

La magie et le pratiquant

Vous trouverez dans ce guide des explications pratiques afin de mieux comprendre comment user de la magie en Syranon.

Œyez 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 amis avec vos ennemis, et peut-être vous avec.

Vous disposerez de pétards symbolisant vos points de magie (votre énergie) ainsi que d'une liste de sorts qui regroupe tous les sortilèges que vous pourrez lancer avec cette énergie magique.

-Chaque sortilège appartient à un domaine. Chaque domaine de magie possède ses spécialités : le feu est le domaine de la destruction, l'eau celui de la guérison, la terre celui de la protection, etc. Les domaines divins sont également spécialisés : les prodiges du domaine de Toussaint permettent de combattre les morts-vivants et les forces du mal, tandis que les horreurs engendrées par la magie de Poltär provoquent mort et maladies. Les spécialités de chaque domaine sont décriés dans le livre de règle et le livre du monde.

-Chaque sortilège a un niveau. Lancer un sort coûte autant de points de magie que le niveau dudit sortilège. Ainsi, un sort de niveau 1 coûte un seul point de magie, un sortilège de niveau 2 coûte deux points de magie, un sort de niveau 3 coûte 3 points, etc.

-Chaque sortilège doit être précédé d'une incantation, de nature différente pour chaque domaine, mais de durée sensiblement identique pour tous les sorts de tous les domaines de magie. Cette incantation a deux rôles : elle permet d'invoquer les forces mystiques que vous manipulez et de symboliser le temps de concentration nécessaire au lancement du sort. L'incantation pour un domaine est donnée individuellement à chaque lanceur de sort qui pratique ledit domaine.

-Chaque sortilège possède des effets : la magie peut soigner ou au contraire blesser quelqu'un, le désarmer, le faire chuter ou l'immobiliser, protéger, aveugler, etc. Il faut donc annoncer clairement les effets, à partir des mots-clés présents dans sa description. Ces effets sont standardisés, avec des unités de temps et de distance normés, des mots-clés simples que tous les joueurs peuvent comprendre pour appliquer les effets des sorts qui les affectent.

-Chaque sortilège possède un nom. Ce nom n'a pas à être prononcé obligatoirement quand le sort est lancé, il sert avant tout au référencement du sort.

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

Lancer un sort :

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

- 1) Cliquez autant de pétards ficellés que le niveau du sort (le bruit attire l'attention des autres participants). Si le pétard ne claque pas (il est défectueux ou humide), le sort fonctionne quand même.
- 2) Criez bien fort l'incantation
- 3) Criez bien fort les effets du sort en désignant la ou les cibles si besoin

Toutes les mécaniques de jeu : les mots en gras **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**" "**Avzugler**" "**Briser-armure**" "**Briser-bouclier**" "**Chute**" "**Désarme**" "**Immobiliser**" "**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 incantations des sorts élémentaires 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 cela plutôt clair, en règle générale). De même pour les sorts ciblant des peuples ou groupes précis (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.)
- **Immobiliser et concentré** : Vous serez amené à lancer des sorts dangereux et difficiles à maîtriser, lors de ces sorts vous ne pouvez pas vous déplacer, 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).
- **Projetile** : 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.
- **Le mot-clé « TOUTES »** : Les sorts dont la description contient ce mot-clé 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** (cinq bonnes enjambées) 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

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

les mimiques **qu'en HORS RP** lors de l'annonce et l'explication de l'effet du sort.

Chaque joueur lanceur de sorts se voit remettre avant le début du jeu, une liste de sorts. Cette liste représente la variété des sorts qu'il pourra lancer pendant l'ensemble du jeu. Les sorts peuvent être également décrits sous la forme de cartes, hérités d'un système antérieur. S'ils le veulent, les joueurs peuvent imprimer ces cartes de sorts pour se rappeler des sortilèges dont ils disposent, tout comme ils peuvent imprimer la liste de leurs sorts. Il est vivement conseillé aux magiciens ayant un niveau élevé en magie de se confectonner un petit grimoire pour se souvenir de leurs sorts.

Exemple de sort :

Domaine de l'eau

Incantation : « **Par le pouvoir de l'eau élémentaire** »

Niveau 1

-Spire d'eau : **Projette** un cône d'eau tournoyant qui blesse la **cible** en lui infligeant **2 points de dégâts**



Exemple avec la carte ci-dessus:

Taënor est un mage d'eau de niveau 1, il s'apprête à lancer le sort « Spire d'eau » sur un adversaire. Comme « **Projette** » 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 : « *Par le pouvoir de l'eau élémentaire, tu perds 2 points de vie* ». La cible mime alors la douleur à la suite du choc reçu.

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

Récupération des points de magie :

Les points de magie (pétards) alloués en début de jeu sont ceux dont vous disposez naturellement durant toute l'aventure. Il n'est **PAS** possible de régénérer naturellement ces points de magie, en dormant ou mangeant par exemple.

Vous pouvez cependant 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) **d'annuler les effets d'un sort au prix de deux points de magie**. Toutes les personnes qui étaient normalement affectées par le sort en ignorent les effets, qu'ils soient négatifs ou positifs. Les sorts de niveau 4 et 5 ne peuvent pas être contrés. Ces sorts sont alors annoncés « imparables ». Pour utiliser la compétence contre-sort, le sorcier doit **crier « Contre-sort » et faire exploser ses deux points de magie en pointant du doigt le lanceur du sort dont il vient d'annuler le sort**. Le sort lancé initialement n'a alors aucuns effets quels qu'ils soient. Les points de magie utilisés pour lancer le sort sont quand même perdus. 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, mais non-communicés aux joueurs. Plus un rituel sera impressionnant, utilisera des objets divers et appropriés, avec un grand nombre de personnes, plus celui-ci aura de chances de réussir.

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