

Chapitre 1

Magie et autres effets stupéfiants

1.1 La magie en générale

La magie dans GK est une compétence comme une autre. n'importe qui peu être *magicien*, a condition d'avoir suivi un entraînement, ou d'avoir une compétence innée. En terme de jeu, il suffit d'avoir une compétence d'*ésotérisme* pour faire de la magie.

1.1.1 utilisation de la magie

L'utilisation de la magie consomme des points d'**énergie**(au minimum 1). Ce point de règle est important car il permet de limité l'utilisation de sort, car a grand pouvoir, grande responsabilité.

il est néanmoins possible de lancé des petits sorts, non pas en consommant de l'énergie, mais en la générant au préalable (voir section 1.1.3) a utiliser surtout hors combat

L'utilisation de la magie quand on est OOM demande un jet d'endurance et de volonté, d'une difficulté égale au nombre d'énergie manquante.

1.1.2 lancement d'un sort

Tous les sorts font partie de la compétence **Ésotérisme**, et utilise (en général) la caractéristique **Volonté**¹

Le lancement d'un sort s'effectue comme n'importe quel jet de compétence, **néanmoins** le magicien choisi quel niveau de magie du sort utilisé, car plus le niveau est élevé, plus le cout en Énergie sera grand.

Soit **Lise Pyro**, une magicienne de feu.

Elle a 3 en Volonté, 2 en Ésotérisme, et 3 en Chaleur et 3 en Projection.

Elle veut lancer une boule de feu (Chaleur+Projection) de faible intensité mais à longue distance

Elle choisi donc d'utiliser la compétence Chaleur au niveau 1 et Projection au niveau 3, soit un coup total de 1+3 soit 4 pt d'énergie².

Le temps est clair, le soleil brille, pas de vent, ce qui correspond a une difficulté facile.

Lise lance ses 3+2+1+3 soit 9 dés et réussi³, son sort est prêt, il ne lui reste plus qu'a visé (car la cible est loin) et de faire un jet de Distance.

1. sauf cas spéciaux exp : *régénération* utilise **Endurance**

2. ce qui correspond a bouffer la totalité de son Énergie

3. il faut le vouloir pour raté dans de tel condition

1.1.3 L'énergie est notre avenir, économisons la

Il existe 3 moyens d'économiser de l'énergie.

Concentration, Incantation et Rituel un sort, s'il est lancé dans les règles de l'art (bougie, dessin débile, mantra, etc.) permet de faire l'impasse du point d'énergie (en faite, la préparation rituelle génère en elle même le point d'énergie nécessaire)

En combat, chaque tour d'incantation génère 1 pt d'énergie temporaire, attention, a chaque tour de concentration, le magicien doit effectuer un test de sous la caractéristique du sort avec une difficulté égale au nombre de point généré.

Soit **Lise Pyro**, notre magotte.

Après avoir lancé son sort *boulette flambante du sniper*, Lise se retrouve a court d'énergie.

Elle doit pourtant allumer un feu de camp⁴. Elle commence donc a marmonné et faire des symboles sur le sol.

Ce petit rituel lui permet de généré le point d'énergie nécessaire pour lancer *Chaleur* et permettre au brindille de prendre feu.

Utiliser les ressources environnante Le magicien utilise son énergie pour lancé des sorts, néanmoins, il est possible, dans certain cas, de puisé dans l'énergie environnante.

Soit **Lise Pyro**, près du feu de camps.

le feu crépite, une douce chaleur ce fait sentir.

Lise peu puisé dans les flammes de l'énergie lié au plan Elementale de la Chaleur.

Elle peut, avec le coup en énergie d'une boulette (Chaleur 1], lancé une boule de feu(Chaleur 3). En effet, le feu de camps lui permet d'obtenir 2 pt d'énergie a utilisé dans Chaleur.

Le pouvoir de l'équilibre Certain sort provoque une contre effet sur le lanceur de sort. Le magicien intelligent peut profité de cet effet pour économisé de l'énergie, ou effectuer un double sort.

Soit **Lise Pyro**, devant la fenêtre de son appartement, en plein été.

Elle lance une *boule de feu* dans le ciel, elle puisent dans la chaleur environnante.

Le contre effet est simple : Lise n'a plus besoin d'acheter un climatiseur, elle envoie la chaleur de l'appartement avec sa boule de feu (double sort : *Boule de feu + Climatisation*).

Maintenant qu'il fait frais dans son appartement, les sort de *Chaleur* sont bien plus couteux a lancé. mais Lise profite maintenant d'un bonus pour lancé un sort de *Froid* (économie d'énergie).

1.2 La magie en particulier

Il existe plusieurs domaine de magie, un par dimension, plus quelques crossovers (alchimie (Elemental+Énergie), nécromancie (Chaos+esprit) etc...) L'apprentissage de la magie quand a lui... il y a autant d'école que d'individu.

4. sans briquet ni allumette

1.2.1 Les domaines de magie

Chaque domaine de magie propose quelques sorts de base.

Domaine	Dimension(s)	sorts
Magie naturelle	Elementale	Chaleur, Humidité, Solidité, Projection
Magie noire	Vide	Gravité, Accelération
Shamanisme	Esprit	Telepatie, boost[carac mentale], controle
Magie blanche	Chaos	Soin, boost[carac physique]
—	commun	Concentration

1.2.2 Les écoles de magie

Les écoles de magie permettent d'obtenir des techniques pour combiné les sorts de base pour en créer de plus puissant.

Soit **Lise Pyro**, et son célèbre *boulette flambante du sniper*.

Sans école de magie, il suffit de faire Chaleur 1 et projection 3.

Si Lise aurait attentivement suivi les cours a la fac, elle aurait appris *Combustion distante*, un sort de l'école Impériale, qui ne coute que 2 d'énergie, pour le même effet.

Il n'empêche, si Lise persiste a utiliser *boulette flambante du sniper*, ce sort devient un *sort signature*, lié a Lise, et ne réclament que 3pts d'énergie au lieu de 4.⁵

1.3 les dimensions

les dimensions, ou plan dimensionnel, représente les différents phases du réel. Nous (les terriens) pouvons voir ce qu'on appel le spectre du visible, c'est a dire une certaine longueur d'onde du spectre de la lumiere. On peu voir les dimensions comme cela, plusieurs longueur d'ondes dissonante, Nous pouvons voir la dimension Elementale et légèrement celle du vide. Nous ressentons la vie via le Chaos et nous pensons dans la dimension de l'esprit.

1.3.1 Elementale

La dimension elementale, ou plan naturel, représente la matière, les atomes et l'énergie qui les lient. Il s'agit d'une des magies les plus commune, car il s'agit de la plus simple a utiliser. Elle est historiquement divisé en plusieurs sections communément appeler les 4 éléments. Le Feu, l'Eau, la Terre et l'Air. Ce decoupage correspond en faite aux différentes propriétés et lois physiques. De plus plus chaque planete a ses specificité, ce qui rend cette magie assez aleatoire, surtout dans l'espace.

A cela s'ajoute aussi la recuperation de matiere dans le plan elementale, assez couteux en energie.

5. Les magiciens de l'école impériale ont quand même amélioré le sort durant des années, c'est pour cela qu'il ne coute que 2pts d'énergie

Nom	nature	sort	effet
Feu	transfert, thermodynamique ou radioactivité	Chaleur	faire simple, l'énergie d'excitation des molécules d'un endroit et déplacer ailleurs (effet micro onde)
Eau	transfert ou hydrométrie	Humidité	l'eau (pour les planète dite "bleu") contenu dans l'inerte peu être déplacé (et non le sang fait parti de la dimension du chaos)
Terre	magnétisme, énergie de liaison et radioactivité	Solidité	affecte la couche K, le nombre de neutron et de proton de la matière, pour en faire une pale copie du diamant. bien sur c'est temporaire, mais peu avoir des effet a long terme non désirable.
	transfert	Invocation	genere un bloc de pierre.
Air	électromagnétisme, thermodynamique et mécanique de fluide	Projection	utilise le gaz comme vecteur porteur de sort(sur terre par exemple c'est l'azote)
	transfert	Souffle	fait du vent