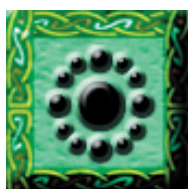


LIVRE DE LA MAGIE



Advanced
Athala

SOMMAIRE PARTIE 3



1. GÉNÉRALITÉS	P47
1.1 Les Runes	P47
1.11 Définition	P47
1.12 Utilisation des runes	P47
1.13 Puissance des runes	
1.14 Durée de lancement des sorts	P47
1.15 Coût des sorts	P47
1.16 Règles générales sur les runes	P47
2. LE PERSONNAGE	P49
2.1 Acquisition des runes	P49
2.2 Ecoles de magie	P49
2.21 Classes et écoles de magie	P50
2.3 Expérience et magie	P50
3. GARDES FOU	P50
4. EXEMPLES DE SORTS	P50
5. RÈGLES DIVERSES	P50
6. RUNES	P51
Magie basique (verbes)	P52
Magie basique (sujets et compléments)	P54
Magie élémentaire	P56
Magie blanche	P58
Magie Illusionniste	P59
Magie noire	P61
Magie nécromantique	P63
Magie mentaliste	P64

1. GÉNÉRALITÉS

Les règles de magie d'Advanced Athala introduisent un nouveau concept : les runes. Un système permettant une création de sortilèges quasi-infinie et surtout une réelle implication du joueur désirant utiliser la magie.

1.1 Les runes

1.11 Définition

Chaque sortilège est composé de plusieurs runes. Lorsqu'un personnage veut lancer un sort, il fabrique ce dernier à l'aide de runes ayant chacune leur signification.

1.12 Utilisation des runes

Un sort se construit comme suit :

Rune de sujet + Rune de verbe + rune(s) de complément

Par exemple une flèche de feu se traduira ainsi : point + diriger + feu

Lorsque le personnage construit un sort il fait un jet de talent "rune". Si le jet est réussi, le sort est constitué.

Malus à la construction de sortilèges

3 runes : 0
4 runes : -2
5 runes : -5
6 runes : -10
7 runes : -15

► **Note** : Chaque sort d'attaque devra être développé distinctement par le jeteur de sort. L'utilisation de ce talent sera identique à une arme classique excepté qu'il s'agit d'une attaque magique.

1.13 Puissance des runes

A chaque nouveau grade, le personnage acquiert automatiquement une nouvelle rune de puissance. Cette rune permet au personnage de doser la puissance de son sort dans la limite de son grade.

Chaque rune est codée sur plusieurs caractéristiques (durée, portée...) afin que le personnage puisse savoir l'effet concret de son sortilège.

► **Exemple** : une flèche de feu (grade 2) aura une portée de 50 mètres et fera 1d6 points de dommages.

1.14 Durée de lancement des sorts

Afin de calculer le temps nécessaire au lancement d'un sortilège, procédez comme suit. Prenez la rune la plus élevée utilisée dans le sort, ensuite servez-vous de la règle suivante :

Grade 1 : 1 tour
Grade 2 : 2 tours
Grade 3 : 3 tours
Grade 4 : 4 tours
Grade 5 : 6 tours

Grade 6 : 9 tours

Grade 7 : 12 tours

Ensuite, si le jeteur de sort est d'un grade supérieur au grade du sort, on soustrait cette différence.

► **Exemple** : un personnage de grade 4 jette un sort de grade 3. Le sort prend donc 3 tours moins 1 (différence entre son grade et celui du sort) soit 2 tours. Les scores ainsi obtenus qui sont égaux ou inférieurs à zéro correspondent à un sort instantané.

1.15 Coût des sorts

Afin de connaître le coût d'un sort, additionnez le coût de chaque rune utilisée. Le joueur peut également choisir de dépenser plus de points de pouvoir qu'il n'en faut afin de créer un sort plus puissant.

Pour un effet de sort dont une des caractéristiques est multipliée par deux le coût du sort sera égal au carré plus un de la rune de complément principal.

► **Exemple** : Histarn veut être certain d'abattre son ennemi et décide donc de préparer une flèche de feu dont les dommages sont doublés. Il doit donc doubler la caractéristique dégâts.

► **Exemple** : Une flèche de feu se traduit par les runes Point + Diriger + Feu. Si on additionne chacune de ces runes le coût total du sort donne 5 points de pouvoir. La rune de complément est ici le Feu (diriger étant le verbe et Point le sujet). Pour multiplier l'efficacité d'un des paramètres de ce sort (dégâts, portée...) le coût sera donc de :
 $1 [\text{Point}] + 2 [\text{Diriger}] + (2+1)^2 [\text{Feu} + 1, \text{au carré}] = 12$



1.16 règles générales sur les runes

Lorsqu'un sort est composé de plusieurs runes, ses caractéristiques (durée, portée...) sont calquées sur la rune la plus restrictive présente.

Rune grade 1**Durée**

A : 10 secondes
 B : 1 minute
 C : 1 heure
 D : 1 jour

Portée

A : touché
 B : 30 cm
 C : 3 mètres
 D : 30 mètres
 E : 100 mètres

Rayon d'action

A : soi même
 B : touché
 C : 1 mètre
 D : 30 mètres
 E : 100 mètres

Dégâts

A : 1d2
 B : 1d4
 C : 1d6
 D : 1d8

Rune grade 2**Durée**

A : 15 secondes
 B : 1 minute 15 secondes
 C : 1 heure 15 minutes
 D : 1 jour 5 heures

Portée

A : 30 cm
 B : 1 mètre
 C : 10 mètres
 D : 50 mètres
 E : 200 mètres

Rayon d'action

A : touché
 B : 30 cm
 C : 2 mètres
 D : 50 mètres
 E : 200 mètres

Dégâts

A : 1d4
 B : 1d6
 C : 1d8
 D : 1d10

Rune grade 3**Durée**

A : 20 secondes
 B : 1 minute 30 secondes
 C : 1 heure 30 minutes
 D : 1 jour 12 heures

Portée

A : 1 mètre
 B : 2 mètres
 C : 15 mètres
 D : 60 mètres

E : 250 mètres

Rayon d'action

A : 30 cm
 B : 1 mètre
 C : 3 mètres
 D : 60 mètres
 E : 250 mètres

Dégâts

A : 1d6
 B : 1d8
 C : 1d10
 D : 1d12

Rune grade 4**Durée**

A : 30 secondes
 B : 2 minutes
 C : 2 heures
 D : 2 jours

Portée

A : 2 mètres
 B : 3 mètres
 C : 20 mètres
 D : 70 mètres
 E : 300 mètres

Rayon d'action

A : 1 mètre
 B : 2 mètres
 C : 4 mètres
 D : 70 mètres
 E : 300 mètres

Dégâts

A : 1d8
 B : 1d10
 C : 1d12
 D : 2d8

Rune grade 5**Durée**

A : 40 secondes
 B : 2 minutes 30 secondes
 C : 2 heures 30 minutes
 D : 2 jours 12 heures

Portée

A : touché
 B : 30 cm
 C : 3 mètres
 D : 30 mètres
 E : 1 km

Rayon d'action

A : 1,5 mètres
 B : 3 mètres
 C : 5 mètres
 D : 80 mètres
 E : 350 mètres

Dégâts

A : 1d10
 B : 1d12
 C : 2d8
 D : 1d20

**Rune grade 6****Durée**

A : 50 secondes
 B : 3 minutes
 C : 3 heures
 D : 3 jours

Portée

A : 5 mètres
 B : 10 mètres
 C : 30 mètres
 D : 90 mètres
 E : 400 mètres

Rayon d'action

A : 2 mètres
 B : 3 mètres
 C : 6 mètres
 D : 90 mètres
 E : 400 mètres

Dégâts

A : 1d12
 B : 2d8
 C : 1d20
 D : 2d12

Rune grade 7**Durée**

A : 1 minute
 B : 4 minutes
 C : 4 heures
 D : 4 jours

Portée

A : 10 mètres
 B : 30 mètres
 C : 50 mètres
 D : 120 mètres
 E : 600 mètres

Rayon d'action

A : 3 mètres
 B : 5 mètres
 C : 9 mètres
 D : 120 mètres
 E : 500 mètres

Dégâts

A : 2d8
 B : 1d20
 C : 2d12
 D : 2d20

2. LE PERSONNAGE

2.1 Acquisition des runes

Il existe différents types de runes classées par école de magie. Suivant sa profession et son grade le personnage aura accès à différentes runes.

Un personnage ne peut acquérir les runes qu'avec l'expérience. Chaque rune coûte son grade multiplié par deux.

Un personnage peut apprendre un maximum de rune égal à sa mémoire multipliée par deux. Il peut également "oublier" une rune afin d'en apprendre une nouvelle en cas de saturation.

L'oubli coûte autant de points d'expérience que l'apprentissage. Un personnage ne peut apprendre que les runes du même grade que lui ou inférieurs.

► **Note** : Les points de pouvoir s'acquièrent de deux manières différentes. Au passage de chaque grade, le personnage obtient ce qui lui a été attribué au grade 1 (2d10 pour les jeteurs de sorts "purs"). Pour certaines professions (guérisseur, savant...) ce n'est qu'à partir du grade 3 et dans une proportion moindre (1d10). Le personnage peut aussi utiliser des points d'expérience afin d'augmenter son nombre de points de pouvoir (voir chapitre 11 du livre du personnage).

2.2 Ecoles de magie

Il existe 7 écoles de magie. En voici la liste.

Magie basique : magie commune à tous utilisateurs. C'est la souche commune à toutes les magies.

Magie élémentaire : utilisation des éléments.

Magie mentaliste : contrôle de l'esprit.

Magie blanche : protection, soins, bien être...

Magie noire : mal, attaque, douleur...

Magie nécromantique : nécromancie, mort.

Magie illusionniste : illusions et contrôle des sens.

2.21 Classes & écoles de magie

Voici les différentes classes d'utilisateurs de magie et les écoles de magie auxquelles ils peuvent accéder. Les chiffres correspondent au grade maxi que peuvent prétendre les différentes classes de personnage.

	Clerc	Druide	Guerrisseur	Magicien	Moine	Savant	Sorcier
Basique	7	7	2	7	2	3	7
Blanche	7	3	1	2	1	0	1
Elémentaire	0	2	0	7	0	1	2
Illusionniste	0	2	0	7	0	0	0
Nécromancie	0	0	0	0	0	0	7
Noire	1	2	0	0	0	0	7
Mentaliste	1	0	1	7	1	0	7

2.3 Expérience et magie

Un joueur peut décider de placer des points d'expérience dans l'acquisition de points de magie.

Jusqu'à 20 pts de magie, 1 point d'expérience = 1 pt de pouvoir
de 20 à 50 : 3pt exp = 1 pt pouvoir
de 51 à 100 : 5pt = 1pt
100 et plus : 7pt = 1pt

3. GARDES FOUS

Le MJ veillera à instaurer des gardes fou qui "s'entendent". Par exemple un sort Diriger + Entité intelligente ne doit pas vouloir dire que le jeteur fait ce qu'il veut avec sa victime ! Veillez à tempérer les actions des sorts en fonction du grade du jeteur. Nous conseillons notamment au MJ d'obligatoirement valider la construction d'un sortilège.

4. EXEMPLES DE SORTS

Voici une liste non exhaustive de sortilèges. Certains sorts peuvent s'exprimer différemment !

Appeler un animal : communiquer + animal + zone
Bouclier : créer + protection + soi-même
Boule de feu : diriger + feu + point + explosion
Détection malédiction : détecter + mal + zone
Détection de la magie : détecter + magie + zone
Fermer magiquement : contrôler + mécanisme + point
Infravision : modifier + lumière + soi-même
Invisibilité : soi-même + illusion + vue + modifier
Flèche de feu : diriger + feu + point
Lever de brouillard : créer + air + eau + zone
Lumière : créer + lumière + point
Marcher sur l'eau : contrôler + soi-même + eau
Protection contre le feu : créer + protection + soi-même + feu
Séduire : contrôler + entité intelligente + sentiment
Télékinésie : diriger + mouvement + objet
Vitesse : soi-même + mouvement + contrôler
Voler : soi-même + mouvement + air + contrôler
Hâte : Créer + accélérer + temps

5. RÈGLES DIVERSES

Voici quelques règles s'appliquant à la magie en général.

Echéance des sorts : Lorsqu'un sort arrive à échéance (durée), si le magicien désire prolonger ce sort il redépense le même nombre de points de magie + 30% mais ne relance pas le sort. Le sort est ainsi automatiquement prolongé. Il peut également relancer le sort.

Sorts d'attaque : Un sort d'attaque physique tel que flèche de feu par exemple, peut être développé comme talent. Chaque sort d'attaque devra l'être séparément. Lors du lancement du sort le jeteur fait un jet d'attaque normal modifié de son bonus moins les éventuels bonus de défense de sa cible (armure magique, bouclier...). Si le sort touche, le joueur applique les dégâts prévus. (La règle des bonus aux dégâts suivant une attaque puissante s'applique normalement sauf si la rune explosion est présente dans le sortilège, voir chap. 10.2, livre 2).

Attaques multiples : Les attaques élémentaires multiples ne sont pas possible excepté par le biais d'une attaque avec explosion (boule de feu par exemple).

Points de pouvoir : les points de pouvoir dépensés sont intégralement récupérés après huit heures de repos (sommeil, position confortable, couché...). En cas de repos partiel, faire le prorata. En cas de repos non total (inactivité, debout ou assis), divisez par deux le nombre de points récupérés.

Rune explosion : pour simplifier l'utilisation de cette rune, chaque personne/objet se trouvant dans l'aire d'effet de la rune subira les mêmes dégâts. Si par exemple le sort lancé inflige 1d8 pts de dégâts, la personne se trouvant au centre de l'explosion subira 1d8 points de dégâts comme celle se trouvant à l'extrême de la zone d'effet.

Résistances contre sorts élémentaires : les sorts d'attaque composés d'éléments sont modifiés par la résistance de l'armure de la cible à cet élément. Utilisez le tableau ci-dessous. Les chiffres indiqués correspondent au nombre de points de dégâts de bonus/malus. L'élément lumière, lorsqu'il est utilisé comme attaque utilise la colonne feu.

Armure	Eau/glace/terre	Feu	Electricité
Tissu léger	0	+3	0
Tissus épais	0	+3	0
Cuir souple	0	+2	0
Cuir clouté	-1	+1	+1
Fourrure légère	0	+4	0
Fourrure épaisse	0	+4	0
Cuir rigide	-1	-1	0
Chaîne	-2	-2	+3
Double chaîne	-2	-4	+3
Chaîne animale	-2	-2	0
Plaques	-3	-5	+5
Plaques animale	-3	-5	0

Boucliers : les boucliers protègent normalement contre les attaques élémentaires ciblées. Contre les explosions, leur protection est divisée par deux (chiffre entre parenthèses).

Petit bouclier : +4 (+2)
Ecu : +5 (+3)
Grand bouclier : +7 (+4)

Résistances : Lorsqu'un sort est utilisé sur une entité intelligente contre son grès, il existe une éventualité ou la cible résiste au sort. Utilisez la formule suivante, les jets de dés sont ouverts.

$50 + \text{modif grade} - \text{Résistances intrinsèques} = \text{pourcentage}$

Les résistances intrinsèques sont des bonus/malus liés à des facteurs divers comme une armure magique, un sort de protection, des bonus de race (voir Chap 3.1 du livre du personnage).

Le modificateur de grade se calcule comme suit :

Grade de l'attaquant - grade de la cible X20

► **Exemple** : Ozz le Sorcier tente d'effectuer un sort d'attaque mentale sur un garde. Ozz est de grade 4 et le garde de grade 2. Le garde, très chanceux, possède un plastron enchanté qui lui confère un bonus de 5 de résistance à la magie. Le pourcentage que le sort d'Ozz passe sera donc....

$50 + 40* -5 = 85 \%$

* grade d'Ozz 4 - grade du garde 2, multiplié par 20

► **Exemple** : Histarn le Sorcier tente un sort de dégénérescence sur Bartogh. Histarn est de grade 2 et bartogh de grade 6.

$50 + (-80) = -30 \%$

Le seul moyen pour que le sort d'Histarn réussisse est qu'il fasse un jet ouvert.

Vous pouvez vous servir du tableau ci-dessous afin de trouver le pourcentage de réussite d'un sort. Le grade de l'attaquant est inscrit verticalement, celui du défenseur horizontalement. Il reste ensuite à appliquer d'éventuels bonus divers (armure, protections diverses, etc).



Magie & armures : Les différentes écoles de magie supportent plus ou moins bien que le jeteur porte une armure. Voici la liste des différentes écoles ainsi que le malus à la constitution du

Grade	1	2	3	4	5	6	7
1	50	30	10	-10	-30	-50	-70
2	70	50	30	10	-10	-30	-50
3	90	70	50	30	10	-10	-30
4	110	90	70	50	30	10	-10
5	130	110	90	70	50	30	10
6	150	130	110	90	70	50	30
7	170	150	130	110	90	70	50

sort en fonction de son armure.

Magie basique : P/-15, C/-5, CR/0, CS/0, T/0

Magie élémentaire : P/-50, C/-30, CR/-20, CS/-10, T/0

Magie mentaliste : P/-50, C/-30, CR/-10, CS/-5, T/0

Magie blanche : P/-30, C/-15, CR/-5, CS/0, T/0

Magie noire : P/-50, C/-30, CR/-20, CS/-10, T/0

Magie nécromantique : P/-50, C/-30, CR/-20, CS/-10, T/0

Magie illusionniste : P/-50, C/-30, CR/-20, CS/-10, T/0

Légende : P = Plaques, C = Chaîne, CR = Cuir rigide, CS = Cuir souple, T = Tissu.

► **Exemple** : Kalen, clerc de grade 4, porte son armure de cuir rigide. Il tente de lancer un sort de soin. Il fait donc un jet de rune à -5.

Un personnage peut décider d'investir des points de pouvoirs supplémentaires afin d'augmenter les chances qu'un sort fonctionne. Comptez un point de pouvoir pour un point de pourcentage.

Objets à sort : Certains objets magiques ont la capacité de lancer un sortilège. Lorsque le personnage a compris le fonctionnement de l'objet (talent perception magie), il peut s'en servir. L'origine du sort est l'objet et non le personnage qui s'en sert. Il n'est pas nécessaire de faire un jet de rune, le sort est toujours réussi. Si le sort est un sort d'attaque, le personnage peut décider de développer un talent lui correspondant.

Sortilèges et coups nuls : Le MJ peut décider d'utiliser cette règle ou non. En cas d'échec critique lors de la création d'un sortilège (moins de -5), le joueur lance un dé sur la table suivante.

d20	Effet
1-10	Vous vous lancez dans des incantations stériles, vous perdez 1 séquence en élucubrations. Les PP sont perdus.
11-13	Vous vous lancez dans des incantations stériles, vous perdez 2 séquences en élucubrations. Les PP sont perdus.
14-16	Vous vous lancez dans des incantations stériles, vous perdez 3 séquences en élucubrations. Les PP sont perdus.
17-18	Vous perdez 50% de vos points de pouvoir pour la journée.
19	Vous perdez tous vos points de pouvoir pour la journée.
20	Le sort se retourne contre vous.

66 .. RUNES 88

Voici la liste des runes classées par école de magie. D'autres runes seront ajoutées dans les extensions à venir.

Magie basique (verbes)

CRÉER



Grade 3

Coût : 3
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : associée à une rune d'élément physique (eau, feu, matière...), cette rune permet de créer dans une quantité relativement faible.

DIRIGER



Grade 2

Coût : 1
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : -
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet notamment de diriger un sort d'attaque.

DÉTECTER / LOCALISER



Grade 1

Coût : 1
Durée : B
Portée : A
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de détecter un élément ou une entité (rune associée)

TÉLÉPORTER



Grade 4

Coût : 5
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : spécial
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : associée à une rune d'entité permet de téléporter. La distance maximum est égale au grade du mage multiplié par 10 en kilomètres.

CONTRÔLER



Grade 3

Coût : 3
Durée : B
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de prendre le contrôle de la rune associée.

COMMUNIQUER



Grade 1

Coût : 1
Durée : B
Portée : E
Rayon d'action : E
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Associée à une rune d'entité, permet de communiquer.

RÉGÉNÉRER



Grade 2

Coût : 2
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de régénérer / réparer une matière (rune associée), utilisée avec contrôle, permet de régénérer des objets non magiques.

MODIFIER



Grade 2

Coût : 2
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Permet de changer l'état de la rune associée de manière légère.

Magie basique (verbes)

ANIMER



Grade 2

Coût : 2
Durée : C
Portée : C
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet d'insuffler une vie magique à un objet non animé. L'objet sera d'un grade inférieur au mage.

ANNULER



Grade 4

Coût : 5
Durée : -
Portée : B
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet d'annuler une rune en action.

INVOQUER



Grade 4

Coût : 10
Durée : C
Portée : B
Rayon d'action : -
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet d'invoquer une entité.

ACCÉLÉRER



Grade 3

Coût : 4
Durée : B
Portée : A
Rayon d'action : B
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet d'accélérer, lorsque cela est applicable.

RALENTIR



Grade 3

Coût : 4
Durée : B
Portée : A
Rayon d'action : B
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de ralentir, lorsque cela est applicable.

DÉCLENCHER



Grade 2

Coût : 2
Durée : -
Portée : -
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Permet de définir un déclenchement à un moment précis (choisit par le mage).

DEVINER



Grade 4

Coût : 5
Durée : -
Portée : -
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Souvent utilisée avec l'aide de rituels et accessoires (boule de cristal, cartes...).

MÉLANGER



Grade 3

Coût : 3
Durée : -
Portée : -
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Mélanger deux matériaux, souder, joindre.

Magie basique

(sujets et compléments primaires)

SOI-MÊME



Grade 1

Coût : 1
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Ne concerne que le jetteur.

POINT

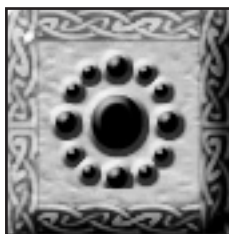


Grade 1

Coût : 2
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : -
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Concerne un point précis.

ZONE



Grade 3

Coût : 5
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Concerne une zone.

OBJET



Grade 1

Coût : 2
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Designe tout objet inanimé.

ENTITÉ INTELLIGENTE



Grade 4

Coût : 7
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Concerne toute entité intelligente (humain, monstres intelligents...).

PLANTE



Grade 1

Coût : 2
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Concerne les plantes.

ENTITÉ NON INTELLIGENTE



Grade 2

Coût : 3
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Concerne les animaux et monstres non intelligents.

ESPACE



Grade 4

Coût : 5
Durée : -
Portée : E
Rayon d'action : E
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Permet de définir de manière relative l'espace en trois dimensions.

Magie basique suite (compléments primaires)

MOUVEMENT



Grade 2

Coût : 2
Durée : A
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Permet d'agir sur le mouvement, la vitesse.

MAGIE



Grade 2

Coût : 3
Durée : C
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne la magie dans son ensemble.

MÉCANISME



Grade 2

Coût : 2
Durée : C
Portée : C
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne tout mécanisme (serrure, engrenages...).

TEMPÉRATURE



Grade 1

Coût : 1
Durée : C
Portée : B
Rayon d'action : B
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne la température. Associée à une rune de contrôle permet de la modifier de +/- 10°C par grade.

MASSE INTELLIGENTE



Grade 6

Coût : 8
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : D
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Désigne un nombre d'entité intelligentes comprises dans le rayon d'action.

MASSE NON INTELLIGENTE



Grade 5

Coût : 6
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : D
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Désigne un nombre d'entité non intelligentes comprises dans le rayon d'action.

TEMPS



Grade 4

Coût : 5
Durée : -
Portée : -
Rayon d'action : -
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Désigne le temps.

Magie élémentaire

AIR



Grade 2

Coût : 2
Durée : C
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : A

► Exemple d'utilisation : Élément, air.

ÉLECTRICITÉ



Grade 3

Coût : 2
Durée : C
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : C

► Exemple d'utilisation : Élément, électricité.

EAU



Grade 2

Coût : 2
Durée : C
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : A

► Exemple d'utilisation : Élément, eau.

LUMIÈRE



Grade 1

Coût : 2
Durée : C
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : B

► Exemple d'utilisation : Élément, lumière.

FEU



Grade 2

Coût : 2
Durée : C
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : C

► Exemple d'utilisation : Élément, feu.

GLACE



Grade 3

Coût : 2
Durée : C
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : C

► Exemple d'utilisation : Élément, glace.

TERRE



Grade 2

Coût : 2
Durée : C
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : A

► Exemple d'utilisation : Élément, terre.

EXPLOSION



Grade 4

Coût : 5
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Associée à une autre rune élémentaire permet de créer une boule explosive.

Magie élémentaire (suite)

VIDE

**Grade 4**

Coût : 5
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : B
Dégâts : C

► Exemple d'utilisation : Vide semblale au vide spatial.

BRUME

**Grade 3**

Coût : 3
Durée : C
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Brouillard, mélange eau/air.

LAVE

**Grade 4**

Coût : 4
Durée : -
Portée : C
Rayon d'action : C
Dégâts : C

► Exemple d'utilisation : Lave en fusion.

PLASMA

**Grade 5**

Coût : 5
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : B
Dégâts : D

► Exemple d'utilisation : Matière portée à une température extrême.

ACIDE

**Grade 3**

Coût : 3
Durée : A
Portée : D
Rayon d'action : B
Dégâts : A

► Exemple d'utilisation : Corrosif.

Magie blanche

Vie



Grade 5

Coût : 10
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne l'élément "vivant" qui habite chaque être.

GUÉRISON



Grade 3

Coût : 6
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de soigner les blessures graves ou donne 2d8 PV.

PURIFICATION



Grade 1

Coût : 1
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de purifier.

GUÉRISON ULTIME

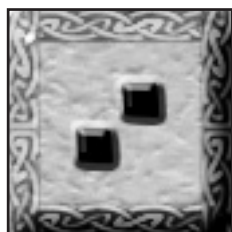


Grade 4

Coût : 12
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Soigne toute blessure ou redonne tous PV.

Soin



Grade 1

Coût : 1
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de soigner les blessures légères ou donne 1d6 PV.

PROTECTION



Grade 1

Coût : 2
Durée : B
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : associée a une rune (élément, mouvement...) créer un bouclier de protection.

Soin important

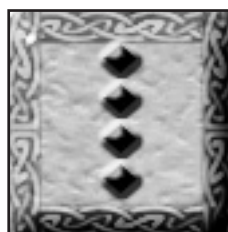


Grade 2

Coût : 3
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de soigner les blessures moyennes ou donne 1d10 PV

DÉLIVRANCE



Grade 4

Coût : 7
Durée : -
Portée : -
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Retire tout effet négatif d'origine magique.

Magie illusionniste

GOÛT



Grade 1

Coût : 1
Durée : B
Portée : C
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : associée à une rune d'élément physique (eau, feu, matière...), cette rune permet de créer dans une quantité relativement faible.

ODORAT



Grade 1

Coût : 1
Durée : B
Portée : C
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : sens, odorat.

TOUCHER



Grade 1

Coût : 1
Durée : B
Portée : C
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : sens, toucher.

MIRAGE



Grade 2

Coût : 3
Durée : B
Portée : C
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de créer une illusion simple (un sens trompé).

VUE



Grade 1

Coût : 1
Durée : B
Portée : C
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : sens, vue.

ILLUSION



Grade 3

Coût : 7
Durée : C
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de créer une illusion (deux sens trompés).

OUÏE

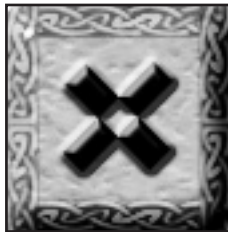


Grade 1

Coût : 1
Durée : B
Portée : C
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : sens, ouïe.

ILLUSION VÉRITABLE



Grade 4

Coût : 1
Durée : B
Portée : C
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de créer une illusion complexe (trois sens trompés).

Magie illusionniste (suite)

ILLUSION ULTIME



Grade 5

Coût : 1
Durée : B
Portée : C
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de créer une illusion très complexe (tous les sens sont trompés).

CHANGE-FORME



Grade 4

Coût : 5
Durée : C
Portée : -
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : correspond au fait de changer d'apparence. Permet des changements mineurs (forme visage, couleur cheveux, etc).

EQUILIBRE



Grade 2

Coût : 1
Durée : B
Portée : C
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : sens, équilibre.

CHANGE-FORME



Grade 5

Coût : 7
Durée : C
Portée : -
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : correspond au fait de changer d'apparence. Permet des changements moyens (taille, poids, etc).

ORIENTATION



Grade 2

Coût : 1
Durée : B
Portée : C
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : sens, orientation.

CHANGE-FORME



Grade 6

Coût : 10
Durée : C
Portée : -
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : correspond au fait de changer d'apparence. Permet des changements majeurs (sexe, race, etc).

Magie noire

Poison



Grade 1

Coût : 2
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : B

► Exemple d'utilisation : désigne le poison léger.

Douleur



Grade 2

Coût : 3
Durée : A
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de contrôler la douleur. Rend la victime étourdie.

Mal



Grade 2

Coût : 5
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne le mal dans le sens moral (démon...).

Peur



Grade 1

Coût : 1
Durée : -
Portée : C
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Concerne maladies légères.

Ténèbres



Grade 1

Coût : 2
Durée : C
Portée : A
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne les ténèbres (dans le sens anti-lumière).

Anti-Matière



Grade 3

Coût : 5
Durée : -
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : D

► Exemple d'utilisation : utilisable uniquement en attaque dirigée.

Paralyse



Grade 3

Coût : 7
Durée : A
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de paralyser une cible. La victime est étourdie, sans parade.

Malédiction



Grade 4

Coût : 15
Durée : E
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de lancer une malédiction (résultantes à la discrétion du MJ et du joueur).

Magie noire (suite)

DÉMON mineur



Grade 4

Coût : 5
Durée : -
Portée : B
Rayon d'action : -
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne un démon mineur.

MALADIE MAJEURE



Grade 5

Coût : 15
Durée : A
Portée : -
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Concerne maladies graves.

DÉMON



Grade 5

Coût : 10
Durée : -
Portée : B
Rayon d'action : -
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne un démon.

DESTRUCTION



Grade 3

Coût : 5
Durée : -
Portée : C
Rayon d'action : C
Dégâts : C

► Exemple d'utilisation : Concerne maladies légères.

DÉMON MAJEUR



Grade 6

Coût : 20
Durée : -
Portée : B
Rayon d'action : -
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne un démon majeur.

PÉTRIFICATION



Grade 4

Coût : 5
Durée : B
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : pétrifie une cible pendant la durée du sort.

MALADIE



Grade 3

Coût : 7
Durée : A
Portée : -
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : Concerne maladies légères.

ÉROSION



Grade 2

Coût : 2
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : B
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne l'érosion (varie suivant les matériaux, si applicable).

Magie nécromantique

MORT



Grade 4

Coût : 10
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne l'état.

AGE



Grade 5

Coût : 20
Durée : E
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de contrôler l'âge d'une entité de plus ou moins 5 ans par grade.

POURISSEMENT



Grade 1

Coût : 2
Durée : -
Portée : C
Rayon d'action : B
Dégâts : C

► Exemple d'utilisation : désigne la déchéance, la décomposition.

SQUELETTE



Grade 3

Coût : 3
Durée : B
Portée : D
Rayon d'action : D
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de désigner un squelette. Associée à la rune créer permet d'animer un squelette.

MORT VIVANT



Grade 4

Coût : 7
Durée : B
Portée : D
Rayon d'action : D
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de désigner un mort vivant. Associée à la rune créer permet d'animer un mort-vivant.

LICHE



Grade 6

Coût : -
Durée : -
Portée : -
Rayon d'action : -
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : cette rune ne s'utilise qu'une seule fois et lors d'un rituel précis. A l'issue de celui-ci, le jeteur de sort devient une liche.

Magie mentaliste

ESPRIT



Grade 1

Coût : 2
Durée : C
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne l'esprit de toute créature intelligente.

MÉMOIRE



Grade 2

Coût : 4
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne la mémoire.

ORDRE



Grade 3

Coût : 7
Durée : C
Portée : D
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : permet de suggérer, d'ordonner une entité.

SOMMEIL



Grade 3

Coût : 5
Durée : D
Portée : D
Rayon d'action : C
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne le sommeil.

SENTIMENTS



Grade 2

Coût : 5
Durée : D
Portée : A
Rayon d'action : A
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne les sentiments.

PHOBIE



Grade 4

Coût : 7
Durée : D
Portée : A
Rayon d'action : -
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne une phobie. Passe après quelques jours.

ÉMOTION



Grade 1

Coût : 2
Durée : -
Portée : C
Rayon d'action : B
Dégâts : C

► Exemple d'utilisation : désigne les émotions.

PSYCHOSE



Grade 5

Coût : 15
Durée : -
Portée : A
Rayon d'action : -
Dégâts : -

► Exemple d'utilisation : désigne la déchéance, la décomposition. Définitif, ne peut être soigné que par la magie.

