

LIVRET CHANGEUR 2017 : VERSION JOUEUR
LIVRE SECOND : *SOUS LE VENT D'ASKETILL*



Les changements : LA MAGIE DES MOTS

A l'origine était le silence. Puis un grincement, un grognement, une vibration unique et incommensurable engendra l'univers. Depuis, le son primordial propage – à travers les cieux, l'espace et le temps – quinze ondes primaires qui sont la source de toute vie, de toute matière, de toute magie. Et toute chose, tout être, en est le lointain écho. Car le peigne torturé de la réalité entrecroise malicieusement ces ondes primaires, donnant naissance à d'autres sons plus complexes, qui à leur tour s'entrecroquent pour former l'Univers... Plus les sons sont éloignés du son primordial, plus leur puissance faiblit. Chacun en possède de minuscules bribes, dont il fait usage par le Langage, les Arts ou le Travail de la matière.

C'est avant tout pour accroître leur capacité d'agir sur le monde que depuis la nuit des temps les Changeurs recherchent les quinze gémissements telluriques primaires, la langue secrète et râpeuse qui leur permettra peut-être un jour de caresser l'origine du Monde...

La magie d'Eidolon est une magie du verbe. Les sorts, appelés *Changements*, sont des combinaisons de *Mots de pouvoir*. Chaque *Mot* correspond à une certaine façon de modifier, temporairement, la réalité. Les *Changeurs*, magiciens de toutes sortes, connaissent quelques-uns de ces *Mots* qu'ils utilisent en puisant dans leur *Inspiration* ou en brisant des *Vents Solides* pour modeler, souvent pour un temps limité, la réalité selon leurs besoins.

I Avant tout chose, l'éthique du Changeur

La magie d'Eidôlon fait appel à l'imagination et à l'inventivité des joueurs *Changeurs*, pour leur permettre de faire à peu près tout ce qui est jouable en GN. Cette très grande liberté implique bien sûr un fair-play à toute épreuve, et signifie que ces joueurs ont une grande responsabilité dans le succès du système de magie, au service du plaisir de jeu de tous. Merci !

II Après l'éthique, l'esthétique !

Il en va de la magie comme de tous les savoirs savants, son pouvoir tient autant à ses effets réels qu'à sa mise en forme, ses mystères, son décorum. Conscient de cela, le *Changeur* avisé non seulement garde jalousement ses petits secrets, mais il fait aussi en sorte que le voir appeler un *Changement* ne soit jamais chose anodine. Il joue de la voix et des gestes, du solennel et des petits artifices... (*très encouragés les effets spéciaux, mais dans la sécurité ! Parlez-en aux orgas, merci*)

Un changement, c'est une « formule magique » + une explication hors-jeu

La partie « formule magique », en jeu, consiste à dire à haute voix les *Mots* de magie de la formule, avec donc théâtral geste et pompeux décorum. L'explication hors-jeu est une phrase claire et courte qui indique à la cible comment jouer le sort.

Exemple : « EOL DISTH AIM ! » crie Gubveen, druide Gwerann, en traçant de ses doigts de nombreux petits signes dans les airs, ses bottes claquant contre le sol avec un bruit métallique. Puis il pointe sa victime : « INFLUENCE!-HILARITÉ 30 SECONDES ». Et sa victime de jouer pendant 30 secondes une grosse crise de fou rire..

III Énergie magique : l'Inspiration et les Vents Solides

L'énergie magique est l'Inspiration. Incanter un Changement coûte des points d'Inspiration.

Ces points, dont le nombre disponibles par jour est indiqué sur la fiche de personnage, sont récupérés chaque soir lorsque le *Changeur* voit sa première étoile de la nuit...

La quantité d'inspiration maximale de votre personnage est déterminée par vos compétences. (15 + 4 par compétence inspirée.)

Il existe plusieurs moyens d'obtenir plus d'Inspiration, dont le plus connu est l'usage de **Vents Solides**. Ces cristaux lumineux de pierre semi-précieuse trouvée parfois dans les amas de pierre (*tubes phosphorescents à obtenir en jeu*), ont piégé la vibration des vents telluriques. Un *Changeur* sait s'emparer de cette énergie et peut utiliser un ou plusieurs *Vents Solides* pour lui donner de l'Inspiration supplémentaire au moment d'appeler un *Changement*. **Chaque Vent Solide craqué en incantant un Changement donne un point d'Inspiration.** Merci de remettre dès que possible vos *Vents Solides* hors-jeu à un orga, sans attendre la fin du jeu, !

IV Les Mots de pouvoir

Base de tous ses savoirs, un *Changeur* **connaît** un certain nombre de *Mots*, c'est-à-dire que non seulement il sait leur prononcé et leur signification, mais il a passé de nombreuses heures à les travailler pour les intégrer dans des sorts, les *Changements*.

Le nombre de mots est déterminé par vos compétences (3 de base +2 par prise supplémentaire).

Les *Mots* sont les suivants :

TAÏM	Le temps, les durées, accélérer ou ralentir, les rythmes	<i>Permet notamment de donner une durée à un sort sans devoir rester concentré</i>
DISTH	L'espace, les distances	<i>Permet notamment d'allonger la portée d'un changement</i>
FÜ	L'élément feu, la chaleur, l'énergie	<i>Pour accroître, réduire, concentrer, disperser les énergies, les capacités, les possibles</i>
EOL	L'élément air, l'invisible, la perception	<i>Pour créer des forces invisibles, affecter les sens</i>
ACQ	L'élément eau, le sang, la vie	<i>Pour affecter les corps et liquides, soigner les corps, etc.</i>
ÖR	L'élément terre, la matière (non vivante), les richesses	<i>Pour manipuler la matière inerte</i>
EHMO	L' <i>Inspiration</i> , les émotions, les courants magiques	<i>Pour manipuler les ressentis, les aspirations, l'essence magique et sa cristallisation</i>
PSEÏ	L'esprit, la connaissance	<i>Pour affecter les savoirs, les mémoires, les convictions</i>
LIË	Le lien, la parole, le transfert	<i>Pour travailler ce qui est « entre », associer, dissocier</i>
URH	La nature, les plantes, les bêtes	<i>Pour se servir des forces brutes de la nature, affecter la vie sauvage (non parlante)</i>
BYSS	La mort, les morts et le passage	<i>Pour faire appel aux forces sombres...</i>

Un *Changeur* pourra parfois – rarement – apprendre de nouveaux *Mots*. Ce sont les hasards du jeu qui y mèneront...et vos récits d'aventure (débriefing) de fin de GN !

V Les Changements

Au cours de son apprentissage, un *Changeur* apprend à combiner les *Mots* qu'il maîtrise pour réaliser des sorts, les *Changements*. Les formules de ces *changements* sont inscrites dans son **Grimoire**.

Grimoire : le *Grimoire* d'un *Changeur* est son livre de sorts ou de prières, ses tablettes sacrées, son tas de chiffons calligraphiés...en bref, ce dans quoi il note ses connaissances magiques.

C'est nécessairement un objet en jeu (faites-le joli !), donc on peut le voler (marquez votre nom hors-jeu, qu'on puisse vous le rendre en fin de jeu !) et n'importe quel personnage sachant lire comprend son contenu et peut savoir quels *Mots et Changements* y sont décrits.

Le grimoire d'un *Changeur* est assurément ce qu'il a de plus précieux. A moins que le joueur n'ait assez de mémoire pour se rappeler de tout ce qu'il contient...

A la création du personnage, le joueur choisit les premières formules maîtrisées par son personnage, composées à partir des Mots maîtrisés par son personnage.

Ces formules ne sont pas choisies parmi une liste arrêtée, mais inventées par le joueur, puis validées par les organisateurs.

Voici comment on procède :

- 1- Le joueur choisit les *Mots* connus par son personnage et imagine le type de *Changements* qu'il voudrait qu'il possède.
- 2- Il remplit le **tableau présenté en dernière page** en indiquant pour chaque formule les *mots* combinés, l'effet souhaité (dont portée et durée si les mots TAÏM ou DISTH sont employés), les éléments de role-play et effets spéciaux éventuels.
- 3- Au plus tard **1 mois avant le jeu**, il envoie le tableau rempli à l'organisation : contact.eidolon@gmail.com
- 4- L'organisation examine doctement la liste, soupèse l'audace de chaque *Changement*, en goûte l'originalité, en hume les abus, en savoure les cohérences. In fine, l'orga propose si besoin des retouches et attribue au *Changement* un coût en *Inspiration*.
- 5- Le joueur reçoit sa liste de *Changements* et peut alors les copier dans son *Grimoire*.

Note : Un joueur en mal d'idées peut se contenter de piocher dans les exemples de *Changements* donnés en fin de ce document.

Note : Vous pouvez joindre l'orga magie (en 2014, Liev L'Hiver, Seb, au 06 16 07 03 82, ou via le mail de l'association).

Au fil de ses aventures, un *Changeur* ne trouvera que rarement quelque maître ou obscur grimoire des temps anciens qui acceptent de passer avec lui quelques semaines (c'est très occupé un grimoire) pour lui enseigner un nouveau *Mot de pouvoir*. Néanmoins, il pourra assez facilement apprendre en jeu d'autres formules de *Changement*, jusqu'à une par jour de GN.

Concrètement, il peut soit étudier la formule dans un grimoire, soit en composer une nouvelle.

- S'il la copie d'un autre grimoire, il doit d'abord passer quelques temps à l'étudier, puis appeler le *Changement* devant l'orga magie pour valider son apprentissage, avant de pouvoir l'utiliser.
- S'il la compose, les choses seront un peu plus longues. Il devra exposer son idée à l'orga magie, en discuter et tester le *Changement*. Il est probable que l'effet ne marchera pas avant 2 à 3 tentatives (mais l'Inspiration sera bien dépensée).

Bien sûr, on ne peut apprendre un *Changement* que si on maîtrise les *Mots* qu'il contient !

VI Les effets d'un Changement :

Les effets d'un *Changement* sont déterminés par le joueur lorsqu'il crée ses formules, avec validation par l'orga magie. Ce peuvent être des dommages, des soins, des bonus ou malus, des ANNONCES!, des effets influant sur le role-play des cibles ou tout autre effet librement choisi par le joueur, dans le respect des règles suivantes :

- Coût en Inspiration :

En fonction de la puissance de l'effet, l'orga attribuera un coût en points d'*Inspiration*. Ne soyez pas trop gourmand...

- Durée : « Attention, éphémère ! »

Par défaut, un changement dure tant que le Changeur reste concentré, bras levé vers sa cible, sourcils froncés, marmonnant des incantations. Il peut parler, se déplacer lentement ou jeter un bref coup d'œil ailleurs mais sa concentration doit rester très visiblement sur son sort. S'il est blessé, déconcentré ou perd sa cible de vue, le *Changement* est interrompu. Toutes les 10 secondes il doit dépenser un nouveau point d'Inspiration pour maintenir son changement.

L'usage du *Mot TAÏM* permet de remplacer ce temps de concentration par une durée fixe (le *Changeur* peut alors agir normalement). Cette durée est aussi choisie par le joueur lorsqu'il crée son effet, et jouera sur le coût en *Inspiration*.

Important :

Dès que la durée d'un *Changement* est écoulée, les effets directs disparaissent.

Mais les effets indirects demeurent !

Exemple : Les blessures se referment, une cible mourante ou même morte des blessures causées par magie revient soudain à la vie, les blessures soignées se rouvrent, l'épée brisée se répare, les apparitions disparaissent, etc.

MAIS : Le chevalier enragé par magie redevient calme mais il a bien frappé ses compagnons (et se le rappelle !) ; le tranchant aiguisé par magie (faisant 2! dommages par exemple) s'émousse à nouveau, mais la victime des coups de cette épée garde ses double blessures ; etc.

Le fait que la magie des *Mots* ne crée généralement que des effets éphémères fait dire à certain que c'est une magie de l'illusion. A raison sans doute, mais cela n'empêche pas le *Changeur* malin d'en tirer de grandes choses...

- **Portée :**

Par défaut, un *changement* ne peut affecter que le *Changeur* ou ce qu'il touche. L'usage du Mot DISTH permet d'affecter des cibles à portée de voix.

- **Cibles :**

On appelle cible:

- un personnage lorsque l'effet est non localisé (points de vie, la plupart des ANNONCES!...)
- une localisation ou un organe lorsque l'effet est localisé (armures, BRISE!...).
- un objet (une arme, un bouclier, une flèche, un parchemin, une petite statue...)
- une quantité de matière brute d'environ 1 grosse bourse.

Pour affecter plus d'une cible, il faut dépenser à l'incantation autant de fois le coût du *Changement* en *Inspiration* que le nombre de cibles (par ex. pour 3 cibles coûte 3 fois l'*Inspiration*).

Attention : On ne peut pas rajouter de cibles ni de mot de durée, portée ou autre dans un changement déjà incanté.

- **Jouabilité**

Il revient toujours au *Changeur* de créer les conditions pour que son *Changement* soit immédiatement jouable .

Il doit préparer les éléments matériels et éventuels effets spéciaux, s'assurer préalablement (et seulement si nécessaire !) de la présence d'un orga, etc.

Exemple : pour obtenir par magie une information sur quelque chose de lointain, s'assurer qu'un joueur ou orga présent dispose de cette information ; aucun problème pour ralentir une cible mais hors de question de l'accélérer 10 fois puisque le joueur sera incapable de le jouer ; une cible à la force décuplée pourra soulever un rocher factice, pas un vrai rocher ! ; l'invocation d'une créature nécessite d'avoir un copain costumé de manière adéquate prêt à jaillir du buisson, etc.

Attention ! La cible joue un *Changement* comme elle l'a compris, si son jeu ne correspond pas à la vision du *Changeur*, tant pis ! La magie est capricieuse et le *Changeur* n'avait qu'à être plus clair...

- **Hors-jeu**

Dernière règle et non la moindre, un *Changement* ne doit pas créer de hors-jeu pour d'autres joueurs que le *Changeur* et sa(ses) cible(s). Il doit plus globalement créer le moins de hors-jeu possible.

Celui qui lance le sort peut avoir à prendre quelques secondes hors-jeu pour l'expliquer ou déclencher son effet spécial. La cible peut de même devoir prendre un peu de temps d'explication ou de mise ne œuvre du *Changement*, mais les autres doivent pouvoir jouer normalement.

Cette règle a pour effet de ne pas permettre les *Changements* créant des paradoxes temporels et autres effets injouables...

*Exemple : la magie ne permet pas d'affecter le temps, par l'arrêter, l'accélérer ou le ralentir par exemple, car ce *Changement* aurait des effets impliquant du hors-jeu sur tous les joueurs présents alors même que ceux-ci ne sont pas forcément des cibles directes du *Changement*.*

VII Les rituels

L'incantation de *changements* n'est pas la seule ressource des *Changeurs*. Un *Changeur* peut participer à un **rituel**, ou l'organiser.

Un *rituel* est un travail complexe sur les flux magiques d'un lieu, avec pour but de réaliser des effets différents de ceux qui sont codifiés dans les *Changements* inscrit dans son grimoire, des effets travaillés et adaptés au but spécifique que l'on cherche à atteindre à un moment donné. Il permet aussi d'associer plusieurs *Changeurs*, voire des profanes, pour mettre en commun l'*Inspiration* des participants et permettre de réaliser des effets importants.

Pour accomplir un rituel, il faut procéder en 3 étapes :

- Préparer son rituel, définir ce que l'on cherche à accomplir et en informer le plus tôt possible l'orga magie (ou autre orga disponible avec Talkie Walkie).
- Chercher les Mots à mobiliser (toujours parmi ceux que connaissent les *Changeurs* présents !), les gestes à réaliser, le lieu approprié (Liev l'Hiver vous indiquera le lieu de Soborod où les courants magiques sont les plus forts, mais certains rituels peuvent nécessiter d'autres énergies...par exemple un cimetière pour des effets liés au mot BYSS...), ainsi que les éventuels ingrédients nécessaires. Les textes anciens donnent souvent des indications sur la manière de réussir un rituel difficile...
- Rassembler les ritualistes et leurs éventuels soutiens, ainsi que l'orga magie (ou autre orga dédié au suivi de votre rituel). Compter l'*Inspiration* qui va être dépensée par les participants – dont va dépendre le succès du rituel – et bien réexpliquer à l'orga ce qu'exactement vous comptez faire.
- Réaliser le rituel avec verve et panache, ténébrance, gloriole et profondeur. L'orga prend en main la réalisation des effets, car la magie est capricieuse et un ritualiste n'est jamais certain d'obtenir exactement ce qu'il souhaitait accomplir...

Inspiration et rituels :

- Chaque *Changeur* ou *Artiste* participant activement à la réalisation du rituel donne autant de ses points d'*Inspiration* qu'il le souhaite.
- Chaque autre participant **actif** (qui chante, danse ou est impliqué d'une manière ou d'une autre) peut donner un point d'*Inspiration* supplémentaire (certains, particulièrement fervents, sensibles ou habitués des cérémonies, peuvent donner plus de points).
- Les simples spectateurs ne donnent pas d'*Inspiration*

VIII Les duels Magiques :

Lorsque deux utilisateurs de mots désirent s'affronter, mais sans en venir aux mains, ils peuvent s'affronter par les mots. Ce genre de duel est coûteux et dangereux, mais très impressionnant et efficace du point de vue du vainqueur.

Chaque changeur défie l'autre, le premier qui annonce un mot de pouvoir engage les hostilités.

L'autre doit citer un autre mot de pouvoir (obligatoirement différent).

Chaque changeur ne peut prononcer que des mots qui n'ont pas encore été cités, qu'il connaît et qu'il maîtrise.

Invoker un mot de pouvoir coûte un Point d'Inspiration : l'énergie magique reste sur place et s'accumule.

Lorsque l'un des "duellistes" ne connaît plus de mot (ou qu'il souhaite abandonner), il recule de deux pas.

L'autre a alors gagné... s'il parvient à maîtriser l'énergie accumulée depuis le début du duel.

De deux choses l'une :

- Soit il lui reste autant de Points d'Inspiration (ou plus) que le total des Points d'Inspiration dépensés par les deux protagonistes (c'est à dire, le nombre de mots de pouvoirs cités depuis le début), dans ce cas, il rassemble toute l'énergie et la projette sur son adversaire, qui s'écroule en perdant tous ses Points d'Inspiration.
- Soit le changeur resté tout seul au milieu n'a plus assez de Points d'Inspiration... il est alors consumé par l'énergie présente et s'écroule au sol en hurlant (ses Points d'Inspiration tombent à zéro).

Il faut évidemment que les joueurs "interprètent" ce duel en faisant de grands gestes, hurlant les mots de pouvoir et mimant la concentration et la douleur...

Rarement, deux personnes "liées" (Frères de sang, liés par un rituel...) se montrent capable d'unir leurs forces pour gagner un duel, mais seule une véritable harmonie permet ce genre de prouesse. *Demandez une validation orga avant d'utiliser une telle synergie.*

IX Exemples de changements (exemples non contractuels, ah ah)

Changement <i>(pour les noms, adaptez !)</i>	Incantation (en jeu)	Explication (hors-jeu)	Inspiration
<i>Projectile magique</i>	*Fül Disth Taïm	* <i>Boule de feu, tu prends 3 pts de dégâts pendant 3 min (rappel : les effets disparaissent à la fin)</i>	*5 pts
<i>Enchantement d'arme</i>	Ör Disth	<i>Tranchant aiguisé, ton arme fait +1 aux dégâts (tant que je suis concentré)</i>	3 pts
<i>Force de géant</i>	Fül Taïm	<i>Tu peux soulever 5x plus de poids pendant 3 min (toucher) OU Tu frappes à +1 pendant 3 minutes (toucher)</i>	3 pts
<i>Peau de pierre</i>	Deol Taïm	<i>Armure invisible, 2 pts de protection au torse pendant 30 min (toucher)</i>	4 pts
<i>Soin magique</i>	*Acq Taïm Disth *Acq	* <i>Tu récupères 1 pt de vie pendant 3 min (portée de voix)</i> * <i>Tu récupères 1 pt de vie (tant que je suis concentré, toucher)</i>	*3 pts *1 pt
<i>Vol de vie</i>	Fül Lië Acq Disth	<i>Je te vole 3 pts de vie pendant 3 min (à distance)</i> A noter : exemple d'un sort composé : Fül sert à faire le dommage, Lië à créer le lien, Acq à soigner	11 pts
<i>Ralentissement d'un poison</i>	Taïm Taïm	<i>Ce poison agit cinq fois moins vite pendant 30 minutes (la 1/2h ne compte que pour 30/5=6min, si le poison devait te tuer en 30min, il en reste 24 à passer après la 1/2h d'effet du Changement)</i> A noter : Taïm est répété 2 fois, 1 pour l'effet (temps/5), 1 pour la durée du changement (30min)	5 pts
<i>Changeforme</i>	Urh Taïm	<i>Je me change en ours/chèvre/raton-laveur/etc. pour 10 minutes</i> Voir au préalable caractéristiques avec orga + prévoir le costume	5 pts
<i>Or des fous</i>	Ör Taïm	<i>Cet or qui apparaît dans ma main est bien réel pour 30 minutes (toucher)</i> Prévoir les cailloux dorés (ou Talents Ghanssois) !	5 pts
<i>Chirurgie magique</i>	Acq Taïm	<i>Ce membre brisé redevient utilisable pendant 10 min (toucher)</i>	5 pts
<i>Cécité</i>	Eol Taïm Disth	<i>Tu es aveugle pendant 20 sec (à distance)</i>	5 pts
<i>Vivacité bestiale</i>	Urh Taïm	<i>COURSE! pendant 3 minutes</i>	3 pts

<i>Destruction</i>	Ör Disth	<i>BRISE!-bouclier tant que je suis concentré (à distance)</i>	4 pts
<i>Apaisement</i>	*Acq Taïm *Acq Taïm x2	* <i>INFLUENCE-APAISEMENT!</i> , tu es très calme pendant 10 min (toucher) * <i>Toi et toi (2 cibles), INFLUENCE-APAISEMENT!</i> , vous êtes très calmes pendant 10 min (toucher)	*4 pts *8 pts
<i>Contre-sort</i>	* Ehmo * Ehmo Disth	* <i>RÉSISTE!</i> (au Changement qui vient d'affecter ce que je touche ou moi-même) * <i>RÉSISTE!</i> (au Changement qui vient d'affecter une cible distante) A noter : dans ce cas particulier l'effet est sans durée, la résistance! annule l'effet quelle que soit sa durée	* 3 pt * 4 pts

Tableau à renvoyer à l'organisation pour valider vos Changements

Nom du Changement	Mots, incantation et explication <i>(en quelques mots, dire comment on veut le jouer –préciser éventuels effets spéciaux – et pourquoi utiliser ces mots pour cet effet)</i>	Effets souhaités (dont portée – si usage de DISTH – et durée – si usage de TAÏM)	Inspiration (rempli par orga)

Rappel : un Changeur débutant connaît 5 Changements. Si la compétence magie a été prise plusieurs fois, ajouter des lignes.

Et pour toute question, contacter l'organisation (contact.eidolon@gmail.com avec « magie » en objet).