

KIRI NO MONOGATARI
霧の物語
CONTES DE LA BRUME

RÈGLES
LIVRET COMPLÉMENTAIRE

*La Magie
Élémentaire*

INTRODUCTION SUR LA MAGIE

Récemment, lors des événements du dernier Kanreki, les Hommes ont découvert l'existence de la Magie Élémentaire, qui leur permet de contrôler les cinq éléments (Eau, Feu, Terre, Bois, Métal). La découverte de très anciens documents a révélé que la maîtrise de cette magie n'était pas une nouveauté : autrefois, avant la création de l'Enclave, les plus puissants Maîtres déplaçaient des montagnes et déchaînaient les flots. On les appelait "Mahôtsukai".

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

FONCTIONNEMENT

LES NIVEAUX D'APPRENTISSAGE

À la création du personnage, il est possible de choisir parmi ses compétences la Maîtrise d'un élément. Concrètement, un personnage ayant cette compétence est de niveau 0 dans la maîtrise de cet élément. Il est nécessaire de confirmer la maîtrise de cet élément en jeu pour passer au niveau 1 et entamer réellement son apprentissage. Le niveau 1 ne donne pas accès à un sort, mais d'un point de vue RP, il permet d'allumer une flammèche, de condenser un peu de l'humidité de l'air au creux de sa paume...

Les sorts s'apprennent en suivant un arbre d'apprentissage qui ne sera pas fourni et qui devra être découvert en jeu en faisant

ses propres recherches. Si les bonnes conditions sont réunies, le personnage pourra passer au niveau suivant. Cela lui sera alors communiqué par l'organisation.

NB : *Les Maîtres du système d'apprentissage peuvent enseigner leur sort à n'importe quel personnage, tant que celui-ci possède la maîtrise du bon élément, et ce indifféremment de son niveau ou du stade de son arbre d'apprentissage.*

LA JAUGE DE FATIGUE

L'utilisation de la magie élémentaire n'est pas illimitée : les Mahôtsukai puisent dans leur énergie vitale pour la maîtriser. Ainsi, chaque personnage a une jauge de fatigue. Le nombre de points disponibles se calcule de la façon suivante : nombre de blessures légères + nombre de blessures graves + niveau de magie.

Exemple :

Jing maîtrise l'élément feu, et après treize tentatives malheureuses, il est enfin parvenu à allumer une flammèche dans le creux de sa main. Il est donc de niveau 1.

Jing est un guerrier : il peut endurer 4 blessures légères ou 2 blessures graves. Cela fait un total de 4+2+1, soit 7 points dans sa jauge de fatigue.

La jauge de fatigue se reconstitue toutes les nuit, quand le personnage se repose. Pour ceux qui ne dorment pas, il est tout de même nécessaire d'interrompre l'usage de la magie pour une durée de 6 heures durant la nuit pour que la jauge de fatigue se reconstitue.

Les différents sorts de magie ont un coût en points, puisant dans la jauge de fatigue. Quand la jauge tombe à zéro, il n'est plus possible d'utiliser la magie jusqu'au lendemain.

LES RITES D'APPRENTISSAGE

Pour apprendre à utiliser un sort, il faut réaliser un rite d'apprentissage (c'est également un rite d'apprentissage qui permet de confirmer la Maîtrise de son élément). Ce dernier doit être parfaitement exécuté. C'est à ce stade précis de l'apprentissage de la magie que l'erreur est la moins tolérée.

Important : *il n'y aura pas la moindre once de clémence de la part des organisateurs. Un Rite mal exécuté est un Rite échoué.*

Réaliser les Rites d'apprentissage est également épuisant. Les Mahôtsukai puisent aussi dans leur jauge de fatigue quand ils en organisent un ou y participent (même si ce n'est pas eux l'apprenant principal). Chaque Rite coûte un point de fatigue, qu'il soit couronné de succès ou non.

Si les lignes de base du Rite d'apprentissage sont rigoureusement suivies, il est possible d'ajouter des ornements et des improvisations, tant qu'elles ne dénaturent pas le Rite. C'est pourquoi il peut arriver que deux Rites semblent réalisés différemment alors que la base est bien la même.

Les descriptions des différents Rites d'apprentissage peuvent se trouver sous différentes formes : contes, poèmes, chansons, peintures...

UTILISATION

Il y a plusieurs éléments à connaître/mettre en place pour pouvoir lancer un sort, une fois son apprentissage confirmé.

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

NB : Pour les armures, de petits éléments (rivets, ...) pourront être tolérés. Pour les armes, il faudra qu'elles ne comportent aucun élément métallique.

Ensuite, pour canaliser l'énergie d'un élément, il est nécessaire de porter sur soi un accessoire le symbolisant.

Enfin, pour jeter 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, les 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 yû tiān diào" ;

- une incantation plus ou moins longue (le détail est donné avec chaque sort) ;

- l'effet du sort (blessure légère, création/destruction de la barrière magique, ...).

Pour jeter plusieurs sorts d'affilé, s'ils sont très rapprochés, le Mahôtsukai n'a pas le temps de se déplacer non plus.

Exemple :

Jing a plusieurs ennemis, qui se tiennent tous à 3 mètres de lui. Il a assez de points de fatigue pour tous les attaquer avec le sort "Boule de feu". Il doit incanter tous les sorts de façon très rapide, il n'a pas le temps de se déplacer. Il doit tous les jeter les uns après les autres de là où il est.