

# Les Chroniques d'Æon

Codex de la Magie

Édition 2018

# Introduction

---

La magie dans l'univers d'Aeon est en toute chose, l'air, l'eau, les minerais, les plantes, les animaux, les humanoïdes et etc.

Le potentiel arcanique d'un objet ou d'une chose est la plupart du temps relié à sa conscience de ce qui l'entoure et de son intelligence.

Les Anciens ont appris aux mortels, aux humanoïdes à utiliser et vivre en harmonie avec cette puissance il y a de cela bien longtemps, avant seuls les dieux et les êtres magiques et spirituels tels les esprits, les dragons et les élémentaux savaient manier ce pouvoir.



# Les Talismans

---

Les Anciens apprirent aux utilisateurs de la magie à créer un talisman, la première composante de tout sort, le canalisateur de cette force, car malgré leur savoir, les humanoïdes pour la plupart n'avaient pas la connexion nécessaire avec Aeon et la magie pour la voir, la palper et la manipuler.

Le talisman permettait à ces êtres d'établir un lien entre eux et la magie et pouvoir canaliser cette puissance via un objet qui leur était cher et de l'utiliser comme vaisseau de leur imagination et de leur savoir.

Au cas où vous ne l'aviez pas encore compris, pour tout utilisateur de la magie mortel ou humanoïde il est effectivement nécessaire d'avoir un tel objet et de faire le rituel approprié pour s'ouvrir à la magie et débiter son utilisation.

Il n'a cependant jamais été nié qu'il est possible par la suite d'utiliser la magie sans un tel catalyseur mais cela demande des connaissances approfondies dans le domaine et de développer son affinité avec la magie.

Pour utiliser/charger un sort il faut en posséder l'école de magie, le savoir, la connaissance et la compréhension. Mais rien n'empêche un mage de transcrire les incantations et informations d'un sort d'un grimoire à un autre.

**Le mage ne pourra tout simplement pas l'utiliser tant qu'il n'a pas la compétence : École de magie X**

Pour charger un sort le mage doit exécuter un rituel avec des composantes diverses pour ainsi appeler les forces arcaniques de ce monde et attirer celles-ci dans son talisman.

Évidemment il existe plusieurs méthodes en ce monde plus rapides pour utiliser la magie cependant celles-ci ont la plupart du temps un coup bien plus élevé pour économiser votre précieux temps, ce sera à vous de décider la voie que vous prendrez par la suite...

# Apprentissage d'un sort ou d'une école :

Pour apprendre de nouveau sort, écoles de magie et compagnie il y a plusieurs possibilités.

## 1 : En jeu et/ou la méthode des 3 essais :

*Le mage peut suivre des cours en jeu via un maître accrédité et celui-ci peut lui partager son savoir en matière de magie.*

*Un cours peut prendre entre 20 minutes et 1h la plupart du temps.*

*Sinon un mage autodidacte peut développer une thèse verbale et en parler à l'organisateur, faire 3 essais en jeu qui se soldent par des échecs et finalement apprendre le sort, ce ne sont pas tous les sorts qui peuvent s'apprendre par cette méthode.*

## 2 : Le transcrire :

Cela ne s'applique qu'aux sorts et ne permettent pas d'apprendre une nouvelle école de magie.

## 3 : La thèse :

Entre les scénarios il est possible que votre personnage apprenne de nouveaux sorts et écoles de magie. Pour cela vous pouvez utiliser votre action inter-GN pour apprendre une nouvelle école et un nouveau sort. Mais pour cela l'organisation exige que le joueur désirant cela envoie une thèse d'au moins 3 pages sur l'école ou le sort qu'il désire apprendre.

Si la thèse est satisfaisante, l'organisation vous accordera ce nouveau sort. Une thèse est un document écrit (il faut nous envoyer une version digitale) qui explique les expérimentations, les calculs, les idées et les procédés qui ont menés le mage à comprendre le nouveau sort ou la nouvelle école.

Les thèses peuvent se ressembler mais nous demandons aux mages de ne pas se copier entre eux et faire preuve d'originalité

!



# Thèse :

Une thèse pour une école ou un sort mineur demande 3 pages et 6 pages pour un sort majeur.

*Voici quelques questions que vous devriez vous poser pour écrire une thèse.*

*Ceci peut grandement vous aider à orienter vos écrits et trouver l'inspiration dans vos recherches :*

-Introduction au sort, qu'est-ce qui vous a mené à commencer une thèse et le but recherché

- De quelle école mon sort vient-il ? Quel est l'effet recherché

- Quelle est la structure du sort :

-quelles seraient les composantes nécessaires pour le faire et pourquoi ?

-Quels seraient les éléments parmi les 27 existants qui seraient utilisés dans ce sort

-Écrits, dessins explicatifs, pentagrammes et diagrammes

-À quoi ressemblerait le rituel nécessaire pour charger votre talisman ?

-Quels seraient les effets si le sort serait un rituel.

- Qu'est-ce que ça fait. (ex : boule, pieux, grailons de glace, liens magique, bouclier, etc



# Les Rituels

*Les rituels sont des moyens d'accomplir de grandes choses : enchanter un objet, créer un portail vers un autre plan, invoquer la pluie sur vos terres pour les rendre plus fertiles, etc.*

*Bien évidemment certaines de ces choses par exemple comme invoquer la pluie ne peuvent être commandées par l'organisation mais peuvent grandement influencer l'inter-GN et la géopolitique d'Aeon.*

Lorsque vous désirez faire un rituel allez chercher un membre de l'organisation ou une personne accréditée à gérer ou observer un rituel, par la suite selon son exécution la personne vous expliquera les effets du rituel, la magie en Aeon est quelque chose de très instable et fluctuant.

*Il est possible que vous ayez fait un rituel et que les effets de ce dernier se fassent sentir non pas à l'instant mais bien quelques heures, jours et mois plus tard ! C'est à l'organisation ou la personne d'en juger.*

De plus c'est à l'organisation de déterminer le coût final de ce rituel, donc si par exemple vous avez donné 20 ans de vie, mais que selon l'organisation le rituel en demanderait 60, le rituel risque ne de pas se conclure selon vos espoirs, à vous de vous informer, vous renseigner et avoir une idée du coût de la magie.

*Pour accomplir de grandes choses, il faut faire de grands sacrifices ! (en objets ou en espérance de vie.).*

Cependant plus vous rechercherez des connaissances ou approfondirez votre savoir dans le domaine des arcanes, plus vous aurez une idée des coûts de celles-ci.



# La magie du Talisman

*La magie de base, ou plus communément appelée la magie du Talisman, est la magie que les Anciens ont appris aux mortels il y a cela plus de 1300 ans, ceci a été la base qui a été enseignée et transmise.*

Par le passé, la magie du Talisman n'avait aucun coût réel en soi, elle attirait la magie aux alentours et l'agglomérait dans le Talisman du mage pour être utilisé par la suite au bon vouloir de ce dernier.

Cependant, suite à la guerre des tours et la levée de la Grande Barrière, les Anciens ont coupé le lien qui reliait les mortels à la magie faisant en sorte que ces derniers ne pouvaient maintenant utiliser que leur propre potence arcanique et ainsi continuer à utiliser la magie au lourd coût de leur espérance de vie...

Malgré l'existence de nombreuses méthodes pour pratiquer la magie, la magie du Talisman est la base apprise à toute personne désirant commencer dans le domaine pour que cette dernière utilise le reste avec sagesse et en comprenne le terrible coût.

*Le mage doit pour utiliser un sort de base faire un rituel d'en général 10 minutes pour charger son talisman (20 minutes pour les sorts majeurs).*

*La façon de faire le rituel reste à la discrétion du mage mais nous encourageons et récompensons fortement ceux qui s'appliquent à en faire des intéressants.*



Lorsque le rituel est terminé le mage a chargé son talisman avec un nouveau sort et perd ainsi de son espérance de vie (variable selon chaque sort). Par la suite le mage doit écrire dans son grimoire le sort chargé et tenir religieusement un compte de ses années d'espérance de vie.

Tout mage qui se respecte se doit à la fin de chaque GN remettre à l'organisation via un email le compte de ses sorts chargés et l'espérance de vie qui lui reste. Si un mage oublie il se verra pénalisé de 50 ans d'espérance de vie (ce qui pourrait même causer la mort de votre personnage !)

La magie, elle a un coût, tout sort dit mineurs diminue l'espérance de vie du mage de 2 ans, les sorts majeurs de 5 ans et les rituels diminuent l'espérance de vie un nombre variable d'années.

Donc les mages sont rendus des êtres qui font usage de la magie à bon escient (généralement) elle n'est plus prise à la légère.

Ils étudient la magie et ses fondements pour bien en comprendre l'essence, cependant, selon certaines rumeurs, certains mages auraient développé une technique qui permet de drainer la magie d'un artefact ou d'un être pour pouvoir rallonger son espérance de vie et donc contrer les effets mortels de la magie, ces êtres sont rares et peu recommandable car selon les dires de certains l'un des coûts reliés à ce savoir est un pacte avec des Dieux...ou encore pire des Démons...

*Lorsqu'un initié devient mage il passe le rituel du talisman qui consiste à créer un lien entre le mage et un objet auquel il tien grandement (symbolique) et fait d'un matériel noble et significatif (par exemple le talisman ne peut être une simple roche ou un bout de bois non travaillé, ni une pièce de monnaie)*

*Le talisman de base d'un apprenti mage ne peut que stocker 3 sorts à la fois, celui d'un mage initié 6 et celui d'un mage expérimenté 9.*

*Selon certaines légendes certains mages auraient réussi à renforcer leur talisman pour pouvoir stocker une quinzaine de sorts.*

*Comment y sont-ils parvenus ?*

*Seul les Dieux le savent et encore moins sont ceux qui savent où ils ont pu les cacher...*



*Pour charger son talisman d'un sort le mage doit faire un rituel : Bougie, encens, craie, pentacle, cercle magique, méditation etc. (dépendamment de son RP et de son personnage) et ce sans être dérangé*

(ex: une attaque directe le visant et l'ayant atteint). Suite à cela si tout a bien été le talisman est chargé d'un sort.)

Pour pouvoir utiliser un sort de son talisman le mage doit absolument toucher son talisman en même temps que de dire les mots de pouvoirs appropriés

L'espérance de vie du mage diminue à la fin du rituel de chargement de son talisman. Il se doit ensuite d'écrire dans son grimoire le sort chargé.

**Presque TOUT les sorts sont au touché sauf si indication contraire. Les autres ont un projectile visible ou requièrent un maintien du contact visuel entre le mage et sa cible**

*Les sorts n'étant pas au touché ont toujours une forme physique visible à l'œil nue pouvant indiquer clairement si le sort a touché ou non.*



*Selon les rumeurs il existerait en ce monde des pierres magiques capable de recevoir un sort et de le stocker en elle pour pouvoir être utilisé plus tard, ces pierres sont de vraies perles rares.*

À la suite son rituel de chargement le mage doit écrire le sort chargé dans son grimoire ainsi que le nombre d'année qu'il lui en coûte.

À chaque fin de scénario le joueur doit remettre ou envoyer à l'animation le nombre d'années dépensées dans la magie pour que l'organisation puisse se tenir à jour.

**\*Si le mage ne l'envoie pas d'ici le prochain GN il recevra une amende de 50 ans d'espérance de vie.**



(Exemple de "visuel" requis pour un sort à distance)

# La magie par rituels

*La magie par rituels est une magie accessible à tous, cette dernière nécessite seulement que le Ritualiste qui dirige la cérémonie aille un Talisman.*

*Les autres sont la plupart du temps des canaliseurs de la magie autour et aident à stabiliser et renforcer la puissance d'un rituel.*



Il n'y a pas de méthodes clé pour faire un rituel, il y a cependant des principes à prendre en compte si vous désirez accomplir un rituel réussi comme :

- Faire le rituel dans un lieu de pouvoir approprié à la puissance que vous appelez (Ne faites pas un rituel d'origine céleste dans un lieu de pouvoir infernal par exemple.)
- Avoir le plus de mages initiés possible.
- Donner un don adéquat pour le rituel (ne pas donner seulement 5 ans de votre espérance de vie et un petit saphir pour avoir une épée enchantée avec la puissance de la foudre.)
- Être synchronisé entre les ritualistes
- Faire appel aux bons éléments
- Tracer dans diagrammes et cercles rituels bien définis dans des matières difficilement "brisables" pour que le rituel soit stable
- Connaitre un minimum le domaine qui touche votre rituel
- Rien n'est coulé dans le béton, ce n'est pas parce que votre rituel a marché une fois qu'il marchera toujours aussi bien (ou mal).
- N'importe quel être peut faire un rituel, qu'il soit vivant ou non. Il n'est pas nécessaire d'être un pratiquant direct de la magie pour qu'un rituel opère

*Lorsque vous désirez qu'un rituel soit complètement prit en compte et qu'il ait un effet vous devez remplir ces exigences:*

Avertir l'animation de votre intention (le plus à l'avance possible) et elle fera son possible pour envoyer un animateur ou une personne responsable voir le rituel et réagir en conséquence. Il est possible aussi que les effets du rituel se fassent ressentir dans les lunes qui suivent.

Plus vous êtes de ritualistes à le performer plus le rituel risque d'être puissant  
(mais vous pouvez être seul aussi)



*Il est recommandé que le rituel ait un minimum d'élaboration selon certains critères comme:*

*L'intensité des ritualistes, la coordination et l'unité de l'exécution du rituel, la complexité et l'élaboration de celui-ci, les objets/accessoires utilisés et le sacrifice (objet, vie, possessions, autres.)*

# La magie du sang

La magie du sang est une des rares formes de magie qui est semblable à la prêtrise.

*Un mage du sang ne crée pas la magie par sa propre potence arcanique, ni celle des autres, ni celle de qui que ce soit. Elle lui est directement attribuée par Sanguinem le démon du sang.*

*Ce démon majeur très puissant accorde en échange de divers dons de sang la magie nécessaire à un mage comme un dieu accorde des pouvoirs à ses fervents serviteurs.*

## Il y a plusieurs règles à respecter pour la magie du sang :

- Du sang complètement sec ne compte pas.
- Une goutte de sang de suffit pas pour en faire une fiole.
- Lors d'utilisation de fiole, le nom de la personne à qui appartient le sang doit être écrit dessus.
- Le sang doit être physique (faux sang) pas de tu vois que.
- Le sort marche au moment où l'incantation est faite et le sang versé au sol.
- Un sort de régénération permet de guérir d'une blessure auto-infligée en sacrifice.
- L'incantation doit toujours commencer par : " Par la magie du sang"

## Charte d'utilisation :

### 1 fiole de sang :

Un ordre à la personne dont le sang appartient. Pour remplir une fiole il faut infliger l'équivalent d'une (1) blessure à la personne. L'ordre doit se dire d'une phrase simple et ne peut forcer la personne au suicide.

1 blessure de sang : un sort mineur.

1 personne égorgée à 0 pv ou 6 fioles de sang : Un sort majeur.

1 personne achevée : Même effet de base qu'une âme.

# La magie des âmes

La magie des âmes est aussi surnommé la magie des dieux, c'est une forme de magie qui utilise comme composante l'âme. Il faut cependant être avertit, cette composante est à usage unique. Lorsqu'une âme est utilisée pour un sort, cette dernière n'existe plus et est anéantie à tout jamais. Ce qui signifie qu'il devient impossible de ramener à la vie la personne à qui cette âme appartenait.

Pour pouvoir faire usage de la magie des âmes il faut en premier lieu avoir un réceptacle, il y a pour cela, seulement 2 moyens connus : Une gemme d'âme ou une pierre d'orrichalk.

La pierre d'orrichalk est un moyen simple et relativement accessible pour emmagasiner des âmes, cependant c'est aussi un moyen énormément plus instable et oh combien plus complexe.

À moins d'avoir des connaissances avancées en magie noire, nécromancie ou dans la magie des âmes il est bien difficile de garder les âmes à part et qu'elles gardent leur propre identité dans la pierre ou l'objet.

La gemme d'âme quant à elle est un moyen sûr, stable et fidèle de se lancer dans la magie des âmes. Ce moyen reste cependant énormément coûteux pour débiter dû à la rareté d'une gemme d'âme. En plus de leurs limitations.

Les gemmes d'âmes dépendamment de leur pureté peuvent emmagasiner plusieurs âmes, certaines une dizaine tout au plus alors que d'autres peuvent en emmagasiner des centaines et bien plus encore !

Cependant ces pierres sont énormément coûteuses et la plupart du temps ne se vendent même pas ! À vous de les découvrir vous-même !

*Chaque âme est unique et peut faire un miracle ou un sort exceptionnel propre à elle, bien sûr plus la personne de son vivant a accompli de grandes choses, ou approfondi certaines sphères de la vie, plus le miracle peut devenir puissant. Il sera généralement relié aux accomplissements de la personne.*

*Cependant il y a tout de même un certain barème que chaque âme peut accomplir de base.*



## 1 âme : souhait mineur

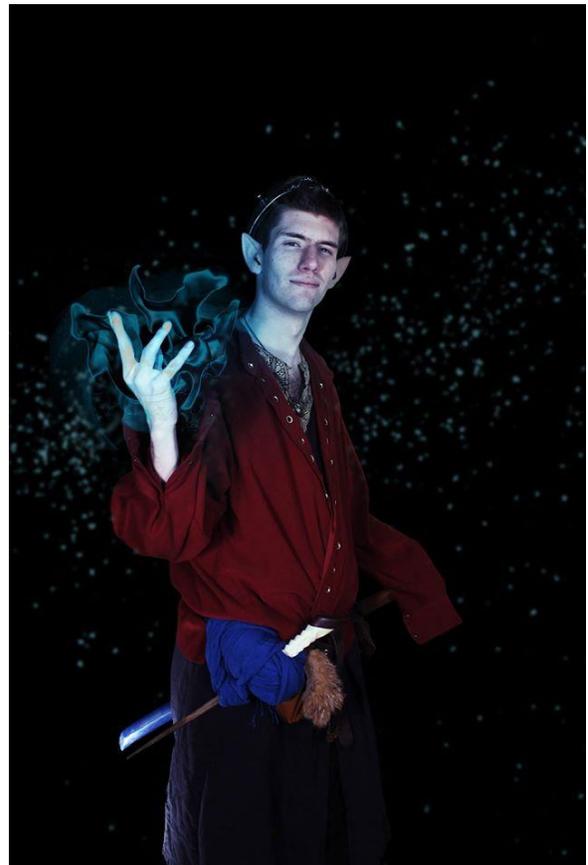
Lorsque l'on parle de souhait mineur voici ce qui est pré-accepté automatiquement.

- Ouverture ou fermeture de portail
- Dissipation d'une malédiction
- Dissipation d'une rune majeure
- Dissipation d'une maladie
- Un sort devient un sort de zone de type portée de voix (mêmes limitations qu'un bâton)
- Incantation instantanée d'un sort mineur ou majeur sans chargement et sans coût (inclus ceux fait avec bâton et baguettes)

## 10 âmes : souhait majeur

Il est difficile d'établir une charte précise sur une telle puissance, il est fortement conseillé de consulter les puissances suprêmes ou les arcanes avant de faire une telle action avec un tel coût pour avoir l'accord de celles-ci, mais pensez qu'un tel coût en puissance brute a le pouvoir d'accomplir un "petit miracle".

Non, ça ne peut pas anéantir une nation ni tuer une personne ou une entité puissante d'un seul coup, MAIS cela peut grandement les handicaper, leur nuire ou même altérer les lois qui régissent la réalité de celles-ci.



# La magie des composantes

La magie des composantes est une magie d'incantation instantanée. Elle permet de lancer une incantation instantanément ou de charger un talisman au prix de composantes au lieu d'année de vie.

-La composante principale pour un sort sont les gemmes.

-Les sorts mineurs n'ont qu'un coup léger en gemme, alors qu'un sort majeur coûte plusieurs gemmes et des composantes rares ou spéciales.

-Les composantes alchimiques comptent comme des composantes.

-Les minerais comptent comme des composantes

-Les parties et abats d'une créature peuvent être utilisés comme composantes.

-À peu près n'importe quoi peut être utilisé comme composante, il faut seulement garder l'œil ouvert et se renseigner.

-Il n'y a pas de charte coulée dans le béton et publiée sur la valeur ou la potence d'une composante (dû à leur rareté)



Gemme	Magie	Magie
Améthyste	Runique	
Perle	Divination	
Turquoise	Élémentalisme	
Ambre	Altération	
Topaze	Conjuration	
Émeraude	Druidisme	
Rubis	Magie noire	
Saphir	Combat	
Diamant	Nécromancie	Protection

# Le concept de potence :

Un sort a besoin d'une quantité prédéterminée de magie appelée Potence.

*-Un sort mineur coûte 3 de potence.*

*-Un sort majeur peut coûter entre 15 et 30 de potence.*

*-Une fiole de poudre de gemme a une valeur universelle, 1 fiole équivaut à 3 de potence*

Il n'est pas possible d'utiliser une gemme directement en incantation instantanée (à moins d'avoir une poche hors-jeu pré-approuvée par l'organisation pour y déposer les composantes détruites).

La forme utilisée pour les incantations instantanées est la mesure universelle par la fiole.

Il est possible de transformer ses gemmes en fioles de gemmes égrainées en ayant un mortier et un pilon et en passant 10 minutes à les "moudre" (en faisant semblant, ne pas les détruire pour vrai).

Il faut ensuite venir porter les gemmes intactes à l'organisation pour qu'ils vous les changent.



# La magie pure

La magie pure est l'une des formes de magie utilisée entre-autre par les êtres magiques, les Anciens, les dragons, les dieux, les esprits et une panoplie d'autres créatures. Il est possible pour un humanoïde ou un mortel d'apprendre de telles connaissances mais elles ne sont pas aisées d'accès.

- I. La magie pure est une magie d'incantation instantanée. Elle coûte de la Tellure, l'essence même de la magie qui est en tous et chacun.
- II. La Tellure est rechargeable via des lieux de pouvoirs ou certaines concoctions alchimiques rares.
- III. La Tellure est la puissance arcanique qui est en tout chose, elle est le courant magique de ce monde.
- IV. Tous y ont accès, cependant cette forme de magie vient plus naturellement aux êtres magiques ou sous forme spirituelle.
- V. La plupart des créatures mortelles ou humanoïdes ont 3 points de Tellure
- VI. Utiliser un sort mineur prend 1 point de Tellure
- VII. Utiliser un sort majeur prend 5 points de Tellure
- VIII. Lorsqu'une personne atteint 0 point de Tellure elle tombe étourdie, ne peut courir et est inapte à se battre jusqu'à ce qu'elle récupère au moins 1 point de Tellure.

*La Tellure ne se régénère pas naturellement, il faut aller la canaliser dans un lieu de pouvoir (divin ou arcanique)*

*Il y a plusieurs méthodes de canaliser la Tellure et se "recharger" qui va de la méditation à certaines danses tribales*

*Il existe en ce monde des sources magiques desquelles il est possible de se recharger sans avoir à aller dans un lieu de pouvoir.*



# Compétences de canalisation :

---

Prend 10 minutes pour recharger 5 points Tellurique, une personne expérimentée et qui a su prouver sa maîtrise en méditation (après 1 an) peut réduire de moitié le temps nécessaire à sa recharge.

## **Méditation :**

méthode calme qui nécessite un calme complet et un focus durant lequel la personne ne bouge pas ou peu et est centrée sur elle-même.

## **Danse :**

Méthode active de canalisation, chaque personne a son style de danse propre à elle, la personne doit se laisser porter par les courant arcaniques et s'en inspirer.

## **Mantra :**

Méthode similaire à certaines pratiques religieuses, certains mantra universels existent pour attirer à soi la Tellure.



# Autres magies d'ailleurs

---

## Magie des autres plans :

Il existe diverses formes de magie venant des autres plans, très puissantes pour certaines mais qui ont toujours un coût, la plupart du temps énorme.

## Chaos :

Un utilisateur de magie chaotique perd lentement mais sûrement de sa raison et tombe lentement mais sûrement vers la folie.

Une personne normale a 100 point de raison, un sort mineur en coûte 1 et un majeur en coûte 10.

Il y a des méthodes pour retrouver sa raison mais sont très complexes et peuvent demander la consommation de divers produits.

## Ombre :

La magie des Ombres est une magie de corruption qui détruit et draine l'essence vitale autour de son utilisateur.

Magie hautement dangereuse qui consomme son utilisateur, lui amène la haine et le tue à petit feu tout en l'amenant à devenir lui-même une Ombre.

# Accessoires :

---

Les accessoires tels les baguettes, les parchemins, les bâtons et autre sont des accessoires dont il faut une méthode enseignable pour les fabriquer et pour en utiliser la plupart.

## Bâton :

Se fabrique avec un bâton et diverses composantes magiques, chaque bâton est unique et dépendamment de la méthode et des composantes utilisées peut avoir certaines habiletés propres à lui.

-Fait un sort de zone : 2 mètres et portée de voix

## Coût :

- 2 mètres = 5 fois le coût

-portée de voix = 20 fois le coût

## Limites :

-Les sorts de combat par projection ne peuvent devenir de zone

## Baguette :

Se fabrique avec une base de baguette et diverses composantes magiques.

Chaque baguette est unique et dépendamment de la méthode et des composantes utilisées peut avoir certaines habiletés propres à elle.

-Touche une personne précise à distance de portée de voix

-Double du coût

## Parchemin :

Se fabrique avec un parchemin Aeon approved (avec le sceau).

Un parchemin peut contenir un sort qui a été incrusté dans son vélin et que même un non initié arcanique peut utiliser à sa guise.

Le parchemin lorsqu'utilisé se détruit et se consomme (L'utilisateur doit le déchirer).

# Lois de la magie :

---

*-C'est toujours le dernier sort/effet lancé sur la personne qui fait effet par exemple : Un objet béni se fait maudire, il devient maudit. Un objet maudit se fait bénir, il devient béni.*

*-Un mage peut charger le talisman d'un autre mais ne peut pas l'utiliser à moins d'avoir fait un rituel de liaison (ce qui brise le lien avec son ancien propriétaire).*



*-Signature arcanique : Tout mage pratiquant la magie doit maintenant laisser une signature arcanique derrière lui, cette dernière est représentée en jeu par un petit papier avec une rune dessinée dessus. Chaque personne qui commence ou utilise la magie a une rune unique et propre à lui qu'il doit aller faire approuver par l'organisation lorsqu'il commence dans cette voie. L'organisation tiendra un registre hors-jeu de ces runes. Alors préparez d'avance vos petits papiers avec vos runes car vous devrez les laisser derrière chaque rituel ou sort lancé.*