

LE
LIVRE
DE
MAGIE

LA MAGIE

- **Chaque matin** le magicien **aura automatiquement tous ces sorts pour la journée de GN.**
- Pour lancer un sort, un magicien doit avoir soit un bâton ou un grimoire. On considère que la puissance du magicien vient de cet objet. S'il en est privé, il ne peut plus lancer de sort.
- **Pour qu'un sort, fonctionne**, le magicien doit être vivant pendant l'incantation et pour toute la durée du sort.
- Un sort disparaît si le lanceur est mort pendant la durée du sort
- Pour tous les sorts devant être fait par toucher, il sera nécessaire au magicien de toucher sa victime avec sa main (sauf cas contraire pour certains sorts)
- Les sorts de magie offensives atteignent directement la vie et passe tout type d'armure.

Comment procéder pour lancer un sort de magie !

Pointer du doigt la victime ou les victimes et dire la phrase suivante

PAR LA PUISSANCE MAGIQUE DE
« Nom du magicien ou objet magique »
+ Effet du sort

Chaque sort à :

Durée = temps effectif du sort

Porté = étendu du sort ;

Zone = Zone d'effet du sort ;

Dégâts = dégâts occasionnés sur la victime

Ø = sans objet

p = personnel

t = touché avec la main (soi même ou la victime)

mØ = mètre de diamètre

m = minute ou mètre

** après le mon d'un sort = retard de 10 secondes maxi pour dire l'incantation

Au toucher : toucher avec la main !! Sinon, c'est précisé

Chaque sort de magie est de nature différente.

On distingue, les sorts offensifs **O**, défensifs **D**, et les autres **A**.

LISTE 1

Nom	Durée	Portée	Zone	Dégâts	Nature	Effets
PURIFICATION DE NOURRITURE	∅	t	∅	∅	A	Ce sort élimine tout poison contenu dans la nourriture et boisson pour 5 repas.
SOIN MINEUR	∅	t	∅	∅	A	Soin de 4 PV immédiat ou remet un membre brisé.
CALME **	5 m	t	∅	∅	D	La victime de se sort, devient calme comme un agneau vis a vis du magicien pour 5 minutes.
DANSE	∅	t	∅	∅	D	La victime de se sort dansera <u>jusqu'à ce que le magicien arrête de frapper dans ses mains</u> . La victime ne peut absolument rien faire d'autre que danser. Elle pourra néanmoins se déplacer si un combat est dans son secteur
BOURRASQUE 5 METRES **	∅	5 m	3 m∅	∅	O	Les victimes (3 maxi) sont repoussées à 5 mètres en arrière, par une bourrasque de vent, à partir de l'endroit ou elles ont été touchées par le sort.
LEVITATION **	15 m	t	∅	∅	D	Le magicien lève les bras et s'envole à 5 mètres. A ce moment, il est considéré comme intouchable les coups physiques. Ne fonctionne pas dans une pièce dont la hauteur est inférieure à 3 mètres. Le magicien ne pourra pas agir en l'air.

LISTE 2

Nom	Durée	Portée	Zone	Dégâts	Nature	Effets
PASSE A TRAVERS **	∅	∅	∅	∅	D	Le sort ou le coup que le magicien vient de se prendre passe à travers lui et ne lui fait aucun dommage (Valable en situation de combat)
RESISTANCE TOXIQUE	120 min	∅	∅	∅	D	Le magicien résiste aux poisons pendant 2 heures sauf au poison meurt (à base de mandragore) Dire « résistance toxique magique » en situation
CHARME PERSONNEL	5m	t	∅	∅	O	Au toucher, la victime du sort devient soudainement le meilleur ami du magicien, pendant 5 minutes. La victime ne se souvient pas d'avoir été charmée.
ECLAIR DE FOUDRE	∅	10 m	∅	2 PV sans armure	O	Crée un éclair sur un adversaire à 10 mètres max. et fait 2 points de dommage sans armure. Attention si armure métallique sur le torse (non magique), les dégâts sont augmentés de 1 point. Dire « éclair 3 » dans ce cas
CARAPACE ANIMALE	∅	t	∅	∅	D	Confère un bonus de 5 points d'armure (non régénérable) au bénéficiaire jusqu'au prochain combat Peut être fait en avance, pas de limite de temps
TRADUCTION DE LANGAGE	24 h	t	∅	∅	A	Par point de magie dépensé, le magicien pourra lire et écrire un langage spécial, tel celui des médecins, voleurs, alchimistes ou forgerons pour 24 heures

LISTE 3

Nom	Durée	Portée	Zone	Dégâts	Nature	Effets
MAITRE D'ARME	15m	∅	∅	2 PdD	O	Le magicien possède la compétence de maître d'arme pour 15 minutes. Il pourra se battre avec n'importe qu'elle arme et frapper à 2 points de dommage.
SEISME	∅	10 m	10 m∅	tombe	O	Le magicien créé un tremblement de terre autour de lui ceux provoquant un « tombe général » sur une zone de 10 m ∅ autour de lui. Tout le monde est affecté sauf lui.
SOIN MAJEUR	∅	t	∅	∅	A	Le magicien pourra par simple toucher, soigner 6 PV, remettre un membre brisé, guérir d'un poison, d'une phobie, d'une peur, de façon immédiate.
INVISIBILITÉ	∅	∅	∅	∅	D	Le magicien peut se rendre invisible de tous mais aucune action de jeu n'est autorisée sinon le sort se dissipe. Le magicien peut parler à quelqu'un, observer des événements ou se simplement se cacher, c'est TOUT. Nécessite un bandeau blanc autour de la tête.
MUTISME	5 m	t	∅	∅	O	Au toucher, le magicien rend muet sa victime. Pendant la durée du sort, aucun son ne pourra sortir de sa bouche. Toute fois, la victime pourra annoncer des dégâts en combat ☺
SAVOIR ESSENTIEL	∅	t	∅	∅	A	Permet de poser une question à une victime. Celle ci devra répondre la vérité de façon précise, mais ne devra, en aucun cas, faire un résumé de son background etc.

LISTE 4

Nom	Durée	Portée	Zone	Dégâts	Nature	Effets
SOMMEIL **	10 m maxi	t	∅	∅	O	Au touché, le magicien endort une victime. Elle s'écroulera à terre pour 10 min maxi. Elle pourra être réveillée par quelqu'un possédant la compétence éveil ou si on lui fait 1 point de dommage avec une arme.
FOLIE MEURTRIERE	2 min	t	∅	∅	O	la cible se met à taper tout ce qui bouge autour d'elle, même le magicien ! et ceci jusqu'à la mort ou pour une durée maximal de 2 minutes. Si la victime est encore vivante, elle sera épuisée et ne pourra plus combattre avant d'avoir été soignée
BOUCLIER SPIRITUEL	15 m	∅	∅	∅	D	Le magicien créé un bouclier qui diminue les dégâts de 1PV pour chaque coup ou sort qui l'atteint. Ce sort à une durée de 15 minutes
TELEPORTATION**	∅	∅	10 m ∅	∅	D	Le magicien se téléporte instantanément à 20 m (max.) sans être atteignable par quoi que ce soit.
INJONCTION	5 min	t	∅	∅	O	C'est une corruption de l'âme de 5 minutes. La cible est obligée de respecter les vœux du magicien. (Hormis, suicide toi, etc.)
INCENDIE **	∅	10 m	5 m∅	3 PV sans armure	O	Incendie sur une zone de 5 mètres (5 personnes max) à 10 mètres de portée. 3 PV sans armure