

La magie et le pratiquant

La magie, les règles, les sorts, la théorie et la pratique ne peuvent pas recouvrir toutes les situations rencontrées lors de votre GN Syranon. Vous trouverez dans ce guide des explications pratiques afin de mieux comprendre comment user de la magie en Syranon.

Ayez toujours à l'esprit que le bon sens et la réflexion l'emportent toujours sur ce qui est écrit en cas de diverses interprétations. Nous espérons vous donner une base suffisamment solide et synthétique afin de pouvoir appliquer et expliquer vos sorts le plus simplement et le plus rapidement possible.

Les bases :

La magie en Syranon est puissante et doit être utilisée avec précaution si vous ne voulez pas tuer vos ennemis avec vos amis.

Vous disposerez de pétards symbolisant vos points de magie ainsi que des cartes symbolisant le sort que vous pouvez lancer via cette carte.

Pour lancer un sort vous avez besoin de vos **deux mains** afin de concentrer votre flux magique et de faire parler votre puissance :

- 1) Claquez un pétard à mèche afin d'attirer l'attention
- 2) Saisissez-vous de la carte correspondante à votre sort et annoncez ses effets
- 3) Déchirez la carte afin d'appliquer votre sort

Toutes les mécaniques de jeu : les mots encadrés de " " **sont des mécaniques importantes**, elles doivent être **clairement annoncées** lorsque le sort est lancé ou que ces effets s'exécutent (cela afin d'informer les autres joueurs).

- "**Assommer**" "**Avugler**" "**Brise-armure**" "**Brise-bouclier**" "**Chute**" "**Désarme**" "**Immobilé**" "**Peur**" "**Repousser**", :L'annonce de ces effets se suffit normalement à elle-même. Il est parfois nécessaire d'ajuster le terme
- "**Insensibilité**" : Permet au lanceur de ce sort d'être insensible aux sorts d'un certain élément (feu, glace ...). Les noms des sorts sont suffisamment explicites pour reconnaître de quelle nature sont les sorts lorsqu'ils sont lancés. Le lanceur doit annoncer "insensible" lorsqu'un sort ou une frappe n'a pas d'effet sur lui.
- **Cibles alliées/adverses** : Il sera à la charge du lanceur et des bénéficiaires de savoir s'ils se trouvent dans l'une ou l'autre catégorie (en pratique c'est plutôt clair normalement). De même pour les sorts ciblant des races (ores, morts-vivants ...).
- **Contact** : Pour que ce type de sort fonctionne il vous faudra avoir un contact physique avec la cible, sur sa peau ou ses vêtements (pas sur ces armes ni sa cape.)
- **Immobilé et concentré** : Vous serez amené à lancer des sorts dangereux et difficiles à maîtriser, lors de ces sorts vous ne pouvez pas bouger, ni vous faire toucher, attaquer ou déranger sous peine de perdre votre concentration et de stopper le sort (les points de magie dépensés (pétards utilisés) sont alors perdus).

Pour plus d'informations référez-vous aux livres des règles

- **La récupération des points de magie** : Il existe certaines manières de regagner des points de magie mais il est **IMPOSSIBLE** de regagner des cartes de sorts. Vous posséderez plus de cartes de sorts que de points de magie initiaux.
- **Projeté**: Vous devez avoir une vue dégagée sur votre cible, sans obstacle ni obstruction. Lors de l'utilisation de votre sort vous devez **pointer la cible de la main** et lancer votre sort.
- **TOUTES**: Ces sorts s'appliqueront à tous ceux se trouvant dans la zone d'effet, amis comme ennemis, attention à ne pas confondre avec les « toutes » en minuscule qui eux sont plus sélectifs dans leurs effets.
- **Les temporalités et distances** sont normées : un sort a des effets **immédiats**, de **10 secondes** ou d'un **sablier (3 minutes)**. Ces effets s'appliquent à **portée de voix**, sur **5 mètres** ou **au contact**.

Les sorts **et leurs effets ne peuvent pas se cumuler**, et n'interagissent entre eux que si cela est spécifié sur la carte. Lancer des sorts se fait autant en **RP** dans la gestuelle et les mimiques **qu'en HORS RP** lors de l'annonce et l'explication de l'effet du sort.

Exemple de description de carte :

Chaque joueur lanceur de sorts se voit remettre en début du jeu ses cartes de sorts. Ces cartes représentent l'ensemble des sorts qu'il pourra lancer pendant l'ensemble du jeu. Il ne pourra pas en récupérer au cours du jeu, il devra donc gérer ce capital de sorts, car une fois épuisé, il ne pourra plus faire usage de la magie. Ne vous inquiétez pas le nombre de cartes de sorts distribué est bien supérieur au nombre de points de magie.



Pour utiliser un sort, vous devez **déchirer la carte correspondante** et **utiliser un point de magie**, c'est-à-dire faire exploser un des petits pétards-ficelles qui lui vous ont été fourni en début de jeu et représentant les points de magie. Il est impératif de **faire exploser le pétard au moment de lancer le sort**. Il faut également annoncer à voix haute, intelligible et forte les effets et désigner les cibles.

Pour plus d'informations référez-vous aux livres des règles

Exemple avec la carte ci-dessus:

Taënor est un magé d'eau de niveau 1, il s'apprête à lancer le sort « Spiré d'eau » sur un adversaire. Comme « **Projeté** » est indiqué sur la carte, il lui faut une vue dégagée sur sa cible. Taënor **claque un pétard** (point de magie) puis pointe la cible de la main en annonçant d'une voix forte et déterminée : « *Spiré d'eau, tu perds 2 points de vie* » enfin **il déchire sa carte sort**. La cible mime alors la douleur à la suite du choc reçu.

Vous possédez plus de cartes de sorts que de pétards, c'est-à-dire que vous pouvez potentiellement lancer plus de sorts que vous n'avez d'énergie pour les alimenter. Vous pouvez récupérer de l'énergie (pétards) notamment via les potions d'énergies magiques, les rituels, etc. Certaines compétences accroissent le nombre de points de magie, comme les niveaux de magie, le port d'une robe ou d'un bâton, ou encore la concentration.

Contre-sort :

La compétence contre-sort permet à celui qui la possède d'utiliser deux points de magie (faire péter deux petits pétards ficelles) pour annuler un sort qui vient d'être lancé. Pour cela, il doit **crier « Contre-sort »** et **faire exploser ses deux points de magie en pointant du doigt le lanceur du sort qu'il vient d'annuler**. Le sort lancé initialement n'a alors aucun effet sur qui que ce soit, la carte est quand même déchirée. Contrer un sort doit se faire **immédiatement après l'annonce d'un sortilège**, avant même que ses effets soient appliqués, et non plusieurs secondes plus tard. **Il n'est pas possible de contrer un contre-sort !**

La détection magique :

Certains lanceurs de sorts peuvent détecter les énergies magiques. Cela se fait **en présence d'un orga !** Le lanceur de sort doit dépenser au moins un point de magie pour **déterminer si un objet est magique, si une personne utilise la magie**. Il peut dépenser d'autres points de magie pour en savoir plus : les effets de l'objet, ou encore la nature de la magie utilisée par une personne (à condition d'être en présence de ladite personne lorsque celle-ci utilise sa magie).

Il n'est pas possible de contrer une détection magique.

Les rituels :

Les pratiquants de la magie réalisent souvent des rituels pour obtenir des effets variés. Il n'y a pas de règles absolues en matière de rituel et la seule limite est la créativité des joueurs. Ainsi, lorsque les joueurs désirent accomplir un rituel, ils doivent être **en présence d'un orga** et lui présenter le but du rituel. L'orga assistera donc au déroulement du rituel et déterminera si celui-ci est satisfaisant pour obtenir l'effet désiré, en se basant sur des critères très précis. Plus un rituel sera impressionnant, utilisera des objets divers, avec un grand nombre de personnes, plus celui-ci aura de chances de réussir.

Pour plus d'informations référez-vous aux livres des règles