

Livre de la magie

Listes des sorts

Sortilèges	Mots	Effet
Bouclier physique	Protection Force	Absorber le 1er coup physique
Bouclier mental	Protection Feu	Absorbe le 1er effet de peur
Boule de feu	Feu Projection	Annonce "brûle"
Poing de force	Force Projection	Annonce "tombe" ou "Brise bouclier"
Foudroie	Foudre Projection	Annonce "paralyse"
Question de l'âme	Mort Savoir	Vous pouvez poser une question complexe à un mort
Doigt de la mort	Mort Faiblesse	Annonce "Coma" en touchant la cible du doigt
Invisibilité	Foudre Faiblesse	Vous êtes invisible (immobile)
Horreur	Esprit Mort	Annonce "peur"
Main électrique	Objet Foudre	Annonce "désarme"
Domination	Esprit Force	Vous dictez la conduite du joueur pendant 1 minute (suicide impossible)
Intrusion psychique	Esprit Savoir	Vous pouvez poser UNE question complexe à quelqu'un.
Histoire matérielle	Objet Savoir	Vous apprenez l'histoire de l'objet (voir espace orga)
Songe instantané	Savoir Faiblesse	Annonce "sommeil"



Devenir runiste

Pour devenir runiste, il faut trouver une pierre runique, puis un mentor (runiste) et après s'être préparé il faut réaliser le dangereux rituel de **l'Harmonisation**. Après votre harmonisation, vous aurez 2 mots de pouvoir et 3 cartons de mana.

La magie en jeu

Le personnage doit porter **ostensiblement sa pierre** (au front).

Le runiste ne peut lancer un sort que s'il connaît les mots qui lui sont liés.

Pour lancer un sort, le runiste doit **voir sa cible**, il doit **prononcer le nom du sort**, puis **l'annonce** tout en déchirant **un carton MANA** de façon à ce qu'il soit visible de sa cible.

Il sera possible de gagner rarement des cartons MANA pendant le GN (potions, artefacts, quêtes ...)

Listes des mots runiques

Feu, Force, Foudre, Projection, Protection, Mort, Savoir, Esprit, Faiblesse, Objet.