



Table des matières

1 PRINCIPES GÉNÉRAUX.....	3
1.1 LES PHYLUM.....	3
1.2 LES VOIX.....	3
1.3 CLASSIFICATION DES MAGES.....	4
1.4 LA TABLE D'OGME.....	5
2 FONCTIONNEMENT DE LA MAGIE.....	7
2.1 COÛT DE LECTURE D'UNE VOIX.....	7
2.2 LIRE UNE VOIX.....	7
2.3 EFFETS D'UNE VOIX :.....	9
2.4 CONTRER UNE VOIX :.....	9
3 LES PHYLUM.....	10
3.1 PHYLUM DE DIANCECHT.....	10
3.2 PHYLUM DU DAGDA.....	11
3.3 PHYLUM D'OGME.....	12
3.4 PHYLUM DE BALOR.....	13





Vous tenez entre vos mains le livret des Arcanes de la Magie du monde de **Celtiana, Epopée en Dorim**. Ce livret présente tous les aspects techniques du système de Magie de **Celtiana**. On y trouvera la classification des mages, les règles de lancement d'un sort, les techniques de modification des sorts et de leurs effets, et la liste des sorts organisés par **phylum** ainsi que quelques exemples de capacités magiques « spéciales ».

Merci au Centre de Calcul Universitaire de Paris VI pour nous avoir permis d'utiliser pendant une semaine leur Super Calculateur X00-V701 afin de tester la faisabilité de notre système de magie. Qu'ils trouvent ici la marque de nos remerciements les plus chaleureux ainsi que nos encouragements les plus sincères dans leur entreprise pour réparer leur Super Calculateur X00-V701...





1 Principes Généraux

Dans le Dorim il existe deux types de magies : la magie des druides et la magie surnaturelle. La magie des druides leur permet de préserver l'équilibre du monde et d'aider chaque homme dans l'accomplissement de son destin. La magie surnaturelle est celle qui vient de l'Autre Monde, des créatures des ténèbres, d'objets enchantés, des sorciers, bref de tout ce qui n'est pas du domaine des druides. La magie surnaturelle revêt ainsi de multiples aspects dont certains ne sont pas forcément négatifs (la magie Fée par exemple). Cependant, elle reste rare et inspire généralement la crainte.

Le système magique d'Épopée en Dorim est fondé sur les quatre grands principes suivants :

- les Phylum
- les Voix
- la classification des Mages,
- la table d'Ogme.

1.1 Les Phylum

Le premier principe de la Magie du Dorim est qu'il existe une foultitude de façon de provoquer une altération de la réalité (Yeeaaah...). Ces moyens d'altérer la réalité sont appelés des Voix. Toutes les voix du système de magie sont regroupées par Phylum qui représentent les tendances générales des Voix. Il existe 4 Phylum :

- Phylum des êtres : orienté guérison/défense. Dieu associé : Diancecht.
- Phylum de l'autre monde : orienté créatures/attaque. Dieu associé : Le Dagda
- Phylum des éléments : orienté mystification/information. Dieu associé : Ogme
- Phylum noir : orienté malédiction, attaque, perfidie, etc... Dieu associé : Balor

1.2 Les Voix

Le second principe de la magie du Dorim est que chaque mage à forcément suivi une initiation Magique qui lui donne accès à un phylum (au moins 1, au plus 4). Ensuite, il dispose de la totalité des voix appartenant au phylum. La seule limitation réside dans la difficulté de lire une voix, car évidemment, les voix n'ont pas toutes le même prix. De



plus, la force et la portée de l'effet magique associé à une voix dépendent de la puissance du lanceur (cf. table d'Ogme).

Les conclusions sont donc les suivantes :

Tous les lanceurs appartenant au même phylum disposent de la même " liste de voix ". Ils peuvent tous utiliser l'ensemble des voix de cette liste, dans la mesure où leur puissance magique le leur permet.

Il est donc préférable que chaque joueur se fasse lui-même une présélection dans le phylum, histoire de posséder en mémoire un premier potentiel de magie. Mais il devra se souvenir que toutes les autres voix du phylum lui sont permises. Par ce principe, on arrive au résultat tout bête mais au combien réaliste que les joueurs ayant le plus de mémoire, ou ceux qui travaillent le plus, seront les plus efficaces (tout comme le sont les combattants qui s'entraînent le plus).

Il n'y a pas d'incantation associée aux voix imposées par les règles. Les seules obligations du lanceur sont qu'il doit invoquer le dieu associé au Phylum au début de l'incantation et énoncer clairement et dans le détail les effets de la voix (ex : "Par Le Dagda, que tes pieds restent collés au sol pendant l'heure qui vient !"). Le rôle playing associé aux incantations est évidemment très important et est laissé à l'initiative des Mages. Toute voix lancée sans incantation et en moins de dix secondes devra être considérée comme nulle et non avenue (tous les joueurs savent cela au début du jeu).

1.3 Classification des mages

Le troisième principe de la magie du Dorim est la classification des Mages. Le terme *mage* est à prendre ici au sens de celui qui possède des pouvoirs magiques (qui peut lire des voix). Les mages sont classés par ordre croissant de connaissance, niveaux de A à E.

A chaque Niveau correspond des caractéristiques de puissance décrites dans la Tables d'Ogme (cf. La Table d'Ogme). Cela signifie qu'une voix n'a pas les mêmes caractéristiques (de durée, de portée ou de nombre de cibles) en fonction du niveau du mage.

A partir d'un certain niveau, les mages ont aussi la possibilité de choisir plus d'un phylum.

Le pouvoir magique des mages est représenté par un certain nombre de *bâtonnets magiques*. Ces bâtonnets sont journaliers. Lorsqu'un mage lit une voix, il consomme des bâtonnets. Lorsqu'il n'a plus de bâtonnet, il est crevé (au moins dans le sens "fatigué" du terme... le deuxième sens n'est qu'une question de temps), il ne peut plus rien faire sinon faire croire que...

Des exemples de types de personnages sont indiqués dans le tableau suivant pour fixer les idées sur le niveau des mages.

4 Celtiana 2001





Niveau (nm)	Exemples de personnages	Phylum (ph)	Energie en bâtonnets/jour (bj)
A	Apprentis, Novice	1	5
B	Druide, Chaman, Barde, Sorcier	2	7
C	Druide de Clan, Barde de Clan, Scalle	2	10
D	Haut Druides, Grand Chaman	3	15
E	Archi Druides (ex : Samara)	tous	beaucoup

Légende :

Niveau (nm) : Niveau de magie du Mage (expérience et puissance).

Phylum (ph) : Nombre maximum de Phylum que peut utiliser le Mage.

Energie (bj) : Nombre de bâtonnets de magie que reçoit le Mage chaque matin. Ces bâtonnets représentent l'énergie journalière d'un Mage. Les bâtonnets non dépensés un jour ne sont pas cumulables le jour suivant.

1.4 La Table d'Ogme

Le quatrième principe est la table d'Ogme. Cette table permet de définir la force et la portée d'un effet magique. Elle est directement liée à la puissance et à l'expérience du lanceur, elle est le fondement même de la Magie d'Épopée en Dorim.

Niveau du Mage (nm)	Nombre de joueurs (nb)	Durée en minutes (du)	Portée en mètres (po)
A	1	2	5
B	5	15	10
C	10	30	50
D	20	60	100
E	50	180	300

Légende :

Niveau (nm) : Niveau du Mage (expérience et puissance).





Nombre (nb) : Nombre maximum de joueurs que l'effet de la voix lancée par le Mage touchera. Ces joueurs sont choisis et désignés par le Mage. Le Mage peut se compter ou non parmi ces joueurs.

Durée (du) : Temps maximum que dure l'effet de la voix lancée par le Mage.

Portée (po) : Rayon maximum en mètres de l'aire circulaire à l'intérieur de laquelle la voix aura un effet. L'aire est centrée sur le Mage lanceur.

☛ Attention! toutes ces caractéristiques ne sont pas forcément présentes (et donc utilisables) dans la description d'une voix.

Utilisation des caractéristiques (nb), (po) et (du) de la table d'Ogme :

Si que *nb* : les joueurs désignés explicitement par le lanceur.

Si que *po* : tous les joueurs se trouvant dans *po* au début de l'incantation (le lanceur à le choix de se compter ou non)..

Si *nb* et *po* : les joueurs désignés par le lanceur et se trouvant dans *po*.

Si *du* : l'effet du sort est limité dans le temps à la valeur de *du*.





2 Fonctionnement de la Magie

2.1 Coût de lecture d'une voix

Chaque voix a un coût de lecture, représenté par un nombre de bâtonnets de magie à briser. Chaque lanceur possède un nombre de bâtonnets qui traduit son énergie magique. Ce nombre de bâtonnets est journalier et non cumulatif d'un jour sur l'autre. Ces bâtonnets sont personnels et ne peuvent être donnés à un autre joueur. Il s'agit de simuler l'énergie magique journalière de chacun et son état à un moment donné.

Les joueurs recouvrent leur puissance magique au lever du jour.

Exemple : Brennus a une force magique de 6 bâtonnets/jour. Il lance une voix de destruction du monde qui lui coûte 5 bâtonnets. Il ne lui reste plus qu'un bâtonnet d'énergie magique pour lancer une autre voix (pour la journée) dont il ne se servira pas car le monde est détruit (par ailleurs, lui avec... quel flan ce Brennus).

2.2 Lire une voix

D'une manière générale, l'effet d'une voix se déclenche au moment où le joueur brise le nombre de bâtonnets nécessaires (coût de l'effet) accompagné d'un rituel particulier (incantation). **Lorsque le rituel est commencé, les énergies magiques qu'il invoque protègent le lanceur contre toute agression physique.** Ce qui permettra à chaque lanceur de nous faire de grandes scènes incantatoires sans craindre de prendre un coup de Spoutnik. Rappelons encore que le but n'est pas de "tout faire péter à grand coup de FireBall", mais bien de jouer des scènes...

Mais attention !! **Un mage ne peut pas se protéger en commençant une incantation alors qu'il se trouve en plein combat** : il doit avant tout se dégager (au moins quelques secondes : un sprint de 20 mètres en étant poursuivi n'est pas un dégagement, c'est une fuite, nuance...).

☛ **Attention!** Les organisateurs attirent fortement l'attention sur ces points de règle propices au "Bad-Play". Afin de clarifier la situation, nous expliquons ci-dessous les attitudes jeu à observer.

Attaque/Riposte	Agression physique	Lecture d'une voix
Agression physique en premier	Possible et simultanée	Impossible
Lecture d'une voix en premier	Impossible	Possible et juste après





--	--	--

Lecture simple d'une voix :

La lecture simple d'une voix se fait en lisant dans le phylum la voix que l'on souhaite ouvrir, en dépensant le nombre de bâtonnets nécessaires à son ouverture et en prononçant l'incantation associée. Les effets seront ceux correspondant au niveau du mage (A, B, C, D ou E).

Exemple : Brennus est un Mage de niveau B, il dispose d'un Phylum et de 5 bâtonnets par jour. Les effets des voix qu'il lancera en lecture simple porteront sur 5 personnes, dureront 15 minutes, dans un rayon de 10 mètres autour de lui.

Lecture complexe d'une voix :

La lecture complexe permet au mage de lire une voix en modifiant les caractéristiques (*du*, *nb* ou *po*) de la voix, par rapport à leur valeur d'origine donnée par le Niveau (A à E) du lanceur.

Exemple : Brennus est un Mage de niveau B, il dispose de 2 Phylum et de 7 bâtonnets par jour. Les effets des voix qu'il lancera en lecture simple porteront sur 5 personnes, dureront 15 minutes, dans un rayon de 10 mètres autour de lui. Mais il peut vouloir lire une voix en augmentant la durée d'un niveau (de B, la durée devient C) : pour faire ça, il lui suffit de payer des bâtonnet supplémentaires (voir la suite).

- Si le Mage lit une voix avec une caractéristique du niveau supérieur, le coût d'ouverture de la voix est doublé pour chaque niveau immédiatement supérieur. (un coût d'ouverture de 3 devient 6 si le lanceur fait passer une caractéristique au niveau immédiatement supérieur, il devient 12 s'il monte une caractéristique de deux niveaux supérieurs, etc...). Si le mage souhaite faire passer deux caractéristiques au niveau supérieur le principe reste le même avec un facteur de deux (un coût d'ouverture de 3 devient 6×2 , etc...).
- Si le Mage lit une voix avec une deux ou trois caractéristique(s) d'un niveau inférieur, le coût d'ouverture de la voix est divisé par deux pour chaque niveau descendu. Ce coût sera arrondi à l'unité supérieure pour les nombres impairs (un coût d'ouverture de 3 ne devient pas 1,5 mais 2) et toujours au moins égal à 1 (un coût d'ouverture de 1 reste 1).





2.3 Effets d'une voix :

Les effets d'une voix sont toujours très clairement énoncés lors du rituel de lecture. Les joueurs visés doivent alors simuler immédiatement les effets encourus.

Exemple : Brennus lance le sort Meurs (120) sur Assurux :

Brennus doit prendre 120 bâtonnets, les briser à la fin du rituel qui consiste à hurler en direction de la cible : "Par Toutatis, Meurs !". Malgré la difficulté de briser les 120 bâtonnets d'un coup, il parvient à faire la totalité du rituel sans interruption magique par *Voix du Contre*, mais en se fracturant un poignet. Assurux comprend qu'il doit s'écrouler mort devant Brennus. Brennus comprend qu'il doit rapidement quitter le jeu pour aller se faire plâtrer. Moralité : tu t'es vu quand tu butes...

2.4 Contrer une voix :

Une voix ne peut être contrée que par l'utilisation de la *Voix du Contre* (la voix du contre est présente dans tous les Phylum). Lorsqu'une voix est lancée, le mage qui veut (et peut) la contrer dispose d'une minute maximum pour lire la *Voix du Contre* et contrer l'effet de la voix de l'attaquant. Un mage peut contrer une voix pour se protéger lui-même ou pour protéger une autre personne. Il est impossible de contrer un contre... (sinon on ne s'en sort plus).



3 Les Phylum

3.1 Phylum de Diancecht

Ce Phylum est le phylum des êtres, orienté guérison/défense.

Titre de la voix	Coût d'ouverture	Effet	Caractéristiques	Spécial
Voix des soins	1	Guéri 1 point de dégât.	nb	
Voix de la barrière	1	Crée une barrière infranchissable sauf par les personnes que le lanceur désigne.	du	La barrière peut mesurer 10 mètres au maximum.
Voix de la vérité	1	Oblige à répondre la vérité à une question.	nb	
Voix du contre	2	Contre et annule l'effet d'une voix.	po	
Voix de la peau de bois	2	Ajoute 1 point de protection.	nb du	
Voix du collier de fer	2	Immunise contre les égorgements (les égorgements sont sans effet aucun).	nb du	
Voix de la fuite	3	Fait fuir les cibles. Pendant leur fuite, les cibles ne peuvent plus attaquer, elles peuvent se défendre mais uniquement en parant les coups.	nb	La fuite doit durer 5 minutes.
Voix de l'immunité	3	Immunise contre les poisons.	nb du	
Voix de la peau de pierre	3	Ajoute 2 points de protection.	nb du	
Voix de la protection	4	Protège une personne contre toute magie (toutes les voix de tous les phylum).		Ne peut cibler qu'une seule personne à la fois. Dure 24 heures.
Voix du forgeron	4	Rend aux costumes et aux boucliers leurs points de protection initiaux.	nb po	
Voix de la guérison	5	Rend les points de vie initiaux. Guéri des empoisonnements, de la folie et des dents de sagesse.	nb po	Le mage doit désigner chacun des joueurs qu'il cible.

3.2 Phylum du Dagda

Ce Phylum est le phylum de l'autre monde, orienté créatures/attaques.

Titre de la voix	Coût d'ouverture	Effet	Caractéristiques	Spécial
Voix du Sid	1	Permet l'entrée dans un sid.	nb	
Voix de la survie	1	Prolonge d'une heure la durée du coma avant la mort.	nb	
Voix des blessures	1	Inflige 1 point de dégât.	nb po	
Voix du contre	2	Contre et annule l'effet d'une voix.	po	
Voix des créatures de l'Autre Monde	2	Fait venir auprès du lanceur une ou plusieurs créatures de l'Autre monde qui seront entièrement à son service. Créature peu intelligente.	nb, du	Participation Orga. nb donne approximativement le nombre ou la puissance des créatures.
Voix du mutisme	2	Les cibles ne peuvent plus parler.	nb, du	.
Voix des racines	3	Les cibles ne peuvent plus déplacer leurs pieds.	po	L'immobilisation dure 10 minutes.
Voix de la fuite	3	Fait fuir les cibles. Pendant leur fuite, les cibles ne peuvent plus attaquer, elles peuvent se défendre mais uniquement en parant les coups.	nb	La fuite doit durer 5 minutes minimum.
Voix des Fées	3	Appelle des Fées. Doit obligatoirement être réalisé dans un Sid		Participation Orga.
Voix des êtres de l'Autre Monde	4	Fait venir auprès du lanceur un ou plusieurs être intelligents de l'Autre Monde. La puissance de ces êtres peut échapper partiellement au contrôle du lanceur.	nb, du	Participation Orga. nb donne approximativement le nombre ou la puissance des êtres appelés.
Voix de la pétrification	4	Pétrifie les cibles. Les cibles ne peuvent plus bouger du tout jusqu'à la fin de l'effet de la voix. L'effet est immédiat.	du nb po	Le mage doit désigner chacun des joueurs qu'il cible.
Voix du coma	5	Met dans le coma les cibles. L'effet est immédiat.	nb po	Le mage doit désigner chacun des joueurs qu'il cible.



3.3 Phylum d'Ogme

Ce Phylum est le phylum des éléments, orienté mystification/information.

Titre de la voix	Coût d'ouverture	Effet	Caractéristiques	Spécial
Voix de la vérité	1	Oblige à répondre la vérité à une question.	nb	
Voix du transfert	1	Transfert un point de vie d'un joueur à un autre. Le joueur qui reçoit ne peut pas dépasser son nombre de points de vie initial.	nb	
Voix de l'oracle	1	Donne, en réponse à une question, une information au Mage sous forme d'oracle.		Participation Orga.
Voix du contre	2	Contre et annule l'effet d'une voix.	po	
Voix de la mystification	2	Donne, sous forme d'oracle, une fausse information à une personne choisie par le lanceur. La fausse information est inventée par le lanceur (sous contrôle orga).		Participation Orga.
Voix du collier de fer	2	Immunité contre les égorgements (les égorgements sont sans effet aucun).	nb du	
Voix de la main gauche	3	Interdit les cibles d'utiliser leur « bonne » (la main gauche s'il sont droitier, la gauche s'il sont gaucher).	nb du	
Voix de la protection	3	Protège une personne contre toute magie (toutes les voix de tous les phylum)..		Ne peut cibler qu'une seule personne à la fois. Dure 24 heures.
Voix de destruction des boucliers	3	Rend momentanément inutilisables les boucliers des personnes ciblées. Les boucliers inutilisables doivent être immédiatement déposés à terre.	nb du po	L'action est suspendue pendant la dépose à terre.
Voix de la cécité	4	Les cibles deviennent aveugles.	nb du po	
Voix du sommeil	5	Endort d'un sommeil dont on ne peut se réveiller qu'à la fin de l'effet de la voix. L'effet est immédiat.	du nb po	Le mage doit désigner chacun des joueurs qu'il cible.



3.4 Phylum de Balor

Ce phylum est le phylum de la malédiction de l'attaque de la douleur de la perfidie, etc..

☛ **Attention!** : Ce phylum ne peut pas être choisi par les membres de la caste Druidique ou Chamannique.

Titre de la voix	Coût d'ouverture	Effet	Caractéristiques	Spécial
Voix du Sid	1	Permet l'entrée dans un sid.	nb	
Voix des blessures	1	Inflige 1 point de dégât.	nb po	
Voix de la Protection de l'Esprit	1	Permet à la cible de se protéger contre toutes les Voix de la Vérité qui pourraient lui être lancées dans l'heure.		Dure une heure
Voix du contre	2	Contre et annule l'effet d'une voix.	Po	
Voix des créatures de l'Autre Monde	2	Fait venir auprès du lanceur une ou plusieurs créatures de l'autre monde qui seront entièrement à son service. Le lanceur ne contrôle pas entièrement le nombre ni la puissance des créatures.	nb du	Participation Orga. nb donne approximativement le nombre ou la puissance des créatures.
Voix de la Pourriture	2	Réduit à 1 minute la durée du coma avant la mort.	po	
Voix de destruction des boucliers	3	Rend momentanément inutilisables les boucliers des personnes ciblées. Les boucliers inutilisables doivent être immédiatement déposés à terre.	nb du po	L'action est suspendue pendant la dépose à terre.
Voix de la malédiction	3	Rend la personne ciblée (y compris un mage) incapable de se protéger contre n'importe quel sort : casse ou rend inopérante la voix de la protection.		Ne peut cibler qu'une seule personne à la fois. Dure 24 heures.
Voix de la fuite	3	Fait fuir les cibles. Pendant leur fuite, les cibles ne peuvent plus attaquer, elles peuvent se défendre mais uniquement en parant les coups.	nb	La fuite doit durer 5 minutes.
Voix des êtres de l'au delà	4	Fait venir auprès du lanceur une créature de l'Autre Monde intelligente et sûrement très dangereuses mais qui restera	nb, du	Participation Orga. nb donne approximativement le nombre ou la



		difficilement longtemps à son service...		puissance des êtres.
Voix du Berserk	4	Rends les cibles Berserks. Un Berserk est un guerrier fanatisé qui ne sent plus les blessures qu'il reçoit (mais qui reste quand même mortel). Chaque cible voit ses points de vie multiplié par 5 et attaque toutes les créatures vivantes qu'il croise.	nb du	Le mage doit désigner chacun des joueurs qu'il cible.
Voix du comma	4	Met dans le comma les cibles. L'effet est immédiat.	nb po	Le mage doit désigner chacun des joueurs qu'il cible.
Voix du contrôle maléfique	5	Les cibles sont contrôlées par le lanceur. Le lanceur peut leur ordonner ce qu'il veut sauf de se suicider et d'user de magie. La cible contrôlée ne peut dévoiler son état, mais elle paraît légèrement dans le pâté.	du nb po	Le mage doit désigner chacun des joueurs qu'il cible.





Remarque 1 : Attention ! aux voix de ces quatre Phylum peuvent s'ajouter des **sorts spéciaux** ou des **capacités spéciales** qui seront décrits au coup par coup dans les rôles des magiciens. Il s'agira par exemple de :

- La capacité d'empoisonner.
- La capacité d'égorger.
- La capacité de devenir invisible.
- Etc...

Remarque 2 : tout personnage membre de la classe Druidique (Druide, Barde...) est protégé de toute magie ou de toute agression s'il se trouve dans l'enceinte d'un Sid.

"Alors Samara vint au milieu des hommes où régnait une grande détresse, il leva les bras au ciel et fixant la voûte céleste étoilée, il buta dans une racine et se péta une cheville."

(Le Livre des Voix - Psaume IX, Épître XXIV, 4^{ème} étage porte droite)

Amusez vous bien...

