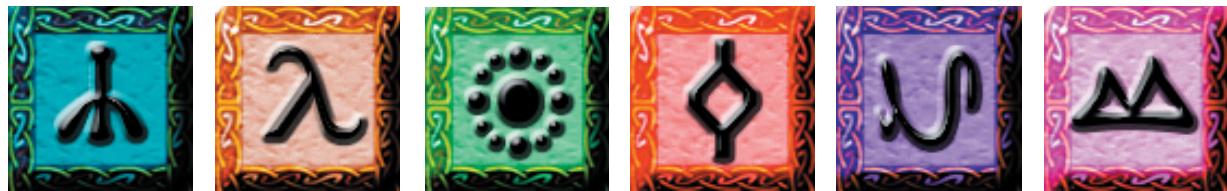


# LIVRE DE LA MAGIE



*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. GARDÉS 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

# 11. 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 un 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

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 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 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 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

**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

**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

**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

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

## 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 élémentales 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 même 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	Électricité
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 où la cible résiste au sort. Utilisez la formule suivante, les jets de dés sont ouverts.

50 + modif grade - Résistances intrinsèques = 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

surt 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.

## 6 . . R U N E 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.

## CONTÔLER



### 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, soudre, 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 jeteur.

### POINT

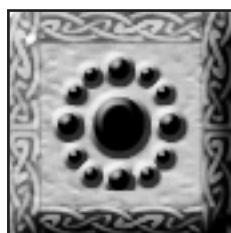


#### Grade 1

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

► Exemple d'utilisation : Concerne un point précis.

### ZONE

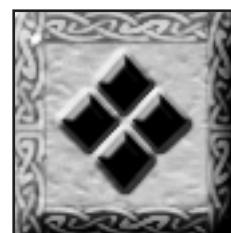


#### Grade 3

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)

### MOVEMENT



#### Grade 2

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

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

### M A G I E



#### 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.

### MASSÉ 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.

### MASSÉ 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 : Designe le temps.

# Magie élémentaire

## AIR



### Grade 2

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

► Exemple d'utilisation : Elément, air.

## ÉLECTRICITÉ



### Grade 3

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

► Exemple d'utilisation : Elément, électricité.

## EAU



### Grade 2

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

► Exemple d'utilisation : Elément, eau.

## LUMIÈRE



### Grade 1

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

► Exemple d'utilisation : Elément, lumière.

## FEU



### Grade 2

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

► Exemple d'utilisation : Elément, feu.

## GLACE



### Grade 3

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

► Exemple d'utilisation : Elément, glace.

## TERRE



### Grade 2

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

► Exemple d'utilisation : Elément, terre.

## EXPLOSION



### Grade 4

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

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

## Magie élémentaire (suite)

### ViðE



#### 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

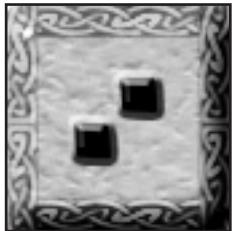


### Grade 4

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

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

## SOIN

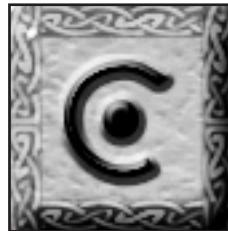


### Grade 1

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

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

## PROTECTION

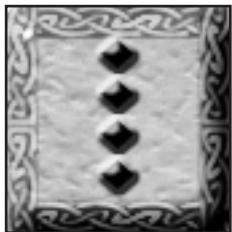


### Grade 1

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

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

## SOIN IMPORTANT

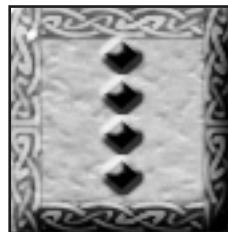


### Grade 2

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

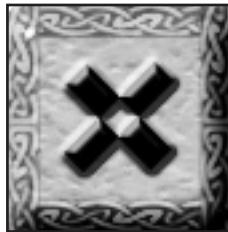


### Grade 1

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.

### ORIENTATION



#### Grade 2

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

► Exemple d'utilisation : sens, orientation.

### 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).

### 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.

## TÉNÈBRE



### 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.

## PARALY8IE



### 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 discréption 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.

### EROSION

#### 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.

## POURRISSLEMENT



### 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 crée 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 crée permet d'animer un mort 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'issu de celui-ci, le jeteur de sort deviens 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.

## EMOTION



### 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.

