

Livret Magie

La magie, chose merveilleuse et au combien distrayante en GN, nécessite pourtant un grand déploiement d'effort pour devenir quelque chose de plausible.

C'est pourquoi il vous sera demandé d'apporter un soin de tous les instants à la théâtralisation de la magie.

Ce livret va définir les notions qu'il vous sera nécessaire d'assimiler pour pouvoir devenir un lanceur de sort. Une fois ceci fait, vous devrez réfléchir aux sortilèges que vous désirez pouvoir lancer. Une fois un ou plusieurs sorts envisagés (pour vous donner des idées sur le coût et le principe des sorts voire les arcanes mineures à la fin de ce livret) vous me téléphonez (ou maillez) pour en savoir le coût, et enfin une fois ceci fait vous définissez et notez l'incantation, le rituel et le décorum de chacun de vos sorts.

Notions de base

Tout d'abord, il est important de comprendre que c'est vous qui allez créer vos sorts selon vos envies, vous pourrez créer des sorts ayant tous le même thème (ex : protection de la vie) ou prendre des sorts n'ayant aucun rapport les uns avec les autres.

Mais quel que soit le sort, il y a des constantes à respecter

- **Les points d'activité d'un sort** : les points d'activité sont propres à un sort (ex : un sort faisant 4 pts de dégâts à une personne au contact, coûte 4 pts d'activité), en premier lieu, c'est le coût d'apprentissage du sort en points de création. Une fois le sort appris, c'est le coût de base du sort en points de pouvoir.
- **Les points de pouvoir** : ces points sont votre potentiel magique, ils vous permettent de lancer vos sorts. Chaque sort coûte un certain nombre de points de pouvoir que vous devez dépenser pour le lancer. Si vous n'avez pas assez de points de pouvoir pour lancer un sort, vous ne pouvez pas le lancer.
- **Les temps de préparation**. Il y a quatre façons de lancer un sort
 - ▣ **Préparation lente** : Cette préparation du sort dure 3 sabliers (9 minutes) et coûte une fois le coût d'activité en points de pouvoir (un sort de 4 pts d'activité coûte 4 pts de pouvoir). Durant le rituel, le magicien va préparer sa composante majeure grâce à un décorum et un rituel long, et des composantes mineures. L'incantation est prononcée à la fin des trois sabliers, le sort prend immédiatement effet.
 - ▣ **Préparation rapide** : Cette préparation du sort dure 1 sablier (3 minutes) et coûte une fois et demi le coût d'activité en points de pouvoir (un sort de 4 pts d'activité coûte 6 pts de pouvoir). Elle se déroule comme la préparation lente mais avec un rituel plus compressé et peut-être l'élimination de quelques composantes mineures. L'incantation est prononcée à la fin du sablier, le sort prend immédiatement effet.
 - ▣ **L'incantation instantanée** : Il n'y a pas de préparation du sort et cela coûte deux fois le coût d'activité du sort (un sort d'un coût de 4 pts d'activité coûtera 8 pts de pouvoir). La composante majeure reste obligatoire, le sort prend effet immédiatement après l'incantation.

Attention

Les sorts d'un coût d'activité supérieur à 4 nécessitent une perle de sang-dragon pour être lancés en instantané.

- ▣ **La préparation en latence** : La préparation en latence est une préparation lente (3 sabliers..) et coûte une fois et demi le coût d'activité du sort en points de pouvoir. La latence permet de stocker en mémoire un sort. Celui-ci sera actif quand l'incantation sera dite.

La latence peut être maintenue pendant 2 heures durant lesquelles le magicien est soumis à des règles très strictes

- Il ne peut ni combattre, ni lancer d'autre sort que celui qu'il a en latence, ni exercer d'activité intense (courir, utiliser un art, une habileté ou un talent autre que commerce et lire/écrire...) même le fait de parler ou de lire doit montrer que vous vous concentrez.

- S'il est blessé, sujet a un sort, si on le déconcentre ou s'il déroge aux règles ci-dessus, il perd son sort (et ses points de pouvoirs).

Attention

Les points de pouvoir sort dépenses durant la préparation d'une latence si la personne est blessée, exerce une activité intense, ou arrive à l'expiration des deux heures sans lancer de sorts, elle perd les points de pouvoirs investis.

La composante majeure : C'est un objet qui représente physiquement le sort (ex : une balle rouge avec une queue de tissu rouge pour représenter un projectile enflammé), elle est nécessaire à la réussite d'un sort.

Les composantes mineures : se sont des objets divers qui servent à donner une consistance au rituel. Elles ne sont pas obligatoires mais vivement conseillées.

Le décorum : C'est toute la théâtralisation d'un sort, ce qui fait qu'on y croit. Il est primordial à la bonne marche du GN.

Le rituel : C'est le descriptif de ce que vous devez faire pour lancer un sort. Il est important de faire un rituel précis pour pouvoir faire toujours la même quand vous lancez votre sort.

L'incantation : C'est la clé du sort, elle est composée de 8 syllabes + 2 syllabes par point d'activité du sort (soit 16 syllabes d'incantation pour un sort à 4 points d'activité). Ceci est le minimum, elle doit composer une phrase compréhensible et contenir, clairement énoncé, le coût en points d'activité du sort (ex: par les 7 arcanes...). Il vous est demandé d'apporter un soin particulier à la construction de cette phrase (évités les : prend ça dans ta gueule cooonard...) et évités l'humour déplacé qui enlèverait toute crédibilité à vos sorts.

Comment lancer un sort

Pour lancer un sort vous devez d'abord le concevoir, vous devez définir ce qu'il fait, et une fois les points d'activité définis vous devez rédiger l'incantation, le rituel et définir les composantes majeures & mineures et le décorum. Vous ne pourrez pas utiliser un sort en GN s'il n'a pas été validé ; pour cela vous devez d'abord obtenir le coût du sort, puis me renvoyer avant le GN le descriptif de vos sorts avec les rituels, les incantations et le décorum (pour les anciens joueurs n'oubliez pas de me renvoyer aussi les sorts déjà créés, les règles de magie ayant été légèrement modifiées).

Une fois ceci fait, vous pouvez l'utiliser. Il vous faut alors définir votre mode de préparation du sort, agir comme décrit en fonction du temps de préparation et de votre rituel. Vous devrez alors dépenser les points de pouvoirs demandés.

Les points de pouvoir : Vous possédez un nombre de points de pouvoir que vous avez achetés avec vos points de création. Ces points sont renouvelés toute les 6 heures, comme indiqué dans les règles. Vous pouvez accumuler vos points d'un cycle horaire sur l'autre à concurrence du double des points que vous avez achetés.

Ex : un magicien a acheté 15 pts de pouvoir; il commence le GN à midi avec 15 pts de pouvoir, à 18 heures un nouveau cycle commence, n'ayant pas dépensé de points, il aura désormais 30 pts de pouvoir mais ne pourra aller au-dessus de cela (même s'il arrive à un nouveau cycle, sans avoir dépensé de points il ne pourra accumuler plus de 30 pts de pouvoir).

L'échange de points de pouvoir : Il vous est possible de donner vos points de pouvoir à un autre magicien. Pour cela il faut participer au rituel de son sort (on ne peut donner des points de pouvoir que pour la réalisation d'un sort). Vous devrez dépenser dans cette action le double de points de pouvoir que ce que le magicien recevra (2 points dépensés pour 1 point reçu). Il n'y a pas de limite au nombre de magiciens pouvant participer à un rituel. On ne peut donner au magicien faisant le rituel, plus de points de pouvoirs que le sort n'en nécessite (si on donne 15 pts de pouvoir pour un rituel qui en nécessite 10 les 5 pts supplémentaires sont perdus).

La perle de Sandragon : Cette composante magique d'origine inconnue sert à canaliser de grandes puissances magiques pour la réalisation de certains sorts. Les sorts nécessitant de la perle de Sandragon ne peuvent être lancés sans elle; il n'y a pas de composante de remplacement. Toute perle de Sandragon utilisée lors d'un rituel est consommée dans le sort et doit être ramené chez les orgas.

Derniers détails

◇ Un sort est brisé si :

- Vous êtes interrompus durant votre préparation ou durant votre incantation.
- On vous frappe durant votre préparation ou votre incantation.
- Vous exécutez une autre action que votre sort (parler, courir...) durant votre incantation ou votre préparation.

Vous ne perdez vos points de pouvoirs que si votre sort est brisé durant l'incantation.

◇ Un sort ne se prépare pas dans l'action, vous devez faire ça dans un coin tranquille et ne rien faire d'autre durant votre préparation (si vous parlez à quelqu'un, le rituel est annulé).

◇ Si vous vous trompez dans votre incantation le sort est inefficace, mais vous ne perdez pas vos points de pouvoir (un maximum de fair-play vous est demandé).

◇ Durant une incantation vous devez rester immobile.

◇ Une fois l'incantation terminée, vous devez expliquer votre sort. Même s'il est conseillé de le faire dans la même suite de phrase, cette explication ne fait pas parti de l'incantation mais sert juste à avertir la victime de ce qui lui arrive.

◇ N'oubliez pas d'avoir votre composante majeure en main quand vous faites votre sort, autrement il est sans effet. D'autre part, variez vos composantes en fonction de la nature de vos sorts pour éviter la monotonie (Ohhh après le bâton boule de feu, le bâton lumière, voici le bâton soins, tu crois qu'il fait le café son bâton au magicien ?).

◇ Pensez à faire vos composantes avant le jeu. Évitez d'utiliser la nature comme source de composante (tiens si je rasais encore la moitié de la forêt pour faire mon sort à 2 points d'activité). N'utilisez pas d'effets spéciaux à base de flamme, n'utilisez les fumigènes que sous des règles de sécurité très strictes (la moitié des sites que nous fréquentons sont classés zone rouge pour les risques d'incendies et les trois quarts des costumes sont en matières synthétiques), si vous n'êtes pas sûr de vous, utilisez d'autres types d'effets. Si vous êtes sûr de vous, posez vous donc la question pour savoir si vous n'êtes pas TROP sûr de vous...

Les Arcanes Mineurs

En temps que magicien des arcanes mineures, vous êtes soumis aux mêmes restrictions que les autres magiciens. Les seules différences sont que vous n'avez qu'une seule incantation pour lancer vos sorts (elle ne varie pas en fonction du coût d'activité du sort) et que vous ne pouvez pas créer de sort par vous même, il vous faudra faire appel à un magicien des arcanes majeures qui devra créer un sort pour vous.

Votre incantation est la suivante

Par les xx puissances des grands mages pourvoyeur de tours, que mon pouvoir face qu'ils vivent par moi encore un jour... (explication du sort)

xx dans l'incantation doit être remplacé par le nombre de points d'activité du sort.

Les sorts que vous pouvez acquérir au début du jeu sont les suivants (tour les sorts sans précision sont sur une personne et au toucher)

- Pétrification d'une personne durant 1 sablier, à distance par projectile (ne marche que sur les êtres vivants) – **6 pts d'activité** – *composante majeure : une balle molle avec une queue de tissu.*
- 4 pts de dégâts sur une personne au toucher – **4 pts d'activité** – *composante majeure : un symbole en forme de flamme sur la main (symbole à faire à chaque lancé de sort).*
- Sort de lumière durant 3 sabliers – **2 pts d'activité** – *composante majeure : une petite lampe de poche déguisé (merci d'avance d'éviter les trucs flashy).*
- 4 pts de protection durant 3 sabliers, uniquement sur le lanceur du sort – **6 pts d'activité** – *composante majeure : un bandeau décoré de runes à mettre sur la tête.*
- Soins de l'état légèrement blessé avec sortie de l'inconscience – **6 pts d'activité** – *composante majeure : un petit pot d'onguent (neutre) ou quelques plantes (bonbon) et des bandages.*
- 4 pts de dégâts à distance sur une personne (ne marche que de jour) – **5 pts d'activité** – *composante majeure : un petit miroir pour diriger la lumière sur la victime.*
- Amitié, la personne touché deviens votre amis (pas votre esclave) pour 3 sabliers – **5 pts d'activité** – *composante majeure : quelque chose appartenant à la personne visée.*
- Camouflage en buisson. Uniquement sur le lanceur du sort. Celui-ci doit être sur l'herbe ou alors toucher un arbre ou un buisson. Durée 3 sabliers – **5 pts d'activité** – *composante majeure : une petite branche ou une grande herbe tenue devant le visage.*

Les composantes majeures citées dans les sorts ci-dessus sont présentes à titre d'exemple, il vous est tout à fait possible d'en prendre d'autres.

Il vous est demandé d'écrire par avance vos rituels et de peaufiner votre décorum. Les arcanes mineures sont de la petite magie et non pas de la magie bâclée. Vous serez les premiers représentants de la magie, la compétence arcanes mineures a été faite pour l'amusement de tour, mais sera retirée du jeu si elle est sujette à des abus.