

# CODEX DE LA MAGIE – PROJET CROISADE

## Magie Arcanique

Tous les Mages utilisent la magie arcanique et la mana pour lancer leurs sorts.

Chaque sort commence par la formule sacrée :

**ARCANE OSTIUM OPERTUM**

Ensuite, d'autres mots s'ajoutent à la formule pour les différents types de sorts.

Par exemple, les mots pour les pouvoirs élémentaux sont :

D'abord, le mot **ELEMENTIS** pour invoquer l'élément, puis suivi de l'un des mots ci-dessous.

**TERRA** pour l'élément de la **terre**

**LUMINARIA** pour l'élément du **feu**

**VENTIS** pour l'élément du **vent**

**AQUA** pour l'élément de l'**eau**

À cette formule s'ajoute ensuite également le niveau arcanique du sortilège :

**PRIO** pour niveau 1

**DUO** pour niveau 2

**TRIO** pour niveau 3

**TETRA** pour niveau 4

**PENTA** pour niveau 5

Ensuite, d'autres mots s'ajoutent pour décider du type de sort, de sa taille, et de tout autre détail.

Par exemple, le mot **LOCUS** est ajouté dans la formule avant le dernier mot pour créer un effet de zone.

Voici un exemple :

**ARCANE OSTIUM OPERTUM, VENTIS PRIO LOCUS TURBULENTUS**

Le dernier mot de la formule est celui qui vient donner sa forme au sortilège. Par exemple, **TURBULENTUS** indique le mot **Turbulence**, ou **souffle**, et **VENTIS** le mot vent, puis **LOCUS** transforme le sort en effet de zone, et **PRIO** indique un sort de niveau 1.

En entendant la formule, on peut donc déduire que c'est le sort **niveau 1 Souffle de vent**, mais en zone.

## Magie Divine

La magie divine est utilisée par les prêtres, les paladins, les druides et les nécromanciens. Elle requiert l'utilisation d'une prière dédiée à une divinité et des points de **ferveur**.

Chaque sort requiert une prière d'un minimum de 10 mots et la prière doit toujours commencer par un appel à la divinité concernée.

Exemple (11 mots) :

**CÉLESTE, déesse de la lumière, guéris de ses blessures cet innocent.**

Pour invoquer un effet de zone avec la magie divine, il faut rajouter à la prière **5 mots de plus**.

Dans le cas de la magie nécrotique, on rajoute en plus un **sacrifice vivant** est requis pour les effets de zone.

### **IMPORTANT :**

**Les nécromanciens doivent absolument prier la Mort et les druides doivent absolument prier l'Arbre-Monde et avoir un totem représentant la nature.**

## Réanimation des morts (Nécromancie ou Magie nécrotique)

Pour utiliser une compétence de mort-vivant, il vous faut obligatoirement un cadavre. Il faut ensuite chuchoter les « stats » du mort-vivant discrètement à son oreille après avoir incanté le sort.

Le mort-vivant est sous les ordres du nécromancien pour un temps prédéfini ou jusqu'à leur mort.

## Règles générales sur l'incantation

- Un sort est effectif seulement après votre incantation.
- Tous les sorts (sauf si précisé) nécessitent une balle en mousse (Catalyseur, voir Lexique).
- Vous avez 3 secondes pour lancer votre Catalyseur après l'incantation. Sinon, le sort est perdu et les points de mana/ferveur également.
- Si vous subissez des dégâts pendant votre incantation, celle-ci est annulée et vous perdez également les points de mana / ferveur.
- Votre incantation doit être **JUSTE** et **FORTE** pour fonctionner.
- Votre mana ou ferveur se régénère de 1 point par heure.
- Il est impossible de courir ou de marcher rapidement en incantant.