

## Annexe sur la Magie

La **Magie divine** compte pour 2 compétences. Elle permet d'incanter quelques sortilèges simples. Chaque sortilège peut être lancé autant de fois que voulu entre deux lever de soleil, avec la restriction de bien effectuer les prières. L'érudit ne maîtrise que 3 sorts différents à déterminer dans la liste suivante avant le début du jeu :

**Sort : Caresse d'Este** (permet de soigner 1PdV)

**Rituel** : toucher la cible + invocation

**Prière** : *tenir la position du lotus, en méditation pendant 2 sabliers.*

**Sort : Vague d'Ulmo** (purge les effets d'un poison/une potion)

**Rituel** : nettoyer le visage de la cible avec de l'eau + invocation

**Prière** : *manipuler de l'eau, se laver le visage, etc pendant 2 sabliers.*

**Sort : Parole d'Irmo** (permet de faire dire uniquement la vérité sur les 3 prochaines questions)

**Rituel** : regarder sa cible les yeux + invocation

**Prière** : *porter un bandeau sur les yeux pendant 2 sabliers.*

**Sort : Marche d'Orome**

(permet de transférer 1 PdV suppl. pendant 3 sabliers à une autre personne ; on peut dépasser le total de PdV de départ)

**Rituel** : toucher la cible + invocation ; l'érudit perd 1 point de vie lors du transfert

**Prière** : *pour récupérer son point de vie, l'érudit doit s'allonger pendant 2 sabliers.*

**Sort : Contrecoup de Tulkas** (permet d'enchanter le baton de l'érudit ; celui ci provoquera 3 pts de dégâts au porteur de l'arme qui sera bloquée lors du prochain combat)

**Rituel** : toucher le baton + invocation

**Prière** : *pratiquer des passes d'armes contre un adversaire invisible pendant 2 sabliers.*

**Sort : Discours de Nessa** (permet de se rendre familier auprès de la cible pendant 1 sablier ; elle vous considérera comme son ami)

**Rituel** : toucher de la cible + invocation

**Prière** : *faire un don d'un objet à une personne sans liens d'amitié particulier.*

**Sort : Force de Yavanna** (permet d'enchanter des végétaux (arbres, herbes, etc) pour paralyser la cible pendant 1 sablier ; celle ci ne peut plus bouger ses membres inférieurs)

**Rituel** : **cible en vue** et à portée de voix (10m maxi) + invocation ; la cible doit être à proximité de végétaux

**Prière** : *s'isoler et méditer dans un environnement très verdoyant pendant 2 sabliers.*

**Sort : Cri de Namó** (permet de faire fuir une cible pdt 1 sablier)

**Rituel** : **cible en vue** et surtout à portée de cri + invocation

**Prière** : *observer le silence pendant 3 sabliers.*

**De plus le personnage sait :**

- **canaliser les énergies pour participer à un rituel** : cela signifie qu'il peut utiliser son énergie à des fins diverses lors d'un rituel. Le seul problème étant qu'après un rituel, un érudit ne peut plus lancer de sorts pendant 1 heure. L'érudit s'il tient la main d'une ou plusieurs personnes peut également canaliser l'énergie de ceux qui sont en contact avec lui.

- **à propos des résistances magiques** : certaines créatures peuvent résister (consciemment ou non) à la magie divine, car vous ne la pratiquez qu'à un niveau modeste. Sur certains sorts, cela sera visible (force de yavanna ne fonctionne pas : votre cible continue à courir), sur d'autres cela ne se verra pas (Discours de Nessa par exemple).

- **Utiliser les fluides magiques n'est pas sans risque** : le seigneur Ténébreux garde un oeil sur quiconque use de la magie divine sur les Terres du Milieu. Utiliser un sort sur un serviteur de l'oeil unique risque par exemple d'attirer inmanquablement son attention. Chaque sort lancé plus de 3 fois dans la même journée (du lever du soleil au lever suivant) rapporte INEXORABLEMENT 1 point de corruption.

**Remarque importante** Si durant l'incantation (c'est-à-dire pendant que l'érudit récite la prière) l'érudit subit un coup, que ce soit d'une arme de contact ou de distance, son sort est sans effet, mais il ne le perd pas.

### L'invocation

Lorsqu'il fait appel aux puissances divines, l'érudit doit clairement annoncer le dieu en question. De manière générale, la phrase devra résumer les effets, quitte à faire une pause hors jeu pour re-expliquer les conséquences à la personne visée.

- Que la force de Yavanna prête vie à ces racines et qu'elles t'immobilisent les jambes pendant 1 sablier.

- Ami, entend le discours de Nessa et ne me considère plus comme un ennemi pendant 1 sablier.

### La Prière

C'est un temps de recueillement et de préparation. Elle permet d'entrer en communication avec la divinité souhaitée pour en obtenir les miracles. Le temps de prière est un temps d'isolement où l'érudit va méditer sur son comportement envers le maïar concerné. Il devra respecter une gestuelle et des éléments propres au dieu. La prière doit durer de 1 à 3 sabliers. Après avoir lancé un miracle, l'érudit doit obligatoirement effectuer une prière pour obtenir la permission de réutiliser le même miracle dans la même journée.