pour lancer des sorts. A chaque sortilège lancé, chaque utilisation d'objet enchanté, le nombre des points de magie du mage baisse temporairement et s'il ne possède plus de points de magie, il ne peut plus lancer de sorts.

Généralités

Les utilisateurs actuels de la magie appartiennent presque tous à l'Ordre des Mages Gris (entre 80 et 90%). Historiquement, il s'agit du 3^{ème} Ordre de magiciens (après celui de la Lumière et celui des Princes Sorciers). L'Histoire officielle nous raconte que le premier Ordre de mages prêchait la pureté, le savoir et la paix, mais tous ses membres furent exterminés quand les premières guerres interraciales ont éclaté. L'ordre des Princes-Sorciers s'est formé quelques temps après, regroupant des mages combattants très puissants car maniant sans vergogne les arts démoniaques. Ils se fabriquèrent de véritables royaumes, mais furent ensuite détruits à cause du soulèvement des peuples opprimés et par un nouveau groupe de Prêtres-guerriers : les Paladins.

L'Ordre actuel s'efforce donc de suivre une voie intermédiaire : un ordre gris (entre le blanc et le noir), où les sorts de guérison avoient ceux de combat ; mais il s'agit surtout d'un ordre qui essaye de se contrôler au maximum pour continuer à exister sans menacer l'équilibre du continent.

Un peu d'histoire

Vers - 5 200 : Des humains de Dal-Itmir, les **Mages Blancs**, deviennent capable de manier le fluide magique, ils sont peu nombreux et ont du mal à se faire accepter par les autres humains. Puis, durant un raid de Peaux-vertes, la plupart de ces mages blancs sont massacrés et l'ordre disparaît (en l'an - 4823).

Vers - 3 900 : on assiste à la réapparition progressive de quelques groupes de mages, qui tentent de reformer un ordre afin de retrouver une place dans la société humaine, mais sans grand succès. Ce n'est que vers -2 500 que l'on assiste à la naissance d'un nouvel ordre de mages humains, axé dans un premier temps autour de 5 frères. Puis la montée en puissance des peuples humains s'accompagne de leur progression rapide dans les arts magiques. En - 2 100, cet ordre des mages est connu sous le nom des **Maîtres Mages**, et 100 ans plus tard, ces mages règnent sur d'immenses provinces à partir de la ville de Dal-Itmir. Alors, ils se font construire des forteresses dans l'ensemble du monde et règnent sur leurs domaines de façon plus ou moins philanthropique : ils seront dorénavant appelés les **Princes Sorciers**. Cette situation durera près de 200 ans mais les rivalités individuelles au sein de l'ordre ainsi que la tyrannie que la plupart font peser sur les régions qu'ils contrôlent font éclater des révoltes.

En - 1800 une véritable guerre contre les Princes Sorciers se développe et Kédalion, ville non contrôlée par les mages se révolte. Ce soulèvement est suivi de celui d'Havéna et de quelques autres grandes villes, la lutte sera menée par des chevaliers qui deviendront des prêtres-guerriers : les Paladins.

En -1675, la ville d'Havéna est submergée par un raz-de-marée, ce qui est considéré comme la vengeance d'un Prince-Sorcier mais sans preuve. La magie profane est alors interdite dans la ville et il faudra plus de 1000 ans avant que des mages puissent à nouveau la pratiquer dans cette cité sans encourir une mise à mort immédiate.

En - 1 620 : l'ordre des Princes Sorciers n'existe plus et seuls les plus puissants mages opposent encore de la résistance aux Paladins. Les trois régions encore sous leur contrôle à cette époque sont les Monts lumineux au Nord, les îles australes et les Montagnes à l'Est de Dal-Itmir, ces zones seront marquées à jamais par ces conflits. Les cités jumelles de l'archipel du Sud seront les deux dernières citadelles tenues par des sorciers. Une rivalité entre eux provoquera l'engloutissement de la forteresse d'Ysh et la chute de Bakulla, prise quelques années après par les armées de Paladhim (désormais cette forteresse est le fief des terribles amazones).

Il faudra des siècles avant que les mages refassent officiellement leur apparition, car personne ne veut voir un second avènement de Princes Sorciers. Mais l'**Ordre des Mages Gris** se constitue tout de même, il est cité pour la première fois en -750 mais il faudra attendre -725 pour que la première assemblée soit créée (à Kédalion).

Vers -590 : l'Ordre des Mage-Gris est totalement reconnu par tous les peuples et toutes les provinces, les assemblées de magie se multiplient et leur influence augmente.

En -425 : Les écoles de spécialistes apparaissent au sein des Mage-Gris. Dans un premier temps, seuls les élémentalistes et les guérisseurs sont reconnus mais en -350, les spécialités de mage naturaliste et de mage militaire sont acceptées par le conseil de l'Ordre. De même en -210, le conseil des Mages Gris officialise une tendance qui se généralisait au sein de son élite, les mages ne seront désormais plus limités aux sorts des listes-types, mais ils auront le droit d'utiliser des sorts Hors-listes (si ceux-ci sont répertoriés et validés par le conseil des mages).

Les Mages-Gris

Les mages-gris sont généralement des humains mais les ½ elfes sont relativement fréquents (les nains, ½ orks et hobbits sont rares tandis que les Haut-elfes et les gnomes mages ne se rencontrent quasiment jamais en dehors de leur capitale).

Les mages passent leur vie à étudier et à pratiquer la magie, même s'ils ont souvent une activité autre pour leur permettre de subvenir à leurs besoins. Ils ne sont généralement pas liés à un être supérieur : pas de culte préférentiel.

Chaque mage possède un penchant naturel vers une catégorie de sorts, véritable reflet de ses goûts personnels et il existe différentes écoles de magie qui reflètent cette diversité (même les mages dits généralistes ont une spécialité).

De plus, l'usage de l'Art magique interdit aux magiciens de porter des matières métalliques non magiques car cela perturbe leur capacité à utiliser le fluide magique. Les armures métalliques qui ne leur sont pas spécialement adaptées ne peuvent être portées (et il va s'en dire que de telles armures sont très rares et quelles sont interdites par l'Ordre des Mages-Gris), même chose pour les objets métalliques de plus de 4 kilogrammes.

L'un des premiers édits de l'Ordre des Mages-Gris fut d'interdire à ses mages le port d'armure et la possession d'armes de guerre. Il est toutefois toléré que les mages en voyage ou en campagne portent une armure de cuir (non cloutée), un casque de cuir et une dague. Seuls les mages militaires peuvent porter une armure de cuir cloutée et porter un glaive ou une épée courte (certains d'entre eux portent même un casque de métal spécial, symbole de leur fonction).

Pour arriver à lancer le moindre sortilège, un mage doit étudier environ 10 ans et quand on sait que l'âge d'entrée des apprentis est classiquement de 5 ans, cela fait qu'un magicien n'apprend son premier vrai sortilège qu'à l'âge de l'adolescence. Ensuite l'apprentissage des arts de la magie est plus rapide, mais on considère qu'un apprenti humain acquiert le grade de magicien à l'âge de 25-27 ans et reçoit son focus, symbole de son état.

Le passage d'apprenti à magicien est très important, il est consacré par une cérémonie où le nouveau mage reçoit de son maître un grimoire vierge. En effet, un élève ne peut posséder d'ouvrage magique et donc ne peut apprendre que les sorts que lui donne son maître. La cérémonie de passage est donc le moment où le personnage atteint sa majorité magique avec le droit de mener par lui-même sa carrière et sa recherche du savoir.

Malheureusement l'indépendance signifie aussi que les coûts financiers des études de l'apprenti ne sont plus couverts par le mentor. Le mage doit alors payer lui-même son inscription à une assemblée, ses sorts, ses composants de potion...et généralement, il n'en a pas les moyens, car appartenir à une assemblée de moyenne importance coûte environ 200 pièces d'or par an...rien que pour l'inscription. Alors, dans l'espoir de trouver de quoi financer ses recherches, il n'est pas rare que le mage soit obligé de trouver du travail ou de partir à l'Aventure. Mais malheureusement, quand un apprenti-mage part pour la première fois à l'aventure, il n'a aucune expérience de la vie hors des murs protecteurs d'une assemblée ou d'une bibliothèque. Il est donc inadapté à de nombreuses situations et ses sortilèges sont trop faibles pour compenser ces lacunes. Et il lui faudra donc progresser rapidement s'il veut survivre...

Les écoles de Magie

L'ordre des Mages-Gris comprend différentes spécialités de magie, dites aussi écoles, elles influencent la façon dont le mage apprend à manier le fluide magique ainsi que son comportement en général. Ce choix est très important car un Mage-Gris ne peut pas changer d'école au cours de sa vie !

Par rapport à ces écoles classiques : élémentaliste, généraliste, naturaliste..., il existe d'autres domaines de magie, mais que l'ordre et la raison considèrent comme des traditions maléfiques : la démonologie et la nécromancie. De plus, la position de l'alchimie est très ambiguë car cette école n'est pas enseignée au sein des Mage-Gris, mais il est de notoriété publique que cette spécialité existe avec pour preuve l'abondance des objets magiques (mais nous en reparlerons plus loin...)

Enfin, tout comme pour les autres genres, notons qu'il existe des titres honorifiques qui sont la reconnaissance par ses pères d'une compétence exceptionnelle dans un domaine très précis. Ces titres de mages : Animaliste, Métamorphe, Théoricien, Hospitalier, Mage-diplomate, Mage-stratège... ne peuvent s'obtenir qu'à partir du Grade VI (et du niveau 5) et il sont donc réservés à l'élite de la sorcellerie (on murmure d'ailleurs que certains initiés bénéficient de pouvoirs à la limite de l'éthique fixée par l'Ordre).

Les Mages incarnés par les joueurs appartiennent généralement à l'ordre des Mages-Gris. Exceptionnellement un MJ expérimenté peut autoriser un joueur (expérimenté lui aussi et connaissant bien le monde) à être l'élève d'un mage renégat et à pratiquer la magie « libre ». Mais pour la Saga Kalidhienne, les Pjs Magiciens doivent appartenir à l'Ordre des Mages-Gris, car la découverte progressive de l'existence d'autres spécialités de magie est un des « plaisirs » offerts par cette saga.

Ecole	Races acceptées	Caractéristiques primordiales	Caractéristiques secondaires
① Généraliste	Humain (voire ½ elfe), Haut-Elfe	Intelligence	Volonté + Charisme
② Guérisseur	Humain, 1/2 Elfe, Hobbit, Nain, Haut-Elfe	Charisme + Intelligence	Volonté
③ Elémentaliste	Humain, 1/2 Elfe, Nain, Haut-Elfe	Intelligence + Volonté	Charisme + Perception
④ Militaire	Humain, 1/2 Ork, Nain	Volonté	Charisme + Intelligence
⑤ Naturaliste	Humain, 1/2 Elfe, Haut-Elfe	Intelligence + Volonté	Charisme + Perception

Les différentes écoles de l'Ordre des Mages-Gris

L'école Généraliste : c'est l'école la plus ancienne et la spécialité traditionnelle de l'Ordre. Les familles qu'elle aborde de façon privilégiée sont la Détection, les sorts de Vison, d'Illusion et d'Action sur la magie elle-même. Mais le choix de la famille privilégiée du personnage est relativement libre, il peut choisir parmi celles qui ne sont pas citées comme famille privilégiée des écoles spécialisées. Le choix des autres familles maîtrisées est entièrement libre. Leur capacité à utiliser les aspects les plus complexes de l'Art leur permet d'utiliser toutes les familles de sort. Ils peuvent même prendre comme liste privilégiée une liste théoriquement mal adaptée, auquel cas les malus sont supprimés et la liste devient pour le mage une liste comme les autres.

Les mages de cette école sont des spécialistes de la magie théorique et sont souvent humains (à la limite ½ elfes). La marque de cette école est un éclair vertical, leur focus est en général une baguette de chêne rouvre (de 1m50 de long).

L'école des Guérisseurs : cette école forme des mages dévoués à la guérison et aux soins des autres. Leur famille privilégiée est obligatoirement celle de Guérison. A la création du personnage, parmi les familles maîtrisées, il doit y avoir au moins une liste de Protection et une parmi Action sur les animaux ou Action sur les plantes. Les techniques utilisées par cette école font que certaines familles de sortilèges lui sont difficilement accessibles : comme les listes Elémentaires ou celle de Discretion. De plus, les familles de Combats et de Domination ne peuvent être maîtrisées. La marque des Guérisseurs est une spirale géométrique, leur focus consistant en un collier avec de nombreux pendentifs en cuir, fer, verre ou bois.

L'école Elémentaliste : il s'agit d'une école tournée vers la manipulation des forces élémentaires, c'est à dire : l'eau, le feu, la terre et l'air. La famille privilégiée du mage doit être choisie parmi ces éléments, et au moins 2 des Familles maîtrisées à la création du personnage doivent être des listes concernant les éléments. Les techniques utilisées par cette école font que certaines familles de sortilèges lui sont difficilement accessibles : Domination ou Action sur la magie par exemple. De plus, les familles de Combat ne peuvent être maîtrisées. La marque des élémentalistes, inscrite sur leur robe de mage, est un Quadriskell, symbolisant les 4 éléments. Leur focus est une petite baguette, de 50 cm, en métal ou en bois avec à une extrémité une petite sphère en verre, creuse; cette sphère contenant un peu de l'élément que le mage préfère.

L'école Militaire : à la base, cette école ne forme pas de mages guerriers, les mages militaires sont par contre aptes à conseiller un chef de guerre, à trouver les points faibles de l'ennemi (ils sont experts en sciences militaires). Pourtant certaines assemblées forment de véritables combattants, à la limite de la charte des Mages-Gris; c'est par exemple le cas de l'assemblée d'Ered-Dur, ville souvent victime des raids Orks. La famille privilégiée du mage doit être choisie parmi : Combat (de mêlée), Combat (à distance), Protection physique. Parmi les familles maîtrisées à la création du personnage, il doit y avoir au moins une liste de combat et une de protection et généralement une liste de Transformation, d'Action sur la matière et de Détection. Les techniques utilisées par cette école font que certaines familles de sortilèges lui sont difficilement accessibles comme Action sur les animaux et Protection globale... De plus, les familles d'Illusion ou d'Action sur les plantes ne peuvent être maîtrisées. La marque des mages Militaires est un heaume et, en général, leur focus est un casque métallique moulant le haut du crâne.

L'école Naturaliste : il s'agit d'une école tournée vers la manipulation des forces de la nature. La famille privilégiée du mage doit être choisie parmi Action sur les animaux ou Action sur les plantes, et l'autre doit être maîtrisée. La famille des sorts de Guérison doit aussi figurer parmi celle-ci. Les techniques utilisées par cette école font que certaines familles de sortilèges lui sont difficilement accessibles : Protection physique, listes Elémentaires par exemple. De plus les familles de Combat en mêlée, de Transformation ou d'Action sur la magie ne peuvent être maîtrisées. La marque des Naturalistes est un cœur dont la base se transforme en racines, leur focus est un bâton de bois avec un peu de fourrures précieuses accrochées autour.

Les assemblées de magiciens

Assemblée ou Mentor ?

Quand un mage apprend son art, il le fait généralement au sein d'une assemblée de magie (90% des cas) mais il peut aussi être l'élève particulier d'un seul mage (10% des cas).

Le meilleur enseignement est dispensé dans les grandes académies de magie, en effet, les cours y sont dispensés par plusieurs mages de haut niveau alors que les travaux pratiques se font par leçons particulières avec un mentor.

L'apprentissage de la magie sous l'égide d'un seul maître n'étant pas aussi efficace car tous les défauts de celui-ci sont amplifiés chez son élève. Si un joueur désire malgré tout être l'élève d'un seul mage, cela est possible, on considère alors que son enseignement est plus spécialisé. A la création du personnage, le mage ne maîtrise pas 4 familles mais 3, en contrepartie il connaît 2 formules hors-listes (de grade I ou II) issues de ces 3 familles. L'apprenti aura sans doute été mis en contact avec des parcelles de magie « libre » et il sera largement plus tolérant envers ce type de magie (voir légèrement tenté par elle ?).

La plupart des grandes académies de magie se situent dans une capitale de province (la liste et le détail de chacune figurent ci-après). **A la création du personnage, il faut donc choisir de quelle assemblée est originaire le mage** (tout en sachant que certaines n'enseignent pas toutes les écoles de magie).

Le choix de l'assemblée conditionne donc la région d'origine du personnage !

		Généraliste	Guérisseur	Elémentalistes	Militaire	Naturaliste
1	Guérison		Privilegiée	Mal adaptée		Maîtrisée
2	Combat à Distance		Non maîtrisable	Non maîtrisable	Une famille	
3	Combat en mêlée	Mal adaptée	Non maîtrisable	Non maîtrisable	maîtrisée plus	Non maîtrisable
4	Protection Physique		Une famille		Privilegiée	Mal adaptée
5	Protection Globale	Mal adaptée	maîtrisée		Mal adaptée	
6	Déplacement					
7	Action sur la Matière		Mal adaptée			
8	Détection					
9	Vision					
10	Influence					
11	Domination	Mal adaptée	Non maîtrisable	Mal adaptée	Mal adaptée	
12	Eau-Froid		Mal adaptée	Une famille		Mal adaptée
13	Feu-Chaud		Mal adaptée	maîtrisée		Mal adaptée
14	Terre		Mal adaptée	plus liste	Mal adaptée	Mal adaptée
15	Vent-Air		Mal adaptée	Privilegiée	Mal adaptée	Mal adaptée
16	Illusion				Non maîtrisable	
17	Transformation	Mal adaptée		Mal adaptée		Non maîtrisable
18	Action sur la Magie		Non maîtrisable	Mal adaptée	Mal adaptée	Non maîtrisable
19	Discretion		Mal adaptée			
20	Connaissance					
21	Action sur les Plantes		Une famille		Non maîtrisable	Privilegiée
22	Action sur les Animaux	Mal adaptée	maîtrisée		Mal adaptée	plus maîtrisée

Utiliser un sort d'une famille mal adaptée entraîne un malus de 3 points aux jets sous Volonté (plus aux éventuels autres tests) ainsi qu'aux coûts en points de sort, de plus, 5 points dans le cas d'une famille non maîtrisée.

De plus, comme les assemblées peuvent compter des mages très performants ou au contraire n'avoir que peu de mages dans une spécialité, le niveau d'enseignement varie entre Bon, Moyen ou Mauvais. Etre formé dans une grande assemblée peut avoir de gros avantages mais seulement si le cadre de formation est spécialisé et extrêmement compétent dans l'école enseignée. Donc il faut choisir l'assemblée en fonction de l'école du mage, le but étant de lui donner un maximum de chances de réussite (et de survie).

Enfin chaque assemblée possède des particularités, les plus petites assurent une sorte de suivi après que l'apprenti soit devenu mage alors que les plus grandes fournissent des moyens d'étude performants.

Voici les différentes assemblées de Magie de Kalidhia. Chaque apprenti-mage recevant à la fin de son apprentissage, une robe de mage à ses mesures sur laquelle figure le sceau de son assemblée + le symbole de son école et son sceau personnel construit à partir d'un symbole rappelant sa liste privilégiée.

Les fils de la lame (Assemblée secondaire)

L'assemblée d'Aënor, capitale de la province d'Anorien, forme les fils des nobles de la province, elle leur apprend en particulier la science de la guerre, la stratégie et les techniques de commandement de troupes. Elle est donc particulièrement efficace pour la formation des mages militaires mais, par contre, elle ne forme pas d'élémentalistes ni de naturalistes.

Un militaire formé à cette école maîtrise les familles de Guérison, Combat en mêlée et Protection physique; par contre il méprise les familles d'Illusion et de Combat à distance. Chaque mage sortant de cette assemblée possède une compétence en Equitation de 50% (Bon), un bonus de 10% en Convaincre et un anneau magique (rechargeable) contenant 5 fois le sort de *Protection Maximale* (VIII). Son sceau est un cheval caparaçonné avec en fond une lance rouge verticale.

Les creuseurs de fer (Assemblée majeure)

Cette assemblée de Daïn, capitale du pays nain (Kazad-Ur), possède une annexe à Durin (voir assemblées mineures). Elle est spécialisée dans la formation de mages militaires : les célèbres Kariank. Son annexe forme aussi de fameux élémentalistes. Par contre aucun de ces deux sites ne forme de mages généralistes et ils n'acceptent pas non plus de former les 1/2 Elfes, les Haut-Elfes ou les 1/2 Orks. Les mages militaires ou élémentalistes formés connaissent les sorts de leur famille privilégiée jusqu'au grade VI et ceux des autres familles jusqu'au grade IV. Tout mage formé à l'assemblée naine gagne 10% en Artisanat, reçoit un anneau contenant le sort permanent de vision nocturne et sa robe offre une protection de 3 points. (Si aucune autre armure n'est portée). Le sceau de l'assemblée représente une tour grise au centre d'un écu outremer.

L'âme du fluide (Assemblée majeure)

Dal-Itmir, capitale du Paléon, dominait le monde quand les humains découvrirent les techniques de l'Art et les bases de la sorcellerie y furent établies. Ses mages sont très respectés et d'ailleurs un peu craints. Cette assemblée forme surtout des généralistes, mais on y trouve toutes les écoles et toutes les races (même si les mages militaires ne connaissent que 3 familles et 10 sorts).

Les mages formés dans cette assemblée doivent maîtriser la famille d'Action sur la magie et les généralistes doivent maîtriser en plus la famille de Connaissance. Les généralistes connaissent, en plus des 12 sorts normaux, les hors-listes suivants: *Enchantement simplifié* (Action sur la magie II), *Estimation de la puissance* (Action sur la magie III), *Estimation* (Connaissance III).

Tout mage formé à cette guide gagne 10% en Connaissance de la magie et en Equitation, de plus il reçoit une robe marquée de son sceau et de celui de l'assemblée qui lui permet de regagner 1 point de magie supplémentaire par jour. Le sceau de l'assemblée représente un tourbillon arc-en-ciel qui sort d'une fiole argentée.

Les principales assemblées	Ville	Bon	Moyen	Mauvais	Absent
Les fils de la lame	Anorien	4	1 2	/	3 5
Les creuseurs de fer	Daïn	3 4	2 5	/	1
L'âme du fluide	Dal-Itmir	1	2 3 5	4	/
Le phénix de brume	Dal-Itmir	1	2 3 5	/	4
L'assemblée de l'arbre	Elvénon	3 5	2	/	4 1
La cour des mages gris	Kédalion	1 2	3 4	5	/
Le conseil de la sagesse	Kédalion	1	2	3 5	4
Les frères de l'océan	Thalussa	3	1 2	4 5	/

Les chiffres indiqués correspondent aux différentes écoles de mages :

- 1: Généraliste
- 2: Guérisseur
- 3: Élémentaliste
- 4: Militaire
- 5: Naturaliste

Le phénix de brume (Assemblée secondaire)

Il s'agit de la seconde assemblée de Dal-Itmir, celle-ci est spécialisée dans les illusions et les transformations. Elle forme surtout des généralistes mais aussi des naturalistes, des guérisseurs et des élémentalistes. Elle ne forme pas de mages militaires.

Les mages généralistes doivent maîtriser les familles de Transformation, d'Illusion et de Discrétion, tout mage formé doit connaître la famille d'Illusion. Les généralistes connaissent, en plus des 12 sorts normaux, les hors-listes suivants : *Usurpation des genres* (Illusion III), *Semi-invisibilité* (Discrétion III) et *Bidimensionnalité* (Transformation IV).

De plus, tous les mages formés dans cette assemblée gagnent 10% en Connaissance de la magie et 20% en Discrétion et Se cacher. Ils reçoivent en outre un anneau magique (non rechargeable) possédant 3 fois le sortilège *d'Illusion totale* (Illusion IX). Le sceau de l'assemblée représente un phénix rouge-sang au centre d'un triangle argenté.

L'assemblée de l'arbre (Assemblée majeure)

Venant d'Elvénon, capitale du pays elfe (Eeniriel), ces mages sont très rares car cette assemblée a la particularité de n'accepter que les Elfes (Haut et ½). Si une personne d'une autre race veut travailler dans cette communauté, il doit avoir une dérogation spéciale (et le Talent Adopté). Les élémentalistes et les naturalistes formés chez les elfes sont de premier ordre.

Les élémentalistes doivent maîtriser les 4 éléments alors que les naturalistes doivent connaître les familles d'Action sur les plantes, Action sur les animaux, Guérison et Connaissance. Ces conditions assez directives sont compensées par le fait que les mages formés apprennent plusieurs formules Hors-Famille en plus des 12 sorts classiques. Pour les élémentalistes: *Résistance au feu* (Feu III), *Echo fantôme* (Air II) et *Purification de l'eau* (Eau II); pour les naturalistes: *Herbe optimale* (Action sur les plantes III), *Alliance équestre* (Action sur les animaux II) et *Répulsion minimale* (Action sur les animaux I).

Enfin, tout mage formé à cette assemblée se voit donner un anneau magique de Vision nocturne permanent, marqué d'une rune : Alliance avec les animaux (1 fois par jour) et pour une valeur de 500 pièces d'or en herbes médicinales. Le sceau de cette assemblée représente un arbre vert au centre d'un rond outremer.

La cour des Mages-Gris (Assemblée majeure)

Cette assemblée est la plus ancienne de Kalidhia. Il s'agit de l'endroit où l'ordre des mages gris a été fondé (à Kédalion, capitale de la Nostrie et de Kalidhia). C'est aussi là que la charte de l'ordre est conservée et que les jugements de mage sont ordonnés. Il est donc normal d'y trouver des mages très puissants, un enseignement éprouvé et la meilleure bibliothèque ésotérique du continent (même si certaines mauvaises langues disent que les souterrains secrets des assemblées de Dal-Itmir sont plus riches encore). Avec tout cela, on peut comprendre que les mages formés dans cette assemblée soient très fiers de l'honneur qui leur a été fait et se considèrent comme l'aristocratie des magiciens.

L'assemblée est spécialisée dans la formation des mages généralistes et des guérisseurs, ces magiciens doivent maîtriser la famille de Transformation et ont appris, en plus des 12 sorts traditionnels, les sorts hors-listes suivants: *Résistance à la magie* (Protection globale III), *Développement des sens* (Vision III). Seule la formation des mages naturalistes n'est pas suffisante, ces mages ne maîtrisent donc que 3 Familles et ne connaissent que 10 sorts.

Enfin tout mage issu de cette assemblée gagne 10% en Convaincre et Observation et, au moment où ils quittent celle-ci, ils reçoivent un anneau magique où le mage peut stocker 10 points de magie (renouvelables) et une robe marquée du sceau de la guide: un parchemin argent au centre d'un hexagone noir sur fond rouge.

Le conseil de la sagesse (Assemblée majeure)

Elle aussi se trouve à Kédalion, la capitale de la Nostrie et du continent entier, elle regroupe des mages spécialisés dans la communication et la diplomatie. Si les jugements de mage s'ordonnent à l'assemblée de la cour des Mages-Gris, c'est souvent avec des mages du conseil de la sagesse.

Les mages généralistes formés sont de haut niveau mais très spécialisés, ils doivent en effet maîtriser les Familles de Détection, Connaissance, Vision et Influence. En plus des 12 sorts de base, ils connaissent les sortilèges suivant : *Détection du mensonge* (Hors-liste

Détection III), *Interrogatoire* (Influence IV) et *Instinct du futur* (Vision III). Mais les élémentalistes et les naturalistes sont médiocres et ne connaissent que 3 familles et 10 sorts.

Enfin tout mage formé au conseil de la sagesse gagne 10% en Diplomatie et Convaincre, il reçoit en plus de sa robe, un anneau magique (non rechargeable) contenant 5 fois le sort de *Maîtrise d'un langage* +70% (Connaissance VII). Le sceau de la guide est une balance noire au centre d'un losange blanc.

Les frères de l'océan (Assemblée majeure)

L'Assemblée de Thalussa, capitale de la province d'Azghar, est spécialisée dans la formation de mages Élémentalistes, elle enseigne surtout le maniement des vents et de la mer. En effet, Thalussa est la plus grande ville portuaire du monde et les mages formés sont souvent employés ensuite à bord de bateaux, ce qui leur assure de bons revenus. Un Élémentaliste formé à cette assemblée doit maîtriser les familles du Vent et de l'Eau, il est aussi recommandé de connaître les familles de Vision et de Détection. Si un mage se plie à ces conditions, en plus des sorts classiques, il connaît les sorts Hors-listes suivants : *Soin des noyés* (Eau II) et *Manipulation des vents mineurs* (Air I).

Par contre, cette assemblée est insuffisamment équipée pour la formation des mages militaires et des mages naturalistes, ces mages ne maîtrisent que 3 familles et donc seulement 10 sorts. Un mage formé à cette assemblée sait nager à 50% et possède un anneau magique contenant 10 fois le sort de *Nage* (Eau II); le sceau de l'assemblée représente un bateau argent sur trois vagues bleues.

Assemblées mineures	Ville	Bon	Moyen	Mauvais	Absent
Les hommes de roc	/: près de Kithaï				
La table des sages	Aëgyrian	5	1	/	2 3 4
Les faiseurs	Arénion	/	4 2	1	3 5
Les veilleurs du nord	Calvan-Ismāï	/	1 2	3	4 5
Les compagnons du feu	Dur'in	3	4	2	1 5
La garde d'acier	Ered-Dur	4	2 3	1	5
Les frères de l'astre	Havéna	2	1	4	3 5
La lance rouge	Némisien	/	4	1	2 3 5
L'ordre de la brise	Urn	3	1	2 5	4
Les gardiens de l'arbre	Uzæ-til-Narië	5 2	3	1	4

Les chiffres indiqués correspondent aux différentes spécialités de mage :

1: Généralistes, 2: Guérisseurs, 3: Élémentalistes, 4: Militaires et 5: Naturalistes

Les mages de la Garde d'acier sont rares et très mal considérés et l'assemblée des gardiens de l'arbre n'accepte que des Hauts-elfes (elle se situe dans la vallée sacrée des elfes où les non-elfes n'ont pas le droit de pénétrer).

Les hommes de roc (Assemblée mineure)

Cette petite assemblée se trouve près de Kithaï, dans la province de Lamédon., il s'agit d'une des rares assemblées de mages qui se trouve hors d'une capitale de province, en plus elle a été fondée par un des rares gnomes magiciens de haut-grade de l'histoire.

L'assemblée ne forme pas de mages supérieurs aux autres, c'est une petite assemblée qui préfère se considérer comme une famille plutôt que comme une usine à champions. Ainsi les mages guérisseurs, élémentalistes ou naturalistes sont d'un niveau normal et les mages généralistes ne maîtrisent que 3 familles et 10 sorts.

Tout mage formé à cette assemblée doit maîtriser la famille de Terre, cela en hommage au fondateur gnome Glink-Petit-Granit, et il ne peut maîtriser de famille de Combat (du moins lors de sa formation initiale). De plus, les mages formés dans cet immense complexe souterrain reçoivent un anneau magique de vision thermographique (permanent) et ont un bonus de 10% en Artisanat. Ils sont toujours considérés comme faisant partie de l'assemblée (tant que leurs actions ne sortent pas de la charte des Mages-Gris) et ils n'ont donc pas à s'acquitter de frais d'inscription annuel. Le sceau de l'assemblée consiste en une rune gnome (le G de Glink) au centre d'une montagne brune.

La table des sages (Assemblée mineure)

L'assemblée d'Aëgyrian, capitale du Lamédon, est une petite assemblée qui n'en est qu'à sa 75^{ème} année d'existence, elle ne regroupe donc que peu de membres mais ils sont de qualité. Les nombreux contacts que l'assemblée entretient avec les elfes voisins, fait qu'elle forme de très bons mages naturalistes (d'ailleurs le chef de assemblée est un 1/2 Elfe).

Un mage naturaliste formé à cette assemblée maîtrise les familles d'Action sur les Plantes, d'Action sur les Animaux et de Transformation. Par contre il ne peut jamais maîtriser les familles de Combats. Le faible nombre de mages fait que l'assemblée ne forme pas de mages militaires, guérisseurs ou élémentalistes. Un mage naturaliste de la Table des sages possède une copie des sorts des familles Action sur les animaux ou sur les plantes jusqu'au grade V.

Tout les mages formés gagnent 10% dans les compétences Escalade, Natation, Equitation et Survie. Mais ils ne reçoivent que leur robe de mage car l'assemblée ne possède pas d'alchimistes pour fabriquer des objets magiques. Le sceau de l'assemblée représente une colombe tenant dans son bec un brin de blé.

La garde d'acier (Assemblée mineure)

Cette petite assemblée d'Ered-Dur compte peu de mages puissants et ceux-ci sont tous spécialisés dans l'école militaire; c'est d'ailleurs le seul endroit qui accepte sans conditions les apprentis 1/2 Orks (pour en faire les célèbres Ourzgas'h). Cette école ne forme pas de mages naturalistes et seulement des mages généralistes de faible niveau (3 Familles et 10 sorts).

Les mages militaires formés à Ered-Dur doivent maîtriser la famille de Combat en mêlée, celle de Protection physique; ils possèdent une copie des sorts des familles maîtrisées jusqu'au grade V. De plus, ils reçoivent un casque moulant en métal alchimique enchanté (QS, Protection 6 à la tête, + 1 en globale), et ne portent pas de robe. Tous les mages de cette assemblée gagnent 10% en Combat à mains nues, Combat à Distance et Equitation. La robe des mages (ou leur casque) de cette assemblée est marquée d'une épée argentée verticale avec en fond un écu à rayures diagonales noires et blanches.

Les frères de l'astre (Assemblée mineure)

Cette petite assemblée d'Havéna, capitale de la province d'Asminia, est spécialisée dans la formation des guérisseurs, et plus particulièrement de ceux spécialisés dans le soin des marins. Cette tradition date de l'époque de la création de l'assemblée, juste après que la moitié de la ville ait été rasée par un raz-de-marée. Les guérisseurs formés à Havéna doivent maîtriser la famille Eau et connaissent, en plus des 12 sorts normaux, les sorts suivant: *Soin des noyés* (Eau II), *Détermination d'un mal* (Guérison I), *Soin Brûlures et Gelures* (Guérison II) et *Antidouleur* (Guérison II). Le manque de mage de cette assemblée fait qu'elle ne peut enseigner les écoles de naturalistes et de militaires, de plus les mages élémentalistes formés à Havéna ne connaissent que 3 Familles et 10 sorts.

Enfin tout mage formé à cette assemblée sait Nager à 50%, gagne 10% en Equitation, reçoit pour 200 pièces d'or d'herbes médicinales et pourra consulter gratuitement la bibliothèque de l'assemblée durant 5 ans. Le sceau de l'assemblée représente une main argentée vue de face et paume levée.

L'ordre de la brise (Assemblée mineure)

Um, capitale de l'Archipel des Volcans, ne possède qu'une toute petite assemblée, qui était, il y a encore 50 ans, une annexe de l'assemblée de Thalussa : alors que l'archipel des Volcans sortait juste de sa domination azgharienne. Et depuis l'indépendance, cette assemblée essaye de survivre tant bien que mal en pratiquant des tarifs d'inscriptions très bas et en dispensant un enseignement de qualité. Mais malheureusement seuls les élémentalistes peuvent vraiment en profiter. Ceux-ci doivent maîtriser 3 des quatre éléments et obligatoirement l'eau. Pour chaque liste d'élément choisie, les mages ont la copie des sorts de la liste jusqu'au grade V. Par contre, comme l'assemblée est insuffisamment équipée pour la formation des mages militaires, guérisseurs ou naturalistes, ces mages ne maîtrisent que 3 familles et ne connaissent que 10 sorts seulement. Enfin, tout mage formé à Um sait nager à 50% et gagne 20% en Navigation et en Estimation. Il reçoit en plus un anneau magique contenant 5 fois le sort Nage (Eau II). Le sceau de cette assemblée représente un bateau bleu contenant en son centre un soleil doré.

Les assemblées de la lance rouge, des gardiens du nord ou des faiseurs, etc. ne sont pas décrites. Il s'agit de petites assemblées de mage, qui ne forment que des spécialistes dans une ou deux disciplines ou alors de petites annexes peu développées, rattachées à une assemblée de plus grande taille.

Les grades des magiciens

Le grade d'un magicien correspond à sa compétence et à sa valeur dans le domaine de l'Art magique, il est défini par le niveau d'expérience et la valeur des C.P. du personnage. Un mage novice commence normalement au Grade I, mais certains peuvent directement accéder au Grade II, sa progression sera au début d'un grade par niveau d'expérience; mais ensuite, vers les Hauts-Grades, elle sera beaucoup plus limitée : pour passer au Grade X, il faut être au minimum de niveau 15 et obtenir l'avis favorable du Conseil supérieur des Mages-gris. Un mage peut apprendre un sort d'un grade qui lui est supérieur, mais il ne peut en aucun cas utiliser de sorts, enchantements ou rituels d'un grade qu'il n'a pas encore atteint, il peut juste apprendre mais pas utiliser.

Pour tout ce qui concerne la Famille privilégiée du mage on considère qu'il est du grade juste supérieur à celui où il se trouve réellement; il sera donc Grade X dans toutes les Familles (maîtrisées ou pas) mais Grade X+1 dans sa Famille privilégiée.

Pré-requis pour les Grades de l'école Généraliste

GRADE	Intelligence	Charisme	Volonté	Autre
I	12	12	11	Apprenti-mage
II	13	12	12	/
III	14	13	12	Devenir mage - Niveau 3 mini
IV	15	13	13	/
V	16	14	13	Responsabilités à une Assemblée, Niveau 5 mini
VI	16	14	14	Mémoire de l'ordre, Titre d'érudit
VII	17	15	14	Siège à un conseil, Niveau 7
VIII	17	16	15	Au moins un apprenti, Ni 10
IX	17	17	15	Thèse de l'Ordre, Niveau 12 mini
X	18	18	16	Direction d'un conseil + Serment

Pré-requis pour les Grades de l'école des Guérisseurs

GRADE	Charisme	Intelligence	Volonté	Autre
I	12	12	11	Apprenti-mage
II	13	13	11	/
III	14	13	12	Devenir mage - Niveau 3 mini
IV	15	14	12	/
V	16	14	13	Responsabilités à une Assemblée, Niveau 5 mini
VI	16	15	13	Titre de Médecin
VII	17	15	14	Siège à un conseil, Niveau 7 + Serment
VIII	17	16	14	Mémoire de l'ordre, Niveau 10 mini
IX	17	17	15	Initiation de l'Ordre, Niveau 12 mini
X	18	17	16	Thèse de l'Ordre

Pré-requis pour les Grades de l'école des Élémentalistes

GRADE	Intelligence	Volonté	Charisme	Perception	Autre
I	12	12	11	11	Apprenti-mage
II	13	12	11	12	/
III	14	13	12	12	Mage - Niveau 3 mini
IV	14	13	12	13	/
V	15	14	13	13	Initiation de l'Ordre, Niveau 5 mini
VI	15	14	13	14	Au moins un apprenti
VII	16	15	14	14	Siège à un conseil, Niveau 7 mini
VIII	16	16	14	15	Mémoire de l'ordre, Niveau 10 mini
IX	17	16	15	15	Niveau 12 mini + Serment
X	17	17	16	16	Thèse de l'Ordre

Pré-requis pour les Grades de l'école Militaire

GRADE	Volonté	Intelligence	Charisme	Autre	Autre
I	12	12	11	Courage 10	Apprenti-mage
II	13	13	11	/	/
III	14	13	12	Force 11	Mage - Niveau 3 mini
IV	14	13	12	/	/
V	15	14	13	Constitution 12	Etre sous-officier, Niveau 5 mini
VI	15	14	13	/	Initiation de l'Ordre, au moins un apprenti
VII	16	14	13	Courage 13	Siège à un conseil, Niveau 7 mini
VIII	16	14	14	/	Etre Officier, Niveau 10 mini
IX	17	15	14	Constitution 14	Thèse de l'Ordre, Niveau 12 mini
X	18	15	15	/	Direction d'un conseil + Serment

Pré-requis pour les Grades de l'école Naturaliste

GRADE	Intelligence	Volonté	Charisme	Perception	Autre
I	12	12	11	11	Apprenti-mage
II	13	13	11	11	/
III	14	14	12	12	Mage - Niveau 3 mini
IV	14	15	12	12	Mémoire de l'ordre
V	15	15	13	13	Titre de Dresseur, Niveau 5 mini
VI	15	16	13	13	Initiation de l'Ordre + Serment
VII	16	16	14	14	Siège à un conseil, Niveau 7 mini
VIII	16	17	14	14	Thèse de l'Ordre, Niveau 10 mini
IX	17	18	15	15	Niveau 12 mini
X	17	18	16	15	Niveau 15 mini

Les sorts

Les familles de sortilèges

Les sortilèges et les autres types d'enchantements (comme les rituels) peuvent se classer dans des Familles : par exemple, le sort de boule de feu appartient à la famille Feu/Chaud, le sort de télékinésie à la famille Action sur la matière, etc. Il s'agit donc d'une classification des actes magiques selon leur action, leur domaine d'action et leurs effets. Les Mages-gris utilisent 22 familles de sorts dont chacune comprend 10 sorts, tous les sorts qui ne figurent pas dans ces listes sont dits Hors-Listes.

Les mages apprennent à maîtriser ces familles car cela leur permet de mieux comprendre les techniques à utiliser pour lancer les sorts : tous les sorts d'une famille répondent aux mêmes principes de magie. En ayant maîtrisé les concepts qui régissent une Famille de sort, ils peuvent apprendre plus rapidement les sorts de cette Famille. Certains sorts ou rituels ne peuvent être lancés que si la famille du sort est maîtrisée par le mage.

Lors de la montée en puissance d'un mage, sa maîtrise de l'Art s'affermi et il maîtrise de plus en plus de Familles.

**Les mages de Grade I à III maîtrisent 4 listes, les mages Grades IV à VI maîtrisent 5 familles de sorts
Les mages Grades VII à IX maîtrisent 6 familles de sorts, un mage de Grade X maîtrise 7 familles de sorts.**

Pour comprendre les mécanismes qui régissent une famille, et donc la maîtriser, il faut 1 mois d'étude dans une assemblée de magie ou travailler seul pendant 3 mois. Ce temps peut être divisé par 2 avec l'aide d'un enseignant qui maîtrise la Famille et divisé par 4 si le professeur est Grade VIII ou plus. Mais il est multiplié par 2 dans le cas d'une famille mal adaptée à l'école de magie du mage et, bien sûr, un mage ne peut maîtriser une liste notée comme « non maîtrisable ».

Pour trouver un professeur, le plus simple est de s'adresser à son ancien mentor ou à un mage avec qui le personnage a de bonnes relations et qui devient alors son nouveau mentor. On peut s'inscrire dans une assemblée de magie et travailler avec un autre mage. Il existe de nombreux moyens pour convaincre quelqu'un d'être son enseignant : lui rendre de petits services, lui échanger des sorts qu'il ne connaît pas, lui verser une indemnité en pièces d'or, etc.

Le concept de Liste et de sorts hors-listes

Pour chaque famille, il existe une liste type : c'est à dire une sélection de 10 sorts classés par ordre de puissance (du Grade I au Grade X). Ces listes sont conservées dans chaque assemblée et un mage peut y avoir accès s'il est inscrit à l'assemblée en question (pour certains sorts puissants ou dangereux, il faudra que le mage paye un supplément ou qu'il possède les contacts suffisants pour avoir accès au sort). Mais, comme il n'y a pas que 220 sortilèges, il faut donc distinguer ceux qui sont parmi les 10 des listes et les autres... (ceux-ci sont dit hors-listes). Les hors-listes sont, en général, jalousement gardés, ils n'ont qu'une distribution limitée et comme ils sont généralement rédigés dans des termes particuliers, ils seront plus difficiles à apprendre et à maîtriser. Autre différence, alors qu'un mage-gris peut mémoriser les sorts des listes-types sans limite de nombre (certains mages connaissent les 220 sorts !), le nombre de sort Hors-Liste qu'il peut mémoriser est limité à $(Int/2 + Grade)$.

Avec ce système, on imagine aisément qu'un sort peut appartenir à plusieurs familles : par exemple *Résistance au froid* (Grade II) est un sort figurant dans la Liste-type de la famille de *Protection physique*, car il s'agit d'un sort de protection. Mais comme il concerne aussi le froid, on peut trouver un sort similaire dans la famille *Eau/Froid*, mais il ne figure pas sur la liste-type de cette famille. Il s'agira donc d'un Hors-liste avec des conditions d'utilisations variant légèrement voir des effets différents.

Apprendre de nouveaux sorts...

Pour qu'un mage puisse utiliser un sortilège ou un enchantement, il faut qu'il en maîtrise les mécanismes, qu'il connaisse parfaitement la gestuelle et l'incantation. Bref, il lui faut apprendre le sort. Et une fois que le sort est appris, il suffit de le réétudier de temps en temps pour que celui-ci puisse être lancé quand le mage le souhaite. Seuls les sorts les plus puissants (Grades IX et X) et les rituels ont besoin d'être revus en détail avant chaque utilisation, moins d'une semaine avant, voir le jour précédent pour certains sorts.

Le temps pour apprendre une formule magique dépend du grade du sortilège, mais il sera plus long si le sort est un Hors-liste et si le mage ne maîtrise pas la Famille à laquelle le sort appartient. Le tableau ci-dessous récapitule les différents laps de temps nécessaires à l'apprentissage d'un sort.

			Temps d'apprentissage	Epreuve à Réussir
Grade I à VII	Liste-Type	Famille Maîtrisée	1 Jour	Jet sous Intelligence
		Famille Non-Maîtrisée	Grade/2 Semaine	Jet sous Intelligence -2
	Hors-Liste	Famille Maîtrisée	1 Semaine	Jet sous Intelligence -2
		Famille Non-Maîtrisée	Grade Semaine	Jet sous Intelligence -5
Grade IX et X	Liste-Type	Famille Maîtrisée	1 Semaine	Jet sous Intelligence - (Grade sort -2)
		Famille Non-Maîtrisée	Grade Semaine	Jet sous Intelligence - (Grade sort +2)
	Hors-Liste	Famille Maîtrisée	Grade/2 Semaine	Jet sous Intelligence - (Grade sort)
		Famille Non-Maîtrisée	Impossible	/

Temps requis et épreuve à réussir pour apprendre un sort

Pour apprendre le sort, le mage doit réussir un jet sous Intelligence modifiée, s'il est réussi, le sort est appris, sinon, il doit reprendre son apprentissage avec un bonus (cumulatif) de 2 point à l'épreuve sous Intelligence suivante.

Le temps pris en compte pour cet apprentissage est de 8 heures de travail réel par jour, il est évident qu'en plein scénario, ce temps ne peut être pris par le magicien. C'est pourquoi en aventure, on considère que le mage travaille environ 1 à 2 heures par jour seulement (durant les temps de garde par exemple) : les temps d'apprentissage sont alors à multiplier par *4 environ.

Entretien de la mémoire

Pour entretenir sa mémoire, un mage doit travailler environ 5 heures par semaine (ce qui peut se faire même en aventure). Mais dans les cas spéciaux, où le mage ne peut pas travailler un minimum, il commence à perdre sa technique et à oublier des sorts.

Pour chaque mois où il n'a pas travaillé sa magie, le mage va subir un malus de 1/20 ou 5% : ce malus s'appliquant aux dépenses de points de magie, aux durées de concentration et aux jets sous Volonté.

En fait, le MJ doit considérer que seule la perte du grimoire de voyage du mage entraînera des conséquences sur sa connaissance des sorts ou alors un emprisonnement de très longue durée, une amnésie partielle, etc. Et cette diminution de ses capacités durera tant que le mage n'aura pas récupéré et travaillé une copie écrite des sorts qu'il connaît. Il est donc conseillé au mage de confier une copie de son livre de sort à une assemblée qui se chargera de conserver le livre (qui généralement est piégé par son mage).

Pour mémoriser un sort hors-liste déjà appris par le passé, un Mage-Gris doit travailler le sort un nombre d'heures égal au grade du sort. Ce travail nécessitera une copie du sort sur parchemin (ou livre) et le mage devra réussir un jet sous Int - Grade du sort/2 (en cas d'échec, nouveau jet au bout de Grade du Sort /2 heures, avec un bonus au jet de +2 cumulatif).

Limitation du nombre de sorts mémorisés

Un Mage-Gris peut apprendre, retenir et utiliser autant de sorts réglementés qu'il désire : sans limite ! Car les sorts sont écrits de façon normalisée et les procédures de lancé (rituel, invocation, gestuelle) sont simplifiées. On entend par sort « réglementé », un sort qui figure dans une des 22 Listes-Types.

Par contre, il sera relativement déstabilisé par le mode de rédaction et de lancement des autres : les Hors-Liste : **un Mage-Gris ne peut mémoriser que (Intelligence/2 + Grade) sorts Hors-Liste**. Et il ne pourra pas lancer de sort Hors-liste non mémorisé (les sorts de magie « libre » étant considérés bien-sûr comme des sorts Hors-Liste).

Où trouver des sorts

Chaque assemblée tient à la disposition de ses membres, les listes-types des sortilèges de chaque Famille, les conditions d'accès à ces listes sont variables selon chaque assemblée: cela va de la gratuité pour les membres à un tarif en proportion du grade du sort consulté.

Il est beaucoup plus difficile de trouver un sort hors-liste, ceux-ci ne sont pas très répandus et parfois ne sont connus que du mage qui les a inventés. Les tarifs et la distribution de ces sorts sont donc très variables: par exemple le sort Détermination d'un mal (hors-liste Famille Guérison) est presque en vente libre, voire donné aux mages membres de certaines assemblées (Havéna, par exemple). D'autres, comme le sort Multiplication des bijoux (hors-liste d'Alchimie), n'existent dans aucune assemblée et n'est connu actuellement que de 2 mages. Il est donc presque plus simple de trouver des sorts Hors-Listes dans des grimoires disparus et dans les bibliothèques d'anciens mages illustres que de les acheter dans une assemblée de magie. Et c'est donc dans le but de trouver des sorts que de nombreux mages fortunés vont continuer à aller à l'aventure.

Les focus

Posséder un focus est une obligation voulue par l'Ordre des Mage-Gris. Pratiquer la magie sans posséder de focus est un délit grave car cela implique que le mage n'appartient pas à l'ordre ou qu'il le renie. Les peines peuvent aller jusqu'à la prison ferme et la radiation de l'Ordre. Ce qui équivaut à une interdiction de pratiquer la magie, puisque seuls les mages de l'ordre officiel ont ce droit et qu'un personnage non affilié, pratiquant la magie passe en jugement et à toutes les chances de finir au bûcher.

Le focus est un objet magique dans lequel le magicien investit une partie de ses pouvoirs et même de ses forces vitales. Cette cérémonie se déroule durant les premières années d'apprentissage du mage et, à partir de ce moment, il ne pourra plus se passer de son focus pour lancer des sorts. En effet, un mage qui n'est plus en contact physique avec son focus n'a plus que 50% de chance de lancer correctement un sortilège.

Comme l'explique la Charte des Mages-Gris, l'Ordre a développé le système des focus afin d'une part de faciliter la reconnaissance des mages au sein de la population mais aussi d'éviter un nouvel âge des Princes-Sorciers. Car si ces mages maléfiques, qui oeuvraient sans focus, comme la plupart des mages noirs ou des sorciers renégats, ont sombré dans la folie ou le mal, c'est justement à cause d'un manque de stabilité ou d'ancrage dans la réalité. Pourtant, il est certain que le fait d'être lié à un focus induit une faiblesse chez les mages et certaines mauvaises langues disent qu'il s'agit de la principale raison d'être du focus.

La forme et la nature du focus dépendent de l'école à laquelle appartient le mage :

- Généraliste : baguette d'1m80 de long, sculptée dans une branche de chêne, parfois ornée d'un motif ou d'une sculpture.
 - Guérisseur : collier avec de nombreux pendentifs faits de cuir, verre, os, ivoire ou bois précieux.
 - Militaire : un casque métallique ou un bâton court, partiellement métallique, sculpté en spirale.
 - Élémentaliste : petite baguette, de 50 cm, en métal ou en bois avec à une extrémité une petite sphère en verre, creuse; cette sphère contenant un peu de l'élément que le mage préfère.
 - Naturaliste : bâton de bois d'1m50, décoré de fourrures précieuses, de petits os et de graines ou fruits séchés.
- Tout objet servant de focus est considéré comme incassable (dans des conditions normales d'utilisation).

Les rituels d'enchantements des focus

1^{er} Degré : (Rituel d'une heure). Pour les apprentis-mages de Grade I, II et les mages.. Ce rituel peut être tenté une fois par mois.

Epreuve du rituel : dépense de 5 points de magie et 5 points de vie, puis lancé de 2D100 pour obtenir un résultat inférieur ou égal à $(Int + Vol) \times 5$.

Effet : Après une rapide incantation (1 Ass.), le focus du mage se met à briller d'une lumière colorée (couleur à choisir par le mage au moment de la réussite du rituel). Cette lumière éclaire autant qu'une torche et ne demande au mage aucune concentration ni dépense d'énergie. Pour les mages guérisseurs, la lumière apparaît au bout d'une de leur main, pour les mages militaires, elle apparaît au bout de leur arme (qu'ils doivent donc tenir en main pour éclairer).

2^{ème} Degré : (Rituel de 2 heures). Pour les apprentis-mages de Grade II et les mages. Ce rituel peut être tenté une fois par mois.

Epreuve du rituel : dépense de 10 points de magie et 5 points de vie, puis lancé de 2D100+10 pour obtenir un résultat inférieur ou égal à $(Int + Vol) \times 5$. Les effets sont permanents.

- Ecole Généraliste : Quand il tient son focus, le mage gagne le talent Détection de la magie. S'il possède déjà celui-ci, il devient Bon dans ses capacités d'apprentissage dans cette compétence et gagne +10% dans celle-ci.

- Ecole des Guérisseurs : En dépensant 3 points de magie, le guérisseur peut faire regagner 1D6 points de vie à toute personne sur qui il lance un sort de la liste de guérison (en plus de l'éventuel gain de points de vie du sort en question).

- Ecole des Elémentalistes : Quand il porte son focus, le mage, quand il tient son focus, devient immunisé aux éléments comme décrits dans le chapitre consacré aux talents (voir création de personnages).

- Ecole des Militaires : Quand il porte son focus, le mage reçoit un bonus de +2 à sa résistance à la magie (RM).

- Ecole des Naturalistes : Quand il tient son focus, le mage gagne +1 aux sorts nécessitant un conflit (volonté ou autre).

3^{ème} Degré (Rituel de 4 heures) : Pour les mages de Grade III et plus. Ce rituel peut être tenté une fois par mois.

Epreuve du rituel : dépense de 10 points de magie et 10 points de vie, puis lancé de 2D100+15 pour obtenir un résultat inférieur ou égal à $(Int + Vol) \times 5$. Les effets du rituel sont permanents et fonctionnent tant que le mage est en contact avec son focus.

- Ecole Généraliste : la baguette devient un réceptacle des forces astrales et vitales du magicien, elle lui permet de regagner 2 points de magie par jour au lieu de deux normalement (ou gain +1 si le mage devait gagner plus d'un point lors de son repos).

- Ecole des Guérisseurs : une fois enchantée la baguette permet au mage de lancer, quand et comme il le veut, le sort *Analyse d'un mal* ou *Analyse d'un poison* et cela sans dépense de points de magie. De plus, à chaque fois que le mage lance un sort de soin, le coût en points de magie est baissé de 2 points.

- Ecole des Elémentalistes : Le mage devient plus étroitement lié aux listes des éléments. Pour ces listes, son temps d'apprentissage des sorts d'élémentalisme est diminué d'un quart et il reçoit en outre un bonus de +2 à ses jets d'Intelligence et de 10% en *Connaissance de la Magie* pour tout ce qui touche à la magie des éléments (sorts, rituels, invocations ou révocations).

- Ecole des Militaires : Le casque servant de focus devient incassable et augmente de 10% les compétences de Diplomatie et de Convaincre et la Rapidité du mage.

- Ecole des Naturalistes : Le mage peut comprendre les émotions qui affectent un animal ou un individu. Pour cela, il lui faut juste réussir un jet sous Intelligence et dépenser un point de magie à chaque fois.

4^{ème} Degré : (Rituel de 5 heures) : Pour les mages de Grade IV et plus, ce rituel peut être tenté tous les 2 mois.

Epreuve du rituel : dépense de 20 points de magie et 10 points de vie, puis lancé de 2D100+25 pour obtenir un résultat inférieur ou égal à $(Int + Vol) \times 5$.

Effet : le focus permet au mage de transmuter par méditation son énergie physique (points de vie) en énergie psychique (points de magie). Cette opération utilise l'énergie vitale du mage, 1/3 des points de vie engagés dans la transmutation est perdu : par exemple, avec 6 points de vie, le mage peut regagner 4 points de magie. Cet enchantement ne peut fonctionner qu'une fois toutes les 24 heures et si un jet de Vol -4 est raté, ce n'est pas le tiers des points vie dépensés qui sont perdus mais la moitié.

5^{ème} Degré : (Rituel de 10 heures) : Pour les mages de Grade V et plus, ce rituel peut être tenté tous les 3 mois.

Epreuve du rituel : dépense de 25 points de magie et 12 points de vie, puis lancé de 2D100+30 pour obtenir un résultat inférieur ou égal à $(Int + Vol) \times 5$.

- Ecole Généraliste : Le mage gagne 2 points pour tous ses jets visant à détruire des esprits quelque soit leur type.

- Ecole des Guérisseurs : Le mage gagne 2 points pour tous ses jets visant à détruire des morts vivants. Les sorts qu'il peut lancer contre ou sur de telles créatures sont amplifiés d'un quart.

- Ecole des Elémentalistes : Le mage gagne 2 points pour tous ses jets visant à détruire des élémentaux. Les sorts qu'il peut lancer contre ou sur de telles créatures sont amplifiés d'un quart.

- Ecole des Militaires : Le mage gagne 2 points pour tous ses jets visant à détruire des créatures du monde de la matière. Les sorts qu'il peut lancer contre ou sur de telles créatures sont amplifiés d'un quart.

- Ecole des Naturalistes : Le mage gagne 2 points pour tous ses jets visant à détruire des démons. Les sorts qu'il peut lancer contre ou sur de telles créatures sont amplifiés d'un quart.

6^{ème} Degré : (Rituel de 10 heures) : Pour les mages de Grade VI et plus, ce rituel peut être tenté tous les 4 mois.

Epreuve du rituel : dépense de 30 points de magie et 15 points de vie puis lancé de 2D100+35 pour obtenir un résultat inférieur ou égal à $(Int + Vol) \times 5$

Effet : Quand le rituel est accompli avec succès, le mage ressent pour sa liste privilégiée une affinité plus grande encore qu'auparavant. Pour cette liste, les épreuves de Volonté sont diminuées de 2 points et les coûts en points de magie divisés par deux.

7^{ème} Degré : (Rituel de 12 heures) : Pour les mages de Grade VII et plus, ce rituel peut être tenté tous les 6 mois.

Epreuve du rituel : dépense de 40 points de magie et 20 points de vie et lancé de 2D100+40 pour obtenir un résultat inférieur ou égal à $(Int + Vol) \times 5$.

Effet : Le mage devient capable de ressentir l'énergie magique, c'est à dire le fluide magique naturel modifié à des fins de sortilèges, magie ou rituels. Il gagne un nouveau talent qui fonctionne comme une aptitude : Perception du Fluide Magique (Base Intelligence x2, modifiée par Perception, les capacités d'apprentissage étant moyennes M). Pour percevoir le fluide, il doit tenir son focus, fermer les yeux et se concentrer 1 Ass. En réussissant un jet sous Perception du Fluide Magique, il peut analyser ce qu'il ressent et déterminer la nature de la magie (druidique, féérique, démoniaque...), son but (offensif, protecteur, bénéfique, maléfique...), son état d'activité (passif, actif, en stase...) et sa puissance (faible, modérée, puissante, très puissante, extrêmement puissante...). Dans certains cas l'analyse doit être complétée par un jet sous Connaissance de la magie.

8^{ème} Degré : (Rituel de 24 heures) : Pour les mages de Grade VIII et plus, ce rituel ne peut se tenter qu'une fois 1 fois par an.

Epreuve du rituel : Dépense de 50 points de magie et 25 points de vie, puis lancé de 2D100+50 pour obtenir un résultat inférieur ou égal à $(Int + Vol) \times 5$

Effet : Quand il est en contact avec son focus, le mage peut visualiser le fluide magique naturel qui enveloppe toute chose. Son Talent de Perception du fluide magique devient Perception du Fluide (tout simplement). Le fluide entoure chaque chose et chaque être et, en le percevant, le mage peut mieux comprendre le monde qui l'entoure. Pour cela, il doit tenir son focus, fermer les yeux et étendre ses perceptions astrales (sans quitter son enveloppe charnelle) en se concentrant 2 Ass. En réussissant un jet sous Perception du Fluide, il peut analyser et déchiffrer les auras des objets, des êtres vivants, des personnes (sentiments, état de confiance, santé générale...) et des lieux (malédiction, bénédiction, modification astrale...). Dans certaines conditions de concentration, il peut manipuler à distance le fluide qu'il visualise (en réussissant un ou des jets sous Connaissance de la Magie et/ou Volonté et/ou Intelligence suivant la situation). Par exemple, il peut calmer ou provoquer une colère chez un être vivant, ralentir temporairement le flux d'une rivière, déconnecter un piège magique, etc...

La taille des livres de sorts.(totalement optionnel)

Les livres de sorts sont des ouvrages lourds et très encombrants : 3 CMT par livre. Or un seul de ces livres (qui ne contiennent qu'une centaine de page de parchemin) ne peut contenir tous les sorts que connaît le mage. En effet à la création du personnage, les 12 sorts qui figurent sur son premier grimoire occupent 40 des 100 pages du livre. Il est donc d'usage de se constituer une bibliothèque personnelle qui augmentera au cours du temps. Cette banque de données, quasiment vitale pour le mage est généralement confiée à une assemblée de magie qui pour une somme variant de 50 à 500 pièces d'or par an peut garantir son inviolabilité.

Mais si les livres sont très encombrants (3 CMT par livre) et le mage en possède plusieurs. Comment fait-il quand il quitte l'assemblée de magie ou son repaire ? Nous considérerons qu'il transporte un livre de voyage où est mentionné tous ce qui lui est utile : sur ce livre les sorts n'étant pas totalement rédigés mais simplement résumés afin de permettre au mage de les réviser (un livre de voyage n'occupe que 2 cases CMT). Quand le mage recopie un sort et qu'il apprend, l'usage est donc dans un premier temps de le recopier sur un parchemin (une feuille volante) puis quand le mage en aura l'occasion de le porter au propre sur un grimoire. Cette notion de taille de livre et de nombre de pages peut-être relativement importante car elle occasionne de nombreux problèmes : stockage des sorts, mise en sûreté de ceux-ci, perte du livre de voyage ou pire destruction de tous les grimoires du mage... (voir entretien de la mémoire).

Grade du Sort	Nombres de Page	Grade du Sort	Nombres de Page
I	3	VI	6
II	4	VII	7
III	4	VIII	8
IV	5	IX	9
V	5	X	10

L'usage des objets magiques

Il existe divers types d'enchantement pour les objets magiques.

- Les sorts permanents : ils fonctionnent en permanence et ne nécessitent pas la dépense de points de magie pour être efficace. Ces objets sont généralement puissants et possèdent en leur sein un esprit lié qui est la source de la magie.

- Les sorts à déclenchement : ils se déclenchent quand leur porteur le décide.

- Les enchantements runiques à période d'usage : ces sorts se lancent un nombre de fois limitée par jour, mois ou année. Ils contiennent en général une rune complexe qui se charge progressivement en énergie et ne font pas appel à des esprits. Utiliser le sort vide la rune de son énergie mais l'utilisateur n'a pas à dépenser de points de magie. Le porteur de l'objet doit ensuite attendre que la rune soit recharger en fluide magique avant de pouvoir utiliser à nouveau le pouvoir.

- Les charges limitées : l'objet contient une certaine quantité d'énergie propre mais sans contenir d'esprits liés. Cela permet d'activer un certain nombre de fois le pouvoir. Suivant les cas et la qualité de l'objet, le personnage utilisateur doit lui aussi dépenser de l'énergie magique pour que le sort prenne effet ou au contraire n'a pas à le faire (qualité légendaire). Dans le cas d'une dépense d'énergie de la part de l'utilisateur celle-ci sera égale à deux fois ce qui aurait été nécessaire à un mage pour lancer le même sort (objet de bonne qualité), à ce qui aurait été nécessaire à un mage pour lancer le même sort (objet de qualité supérieure), à la moitié de cette valeur (objet de qualité exceptionnelle).

- Les enchantements runiques sans énergie liée : l'objet ne contient ni énergie propre ni esprits liés. Ces sorts peuvent être lancés à la demande, mais c'est l'utilisateur du pouvoir qui doit dépenser l'énergie magique nécessaire. Cette énergie est égale au double de ce qui aurait été nécessaire à un mage pour lancer le même sort.

Un personnage qui ne possède pas de points de magie et qui désire utiliser un objet magique où il faudrait dépenser de tels points doit alors dépenser autant de points d'expérience, qui aurait fallut de points de magie.

Le rechargement des objets magiques

Pour recharger un objet magique, il faut faire appel à un mage spécialisé en alchimie ou à un spécialiste de l'école liée à ce sort et qui connaisse le rituel de rechargement des objets magiques.

Ce rituel demandant une grande quantité d'énergie et souvent des composants ou connaissances spéciales peut coûter assez cher à faire réaliser (surtout si la mage n'est pas membre de la même assemblée que le mage qui effectue le rituel = prix x2 à x5).

Le mage doit en outre être d'un grade égal ou supérieur à celui du sort implanté dans l'objet.

Grade du Sort	Prix demandé pour recharger l'objet	Grade du Sort	Prix demandé pour recharger l'objet
I	100 or	VI	600 or
II	150 or	VII	800 or et +
III	200 or	VIII	1000 or et +
IV	300 or	IX	2000 or et +
V	400 or	X	5000 or et +