

Grimoire du prêtre de VIM

Dieu omniscient et omnipotent du savoir et des détracteurs emac.

ATTENTION réservé au MJ et seulement au MJ, alors les joueurs circulez il n'y a rien à voir, hop hop hop, on s'en va.

Choses a savoirs :

En choisissant la magie de VIM le prêtre s'expose à de nouvelles règles parce que évidemment ce petit coquinou ne peut pas faire comme tout ses petits camarades divins. Tout d'abord la magie de ce dieu ne nécessite pas de lancer de dés, chaque sort est considéré comme une réussite automatique. De plus utiliser un sortilège de VIM n'utilise pas l'énergie astrale mais une autre jauge : l'énergie "VIMIQUE".

Attention ce dieu aime les farces et le mage ne sera jamais combien il lui reste de points d'énergie VIMIQUE ni combien coûte un sort . Le mage se rendra compte qu'il n'a plus de point quand il tentera un sort et que " ah tient ça marche plus " .

Une dernière chose le mage ferait mieux, si il ne veut pas voir sa quantité d'acide acylique dans son organisme monter en flèche, de ne pas essayer de compter le nombre d'heures avant la récupération d'énergie : Le rythme de récupération de ces points est totalement chaotique et apocalyptique et seul VIM lui même le comprend.

Oui je sais, en lisant ça, il y a comme un air de déjà lue, et c'est normal, car en lecteurs attentifs vous avez déjà lue le grimoire du prêtre de VIM (sinon allez y tout de suite, vous avez 5 minutes)

Je vous propose donc maintenant de passer de l'autre coté du miroir, et d'en apprendre plus sur cette mystérieuse énergie VIMIQUE essentielle aux joueurs. (Et non malgré une tournure un poil sectaires, ceci n'est pas une incitation à rejoindre un culte immonde et blasphématoire à la gloire d'un ancien quelconque)

I Un rythme chaotique et apocalyptique

Comme dit en préambule tout les prodiges de VIM sont considérés comme réussites tant que le prêtre a encore assez de points d'énergie VIMIQUE (PEV). Dans le cas contraire le sort ne fonctionne pas et la mage comprend tout seul qu'il est à court de mana, et passe accessoirement pour un pignouf si cet échec cuisant se déroule en public, encore plus si il à fait le mariolle avant. (La vie de prêtre est plein de moments de solitude autant êtres prévenu...)
Cependant si le sort est un échec les derniers points du mage ne sont pas perdus.

Exemple1 : Dordimuk, notre mage de VIM pour cette démonstration, (on l'applaudit), veut tenter d'utiliser son prodige « aller à » , pour se sortir d'un impasse diplomatique avec des ogres affamés. Il lui reste 8 PEV et ce sort lui coûte, sans qu'il le sache, 6 points. Il lance donc son sortilège immédiatement et sans lancer de dés. Il échappe donc à la casserole avec une belle frousse et plus que 3 PEV.

Exemple2 : notre pauvre Dordimuk se remet dans ma même posture diplomatique avec les ogres 15 min plus tard , (on l'applaudit) , il espère donc sortir de cette impasse grâce à sa téléportation mais pas grâce à son originalité. Mais là pas de bol ! il n'a plus que ses trois pauvres points. La suite vous la connaissez : Le sort échoue, il passe pour blaireau, il essaie de communiquer avec les orges et il finit en casse-croûte pour peau verte, sans se douter qu'il lui restait 3 PEV avec lequel il aurait pu tenter un truc aussi désespéré que débile. (Merci Dordimuk pour cette brillante démonstration)

Mais alors comment le mage peut il récupérer des point pour ne pas mourir ?

Bonne question lecteur impatient, il doit tout simplement attendre que son dieu capricieux daigne lui donner des points.

Oui mais combien de temps ?? Bonne question...

Ah OK, et combien de points ?? Bonne question...

Bon VIM est un dieu, donc il parfait, donc il est rôliste, (Ah ah), donc il aime faire mumuse avec les dés, donc il accorde à ses prêtres **1D12-1D4 toute les 1D6 heures.**

Pour finir sachez que les points de VIM est un jauge illimitée, mais que rien ne vous empêche de dire stop à un truc du genre 14 881 points.

Oui mais...

Quoi encore ?!

Comment on sait combien on perd de point à chaque sorts, le grimoire du joueur ne le dis pas ??

T'affoles pas ça va bien se passer, ça arrive dans la deuxième partie.

(Oui ceci est une transition capilotractée, et alors!)

II le grimoire du prêtre coté MJ

Chercher

coté joueur :Ce sort très pratique pour les pillards permet d'éviter les pertes de temps lors des fouilles des pièces. Il permet en effet de détecter en quelque secondes pièges, trésors, objets magiques et passages secrets.

Le coût en énergie dépend de la taille de la pièce et des éventuelles enchantements utilisés par le propriétaire des lieux pour protéger ses bibelots. Non mais !!!

coté MJ : Quand le joueur utilise ce sortilège, relevez au groupe tout les secrets de la pièce.

Coût selon la taille de la pièce :

- Très petite salle (geôle, cachot...) :1PEV
- Petite salle (chambre, salle a manger de chaumière...):2PEV
- Salle respectable (salle de donjon, pièce de château...):4PEV
- Grande salle (salle de banquet, temple...)5PEV

Notes diverses :

-Ne fonctionne pas à l'extérieure.

-Ne peut pas être utilisé pendant un combat.

-Si la pièce est protégée par un enchantement, ajoutez un perte de 1PEV par niveau du mage qui à lancé l'enchantement.

Ralentissement de temps :

coté joueur. VIM recrute ses prêtres en leur faisant croire qu'il est plus rapide que n'importe qui et qu'il peut faire gagner un temps fou à ses croyants. Mensonges, calomnies et billevesées. (enfin c'est un dieu il peut donc tout se permettre) La vérité est ailleurs... VIM peut tout simplement ralentir le temps. Très pratique pour rattraper un fuyard, esquiver un projectile ou un coup d'épée ou faire croire qu'on sait jongler même si là l'intérêt est plutôt limité.

Coté MJ : Ralentir le temps permet au joueur de posséder un bonus de +4 à l'épreuve concernée.

Par exemple si le mage ralentit le temps pour esquiver une flèche il gagnera 4 points d'adresse pour son épreuve d'esquive. Si au contraire, le mage utilise ce sort pour ralentir un ennemi, celui ci sera frappé par un malus de -4 pour son épreuve.

Coût : 6PEV

Note : Ce sort ne fonctionne que pour une action, un fois le jet lancé, si le joueur veut continuer il devra relancer le prodige.

Règles additionnelles facultatives : L'abus de magie nuit à votre santé !

Se sort peut être considéré comme dangereux. Après avoir ralenti le temps, l'organisme du mage est légèrement fatigué, et une pause d'une heure sans ralentir le temps doit être respectée. Dans le cas contraire vous pouvez faire perdre quelque PV au mage, en lui décrivant maux tête, points de coté et autres essoufflements. Si malgré les symptômes le prêtre ré-utilise ce sort dans l'heure qui suit, il fera un malaise et restera inconscient pendant plusieurs heures si aucun soin ne lui est prodigué. Vous pouvez, ou non, faire comprendre au personnage de quoi viennent ces petits désagréments.

Supprimé :

Coté joueur : Bon là tout est dit, on fait disparaître sans aucune forme de pitié un objet ou ennemis.

Un truc utile cependant, ce sort est très coûteux en énergie et dépend de la cible : faire disparaître une bague coûtera quelques points seulement, alors que sera impossible de faire disparaître un troll bersek des collines du nord armé d'un double hache mortensen©, à moins d'être dopé évidemment, mais ça les enfants c'est mal.

Coté MJ : Permet simplement de faire disparaître une cible, objet ou ennemi.

Coût selon la taille de la cible :

- Petit objet (bague, pièce d'or...):1PEV
- Objet (poignard, bourse ...):2PEV
- Gros objet (épée, casque...):3PEV
- Objet encombrant (armure, tonneau...)4PEV
- Très petite créature (lapin, castor...):3PEV
- Petite créature (gobelins, semi-homme...):6PEV
- Créature à taille humaine (Homme, orc...)8PEV
- Grosse créature (Ogre, Cheval...) :12PEV
- Grosse bête pas belle (dragon, géant) : 25PEV

Note:Faire disparaître un ennemi fait tout disparaître : Au revoir l'équipement de la victime et Au

revoir les XP.

Aller à :

Coté joueur : VIM est partout : il te suit, te connaît, te surveille "Big VIM is watching you !!!!"

Quand tu crois t'être enfin débarrassé de lui, il répareit derrière toi pour t'asséner un ultime argument pour prouver sa supériorité sur Geany.

VIM réalise ce prodige grâce à ce sort très pratique, qui permet de disparaître et de réapparaître un peu plus loin. Ce sort assez coûteux lui aussi, permet malheureusement de ce déplacer que sur de courtes distances.

Coté MJ : Ce prodige permet au mage de se téléporté sur une dizaine de mètre dans la direction souhaitée.

Coût : 6PEV

Notes diverses:

-Ce sortilège ne peut être utilisé pour esquiver une attaque.

-Ce sortilège ne peut être utilisé pour traverser un mur, en effet la surface d'atterrissage doit être en vue.

Remplacer :

Coté joueur : C'est bien connu les mages ont souvent une grosse tête, ils sont capable de retenir des dizaines de pages en ancienne langue elfique, connaissent par cœur leurs vieux grimoires indigestes et savent expliquer précisément le concept de l'inversion des polarités flakiennes. Par contre ils font souvent preuves d'une maladresse crasse quand il s'agit se battre à l'épée (ça c'est sur que pour faire les malins avec leurs bouquins et pour faire mu-muse avec des bâtons qui font des éclairs il y du monde mais pour faire face un orc en colère, il y plus personne) Ce sort permet de remédier aux éternelles deux mains gauches des mages. En effet en sacrifiant un objet magique il est possible de faire apparaître une épée magique avec lequel le mage peut se battre sans subir les malus due à sa classe.

Coté MJ : Cette invocation sert à transformer n'importe quel objet magique en épée, avec laquelle le mage peut se battre sans subir de malus. Attention cependant une fois l'arme perdue l'objet transformé, lui, ne répareit pas.

Coût :

-3PEV

-Un objet magique à sacrifier.

L'épée :

-Elle ne donne ni bonus, ni malus, le mage se débrouille avec ses stats naturelles.

-Dégat : 1D+1

-Rupture : 1à3

-Elle disparaît quand le mage là lâche, est désarmé, ou quand la lame se brise.