

LE SYSTEME DE JEU

Groupes de magie

- **Les Sphère/Techniques** : Ces 11 domaines représentent les tâches que le lanceur de sort peut accomplir.
- **Les Essences/Formes** : Elles correspondent à l'élément sur lequel le lanceur de sort veut agir.
- **La Sorcellerie** : C'est les actes agissant sur des êtres d'autres plans.

Types de Sorts

- **Les Sorts Instantanés** : Ce sont ceux qui infligent des dégâts ou des effets rapides. Ils ne durent que le temps de lancer un sort, ensuite la cible reprend sa forme. Toutefois, elle conserve les effets provoqués.
- **Les Sorts Éphémères** : Ce sont ceux qui ne font qu'altérer les choses, sans blesser. La cible reprend sa forme originelle au bout de 12 heures.
- **Les Sorts Perpétuels** : Ce sont ceux qui rétablissent l'ordre des choses (Soins, créations de runes, réparations, ...). Ces effets restent pour une durée naturelle.

Lancer un sort

- Afin de réussir un jet en % il suffit que le résultat indiqué par les dés soit inférieur ou égale au score de la Compétence utilisée.
- Si Sphère > Essence, le lanceur calcule la moyenne.
- Si Essence > Sphère, le lanceur utilise le score en Sphère.
- Les effets se calculent via le tableau page 168.
- En temps de combat, le Mage subit un malus de 3 à l'Initiative.

Points particuliers

- La Sphère Perception peut, dans certain cas, être utilisée seule. Comme par exemple celle de la recherche d'auras magiques.
- Lorsqu'une Essence/Forme dépasse 101%, le Mage se voit offrir une réserve de pouvoir de +5 par tranche de 10% au-dessus de 101%.

LES SORTS

Les couts de lancements

- Chaque fois qu'un Sort ou une invocation est lancée, ce dernier draine au lanceur ses Pts de Magie. Cette ponction se calcule par la somme des couts de la Sphère et de l'Essence choisit.
- Le chiffre de gauche correspond à une faible présence de cet élément et celui de droite à une forte présence de ce dernier.
- Si le score de Pts de Magie tombe à 0, le sort est caduc et le Mage sombre dans l'inconscience.

Les effets de zone

- Le lanceur de sort subit alors un malus de 20%.

Esprit

- Tout sort lancé à l'encontre de cette Caractéristique demande un test d'opposition.

Invisibilité

- La cible aura la transparence du verre.
- La cible gagne un Bonus de 50% pour être trouvé.
- La cible gagne un Bonus de 20% pour être trouvé en combat ou en mouvement rapide.

LES RITUELS

LES RITUELS D'UNION

- Il consiste à canaliser la puissance de plusieurs lanceurs de sorts.
- L'effet du sortilège est alors multiplié par le nombre de participants.

LES RITUELS DE PUISSANCE

- Ils servent à altérer en profondeur la réalité.
- C.F. déroulement page 188.

RESUME DES

REGLES DE MAGIE



LES RUNES/SCIENCES

Création

- Choisir le support d'accueil de la rune/science.
- Lancer sur le support la combinaison Sphère Création + Essence Rune/science.
- Imposer l'élément désiré en lançant la combinaison de la Sphère Rune/Science avec l'Essence de l'élément, après avoir choisi la capacité de la Rune/Science.

Capacité d'accueil et puissance

- La Rune/Science possède un niveau d'accueil déterminé par le score du Mage dans l'essence Rune/Science. (C.F. tableau page 171 et 184).
- Il est impossible de dépasser la capacité de la rune/science en puissance de sort.

Les effets des runes/sciences

- Une rune/science à une seule et unique action.
- Les modifications faites par une rune durent tant que cette dernière n'est pas abimée.
- Tableau des modifications/niveau de rune page 172 et 185.
- Une rune/science ne peut accroître l'Esprit ou l'Intelligence de quelqu'un.

Lancer des sorts avec une rune

- Le Mage ou le Sorcier peut lancer un sort à partir de la rune/science avec un % de réussite égal au score de la Sphère correspondant à la fonction de la rune/science lors de la création.
- Les runes/sciences consomment leurs propres Pts de Magie.
- Le Mage à un Malus de 3 à L'initiative, et l'action prend un tour complet.

Points de Magie des Runes/Sciences

- La rune/science possède un réservoir de Magie égal à la moitié du maximum des Pts de Magie du Mage à la création.

Grouper des Runes/Sciences

- Les cumules de Runes/Sciences en vue d'une action complexe sont possibles.

Cumule de Runes/Sciences

- Une personne peut posséder sur lui un nombre de runes déterminé par l'addition des Niveaux Spirituels de chacune. Cette dernière ne doit en aucun cas dépasser le total d'Esprit du porteur.
- Si un porteur dépasse ce niveau, la magie d'une des runes possédées se libère. Cette dernière est choisie aléatoirement.
- Un objet possède un score d'Esprit de 4.

L'Ingéniomancie et la Magie

- Pour chaque niveau de Création-Ingéniomancie, il est nécessaire de travailler 1 heure sur la science.
- Chacune de ces heures coûte 250 Kurons de matériels.
- Lorsqu'une Science est brisée, le sort reste effectif.

LES INVOCATIONS

4 types

- **Les Diables** : Ce sont les créatures vivant dans les Limbes.
- **Les Élémentaux** : Ce sont des créatures issues des éléments et constituées de ce dernier.
- **Les Animaux** : Ce sont les animaux vivant sur le même plan que le lanceur de sorts, qu'ils soient magiques ou non.
- **Les Esprits de l'Ordre** : Ce sont des créatures venant d'un plan inconnu. Elles respecteront toujours les lois en vigueur dans le lieu d'action et les connaissons toutes.
- Les créatures invoquées sont classées sur 10 niveaux.

Lancer une invocation

- C'est la combinaison Invocation + L'être à invoquer.
- C.F. tableau page 174 pour la durée d'invocation.
- Une fois invoquée, l'invocateur peut alors lui donner un ordre.
- Une créature invoqué n'est jamais tuée, mais renvoyée sur son plan d'origine.
- Un Invocateur qui voit sa créature mourir subit un contrecoup (C.F. page 175 et 176).

Lier une créature

- Une créature restera liée jusqu'à ce que l'objet se brise ou qu'elle, ou le lanceur, meure.
- Il est impossible de posséder plus de 20 Pts de types de créatures.
- Le lien se fait avec la combinaison Lien + l'être à lier.
- Pour lier un Diable, le lanceur doit donner une goutte de son sang.
- Pour invoquer un Élémentaire, l'élément doit être présent en grande quantité.

Bannir une créature

- C'est la combinaison Bannissement + L'être à invoquer.
- Aucun des deux parties ne souffre physiquement de cette rupture.
- Si le nom de la créature est connu, le Mage pourra, un jour, invoquer à nouveau cette dernière.

LA NECROMANCIE

- Cette pratique est interdite par la Loi.
- Elle permet de communiquer avec les Morts, de les invoquer et de créer des Mort-vivants.

3 rituels

- Lever des «champs de batailles » pour moins de 2 jours.
- Créer des serviteurs de façon permanente.
- Asservir des âmes.