

Nom du personnage _____ Nom du joueur _____

Compétences magique (x3)

	Niveau	+ Maitrise	+ Magie Prétrie	+/- Divers	- Déplac (#)	Score
Air #	_____	_____	_____	_____	_____	(R+P)/2
Eau #	_____	_____	_____	_____	_____	(F+I)/2
Énergie #	_____	_____	_____	_____	_____	(A+Cha)/2
Nécrose #	_____	_____	_____	_____	_____	(I+FM)/2
Terre #	_____	_____	_____	_____	_____	(C+FM)/2
Vitaë #	_____	_____	_____	_____	_____	(I+FM)/2

- Nombre de Sorts en Mémoire : FM
- Nécrose : 1 point de Nécrose par utilisation de cette compétence.

Grade de Magie

Bonus Rés Magie	Total du niveau des Compétences de Magie	Grade	RS
+1	6 à 25	<input type="checkbox"/> Novice	2
+0	26 à 40	<input type="checkbox"/> Apprenti	3
+1	41 à 55	<input type="checkbox"/> Initié	4
+0	56 à 69	<input type="checkbox"/> Adepté	6
+1	70 à 79	<input type="checkbox"/> Mage	8
+0	80 à 89	<input type="checkbox"/> Maître Mage	10
+1	90 à 99	<input type="checkbox"/> Grand M. Mage	12
+1	100 et plus	<input type="checkbox"/> Archimage	14

Tableau de création des sorts

1 / MC de base (difficulté du sort)	MC
Très facile	2
Facile Exemple : Alarme MC 5 Décharge MC 10	5
Moyennement Difficile	15
Difficile	20
Très Difficile	35
Extrêmement Difficile	60
Extrême	80
2 / Éléments Magiques (compétence)	MC
Un seul élément	+0
Par élément supplémentaire	+5
3 / Zone	MC
Pas de zone	+0
La zone de base est 3 m de rayon. Pour passer d'un sort à une cible à un sort de zone.	x 3
+ ou - 2 m de rayon	+ 10
Rayon et déflagration d'arme	x 2
4 / Cible / Utilisation	MC
Un sort de base : 1 Utilisation et 1 Cible.	+ 0
1 Utilisation ou 1 cible supplémentaire.	x 1,5
2 utilisations ou 2 cibles supplémentaires.	x 2
Ensuite par Utilisation ou Cible supplémentaire.	+(x 1)
Suivre la ou les cibles	+5
5 / Modificateur	MC
Augmentation de effets (+1D6)	+10
Rés Magie de la Cible : +1 ou -1	+10
Dégâts passe Armure	x2
Dégâts NET	x4
6 / Portée	MC
Au toucher ou à vue	+ 0
Ne pas voir sa cible (objets personnels)	+30
Ne pas voir sa cible	+60
Cible jamais vue (Impossible)	non
7 / Temps Passif (le sort attend de s'activer)	MC
1 Action	+0
1 Tour	+2
1 minute ou moins	+3
1 heure ou moins	+5
24 heures ou moins	+20
1 mois ou moins	+50
1 an ou moins	+100
Par année supplémentaire	+80
8 / Temps Actifs (les effets du sort)	MC
1 Action	+0
1 Tour	+3
1 minute ou moins	+5
1 heure ou moins	+10
24 heures ou moins	+40
1 mois ou moins	+90
1 an ou moins	+160
Par année supplémentaire	+120
9 / Déclencheur	MC
Déclencheurs	+5
10 / Situation	MC
Pour chaque échec critique, le Mage subit un Retour et il faut recommencer à zéro.	-

En Mémoire

FM	Nom	Combien de temps	FM	Nom	Combien de temps
1			11		
2			12		
3			13		
4			14		
5			15		
6			16		
7			17		
8			18		
9			19		
10			20		

Dégâts Élémentaires

Exemple d'effet	Éléments Magie	Dégâts avec 1 élément	Dégâts avec 2 éléments
Télékinésie, des vents violents, Retirer l'air d'un corps	Air	1D6 -1 Action	/
Boule de feu, Retirer l'énergie d'un corps	Énergie	2D6	/
Putréfaction, Implosion de la chair	Nécrose	1D6 +1 Nécrose	/
Arrosage, Choc liquide, Retirer l'eau d'un corps	Eau	1D6 -1D6 en Ini	/
Jet de Pierres, Retirer les minéraux d'un corps	Terre	1D6	/
Soins, Imposition soignante	Vitaë	+Assommé Soigne 1D6	/
Éclair	Air + Énergie	/	3D6 -1 Action
Boule de feu putride	Nécrose + Énergie	/	3D6 +1 Nécrose
Sphère de Glace, Pic de glace	Eau + Énergie	/	3D6 -1D6 en Ini
Jet de Lave, Morsure de lave	Terre + Énergie	/	3D6 +Assommé
Tempête, Ouragan localisé	Air + Eau	/	2D6 -1 Action -1D6 en Ini
Eau de la Mort	Nécrose + Eau	/	2D6 +1 Nécrose -1D6 en Ini
Bain de boue	Terre + Eau	/	2D6 +Assommé -1D6 en Ini
Vent de la Mort	Nécrose + Air	/	+1 Nécrose -1 Action
Poussière et pierres	Terre + Air	/	2D6 +Assommé -1 Action
Roches Nécrosées	Nécrose + Terre	/	2D6 +1 Nécrose +Assommé

Échec Critique & Retour

D10	le Retour pour le Mage
1 et 2	Aucun
3 et 4	1 de ses sorts en Mémoire est détruit
5	Le Mage subit 1D6 pts de Dégâts NET
6	Le Mage gagne 1D6 pts de Stress
7	2 de ses sorts en Mémoire sont détruits
8	Le Mage gagne 2D6 pts de Stress
9	Le Mage subit 2D6 pts de Dégâts NET
10	Tous ses sorts en Mémoire sont détruits

Lecture des Auras

Aura ...	Couleurs
Neutre	Gris
Nécrose	Noir
Vitaë	Blanc
Energie	Rouge
Terre	Jaune
Eau	Vert
Air	Bleu
Aura sur personne...	Exemples de Couleurs
Nerveuse	Gris taché de bleu
Interrogative	Gris taché de Vert
Agressive	Gris taché de Rouge
Amoureuse	Gris Rose
Méfiant	Gris taché de Jaune
Malade	Gris taché de Noir

