

Recueil

SPHÈRE DE MAGIE



Bicolline

Introduction



Ce recueil vous présente, en quelques pages, l'essentiel du jeu entourant la sphère magique.

Vous y trouverez la description des traditions magiques dans notre univers, une présentation du matériel jeu y étant relié, le bâtiment y étant dédié sur le terrain ainsi qu'un survol des règles de base et géopolitiques.

Que vous fassiez vos premiers pas dans l'univers de Bicolline ou que vous soyez un vétéran aguerri, il vous sera assurément un guide précieux et ludique.

Duché de Bicolline





La magie dans l'univers de Bicolline

Comme dans tout univers fantastique, la magie est un élément incontournable du jeu de Bicolline. Les mages sont ceux qui sont capables d'altérer directement la réalité par la puissance de leur volonté, avec le concours d'énergies arcaniques.

Certains sages affirment que la magie du monde de Bicolline serait issue de ce qu'ils appellent les « vents telluriques ». D'autres se réfèrent plutôt à d'autres concepts, tels « chaos », « éther » ou « mana ». Quelle que soit la nature véritable de cette source, tous s'entendent sur le principe qu'ils utilisent et façonnent de l'énergie surnaturelle. Il est assez généralement reconnu que celle-ci peut être captée lors de cérémonies ou à l'aide de lieux arcaniques.

Or, il semble de plus qu'elle puisse se retrouver prisonnière dans certains types de petits cristaux teintés, s'étant formés un peu partout. La couleur de ces cristaux n'est assurément pas anodine et doit être intrinsèquement liée aux différentes formes d'énergies arcaniques qui existent... Ainsi, la quête d'énergies constitue une partie importante du travail effectué par les mages.

L'autre partie primordiale est sans doute l'acquisition de sortilèges. En un certain sens, un sortilège est comme une recette : le matériel requis et la démarche à suivre sont consignés dans le grimoire du mage. La retranscription de chaque sortilège occupe plusieurs pages du grimoire, avec toutes les explications, incantations, glyphes et symboles nécessaires. Rien de cela ne se produit spontanément ou ne s'improvise : un aspirant apprenti doit se trouver un maître et le convaincre de lui transmettre ses sortilèges. Aussi, ne devient pas mage qui le désire, puisqu'un talent naturel pour la magie est nécessaire afin d'arriver au moindre résultat. On estime à moins de mille le nombre d'individus dotés d'un tel talent sur tout le continent de l'Hippocampe.



Les traditions magiques

L'origine des premiers mages se perd dans la nuit des temps. Il est néanmoins clair qu'à travers l'histoire se développèrent plusieurs traditions magiques, chacune découvrant et conservant des secrets et rendant possible l'usage des énergies arcaniques, par l'entremise de sortilèges, afin de soumettre la réalité à la volonté du mage. Ces traditions ne peuvent naître qu'au sein d'une communauté disposant déjà d'affinités naturelles pour la magie. Il est de plus possible que toutes les traditions contemporaines soient issues des schismes de traditions plus anciennes.

Chaque mage débute son apprentissage en étant intégré parmi les rangs de la tradition magique de son maître. Cette formation initiale aura un impact majeur sur sa manière de concevoir et d'interagir avec la magie. En effet, chaque tradition utilise la magie d'une manière différente. Un changement de tradition est une chose très rare constituant en soi une quête complexe pouvant prendre plusieurs saisons à réaliser.

Il existe plusieurs traditions magiques : le Golhir, le Manthora, la Miguisse, le Souffle de Vie, le Svir-Kala, le Mystorium, l'Orapal Tamas, le Faer'Olath... Tandis que les cinq premières traditions sont reflétées dans le jeu terrain et géopolitique, le Mystorium n'existe que dans le jeu terrain et les deux dernières seraient aujourd'hui éteintes.



Golhir – la magie noire

Le Golhir est une tradition magique qui aurait été développée par les plus grands sages de Nasgaroth, les Hauts Mages de Tolimarth, et il n'est pas bien vu de transmettre leurs enseignements à des individus qui n'appartiennent pas à ce peuple. D'ailleurs, toutes les incantations prononcées utilisent le langage de Nasgaroth, suggérant une nature profondément magique inhérente à ses mots. À ces incantations s'ajoute le sacrifice du sang, chargé de puissance arcanique ou de fortes émotions.

Les sortilèges associés à cette tradition sont teintés du contexte de vie souterrain et dominant des elfes noirs, étant ainsi axés sur les forces ténébreuses, la terreur et la destruction. À une époque où la vénération de la déesse araignée était prédominante dans leur culture, une branche de la tradition du Golhir s'était formée parmi les dévots; ils sont identifiés par le titre d'arachnomanciens. Il existe aussi une branche très récente de cette tradition, celle-ci regroupant des humains ayant usurpé les secrets du Golhir; ils sont généralement désignés par l'usage du sobriquet « nécromancien ».



Manthora – la magie commune

La tradition du Manthora est une discipline magique dont la fondation est associée aux érudits impériaux de l'ère de l'Empereur Polignac. Vers la fin de son premier siècle d'existence, cette tradition aurait été très unifiée et codifiée. Un texte ancien propose que les membre d'une branche dissidente, l'Ordre de Kalt, auraient prétendu que les racines réelles de la tradition sont intimement liées au savoir des anciens maîtres de l'Orapal Tamas. Quoi qu'il en soit, il semble qu'après un siècle de prospérité, cette tradition se mit à s'écrouler pour des raisons oubliées. Elle est présentement plutôt décentralisée, mais se maintient surtout à travers la relation entre le maître et son apprenti, ainsi qu'avec un certain degré de solidarité entre ses pratiquants.

Cette tradition magique se caractérise par sa polyvalence et par son usage de forces invisibles. Parmi toutes les traditions contemporaines, c'est d'ailleurs elle qui use le plus fréquemment de la rarissime énergie pure. Orienté davantage sur le pragmatisme que sur les longs rituels, chaque mage déploie lors du lancement d'un sortilège des méthodes distinctes en conformité avec sa nature; c'est le travail du maître que de guider son apprenti dans la découverte de ces méthodes personnelles. Une fois trouvées, elles demeureront les mêmes d'une incantation à l'autre.





Svir-Kala – la magie des artefacts

Développée par les mages de Svirin, région la plus nordique du continent de l'Hippocampe, cette tradition magique est fortement influencée par la culture des peuplades nordiques du Berkwald. Les maîtres de cette tradition travaillent normalement seuls et suivent des procédures méticuleusement définies. Le déploiement de glyphes complexes ainsi que des symboliques gestuelles particulières caractérisent leurs invocations.

La vaste majorité de leurs sortilèges permettent d'enchanter des objets qui pourront activer un pouvoir à un moment ultérieur. Dans certains cas, il s'agit d'objets très spécifiques ayant leur recette unique : ce sont les « artefacts ». Dans d'autres cas, il s'agit de runes magiques pouvant être produites sur différents objets ou bâtiments. À travers les années, les utilisateurs de cette tradition ont été nommés des « Artificiers », des « Runistes », ou des « Mages Svir ».

Miguisse – la magie ancestrale

Développée il y a longtemps par les mages elfiques de Simaëlle, cette tradition se caractérise par ses affinités autant avec la végétation qu'avec les astres du ciel. Ce dernier aspect constitue une distinction fondamentale entre les druides d'Irendille et ces mages. En effet, la réalisation des sortilèges de Miguisse s'effectue à travers des rituels qui établissent des connexions avec les constellations. Selon ces elfes, cette relation est rendue possible grâce à l'âme de leurs ancêtres qui serait allée rejoindre ces astres. Leurs grimoires contiennent plusieurs cartes des étoiles.

Concrètement, ces sortilèges ont des effets axés sur la défense, la protection et l'harmonie avec la nature. Encore de nos jours, tous les nouveaux membres de cette tradition sont majoritairement recrutés parmi les descendants des elfes de Simaëlle. On appelle fréquemment les maîtres de cette tradition des « Istars ».



Souffle de vie – la magie rituelle

L'origine de cette tradition semble prédater la fondation des grandes cités des « Premiers hommes ». La très grande majorité des membres de cette tradition sont organisés en cercles restreints, toutefois, lors de voyages, ils sont reconnus et invités à se joindre aux rituels locaux. Cela demeure des événements très privés que seuls les gens de confiance peuvent observer. Les membres de cette tradition se dissimulent dans la nature ou parmi des populations rurales. En général, leurs pratiques se caractérisent par leur harmonie avec les forces de la nature et par leurs puissants charmes et envoûtements. Leurs rituels sont longs, cérémoniaux, émotifs, extatiques et caractérisés par les mouvements du corps tels la danse. À l'exception de leurs grimoires, toute leur culture est transmise oralement.

Dans les temps modernes, c'est notamment par les actions du cercle des sorcières d'Akasha en Ozame que l'ensemble des habitants du monde de Bicolline ont pu découvrir l'existence de cette tradition. Les autres cercles demeurent plus discrets. De plus, bien que cela soit plus exceptionnel, certaines sorcières choisissent la solitude, acceptant tout au plus de former une apprentie pendant quelques années; elles tendent à revêtir le sobriquet d'« enchanteresse ». Il existe aussi de rares loges de sorciers; ceux-ci osent cacher leurs activités à même les grands centres urbains et leurs rituels impliquent des trances méditatives ou hypnotiques.



Mysterium – la magie faerique (magie terrain uniquement)

Le Mysterium est une des formes de magie les plus récentes découvertes en Mundus. Forcée par les premières Faes, cette tradition magique joue avec les ombres et la lumière afin de créer de puissantes illusions, d'embrouiller les sens et de charmer les foules. Le Mysterium serait à l'origine de plusieurs phénomènes inexplicables, allant d'oasis luxuriants qui apparaissent au milieu des steppes enneigées à des ombres mouvantes qui semblent danser sous le soleil plombant du désert. Les praticiens de cette magie apprennent à manipuler la lumière pour créer des illusions si réalistes qu'elles peuvent tromper les sens les plus aiguisés. À l'inverse, en maîtrisant les ombres, ils sont capables de dissimuler en plein jour jusqu'à leur propre identité; cette maîtrise des contrastes rend difficile pour leurs adversaires de distinguer le réel de l'illusoire.

La nature instable du Mysterium rend son utilisation périlleuse : les deux forces opposées sur lesquelles il repose ne coexistent pas aisément, et leurs effets combinés demeurent imprévisibles. De plus, le récent ancrage de Faerie suscite déjà nombre de débats chez les mages. Certains voient en cette magie une bénédiction, une opportunité d'enrichir les arts et les stratégies militaires, tandis que d'autres, en revanche, considèrent cette magie comme une menace, arguant que sa nature instable pourrait conduire à des catastrophes incontrôlables.



Autres traditions magiques

Au-delà des grandes traditions reconnues, d'autres formes plus obscures de manipulation des vents telluriques existent peut-être encore. Certains Archimages affirment qu'il pourrait exister autant de traditions que de combinaisons possibles entre les dix vents, chacune exprimant une facette singulière du monde. La plupart de ces formes demeurent instables, dangereuses ou simplement inaccessibles aux mortels. Quelques érudits isolés cherchent à en retrouver les traces, persuadés que certaines ont déjà été pratiquées par des civilisations oubliées. D'autres pensent qu'elles ne sont que le fruit de la théorie, des reflets d'un savoir trop vaste pour être contenu par une seule époque...

Orapal Tamas (éteinte)

Avec beaucoup de chance, il est possible de trouver dans une excellente bibliothèque une ou deux phrases faisant allusion à la légendaire tradition de l'Orapal Tamas. Ce serait la plus ancienne et la plus prestigieuse des traditions. Certains sages prétendent aussi que ses mages seraient les artisans des artefacts du Premier Flux.

Faer'Olath (éteinte?)

Les échos rapportent que cette tradition aurait précédé de plusieurs milliers d'années celle du Golhir et en serait même l'ancêtre. Les légendes racontent que ses méthodes d'acquisition de l'énergie pure seraient la cause de l'aridité actuelle des terres de Nasgaroth ou même de l'existence du Désert d'Al-Saour-Asif. Fortunés (ou damnés) sont ceux qui en savent davantage à son sujet.



Les lieux magiques

Le monde de l'Hippocampe regorge de lieux où la magie est omniprésente. Parmi ces lieux figurent les sites monolithiques, les Ziggurats, les brèches dimensionnelles, plusieurs bibliothèques et de nombreuses cryptes, pour ne nommer que les plus connus.

Sites monolithiques

Construits bien avant le début du calendrier impérial, les sites monolithes du continent de l'Hippocampe sont encore bien actifs. Impressionnants assemblages de pierres levées gravées de runes anciennes, ces sites sont prisés par les mages les plus intrépides pour mener différents rituels qui nécessitent une magie plus puissante que la normale.

Tandis que certains croient que ces sites ne sont que des lieux à forte affinité magique, d'autres croient qu'ils joueraient un rôle dans la guerre contre les Innommables et Ceux qui nous guettent... Dans tous les cas, prenez garde! Demeurer trop longtemps près d'un site monolithique peut mener à des conséquences désastreuses.



Ziggurats

Vestiges de la civilisation des Premiers Hommes, les ziggurats sont d'énormes temples pyramidaux qui ont jadis été construits au centre de leurs principales Cités. Ces majestueuses constructions, généralement dédiées à leurs divinités, témoignent aujourd'hui de l'ingéniosité et de l'histoire des Premiers Hommes, qui accordaient une importance particulière à la connexion entre la magie et la spiritualité.

Bien que l'emplacement de certaines de ces Ziggurats soit connu, plusieurs recherchent encore aujourd'hui celles qui n'auraient pas été découvertes ou même la manière de pénétrer, sans succomber, à celles dont la localisation a été révélé.





Bibliothèques et cryptes

Sous des voûtes poussiéreuses ou derrière des portes oubliées, les bibliothèques et les cryptes demeurent parmi les refuges les plus prolifiques du savoir ancien. On y trouve des traités incomplets, des codex scellés, des cartes jamais copiées, mais aussi des artefacts dissimulés par prudence ou simplement abandonnés, faute de mains capables d'en saisir la valeur. Certains ouvrages portent des runes actives, agissant comme des clefs, des avertissements, ou des promesses. Entre leurs pages, un mage peut découvrir une méthode, une protection, ou l'amorce d'une solution qui redonne espoir quand tout semble se refermer.

Pourtant, ces lieux ne livrent rien sans contrepartie. Les cryptes renferment des serments et des ranunces, les bibliothèques gardent jalousement leurs secrets, protégés par des pièges, des malédictions, ou des gardiens silencieux. Le plus grand danger n'est pas toujours une lame ou un sort, mais bien l'avidité, car chaque découverte attire des convoitises, et une vérité mal comprise peut devenir une catastrophe. Ceux qui osent y entrer doivent savoir lire, douter, et ressortir avec plus de questions que de certitudes.

Brèches dimensionnelles et Sceaux de Martomasse

Pour bien des raisons (parfois volontaires) il peut arriver qu'une brèche dimensionnelle s'ouvre en un lieu précis de notre monde. Dès ce moment, l'environnement immédiat de la brèche commencera à se voir teinté des énergies dimensionnelles qui s'en échappent, rendant la zone particulièrement hostile à toute forme de vie.

Dans la majorité des cas, la brèche se referme rapidement d'elle-même, non sans avoir causé moult dommages. Dans les autres cas, des quantités considérables d'énergie magique doivent être déployées afin de sceller la brèche et en limiter les dégâts. Les Sceaux de Martomasse ont été jadis développés et installés par les Hauts Mages de Tolimarth pour colmater les brèches les plus importantes, la majorité sont d'ailleurs encore en place à ce jour.



L'utilisation des sorts et des objets magiques en scénario

L'utilisation des sorts et des objets magiques lors d'un scénario spécial peuvent différer des effets connus dans le jeu géopolitique. Lors de ces activités, les pouvoirs accordés aux mages sont à la discrétion des maîtres de jeu et seront précisés dans les documents de l'activité.

Pour utiliser des sorts ou des objets magiques lors d'un scénario spécial, le mage, quel que soit son niveau, peut être appelé à envoyer un prologue au maître de jeu, selon le cas.

- L'envoi d'un prologue ne demande aucun sceau.
- Exceptionnellement, un prologue peut être envoyé par courrier électronique.
- Le contenu du prologue demeure secret, mais peut être utilisé par les maîtres de jeu.

De même, il est possible que l'utilisation de sorts ou d'objets magiques lors d'un scénario spécial requière l'utilisation d'énergies magiques pour représenter les énergies invoquées par le mage pour réaliser les effets surnaturels voulus.



La Tour de Magie et d'Occultisme

La Tour de Magie et d'Occultisme (TMO) se situe aux portes de la « Cité » et est ouverte à tous les joueurs qui souhaitent en apprendre plus sur les traditions magiques et les arts occultes du monde de l'Hippocampe. Elle est ouverte tout au long de notre événement annuel, « la Grande Bataille de Bicolline » ainsi que lors du Bal Pourpre et du Tournoi des Nations.

Des quêtes de tous les types et de difficultés variables sont affichées et attribuées aux gens qui souhaitent se lancer dans l'aventure!

Chaque participant qui le souhaite :

- Peut lire les différentes quêtes affichées sur les babillards de la TMO.
- Peut demander des indications au personnel de la TMO pour partir à l'aventure en confiance.
- Doit revenir à la TMO, une fois sa mission accomplie, pour faire valider ses accomplissements auprès d'un membre du personnel qui pourra officialiser la réalisation de la quête.

Les récompenses des quêtes prennent la forme de « Faveurs magiques » et de « Faveurs occultes ». Elles sont remises aux joueurs dès l'accomplissement d'une quête.



Les principes de la Tour de Magie et d'Occultisme

En tout temps tu seras décorum et courtois

- L'équipe vous épaulera au besoin.
- Laissez vos appareils modernes hors de portée.

N'aie pas peur, c'est si facile!

- L'équipe de la TMO est composée de joueurs aguerris qui souhaitent transmettre leur amour du jeu.
- L'ouverture est une valeur primordiale de l'équipe.

Rien n'est éternel

- Les effets subis ou donnés durant les quêtes s'estompent rapidement. Votre personnage ne deviendra pas aveugle... pour toujours. Les quêtes de la TMO ont des impacts négligeables sur le jeu virtuel.

Respecte la nature, le matériel, les costumes et les personnes.

- Aucune quête ne nécessite de cueillir de réelles plantes.
- Aucune quête de la TMO ne permet ou n'autorise le vol. Les items en jeu seront facilement identifiables.
- Maintiens les lieux dans l'état où tu les as trouvés.

Grandis ta nature, ce n'est qu'un jeu

- Reste ouvert, ne juge pas les autres sur leur jeu de rôle.
- Toute récompense est un bonus!
- Nous avons une charte de récompenses, une plage d'appréciation et la ferme intention d'être justes et équitables. Cependant, les responsables de la TMO gardent la pleine latitude sur les récompenses, la durée, le nombre d'admissions et sur le déroulement général des quêtes pour faciliter le déroulement de l'ensemble des activités.

Courriers ducaux et jeu virtuel

La TMO ne permet pas de régler des questions de courrier ducal.

À cœur vaillant, rien d'impossible

Les nouveaux et les anciens, peu importe leur âge, tous auront la possibilité d'accomplir les quêtes. Les enfants pourront réaliser certaines quêtes s'ils sont accompagnés. Les quêtes de la TMO représentent souvent une forme d'initiation au jeu de rôle et au système géopolitique de Bicolline.



Les objets jeux



Le sceau magique



Les sceaux sont la représentation physique de la spécialisation d'une guilde et ils sont le lien entre le jeu terrain et le jeu géopolitique.

L'utilisation d'un sceau par une guilde permet à celle-ci d'accroître son influence en réalisant diverses actions. Le sceau de magie permettra par exemple de prendre résidence dans un lieu arcanique, d'apprendre ou de lancer un sort, ou encore d'effectuer des recherches magiques dans l'univers de Bicolline.



Les cristaux

Pouvant être trouvés partout à travers Mundus, les cristaux magiques se forment là où les vents telluriques ont laissé leur empreinte. Chacun agit à la manière d'une réserve d'énergie, chargé d'une seule résonance arcanique liée à sa teinte. On en distingue deux formats : les mineurs, plus répandus, et les majeurs, dont la puissance est supérieure. De plus, la teinte d'un cristal n'est pas qu'une question d'apparence. Chaque couleur correspond à un vent tellurique particulier qui détermine les caractéristiques du cristal et les effets qu'il peut produire, rendant chaque variété unique aux yeux des mages. Certains cristaux amalgamés, plus rares, combinent même deux couleurs à la fois, comme les cristaux de Veldryn, aux teintes jaune et bleue.



Les cubes d'orichalque

Également connus sous le nom de « cubes de bridium » ou « cubes de Zabar », les cubes d'orichalque sont recherchés par les mages du monde entier. Impressionnant catalyseurs de toutes les magies, les cubes d'orichalque font appel à d'anciennes puissances afin d'augmenter le pouvoir des mages qui les utilisent, leur permettant des prouesses arcaniques hors de l'ordinaire.

Tandis que certains cubes arborent des runes complexes sur toutes leurs faces, d'autres n'en possèdent que quelques-unes et certains n'en ont pas du tout. Bien que l'origine et la signification de ces runes soient encore inconnues, il semblerait y avoir un lien entre celles-ci et les pouvoirs rendus possibles par chaque cube.



Les cartes de jeu



Deux éditions de cartes sont en circulation, voici un modèle de chaque édition, l'ancienne avec support photo et la nouvelle avec des illustrations. Sur ces dernières, il apparaît aussi parfois des chiffres qui représentent des lots ou une échelle de valeur.

Vous trouverez ci-après un aperçu des principales cartes qui vous serviront dans vos pratiques magiques.



Production



Équipements 1 – 5 - 20

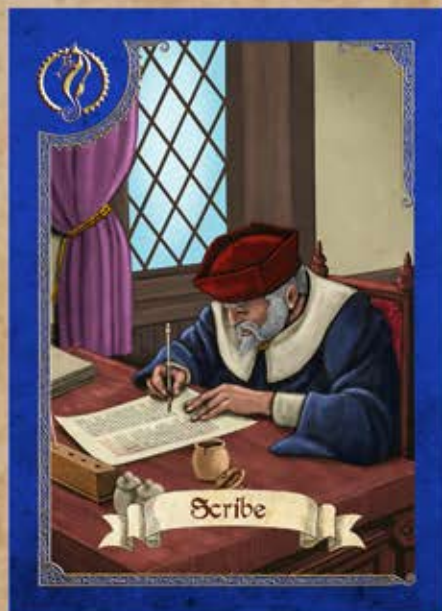
Les lots d'équipements sont composés d'une grande variété d'objets; certains équipements plus spécialisés sont destinés aux mages et ils jouent un rôle essentiel dans l'apprentissage et la maîtrise des sorts. Parmi ces équipements, nous pouvons penser aux grimoires anciens, aux bâtons et aux baguettes magiques, aux plumes et aux parchemins, aux robes de protection et à tous les composants requis pour la préparation des rituels. La possession et la maîtrise de ces équipements permettent aux mages d'apprendre de nouveaux sorts, de les lancer avec efficacité et de réaliser des rituels complexes. Ils sont donc fondamentaux pour assurer le bon déroulement du quotidien des mages.

Pierres précieuses 1 – 5 – 20

Dans le monde de Bicolline, les pierres précieuses sont innombrables et proviennent de gisements découverts dans divers royaumes où des mines ont été établies. Ces gemmes sont d'une utilité indéniable pour les mages, servant d'outils dans l'apprentissage et la pratique de sorts. Chaque pierre, qu'elle soit rubis, émeraude ou saphir, possède des propriétés surnaturelles uniques qui renforcent les capacités arcaniques de ceux qui les utilisent. En plus de leur valeur esthétique, ces précieuses ressources jouent un rôle crucial pour l'économie des provinces et des régions puisqu'elles peuvent facilement être échangées contre du minerai d'argent ou d'or nécessaire à la fabrication de lingots.



Main-d'œuvre

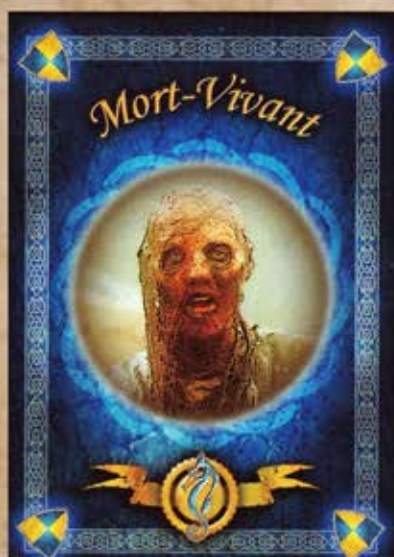


Scribe

Les scribes, dévoués à servir les mages, jouent un rôle central dans la préservation du savoir ancien. Experts dans les écritures oubliées et les langages arcaniques, ils sont responsables de recopier les grimoires, tomes et autres ouvrages magiques, garantissant ainsi la pérennité des connaissances des traditions magiques. Lors de l'absence de leur maître, ils veillent au bon fonctionnement des lieux arcaniques, assurant que les recherches et les rituels se poursuivent sans interruption. Essentiels aux longues études et aux travaux magiques, les scribes sont chargés de classer, transcrire et organiser les écrits complexes. Ils sont souvent les seuls à pouvoir déchiffrer certains secrets laissés par les anciens, contribuant ainsi à la transmission et au développement des savoirs arcaniques au fil des générations. Bien que les scribes puissent également effectuer d'autres tâches, comme recopier des textes au sein d'anciennes bibliothèques ou soutenir les seigneurs dans leur comptabilité provinciale, ils excellent lorsque leurs compétences arcaniques sont mises à l'épreuve sur le terrain, dans les aventures magiques les plus incroyables.



Unités



Mort-vivant

Le mort-vivant est une unité composée de zombies ou de squelettes, des créatures réanimées qui, bien que lentes, possèdent une endurance inépuisable sur le champ de bataille. Privés de toute sensation de douleur ou de fatigue, ils continuent de combattre sans relâche jusqu'à leur destruction. Généralement, ces créatures sont animées ou contrôlées par des nécromanciens, maîtres des arts obscurs, qui les dirigent pour servir leurs sombres desseins. Bien qu'ils manquent d'agilité ou de stratégie, leur nombre et leur persistance en font des adversaires redoutables dans les conflits.

Attrails

Artéfact

Les artéfacts sont des objets anciens ou magiques dont les effets s'expriment en jeu sur le terrain ainsi qu'en courrier ducal. Armes enchantées, bijoux maudits, reliques oubliées, fioles aux propriétés étranges : leur forme est aussi variée que leur origine. Certains proviennent de traditions éteintes, d'autres ont été façonnés par des artisans dont le savoir s'est perdu. Prisés des mages, des aventuriers et des collectionneurs, ils jouent un rôle central dans les quêtes et les scénarios, offrant à ceux qui les possèdent des possibilités qui ne sont limitées que par leur imagination.



Attirails (suite)

Composante surnaturelle

Les mages souhaitant perfectionner leur art de la fabrication d'objets magiques vous le confirmeront : chaque production d'objet se fait à partir d'une recette particulière, constituée d'ingrédients spécifiques. Les composantes surnaturelles sont donc extrêmement recherchées par ceux qui aspirent à créer, pour ensuite parfois revendre, des artefacts magiques. Leur rareté et leur puissance en font des éléments indispensables pour quiconque souhaite maîtriser cet art ancien. Les composantes surnaturelles sont dures à trouver, ce qui oblige les mages à négocier avec des aventuriers ou des receleurs pour en acquérir.



Encre magique

Pour fabriquer des parchemins magiques, certains mages doivent d'abord se procurer de l'encre spéciale, souvent appelée encre magique. Utilisée correctement, cette encre permet de créer un parchemin renfermant un sort puissant. Ainsi, tout mage qui lit ce parchemin peut utiliser le sort inscrit, même s'il ne figure pas dans son propre grimoire. Cette technique offre aux mages la possibilité d'élargir leur répertoire de sorts, rendant l'encre magique précieuse dans le monde de la sorcellerie.



Attirails (suite et fin)

Objet magique

Créés à partir de composantes surnaturelles et infusés d'énergies magiques, les objets magiques de Martomasse, de Simaëlle et de Svirin permettent aux mages les plus chevronnés d'emmagasiner des pouvoirs bien particuliers de manière à pouvoir les utiliser au moment opportun. Bien utiles pour assurer la protection d'un domaine, raser des armées ou encore influencer le destin, les objets magiques sont redoutables et confèrent aux mages du monde de l'Hippocampe un rôle unique.



Potion d'apprentissage rapide

Les alchimistes ont mis au point un élixir rare et puissant, destiné à améliorer les capacités cognitives des mages et occultistes. En consommant cet élixir, ces derniers voient leur esprit stimulé, leur permettant d'augmenter leur concentration et leur compréhension des arcanes complexes. Cet élixir est particulièrement prisé lorsqu'un mage ou un occultiste doit se préparer à l'apprentissage d'un sort d'une grande difficulté, exigeant une maîtrise intellectuelle hors du commun. Grâce à cette concoction, l'apprenant est en mesure de déchiffrer plus aisément les subtilités magiques et d'assimiler des sorts redoutablement complexes, autrefois hors de portée.



Richesses

Faveurs magiques

Les faveurs magiques sont la représentation tangible de services rendus aux plus grands mages du monde de l'Hippocampe. Des faveurs magiques sont notamment remises à toutes les personnes qui accomplissent avec succès des quêtes à la Tour de Magie et d'Occultisme, en fonction de leur niveau d'engagement, du temps requis pour accomplir la quête et de la hauteur de leur succès. Il est aussi possible d'en obtenir en rendant service à des mages que l'on peut rencontrer dans certains événements spécifiques qui ont lieu sur le terrain du Duché de Bicolline.

Les faveurs magiques ont des dénominations de 1, 5 ou 20. Elles peuvent être échangées à la Banque de l'Hippocampe contre différents éléments utiles à tous les mages ou être utilisées dans les courriers ducaux afin de représenter la prestance et la reconnaissance des mages impliqués.

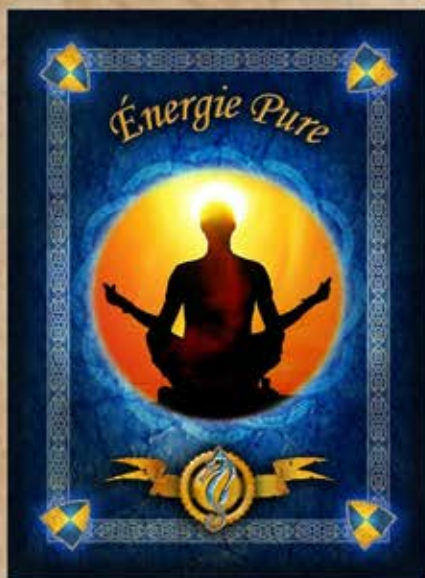


Fiche scénario

La fiche scénario est très prisée lors des grandes cérémonies magiques, occultes ou religieuses, son utilité valant le double d'une fiche de population normale. Ces fiches sont remises à tous les participants lors d'un scénario.



Énergies



Énergie pure

Les érudits ont la capacité de créer une énergie pure, représentant l'essence même du surnaturel dans notre monde, à son état brut. Cette énergie, essentielle, est à la base des phénomènes surnaturels que l'on observe. Que ce soit par des rituels d'invocation menés par des mages, des pratiques d'occultisme ou des manifestations divines envoyées par les Dieux, tous ces effets surnaturels résultent d'une transformation de cette énergie fondamentale. Les érudits jouent ainsi un rôle crucial dans la compréhension et l'exploitation de cette essence, permettant d'accéder à des pouvoirs extraordinaires.

Les énergies magiques

L'énergie magique est utilisée par les mages afin de réaliser diverses actions surnaturelles, en fonction de la tradition à laquelle ils appartiennent. Les énergies magiques servent par exemple à apprendre ou à lancer un sort, et elles sont utilisées dans les recherches et les rituels magiques pour permettre au mage d'imposer sa volonté au monde qui l'entoure.



Les règles géopolitiques



Les traditions magiques

La magie est un élément incontournable du jeu géopolitique. Les magiciens sont ceux capables d'altérer directement la réalité par la puissance de leur volonté, avec le concours d'énergies arcaniques. Il existe cinq (5) traditions magiques.

Tradition magique	Type de magie	Bâtiment associé
Manthora	Magie commune	Réfectoire
Golhir	Magie noire	Crypte
Svir-Kala	Magie des artefacts	Pentacle
Miguise	Magie ancestrale	Lieu ancestral
Souffle de vie	Magie rituelle	Dolmen

Hiérarchie magique

Les magiciens sont des personnes dévouées aux arts des arcanes. Ils possèdent un grimoire et doivent prendre résidence dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de pouvoir utiliser leurs sorts. Le rang d'un magicien représente le contrôle et le savoir qu'il possède sur son art arcanique.

Selon les traditions et les types d'arcanes, les titres associés aux rangs peuvent changer, mais la mécanique représentée ici demeure la même. Le rang d'un magicien est déterminé par le nombre de sorts qu'il possède dans son grimoire.

Apprenti

C'est le début de l'apprentissage de tout magicien. Il apprend les rudiments de l'arcane et entame des recherches afin d'acquérir son premier sort. Un participant devient apprenti lorsqu'il entame la recherche pour le premier sort qu'il désire ajouter à son grimoire. Lorsqu'un apprenti termine l'apprentissage de son premier sort, il atteint le rang d'adepte et son grimoire est ajouté à son profil. La seule action qu'un apprenti peut effectuer est « Apprendre un sort » mineur.

- Un apprenti doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de pouvoir apprendre son premier sort.
- Un apprenti doit trouver un maître-mage de magie pour pouvoir apprendre son premier sort mineur.



Adeptes

Un adepte maîtrise assez bien les concepts de l'arcane pour avoir réussi la découverte d'au moins un sort par la recherche magique. Un participant est considéré comme étant un adepte lorsqu'il possède au moins un sort dans son grimoire.

- Un adepte doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer des sorts dans le jeu géopolitique.
- Un adepte doit trouver un maître-mage de magie pour pouvoir apprendre un sort majeur.

Maître-mage

Le maître-mage est un magicien qui a passé un long moment à étudier les arts surnaturels et qui connaît les rouages de la magie. Un participant obtient le rang de maître lorsqu'il possède trois sorts du même type de magie dans son grimoire.

- Un maître-mage doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer des sorts dans le jeu géopolitique ou pour prendre un élève.
- Un maître-mage est capable d'enseigner l'art de la magie. Un maître-mage ne peut enseigner qu'à un seul élève à la fois.

Grand maître-mage

Le grand maître-mage est un maître-mage très expérimenté qui connaît les moindres secrets liés à son type de magie. Pour être perçu comme un grand maître-mage, il doit posséder au moins sept sorts du même type de magie dans son grimoire.

- Le grand maître-mage a les mêmes restrictions que le maître-mage.
- Un grand maître-mage qui prend en charge et anime une cérémonie de magie permet d'économiser un sceau pour passer de 25 à 50 participants lors de la Grande Bataille seulement.

Archimage

Il s'agit d'un titre extrêmement rare qui ne peut être octroyé qu'à une poignée d'élus à la suite de quêtes épiques et d'aventures périlleuses.

- L'archimage a les mêmes restrictions que le maître-mage.
- Un archimage qui prend en charge et anime une cérémonie de magie permet d'économiser un sceau pour passer de 25 à 50 participants lors de la Grande Bataille seulement.



La résidence

Un magicien qui désire interagir avec un lieu arcanique afin de faire quelque action que ce soit, doit effectuer l'action de prendre résidence sur un domaine possédant un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique.

Ce n'est que lorsqu'un magicien n'a pas de lieu de résidence qu'il peut faire la demande de résidence à un propriétaire de domaine. Un magicien qui voudrait changer sa résidence pour une autre doit donc en premier lieu quitter le lieu arcanique dans lequel il se trouve afin de pouvoir se joindre à un autre lieu arcanique la saison suivante.



Le grimoire et l'apprentissage des sorts

Le grimoire

Le grimoire est la liste des sorts connus par un magicien. Un magicien qui veut lancer un sort doit tout d'abord s'assurer que ce dernier soit bien inscrit dans son grimoire. Les grimoires sont des documents publics.

L'apprentissage des sorts

La magie permet d'invoquer des sorts qui affectent le monde géopolitique du Duché de Bicolline. Tous les sorts ont des portées qui leur sont propres et requièrent une quantité plus ou moins grande d'énergie. Tous les sorts ont comme point d'origine un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique qui sert à canaliser l'énergie des courants telluriques.

Tout dépendant du type de sort, le cout et la durée d'apprentissage varient selon le tableau ci-dessous.

Type de sort	Coût de l'apprentissage	Durée
Mineur	2 énergies de la tradition magique du sort à apprendre, 2 scribes, 20 solars, 2 équipements, 2 pierres précieuses	1 saison
Majeur	3 énergies de la tradition magique du sort à apprendre, 3 scribes, 30 solars, 3 équipements, 3 pierres précieuses	2 saisons



Les dommages magiques

À moins d'indication contraire dans la description d'un sort, tous les points de force militaire infligés par une source magique ignorent les bonus de défense militaire accordés par les bâtiments.

Pour en apprendre plus sur les sorts, veuillez consulter le Recueil surnaturel ici : bicolline.online/profile/document/

Les objets magiques

- Les **parchemins** sont des velums enchantés par des magiciens. Une partie de l'énergie magique qui aurait été utilisée par le magicien pour lancer le sort est transférée au parchemin afin que n'importe qui puisse s'en servir. La portée d'un parchemin est calculée à partir de l'endroit où il est utilisé et la distance est réduite de 50% (nombre arrondi vers le bas).
- Les **objets magiques** sont des objets magiques puissants créés à l'aide de la magie utilisable seulement par les adeptes en magie.



Les composantes surnaturelles

Une composante surnaturelle (dent de vampire, sang de troll, écorce d'ent, etc.) peut être acquise, entre autres, lors de quêtes, une aventure ou une chasse aux trésors, au recel ou encore en participant à des enchères. Les usages pour les composantes surnaturelle servent principalement à la création d'objets magiques.



Les objets magiques – *une parenthèse*

Trois traditions magiques actuelles permettent de créer des objets qui possèdent des pouvoirs majeurs et impressionnants : le Golhir, la Miguisse et le Svir-Kala. Pour fabriquer un objet magique, un mage doit posséder dans son grimoire le sort adéquat.

Le Golhir permet de créer des objets magiques de Martomasse

- Les objets magiques de Martomasse trouvent leur origine chez les Hauts Mages de Tolimarth, en Nasgaroth. Ces objets de magie noire ont généralement des effets offensifs dévastateurs pour les habitants des domaines qui en sont affectés.



La Miguisse permet de créer des objets magiques de Simaëlle

- Les objets magiques de Simaëlle originent, pour leur part, des elfes de l'ancien Peuple de Cymmaelia, un archipel d'îles au Sud de ce qui est maintenant Irendille. Ces objets de magie ancestrale ont généralement des effets défensifs très efficaces pour ceux qui les utilisent.

Le Svir-Kala permet de créer des objets magiques de Svirin

- Les objets magiques de Svirin proviennent des anciens mages Svir, qui résident tout au Nord de notre continent, au Berkwald. Ces objets ont des pouvoirs importants, variés et versatiles, s'adaptant à toutes les situations.



La fabrication d'un objet magique demande toujours une ou plusieurs composantes surnaturelles. Il y a un nombre indéfini de composantes surnaturelles dans Mundus. Certaines sont nécessaires pour accomplir des quêtes, d'autres pour la fabrication d'objets magiques, d'autres encore n'ont peut-être pas encore d'utilité particulière. Réussir à trouver les bonnes composantes surnaturelles peut s'avérer difficile.

Il est possible de remplacer le coût d'une composante par cinq (5) autres composantes, toutes différentes les unes des autres. Ceci peut être fait pour un maximum de 50% des composantes requises pour l'objet, arrondi vers le bas. Dans tous les cas, toutes les composantes surnaturelles nécessaires à la création d'un objet magique doivent être différentes. (Il ne peut jamais y avoir deux composantes identiques pour la création).

Pour en apprendre plus sur les objets magiques, veuillez consulter le Recueil des objets magiques ici : bicolline.online/profile/document/



Les cérémonies magiques

Il est possible pour les utilisateurs de chaque type de magie d'effectuer des cérémonies réelles afin de générer rapidement de l'énergie magique durant la Grande Bataille. Certaines cérémonies sont également nécessaires pour lancer des sorts spécifiques.



Les actions de la sphère de magie

Action: Apprendre un sort

Cible: Magicien qui effectue l'action

Coût: 1 sceau magique
Autres coûts variables selon le type de sort

Effet: Permet au magicien d'apprendre un sort et le consigner à son grimoire.
La durée de l'apprentissage varie selon le type de sort (mineur ou majeur).
Si un magicien est contraint de quitter sa résidence avant la fin de son apprentissage, celui-ci est perdu.

Phase d'action: Construction

Limitations / Notes: Le magicien doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique.
L'apprentissage du premier sort d'une tradition magique doit être un sort mineur.
L'élève doit avoir un maître-mage comme professeur.
Le maître-mage doit demeurer l'enseignant de l'adepte pour la durée de l'apprentissage du sort majeur.



Action: Cérémonie magique

Coût: 1 sceau magique par 25 participants
1+ fiche(s) de population

Effet: Permet au responsable de la cérémonie de générer 1 énergie magique pour chaque fiche de population
1 fiche de population « Événement » génère 2 énergies magiques.

Limitations / Notes: Le responsable ne peut convertir davantage de fiches de population en énergie magique qu'il y a de participants à la cérémonie.
Nécessite la tenue d'une cérémonie lors de n'importe quelle activité

La sphère de magie

Action: Créer de l'énergie pure

Cible: Érudit

Coût: 1 sceau magique
50 influences de la même région par énergie pure créée

Effet: Permet à un érudit de créer 1 énergie pure pour chaque tranche de 10 participants présents à la cérémonie pour un maximum de 5 par cérémonie.

Limitations / Notes: Nécessite la présence de l'érudit à la cérémonie.
L'érudit ne peut effectuer une cérémonie pour Créer de l'énergie pure qu'une fois par an.



Action: Lancer un sort magique

Portée: Variable selon le sort

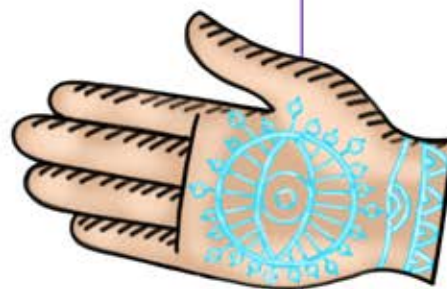
Cible: Variable selon le sort

Coût: 1+ sceau magique
Autres coûts variables selon le sort

Effet: Variable selon le sort

Phase d'action: Variable

Limitations / Notes: Variable selon le sort.
Le magicien doit résider dans un lieu arcanique.
Un magicien ne peut pas lancer le même sort plus d'une fois par saison.



Action: Magicien du royaume

Cible: Magicien

Coût: 1 sceau magique, 1 scribe, 10 influences de la région

Effet: Permet au chef d'une région de raccourcir le temps d'apprentissage d'un sort majeur à une seule saison.

Phase d'action: Construction



Action: Prendre un élève

Cible: Lieu arcanique ou grand lieu arcanique

Coût: 1 scribe

Effet: Permet à un maître-mage d'enseigner un sort mineur à un élève.
Permet à un maître-mage d'enseigner un sort majeur à un adepte

Phase d'action: Syta

Limitations / Notes: Le maître-mage doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique.
Le maître-mage doit demeurer l'enseignant de l'adepte pour la durée de l'apprentissage du sort majeur.



Action: Prendre résidence

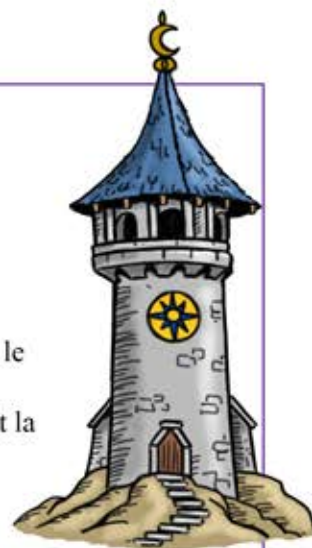
Cible: Lieu arcanique ou Grand lieu arcanique

Coût: 1 sceau magique

Effet: Permet au magicien sans résidence de prendre résidence dans le lieu arcanique ou le grand lieu arcanique du domaine.
Il n'est pas possible de prendre résidence dans un bâtiment nouvellement construit la même saison.

Phase d'action: Construction

Limitations / Notes: Maximum de 3 magiciens et occultistes par lieu arcanique.
Un grand lieu arcanique permet à 3 magiciens et occultistes supplémentaires de résider dans le lieu arcanique du domaine.
Nécessite le consentement du propriétaire du domaine.



Action: Quitter sa résidence

Cible: Magicien

Effet: Permet au magicien de quitter sa résidence dans le lieu arcanique ou le grand lieu arcanique du domaine.
L'espace libéré dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique peut être pris par un autre magicien ou occultiste lors de la même saison.

Phase d'action: Syta

Limitations / Notes: Un magicien quittant sa résidence ne peut rien faire d'autre cette saison-ci. Cela inclus prendre un élève, lancer des sorts, l'utilisation d'objet magique et les apprentissages.
Le magicien n'est pas autorisé à prendre une nouvelle résidence ou paroisse lors de la même saison.



Action: Utiliser un objet magique

Portée: Variable selon l'objet

Cible: Variable selon l'objet

Coût: 1 sceau magique

Effet: Variable selon l'objet

Phase d'action: Variable

Limitations / Notes: Variable selon l'objet magique.
Un magicien ne peut pas utiliser le même objet magique plus d'une fois par saison.





Direction et conception
Olivier Renard

Illustration, montage et graphisme
Steeve Tremblay

Texte et contenu
Martin Champagne
Simon Legault
Charles Bilodeau
Olivier Renard

Collaborateurs
Kristelle Baker

Révision et traduction
Martin Roussy

Correction et relecture
Isabelle Proulx
Martin Champagne

Photo
Éric Dubé
Vicky la Rose

