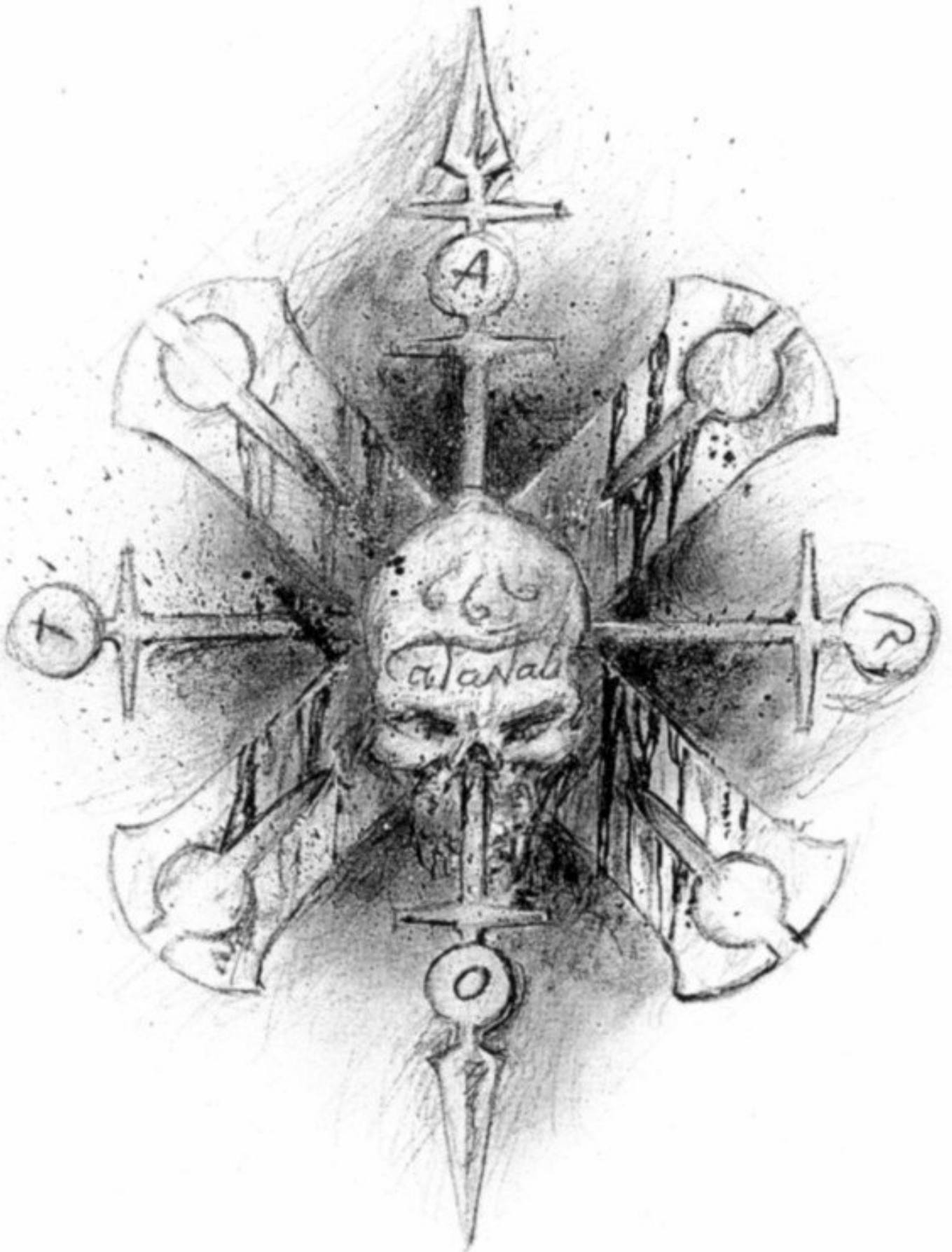


Livret de Magie



La magie

La magie est une arme tout aussi efficace qu'une épée ou qu'une hache voire plus dévastatrice si elle est correctement utilisée!

Il est recommandé au magicien de tous niveaux de connaître par cœur leurs sorts (il ce peut que vous deviez expliquer votre sort) et de savoir ce que votre ennemi peut faire contre vous (ça sert).

Important ! Les orgas ne fournissent pas le matériel de magie. Amener vos balles, foulards et ce le livret.
Pour les balles, amenez-en de couleurs vives en rapport avec les sorts et sans danger au lancer !
Pour les foulard, prenez-en des grands de couleurs vives !

Quelques règles pour la magie

- Pour qu'un sort soit actif, il faut :
 - déclamer son incantation (à apprendre pas cœur ou à lire).
 - désigner sa ou ses victimes **selon le type de sort**.
- Chaque sort coûte un certain nombre de point de magie (PM) qui réduit le mana du magicien.
- Chaque point de mana perdu est récupéré après une heure.
- On ne peut pas cumuler les sorts sur la même personne ni même lancer le même sort deux fois de suite tant que ses effets ne sont pas terminés.
- Un magicien à 0 PV ne peut pas lancer de sort.
- Chaque niveau de magie (égal au niveau du perso) donne 5 points de mana.
- Les sorts ont la portée de la voix ou de la force du lanceur. Criez fort vos sorts et lancez bien vos balles.

Les types de sort

Physique	Doit toucher (avec la main ou l'arme) la cible en même temps qu'il déclame l'incantation.
Psycho	Sort de masse ou personnel. Le crier très fort et agiter le foulard de couleur du sort.
Distance	Le sort est matérialisé par une balle de couleur vive qui doit toucher sa cible.
Planaire	Concerne L'autre Plan, l'immatériel.

Magie de Necromancie

<u>Sort</u>	<u>Niv</u>	<u>Incantation</u>	<u>Description</u>	<u>P.M.</u>
Drain de vie (Physique)	1	"Transferum Vitae"	La Liche gagne 1 PV en touchant sa victime avec la main , la victime perd 1 PV	2
Relever un mort (Physique)	1	"Ame impie lève-toi et va combattre mes ennemis !"	La Liche touche de sa main un joueur à 0 PV et prononce l'incantation. Le joueur se relève et va immédiatement combattre les ennemis que la Liche lui indique. Il possède tous ses PV sans les points d'armure et se bat normalement. Lorsqu'il retombe à 0 PV le joueur va directement voir le passeur.	2
Faire parler un mort (Physique)	2	"Que l'air de tes poumons me révèle tes derniers secrets"	La Liche touche de sa main un joueur à 0 PV et prononce l'incantation. Le joueur doit lui répondre sans mentir à 3 questions .	3
Goule (Physique)	2	"Que ta chair se putréfie et que tes os mollissent pour que tu puisses faire ton office"	La Liche touche de sa main un joueur à 0 PV et prononce l'incantation. Le joueur se relève et devient une goule au service de la Liche . (voir le perso Goule dans le livret de règles) pendant 30 minutes au maximum. Après 30 minutes ou lorsqu'il retombe à 0 PV le joueur va voir le passeur.	4
Armée des morts (Psycho)	3	"Vous les morts venez à moi et reprenez la vie éphémère de mes ennemis et portez les au fin fond de nos tombes"	Tous les joueurs à 0 PV se relèvent et vont immédiatement combattre les ennemis que la Liche leur indique. Ils possèdent tous leurs PV sans leurs points d'armure et se battent normalement. Lorsqu'ils retombent à 0 PV les joueurs vont directement voir le passeur. Foulard blanc	10

Magie de Tchar

<u>Sort</u>	<u>Niv</u>	<u>Incantation</u>	<u>Description</u>	<u>P.M.</u>
Immunité (Psycho)	2	"Que ta magie glisse sur moi"	Si l'adepte a commencé de prononcer son incantation avant la fin de celle de son adversaire les effets du sort ne l'affecteront pas. Mais les autres personnes atteintes par le sort seront affectées normalement.	3
Annulation (Psycho)	3	"Que ta magie soit réduite à néant"	Si l'adepte a commencé de prononcer son incantation avant la fin de celle de son adversaire. le sort sera annulé pour tout le monde .	6

Magie Shamanik

<u>Sort</u>	<u>Niv</u>	<u>Incantation</u>	<u>Description</u>	<u>P.M.</u>
Brise (Physique)	1	"Kas Buklié"	Le shaman avant de frapper le bouclier ennemi avec une arme (n'importe laquelle) et devra crier " Brise ". S'il le touche le bouclier sera considéré comme détruit .	2
Assomme (Physique)	1	"Mál de Kran"	Le Shaman avant de frapper l'adversaire avec une arme (n'importe laquelle) devra crier " Assomme ". S'il le touche il devra se mettre à terre et compter à haute voix 10 secondes . Ce coup ne génère pas de dégât . les boucliers et les casques protègent de l'assomme.	2
Transe (Planaire)	2	"Moa viso lé autr ke ork viso pa Missa viso lé autr ke ork viso pa Moa viso lé autr ke ork viso pa "	En effectuant une danse rituelle le Shaman a la possibilité de voir et de parler aux êtres qui se baladent dans l'autre plan mais il n'a pas le droit de se déplacer . Il n'est pas nécessaire de porter le bandeau blanc . Durée 10 minutes	5
Bête (Physique)	2	"Ke la fors dé bèt soi en moa"	Le shaman gagne 3 PV et devient une bête assoiffée de sang . Il ne peut plus faire de sorts Durée : jusque à la mort	5
Voyage inter planaire (Planaire)	3	"Ke l'autr mond pur missa é kom la ut de moa. Ke la ut de missa soa den l'autr mond"	En effectuant une danse rituelle le Shaman a la possibilité de se balader dans l'autre plan et d'aller voir les avatars (mais attention aux démons). Il est nécessaire de porter le bandeau blanc de plus il ne pourra pas courir ni se battre . Durée 10 minutes	8