

Zero's

Spellbook Master

Le Maître des Grimoires



▪ Règles générales ▪

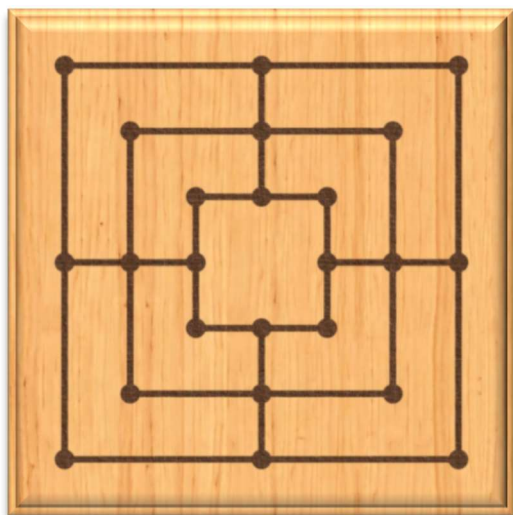
Matériel nécessaire



Un espace de confrontation : l'Agrica

« Agrica » est le nom que nous donnons au plateau du Jeu du Moulin, qu'on appelle aussi Marelle, Nine Men's Morris, Mills, ...etc. C'est le plateau sur lequel se déroule une confrontation selon les règles du Spellbook Master – Le Maître des Grimoires.

On nomme les 24 positions du plateau les « 24 points » de l'Agrica.



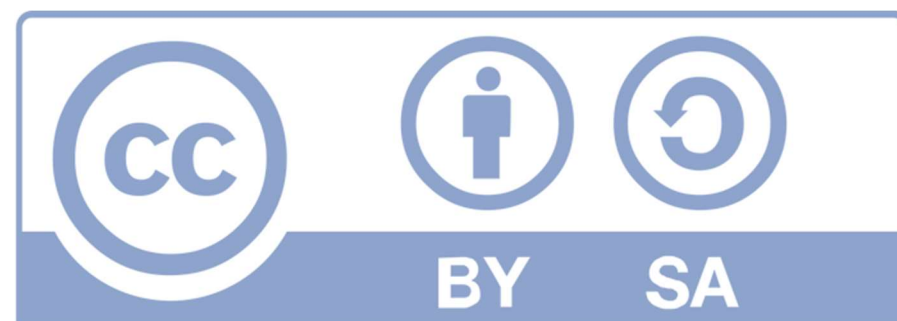
Crédits & licence

Les images d'illustration utilisées dans ce livret sont issues du jeu **WTactics/Arcmage**, et appartiennent à leurs auteurs respectifs. Elles ont été téléchargées depuis l'espace GitHub de WTactics, qui contient toutes les informations relatives à l'identité des artistes et aux licences associées à ces images (Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0).

Pour y accéder, rendez-vous sur <https://github.com/wtactics/art>

| | | |
|---------------|---------------------|--|
| En couverture | Magic Portal | Santiago Iborra |
| Page 2 | Potion Making | Santiago Iborra |
| Page 3 | Books | Unrealsmoker (BramastaAji / mbah haji) |
| Page 5 | Lobotomized Library | Santiago Iborra |
| Page 8 | Female Elf Caster | Kathrin Polikeit |
| Page 9 | Wizard Battle | Santiago Iborra |
| Page 10 | Eternal Protection | Unrealsmoker (BramastaAji / mbah haji) |
| Page 22 | Fire Wizard Female | Santiago Iborra |

Pour toute autre demande, vous pouvez me contacter à cybermedieval@free.fr



<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Usages, réutilisation et création

Un travail de Maître

Ces exemples de Sortilèges ne sont là que pour donner aux Maîtres une base de travail, et pour mieux transmettre l'esprit dans lequel les Sortilèges peuvent être créés.

Chaque Maître est censé, à terme, créer son propre Grimoire, avec des Sortilèges qu'il inventera lui-même, ou qu'il reprendra dans d'autres Grimoires qu'il aura l'occasion de consulter.

Les mystiques

Un groupe de Sortilèges qui fonctionnent ensemble et forment un tout cohérent s'appelle « une mystique ». Par exemple, les Sortilèges d'exemple 73 à 76 forment une « Mystique de l'Assemblée ». Les mystiques peuvent être reproduites et partagées.

Un bon Grimoire est un Grimoire qui correspond au style de son Maître, et qui est composé de mystiques judicieusement sélectionnées pour leur compatibilité.



Bonne chance, Maîtres.
Et que le meilleur gagne !

Équipement du Maître : les Gemmes

Chaque Maître utilisera 12 Gemmes assorties en 4 groupes de 3 Gemmes identiques, correspondant aux 4 éléments primordiaux suivants :

3 Gemmes de Feu



3 Gemmes d'Air



3 Gemmes d'Eau



3 Gemmes de Terre



Les Gemmes d'un Maître doivent pouvoir être distinguées de celles de son adversaire ; les unes peuvent par exemple être montées sur des socles blancs et les autres sur des socles noirs.

Équipement du Maître : le Grimoire

En plus de leurs Gemmes, les Maîtres utiliseront un Grimoire contenant les descriptions précises des Sortilèges qu'ils lanceront pendant la confrontation. Chaque Grimoire peut contenir jusqu'à 40 Sortilèges. Un Maître ne peut utiliser qu'un seul Grimoire lors d'une confrontation. Un Maître ne peut pas lancer un même Sortilège plusieurs fois au cours de la même confrontation.



Début de confrontation

Phase d'étude

Avant la confrontation, chaque Maître doit disposer de tout le temps nécessaire pour étudier le Grimoire que son adversaire utilisera pendant la confrontation.

Chaque Maître doit mettre à disposition de son adversaire son Grimoire, ou un exemplaire de son Grimoire, ou le texte de son Grimoire, dans un format qui lui permette d'étudier confortablement son contenu.

On ne passe aux phases de confrontation que quand les deux Maîtres estiment avoir suffisamment étudié le Grimoire de leur adversaire.

Phases de confrontation

Pour commencer une confrontation, on détermine quel Maître agira en premier, en tirant tout simplement à pile ou face.

Après une phase d'étude et sur un commun accord, on peut enchaîner plusieurs phases de confrontation en alternant le premier Maître à agir, pour établir une victoire en 2 ou 3 manches gagnantes par exemple.

Position de départ

En début de confrontation, il n'y a aucune Gemme sur l'Agrica, et les Grimoires sont fermés.

Déroulement d'une confrontation

Action à tour de rôle

Pendant une confrontation, les Maîtres agissent à tour de rôle, jusqu'à ce que les conditions de victoire de l'un des Maîtres soient atteintes.

Déroulement d'un tour

Quand c'est son tour, un Maître peut effectuer une seule des actions suivantes :

- Poser de 1 à 3 Gemmes de même nature sur des points vides de l'Agrica,
- Déplacer une de ses Gemmes le long d'une ligne :
 - Soit vers un point vide adjacent,
 - Soit en prenant une Gemme adverse sur un point adjacent,
- Ouvrir son Grimoire s'il dispose d'au moins 6 Gemmes sur l'Agrica,
- Lancer un Sortilège de son Grimoire s'il est ouvert, et s'il n'a pas déjà lancé ce Sortilège,
- Lancer un Sortilège du Grimoire de son adversaire si les deux Grimoires sont ouverts, si les 24 Gemmes ont été posées, si le Sortilège a déjà été lancé par son adversaire, et s'il n'a pas déjà lancé ce Sortilège lui-même.

73. L'Assemblée de Feu

L'invocateur doit avoir ses trois Gemmes de Feu présentes sur l'Agrica. Une seule de ces Gemmes doit être à un point d'intersection. Ses deux autres Gemmes de Feu se déplacent vers les points adjacents à ce point d'intersection, sur le même arc.

74. L'Assemblée d'Eau

L'invocateur doit avoir ses trois Gemmes d'Eau présentes sur l'Agrica. Une seule de ces Gemmes doit être à un point d'intersection. Ses deux autres Gemmes d'Eau se déplacent vers les points adjacents à ce point d'intersection, sur le même arc.

75. L'Assemblée d'Air

L'invocateur doit avoir ses trois Gemmes d'Air présentes sur l'Agrica. Une seule de ces Gemmes doit être à un point d'intersection. Ses deux autres Gemmes d'Air se déplacent vers les points adjacents à ce point d'intersection, sur le même arc.

76. L'Assemblée de Terre

L'invocateur doit avoir ses trois Gemmes de Terre présentes sur l'Agrica. Une seule de ces Gemmes doit être à un point d'intersection. Ses deux autres Gemmes de Terre se déplacent vers les points adjacents à ce point d'intersection, sur le même arc.

77. Pyrophobie

Toutes les Gemmes de l'adversaire situées sur un point adjacent à une Gemme de Feu de l'invocateur, et sur le même arc, se déplacent d'un point en s'éloignant de cette Gemme de Feu. Le déplacement se fait sans changer d'arc.

78. Hydrophobie

Toutes les Gemmes de l'adversaire situées sur un point adjacent à une Gemme d'Eau

de l'invocateur, et sur le même arc, se déplacent d'un point en s'éloignant de cette Gemme d'Eau. Le déplacement se fait sans changer d'arc.

79. Aérophobie

Toutes les Gemmes de l'adversaire situées sur un point adjacent à une Gemme d'Air de l'invocateur, et sur le même arc, se déplacent d'un point en s'éloignant de cette Gemme d'Air. Le déplacement se fait sans changer d'arc.

80. Lithophobie

Toutes les Gemmes de l'adversaire situées sur un point adjacent à une Gemme de Terre de l'invocateur, et sur le même arc, se déplacent d'un point en s'éloignant de cette Gemme de Terre. Le déplacement se fait sans changer d'arc.

d'Eau sur l'Agrica, elle se déplace vers le point 24.

66. Le Colibri

L'invocateur doit avoir ses trois Gemmes d'Air sur l'Agrica. Une seule de ces Gemmes doit être positionnée sur un angle. Si cette Gemme en angle est au point 3, 11 ou 19, alors les trois Gemmes d'Air se déplacent vers les points 3, 11 et 19. Si cette Gemme en angle est au point 5, 13 ou 21, les trois Gemmes d'Air se déplacent vers les points 5, 13 et 21. Si cette Gemme en angle est au point 7, 15 ou 23, les trois Gemmes d'Air se déplacent vers les points 7, 15 et 23. Si cette Gemme en angle est au point 1, 9 ou 17, les trois Gemmes d'Air se déplacent vers les points 1, 9 et 17.

67. La Colère du Père

Les Gemmes de Feu de l'invocateur se déplacent vers les points 18, 10 et 2. Les Gemmes d'Eau de l'invocateur se déplacent vers les points 22, 14 et 6. Les Gemmes de Terre de l'invocateur se déplacent vers les points 24, 16 et 8. Les Gemmes d'Air de l'invocateur se déplacent vers les points 20, 12 et 4. S'il manque des Gemmes pour occuper tous ces points, les Gemmes se déplacent en priorité sur l'arc intérieur, puis sur l'arc médian, et enfin sur l'axe extérieur.

68. Le Vent de Liberté

Toutes les Gemmes d'Air qui sont sur l'arc médian se déplacent vers le point correspondant à leur position sur l'arc extérieur. Toutes les Gemmes d'Air qui sont sur l'arc intérieur se déplacent vers le point correspondant à leur position sur l'arc médian. En d'autres termes, ces Gemmes se déplacent vers le point dont le numéro est égal au numéro du point où elles se trouvaient, moins huit.

69. Le Cycle des Temps

Toutes les Gemmes présentes sur l'Agrica se déplacent vers le point symétrique par

rapport au centre de l'Agrica, ce qui correspond à une rotation d'un demi-tour de l'ensemble des Gemmes sur l'Agrica.

70. Le Tsunami

Toutes les Gemmes d'Eau qui sont sur l'arc médian se déplacent vers le point correspondant à leur position sur l'arc extérieur. Toutes les Gemmes d'Eau qui sont sur l'arc intérieur se déplacent vers le point correspondant à leur position sur l'arc médian. En d'autres termes, ces Gemmes se déplacent vers le point dont le numéro est égal au numéro du point où elles se trouvaient, moins huit.

71. Le Centaure du Matin

L'invocateur doit avoir le même nombre de Gemmes de Feu et de Gemmes d'Eau sur l'Agrica. Toutes ses Gemmes de Feu se déplacent vers les points dont les numéros suivent immédiatement les numéros des points où sont situés ses Gemmes d'Eau. S'il y a une Gemme d'Eau au point 24, une Gemme de Feu se déplace vers le point 1 ; s'il y a une Gemme d'Eau au point 1, une Gemme de Feu se déplace vers le point 2 ; s'il y a une Gemme d'Eau au point 2, une Gemme de Feu se déplace vers le point 3 ; ...etc.

72. Le Centaure du Soir

L'invocateur doit avoir le même nombre de Gemmes de Feu et de Gemmes d'Eau sur l'Agrica. Toutes ses Gemmes de Feu se déplacent vers les points dont les numéros précèdent immédiatement les numéros des points où sont situés ses Gemmes d'Eau. S'il y a une Gemme d'Eau au point 1, une Gemme de Feu se déplace vers le point 24 ; s'il y a une Gemme d'Eau au point 24, une Gemme de Feu se déplace vers le point 23 ; s'il y a une Gemme d'Eau au point 23, une Gemme de Feu se déplace vers le point 22 ; ...etc.

Conditions de victoire

Victoire par annihilation

Quand un Maître arrive à détruire les 12 Gemmes de son adversaire, il gagne la confrontation.

Victoire par emprise

Si un Maître termine son tour en n'ayant aucune de ses Gemmes sur l'Agrica, il perd la confrontation.

Victoire par affaire

Si un Maître utilise un Sortilège dont la description est perçue comme ambiguë ne serait-ce que par une personne, en cas de débat ou de contestation, ce Maître perd la confrontation. Mais il ne perd pas s'il accepte immédiatement l'inhibition du Sortilège en question.

Si un Maître utilise un Sortilège qui ne respecte pas les règles de la confrontation, il perd immédiatement.



53. Le Carreau Droit

Les trois Gemmes d'Air de l'invocateur doivent être présentes sur l'Agrica. Elles se déplacent vers les points 11, 12 et 13.

54. Le Carreau Gauche

Les trois Gemmes d'Air de l'invocateur doivent être présentes sur l'Agrica. Elles se déplacent vers les points 9, 16 et 15.

55. La Lance Droite

Les trois Gemmes d'Air de l'invocateur doivent être présentes sur l'Agrica. Elles se déplacent vers les points 3, 4 et 5.

56. La Lance Gauche

Les trois Gemmes d'Air de l'invocateur doivent être présentes sur l'Agrica. Elles se déplacent vers les points 1, 8 et 7.

57. Le Petit Bouclier

Les trois Gemmes de Terre de l'invocateur doivent être présentes sur l'Agrica. Elles se déplacent vers les points 17, 10 et 19.

58. Le Grand Bouclier

Les trois Gemmes de Terre de l'invocateur doivent être présentes sur l'Agrica. Elles se déplacent vers les points 9, 2 et 11.

59. L'Esprit du Cheval

L'invocateur doit avoir le même nombre de Gemmes d'Eau et de Gemmes de Feu sur l'Agrica. Par interversion, ses Gemmes d'Eau prennent la place de ses Gemmes de Feu, et ses Gemmes de Feu prennent la place de ses Gemmes d'Eau.

60. L'Esprit du Soleil

L'invocateur doit avoir le même nombre de Gemmes d'Air et de Gemmes de Feu sur

l'Agrica. Par interversion, ses Gemmes d'Air prennent la place de ses Gemmes de Feu, et ses Gemmes de Feu prennent la place de ses Gemmes d'Air.

61. L'Esprit de Lave en Fusion

L'invocateur doit avoir le même nombre de Gemmes de Terre et de Gemmes de Feu sur l'Agrica. Par interversion, ses Gemmes de Terre prennent la place de ses Gemmes de Feu, et ses Gemmes de Feu prennent la place de ses Gemmes de Terre.

62. L'Esprit de la Pluie

L'invocateur doit avoir le même nombre de Gemmes d'Eau et de Gemmes d'Air sur l'Agrica. Par interversion, ses Gemmes d'Eau prennent la place de ses Gemmes d'Air, et ses Gemmes d'Air prennent la place de ses Gemmes d'Eau.

63. L'Esprit d'Argile

L'invocateur doit avoir le même nombre de Gemmes d'Eau et de Gemmes de Terre sur l'Agrica. Par interversion, ses Gemmes d'Eau prennent la place de ses Gemmes de Terre, et ses Gemmes de Terre prennent la place de ses Gemmes d'Eau.

64. L'Esprit de Poussière

L'invocateur doit avoir le même nombre de Gemmes d'Air et de Gemmes de Terre sur l'Agrica. Par interversion, ses Gemmes d'Air prennent la place de ses Gemmes de Terre, et ses Gemmes de Terre prennent la place de ses Gemmes d'Air.

65. Le Microcosme

L'invocateur doit avoir ses trois Gemmes d'Air et ses trois Gemmes de Terre sur l'Agrica. Ses Gemmes de Terre se déplacent vers les points 21, 22 et 23. Ses Gemmes d'Air se déplacent vers les points 17, 18 et 19. S'il n'a qu'une seule Gemme de Feu sur l'Agrica, elle se déplace vers le point 20. S'il n'a qu'une seule Gemme

angle. Les deux autres Gemmes de Terre se déplacent vers les intersections adjacentes à l'angle déjà occupé, sur le même arc.

43. La Montagne de Feu

L'invocateur doit avoir ses trois Gemmes de Feu et ses trois Gemmes de Terre sur l'Agrica. Il doit y avoir une de ses Gemmes de Terre soit au point 14, soit au point 10, mais pas aux deux. Si cette Gemme de Terre est au point 14, ses deux autres Gemmes de Terre se déplacent vers les points 7 et 5 et ses Gemmes de Feu se déplacent vers les points 15, 22 et 13. Si par contre sa Gemme de Terre est au point 10, ses deux autres Gemmes de Terre se déplacent vers les points 1 et 3 et ses Gemmes de Feu se déplacent vers les points 9, 18 et 11.

44. Le Roi Léopard

Les trois Gemmes d'Eau de l'invocateur doivent être présentes sur l'Agrica. Une Gemme de Terre de l'invocateur doit être présente et positionnée au point 15 ou au point 13. Les trois Gemmes d'Eau se déplacent vers les points 5, 6 et 7. S'il y a une deuxième Gemme de Terre de l'invocateur, elle se déplace vers le point 14. S'il y a une troisième Gemme de Terre de l'invocateur, elle se déplace vers le point 22.

45. Le Soulèvement Supérieur

Les Gemmes situées aux points 5, 6 et 7, se déplacent respectivement vers les points 13, 14 et 15.

46. Le Soulèvement Profond

Les Gemmes situées aux points 13, 14 et 15, se déplacent respectivement vers les points 21, 22 et 23.

47. L'Écrasement Supérieur

Les Gemmes situées aux points 1, 2 et 3, se déplacent respectivement vers les points 9, 10 et 11.

48. L'Écrasement Profond

Les Gemmes situées aux points 9, 10 et 11, se déplacent respectivement vers les points 17, 18 et 19.

49. L'Écartèlement Supérieur

Les Gemmes situées aux points 9, 16 et 15, se déplacent respectivement vers les points 1, 8 et 7. Les Gemmes situées aux points 11, 12, et 13, se déplacent respectivement vers les points 3, 4 et 5.

50. L'Écartèlement Profond

Les Gemmes situées aux points 17, 24 et 23, se déplacent respectivement vers les points 9, 16 et 15. Les Gemmes situées aux points 19, 20 et 21, se déplacent respectivement vers les points 11, 12 et 13.

51. La Flamme de l'Ouest

Les six Gemmes de Feu doivent être présentes sur l'Agrica. Les trois Gemmes de Feu de l'invocateur se déplacent vers les points 4, 12 et 20. Les trois Gemmes de Feu de l'adversaire se déplacent vers les points 8, 16 et 24.

52. La Flamme de l'Est

Les six Gemmes de Feu doivent être présentes sur l'Agrica. Les trois Gemmes de Feu de l'invocateur se déplacent vers les points 8, 16 et 24. Les trois Gemmes de Feu de l'adversaire se déplacent vers les points 4, 12 et 20.

· Détail des règles ·

Règles relatives aux Sortilèges

Identification

Un Sortilège porte un nom qui sert à l'identifier de manière unique dans son Grimoire.

Immédiateté et ponctualité

Un Sortilège ne peut avoir qu'un effet ponctuel et immédiat.



Procédure d'invocation

Lancer un Sortilège consiste à prononcer le nom du Sortilège, avant de déplacer les Gemmes présentes sur l'Agrica d'une façon précise, qui est définie par la description de l'effet du Sortilège, telle qu'elle est écrite dans le Grimoire qui la contient.

Les déplacements peuvent concerner les Gemmes de l'invocateur aussi bien que celles de son adversaire.

Un Maître ne peut pas lancer plusieurs fois le même Sortilège.

Prise par Sortilège

Si certains déplacements amènent des Gemmes sur des points occupés par d'autres Gemmes, les Gemmes qui occupaient ces points sont prises et retirées de l'Agrica. C'est la seule façon de retirer des Gemmes de l'Agrica par un Sortilège.

Un Sortilège peut de cette façon retirer des Gemmes des deux Maîtres, celles de l'adversaire mais aussi celles de l'invocateur lui-même.

Définition des déplacements

Les Gemmes à déplacer peuvent être identifiées par leur position, par leur nature, par leur appartenance (à l'invocateur ou à son adversaire), ou par une combinaison de ces caractéristiques.

Les déplacements peuvent être définis par rapport aux positions de départ des Gemmes à déplacer, par rapport à leurs natures, de manière absolue par rapport à l'Agrica, ou par rapport aux positions des Gemmes de l'invocateur.

Les déplacements ne peuvent en aucun cas être définis par rapport aux positions des Gemmes de l'adversaire. Ils peuvent toutefois être définis par rapport à leur présence ou leur absence sur l'Agrica.

Liberté de mouvement

Les déplacements opérés par Sortilège ne sont pas contraints aux règles des déplacements normaux : une Gemme peut atteindre n'importe quel point de l'Agrica directement, selon la description du Sortilège.

33. Le Grégorien

Toutes les Gemmes d'Air placées aux angles se déplacent vers le point de la rivière à côté duquel elles se trouvent. Si ce déplacement amène des Gemmes d'Air de l'invocateur et de l'adversaire au même endroit, ce sont les Gemmes de l'adversaire qui sont prises par celles de l'invocateur.

34. Le Quatre Hommages

Les Gemmes de Feu de l'invocateur se déplacent vers les points 1, 9 et 17. Ses Gemmes d'Air se déplacent vers les points 3, 11 et 19. Ses Gemmes d'Eau se déplacent vers les points 7, 15 et 23. Ses Gemmes de Terre se déplacent vers les points 5, 13 et 21. S'il manque des Gemmes, les Gemmes déplacées se positionnent en priorité sur l'arc extérieur, puis sur l'arc médian, puis sur l'arc intérieur.

35. Le Petit Tambour

Si l'invocateur n'a qu'une seule Gemme de Terre sur l'Agrica, elle se déplace vers le point 14. S'il en a deux, elles se déplacent vers les points 21 et 23. Si ses trois Gemmes de Terre sont sur l'Agrica, elles se déplacent vers les points 21, 14 et 23.

36. Le Grand Tambour

Si l'invocateur n'a qu'une seule Gemme de Terre sur l'Agrica, elle se déplace vers le point 6. S'il en a deux, elles se déplacent vers les points 13 et 15. Si ses trois Gemmes de Terre sont sur l'Agrica, elles se déplacent vers les points 21, 14 et 23.

37. La Grande Lumière Tressée

Si l'invocateur n'a qu'une Gemme de Feu sur l'Agrica, elle se déplace vers le point 2. S'il en a deux, elles se déplacent vers les points 9 et 11. Si ses trois Gemmes de Feu sont sur l'Agrica, elles se déplacent vers les points 9, 2 et 11. Si l'adversaire n'a qu'une Gemme de Feu sur l'Agrica, elle se déplace vers le point 10. S'il en a deux, elles se

déplacent vers les points 1 et 3. Si ses trois Gemmes de Feu sont sur l'Agrica, elles se déplacent vers les points 1, 10 et 3.

38. La Grande Antilumière Tressée

Si l'invocateur n'a qu'une Gemme de Feu sur l'Agrica, elle se déplace vers le point 10. S'il en a deux, elles se déplacent vers les points 1 et 3. Si ses trois Gemmes de Feu sont sur l'Agrica, elles se déplacent vers les points 1, 10 et 3. Si l'adversaire n'a qu'une Gemme de Feu sur l'Agrica, elle se déplace vers le point 2. S'il en a deux, elles se déplacent vers les points 9 et 11. Si ses trois Gemmes de Feu sont sur l'Agrica, elles se déplacent vers les points 9, 2 et 11.

39. Le Feu du Dragon

Les trois Gemmes de Feu de l'invocateur doivent être présentes sur l'Agrica. Une seule de ces Gemmes doit être sur un angle. Les deux autres Gemmes de Feu se déplacent vers les intersections adjacentes à l'angle déjà occupé, sur le même arc.

40. Le Sang du Dragon

Les trois Gemmes d'Eau de l'invocateur doivent être présentes sur l'Agrica. Une seule de ces Gemmes doit être sur un angle. Les deux autres Gemmes d'Eau se déplacent vers les intersections adjacentes à l'angle déjà occupé, sur le même arc.

41. Le Souffle du Dragon

Les trois Gemmes d'Air de l'invocateur doivent être présentes sur l'Agrica. Une seule de ces Gemmes doit être sur un angle. Les deux autres Gemmes d'Air se déplacent vers les intersections adjacentes à l'angle déjà occupé, sur le même arc.

42. L'Antre du Dragon

Les trois Gemmes de Terre de l'invocateur doivent être présentes sur l'Agrica. Une seule de ces Gemmes doit être sur un

23. L'Antifracture Sismique

Si l'adversaire n'a qu'une Gemme de Terre sur l'Agrica, elle se place au point 8. S'il en a deux, elles se placent aux points 1 et 7. Si ses trois Gemmes de Terre sont sur l'Agrica, elles se placent aux points 1, 8 et 7. Si l'invocateur n'a qu'une Gemme de Terre sur l'Agrica, elle se place au point 4. S'il en a deux, elles se placent aux points 3 et 5. Si ses trois Gemmes de Terre sont sur l'Agrica, elles se placent aux points 3, 4 et 5.

24. L'Orage dans l'Œil

Toutes les Gemmes d'Air et d'Eau de l'invocateur se déplacent par une rotation d'un demi-tour de cercle autour du centre de l'Agrica ; ce mouvement est équivalent à un déplacement par symétrie centrale.

25. Le Court Cyclone du Nord

Toutes les Gemmes d'Air et d'Eau de l'arc médian tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour du centre de l'Agrica, puis vers l'arc intérieur : du point 9 au 24, du 10 au 17, du 11 au 18, du 12 au 19, du 13 au 20, du 14 au 21, du 15 au 22, et du 16 au 23.

26. Le Long Cyclone du Nord

Toutes les Gemmes d'Air et d'Eau de l'arc extérieur tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour du centre de l'Agrica, puis vers l'arc médian : du point 1 au 16, du 2 au 9, du 3 au 10, du 4 au 11, du 5 au 12, du 6 au 13, du 7 au 14, et du 8 au 15.

27. Le Court Cyclone du Sud

Toutes les Gemmes d'Air et d'Eau de l'arc médian tournent dans le sens des aiguilles d'une montre autour du centre de l'Agrica, puis vers l'arc intérieur : du point 9 au 18, du 10 au 19, du 11 au 20, du 12 au 21, du 13 au 22, du 14 au 23, du 15 au 24, et du 16 au 17.

28. Le Long Cyclone du Sud

Toutes les Gemmes d'Air et d'Eau de l'arc extérieur tournent dans le sens des aiguilles d'une montre autour du centre de l'Agrica, puis vers l'arc médian : du point 1 au 10, du 2 au 11, du 3 au 12, du 4 au 13, du 5 au 14, du 6 au 15, du 7 au 16, et du 8 au 9.

29. Le Court Anticyclone du Nord

Toutes les Gemmes d'Air et d'Eau de l'arc intérieur tournent dans le sens des aiguilles d'une montre autour du centre de l'Agrica, puis vers l'arc médian : du point 17 au 10, du 18 au 11, du 19 au 12, du 20 au 13, du 21 au 14, du 22 au 15, du 23 au 16, et du 24 au 9.

30. Le Long Anticyclone du Nord

Toutes les Gemmes d'Air et d'Eau de l'arc médian tournent dans le sens des aiguilles d'une montre autour du centre de l'Agrica, puis vers l'arc extérieur : du point 9 au 2, du 10 au 3, du 11 au 4, du 12 au 5, du 13 au 6, du 14 au 7, du 15 au 8, et du 16 au 1.

31. Le Court Anticyclone du Sud

Toutes les Gemmes d'Air et d'Eau de l'arc intérieur tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour du centre de l'Agrica, puis vers l'arc médian : du point 17 au 16, du 18 au 9, du 19 au 10, du 20 au 11, du 21 au 12, du 22 au 13, du 23 au 14, et du 24 au 15.

32. Le Long Anticyclone du Nord

Toutes les Gemmes d'Air et d'Eau de l'arc médian tournent dans le sens des aiguilles d'une montre autour du centre de l'Agrica, puis vers l'arc extérieur : du point 9 au 8, du 10 au 1, du 11 au 2, du 12 au 3, du 13 au 4, du 14 au 5, du 15 au 6, et du 16 au 7.

Sont par exemple autorisés les déplacements de plusieurs points, sans suivre les lignes, ou en sautant par-dessus d'autres Gemmes.

Perfection des définitions

La description de l'effet d'un Sortilège ne doit pas être ambiguë. Si ne serait-ce qu'une personne peut exprimer un doute quant à la signification de la description de l'effet, le Sortilège sera inhibé jusqu'à la fin de la partie, et son usage interdit. Qu'une autre personne ne perçoive pas l'ambiguïté n'a pas d'importance. S'il y a matière à débat, le Maître qui a créé ce Sortilège perd immédiatement la confrontation s'il n'accepte pas l'inhibition du Sortilège.

Jurisprudence

On ne peut inhiber, pour cause d'ambiguïté, un Sortilège qui a déjà été utilisé par un des Maîtres.

Si une ambiguïté apparaît alors que le Sortilège a déjà été lancé, c'est le Maître du Sortilège qui précisera la signification exacte de la description de l'effet du Sortilège.

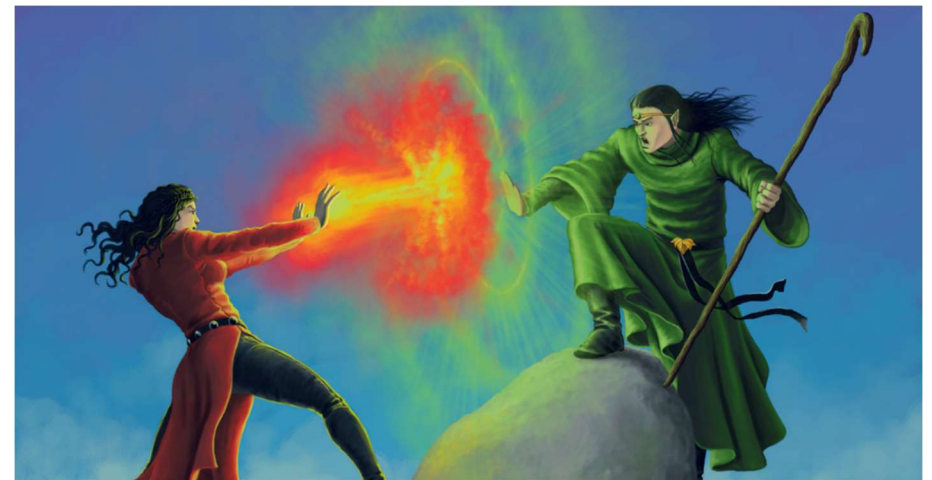
Portée et limitations

Un Sortilège ne peut avoir d'effet que sur la position des Gemmes déjà présentes sur l'Agrica, et ne peut que modifier la disposition des Gemmes sur l'Agrica. La prise éventuelle de certaines Gemmes par d'autres Gemmes lors d'un Sortilège n'est qu'un effet secondaire de leur déplacement.

Un Sortilège ne peut déplacer une Gemme qu'une seule fois.

Un Sortilège ne peut pas directement retirer des Gemmes de l'Agrica. Un Sortilège ne peut pas retirer des Gemmes en laissant un point vide à leur emplacement.

Après l'utilisation d'un Sortilège, les Gemmes présentes sur l'Agrica ne peuvent pas être positionnées ailleurs que sur un des 24 points de l'Agrica. Il ne peut y avoir plusieurs Gemmes positionnées sur un même point, même après un Sortilège.



Règles relatives aux Grimoires

Permanence des définitions

Le contenu d'un Grimoire ne peut pas être modifié pendant la confrontation, ni pendant la phase préliminaire d'étude des Grimoires adverses, ni après cette phase d'étude.

Capacité maximale

Un Grimoire ne peut contenir que 40 Sortilèges au maximum.

Intelligibilité

Les Sortilèges doivent être intégralement rédigés par écrit dans une langue que les deux Maîtres sont susceptibles de comprendre, ou au moins de déchiffrer, sans quoi nulle confrontation ne peut avoir lieu.

Un Grimoire doit être écrit dans la langue maternelle de son Maître, ou dans sa langue usuelle – celle qu'il utilise quotidiennement depuis au moins un an.

Un Grimoire peut être décoré, mais l'intégralité du contenu textuel d'un Grimoire doit être lisible aisément : les décorations ne doivent pas gêner la lecture.

Accessibilité

Un Maître ne peut utiliser les Sortilèges de son Grimoire que si celui-ci est ouvert.

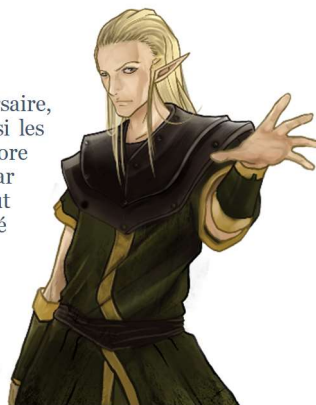
Ouverture

Pour ouvrir son Grimoire, un Maître doit passer son tour en annonçant explicitement à son adversaire : « J'ouvre mon Grimoire ».

Un Maître ne peut ouvrir son Grimoire que s'il y a au moins 6 de ses Gemmes actuellement sur l'Agrica.

Appropriation

Un Maître peut utiliser un Sortilège du Grimoire de son adversaire, seulement si les deux Grimoires sont ouverts, seulement si les 24 Gemmes ont été posées sur l'Agrica (qu'elles y soient encore ou non), et à condition que le Sortilège ait déjà été lancé par son Maître au cours de la confrontation actuelle ; comme tout Sortilège, un Sortilège de l'adversaire ne peut être lancé qu'une seule fois par un Maître.



12. Le Grand Taureau

Les Gemmes se trouvant sur les points 4 et 8 se déplacent respectivement vers les points 3 et 1. Les Gemmes se trouvant sur les points 5 et 7 se déplacent respectivement vers les points 4 et 8.

13. Le Petit Taureau

Les Gemmes se trouvant sur les points 20 et 24 se déplacent respectivement vers les points 19 et 17. Les Gemmes se trouvant sur les points 21 et 23 se déplacent respectivement vers les points 20 et 24.

14. L'Éboulement en Aval

Toutes les Gemmes de Terre de l'invocateur vont se placer sur l'axe au front. S'il n'y a qu'une Gemme de Terre, elle viendra au point 2. S'il y en a deux, elles viendront aux points 2 et 10. Si les trois Gemmes de Terre de l'invocateur sont sur l'Agrica, elles viendront aux points 2, 10 et 18.

15. L'Éboulement en Amont

Toutes les Gemmes de Terre de l'invocateur vont se placer sur l'axe dans la garde. S'il n'y a qu'une Gemme de Terre, elle viendra au point 6. S'il y en a deux, elles viendront aux points 6 et 14. Si les trois Gemmes de Terre de l'invocateur sont sur l'Agrica, elles viendront aux points 6, 14, et 22.

16. Le Clou de Neuf Pouces

Les Gemmes placées aux points 9, 11, 13, 15, se déplacent respectivement vers les points 18, 20, 22 et 24.

17. L'Effondrement Galactique

Toutes les Gemmes présentes sur l'Agrica se déplacent vers le point dont le numéro suit le numéro du point où elles se trouvent. S'il y a une Gemme au point 24, elle se déplace vers le point 1 ; s'il y a une

Gemme au point 1, elle se déplace vers le point 2 ; s'il y a une Gemme au point 2, elle se déplace vers le point 3 ; ...etc.

18. L'Abaque de Larmes

Toutes les Gemmes d'Air et d'Eau qui ne sont pas dans la garde se déplacent d'un point vers l'invocateur. S'il y a une Gemme d'Air ou d'Eau au point 18, elle se déplace au point 22.

19. Le Vent Mauvais

Toutes les Gemmes d'Air et de Feu qui ne sont pas au front se déplacent d'un point vers l'adversaire. S'il y a une Gemme d'Air ou de Feu au point 22, elle se déplace vers le point 18.

20. La Seconde Genèse

Toutes les Gemmes d'Air placées dans la garde se déplacent symétriquement par rapport à la rivière, vers le front. Toutes les Gemmes de Terre placées au front se déplacent symétriquement par rapport à la rivière, vers la garde.

21. Le Feu du Ciel

Si l'invocateur n'a qu'une Gemme de Feu sur l'Agrica, elle se place au point 2. S'il en a deux, elles se placent aux points 1 et 3. Si ses trois Gemmes de Feu sont sur l'Agrica, elles se placent aux points 1, 2 et 3.

22. La Fracture Sismique

Si l'invocateur n'a qu'une Gemme de Terre sur l'Agrica, elle se place au point 8. S'il en a deux, elles se placent aux points 1 et 7. Si ses trois Gemmes de Terre sont sur l'Agrica, elles se placent aux points 1, 8 et 7. Si l'adversaire n'a qu'une Gemme de Terre sur l'Agrica, elle se place au point 4. S'il en a deux, elles se placent aux points 3 et 5. Si ses trois Gemmes de Terre sont sur l'Agrica, elles se placent aux points 3, 4 et 5.

1. La Tornade de Feu

Toutes les Gemmes de Feu de l'invocateur tournent dans le sens des aiguilles d'une montre autour du centre de l'Agrica. Ces Gemmes se déplacent d'un point seulement : vers le bas si elles sont à droite, vers la gauche si elles sont en bas, vers le haut si elles sont à gauche, et vers la droite si elles sont en haut.

2. La Contre-Tornade de Feu

Toutes les Gemmes de Feu de l'invocateur tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour du centre de l'Agrica. Ces Gemmes se déplacent d'un point seulement : vers le bas si elles sont à gauche, vers la droite si elles sont en bas, vers le haut si elles sont à droite, et vers la gauche si elles sont en haut.

3. Le Marteau de Thor

Toutes les Gemmes de Terre de l'invocateur présentes sur l'Agrica se rapprochent d'un point vers le centre de l'Agrica, sauf celles qui sont déjà sur l'arc intérieur de l'Agrica. Celles qui sont sur l'arc extérieur se déplacent vers l'arc médian, et celles qui sont sur l'arc médian se déplacent vers l'arc intérieur de l'Agrica.

4. L'Enclume d'Héphaïstos

Toutes les Gemmes de Terre de l'invocateur présentes sur l'Agrica s'éloignent du centre de l'Agrica d'un point, sauf celles qui sont déjà sur l'arc extérieur de l'Agrica. Celles qui sont sur l'arc intérieur se déplacent vers l'arc médian, et celles qui sont sur l'arc médian se déplacent vers l'arc extérieur de l'Agrica.

5. Le Reflet dans le Lac

Toutes les Gemmes d'Eau se déplacent par symétrie axiale. Celles qui sont à droite se déplacent sur la position symétrique à gauche, et celles qui sont à gauche se

déplacent sur la position symétrique à droite.

6. Le Souffle Oppressant

Toutes les Gemmes d'Air placées dans la garde se déplacent symétriquement par rapport à la rivière, pour se positionner au front.

7. L'Aspiration Oppressante

Toutes les Gemmes d'Air placées au front se déplacent symétriquement par rapport à la rivière, pour se positionner dans la garde.

8. La Prograde du Magma

Toutes les Gemmes de Terre et de Feu tournent dans le sens des aiguilles d'une montre si elles sont sur l'arc médian de l'Agrica, et dans le sens inverse si elles sont sur l'arc intérieur ou l'arc extérieur.

9. La Rétrograde du Magma

Toutes les Gemmes de Terre et de Feu tournent dans le sens des aiguilles d'une montre si elles sont sur l'arc intérieur ou l'arc extérieur de l'Agrica, et dans le sens inverse si elles sont sur l'arc médian.

10. L'Éruption

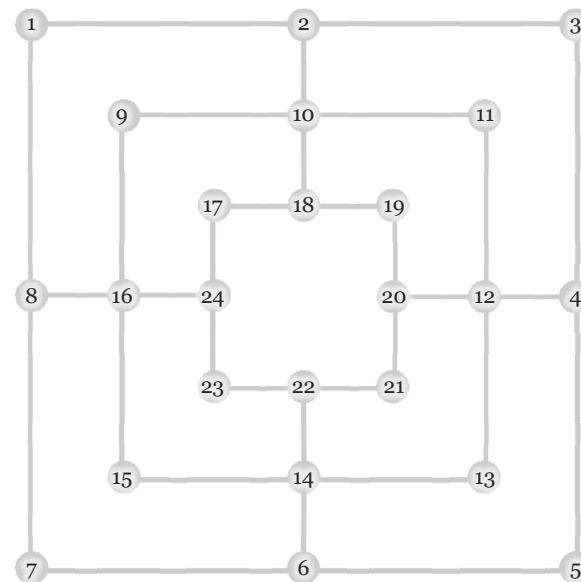
Toutes les Gemmes de Terre et de Feu qui se trouvent sur les intersections de l'arc médian se déplacent d'un point vers l'arc extérieur, et celles qui se trouvent sur les intersections de l'arc intérieur se déplacent d'un point vers l'arc médian.

11. Le Taureau

Les Gemmes se trouvant sur les points 12 et 16 se déplacent respectivement vers les points 11 et 9. Les Gemmes se trouvant sur les points 13 et 15 se déplacent respectivement vers les points 12 et 16.

Grille et vocabulaire

Les descriptions des Grimoires utilisent la grille de numérotation ci-dessous pour identifier de manière exacte les points de l'Agrica. C'est une grille subjective : le point 6 fait face à l'invocateur, et le point 2 fait face à son adversaire.



Les points 1 à 8 forment **l'arc extérieur** de l'Agrica. Les points 9 à 16 forment **l'arc médian** de l'Agrica. Les points 17 à 24 forment **l'arc intérieur** de l'Agrica.

Les points 2, 10, 18, les points 4, 12, 20, les points 6, 14, 22, et les points 8, 16, 24, sont des **intersections**. Les points 1, 9, 17, les points 3, 11, 19, les points 5, 13, 21, et les points 7, 15, 23, sont des **angles**. Les points 10, 12, 14, et 16, sont des **carrefours**.

Les points 1, 2, 3, les points 9, 10, 11, et les points 17, 18, 19, forment **le front**. Les points 21, 22, 23, les points 13, 14, 15, et les points 5, 6, 7, forment **la garde**.

Les points 4, 12, 20, et les points 8, 16, 24, forment **la rivière**. Les points 2, 10, 18, et les points 6, 14, 22, forment **l'axe**. La gauche et la droite s'expriment par rapport à l'axe, toujours du point de vue de l'invocateur.

▪ **80 exemples** ▪
de Sortilèges