

Statut : initiée rg. 2



VOL
Volonté

RES Réserve	Score	Dispo
	10	

MEN
Mental

CONN.
de la Magie





Modif/Jet	Cité	Feu	Métal	Nature	Océans	Ombre	Pierre	Rêves	Vents
Cités	+5	-5	0	0	-5	0	-5	+5	0
Feu	-5	+5	0	-5	-10	+5	0	0	-5
Métal	0	0	+5	-5	-5	0	0	-5	0
Nature	0	-5	-5	+5	0	-10	-5	+5	+5
Océans	-5	-10	-5	0	+5	-5	-5	0	0
Ombre	0	+5	0	-10	-5	+5	-5	0	0
Pierre	-5	0	0	-5	-5	-5	+5	-5	0
Rêves	+5	0	-5	+5	0	0	-5	+5	0
Vents	0	-5	0	+5	0	0	0	0	+5

Sans posséder exactement les bonnes clés
En utilisant une clé parfaite
En étant blessé
En étant fatigué

Modificateur au jet
-5 (par clé différente, mais similaire)
+5 (limité à une clé parfaite par sort)
Modificateur de blessure
-1 à -2

INS
Instinctive

	PIE Pierre	Score 4	Dispo
---	----------------------	------------	-------


	MET Métal	Score		Dispo	
		8			

	CIT Cité	Score	Dispo


INV
Invocatoire

Score	Dispo

NAT Nature	Score		Dispo	

	VEN Vents	Score	Dispo

SOR
Sorcellerie



OCE
Océans

Score	Dispo
-------	-------

Score	Dispo

	OMB Ombre	Score	Dispo



Sort	Sphère	Niveau	Difficulté	Coût	Incantation	Clés
Certitude	Métal	1	15	1	1	1 rune de la précision
Description						
Le mage récupère (2 + NR) points de maîtrise déjà dépensés. Il ne peut en aucun cas dépasser la valeur de son attribut Maîtrise de cette façon. Rater le lancement de ce sort ne rapporte aucun point de chance.						

Sort	Sphère	Niveau	Difficulté	Coût	Incantation	Clés
Force de forgeron	Métal	1	15	3	1	Tatouage ou dessin d'une rune métal, pression musculaire
Description						
Le mage augmente sa force ou celle ou celle d'une personne consentante de 5 pendant (1 + NR) tours.Cette modification n'affecte pas l'Attribut Physique mais s'appliquent aux dommages physiques.						

Sort	Sphère	Niveau	Difficulté	Coût	Incantation	Clés
Lame brisée	Métal	1	15	1	1	Rune d'acier, cri aigu
Description						
Le mage brise un objet en métal situé à moins de 5 m. Les objets enchantés, magiques ou de très bonnes qualité ne sont pas affectés par ce sort.						

Sort	Sphère	Niveau	Difficulté	Coût	Incantation	Clés
Globes de vengeance	Métal	2	18	8	3	Billes de plomb, grognements
Description						
Le mage projette des billes de plomb vers sa cible, Elles tournent autour de la cible et la percute nt irrégulièrement, occasionnant (30 + 1D10) points de dommages par tour. Elles peuvent être parées avec un bouclier ou esquivées avec une difficulté de +10. Ce sort dure pendant (1 + NR) tours.						

Sort	Sphère	Niveau	Difficulté	Coût	Incantation	Clés
Graviers volants	Pierre	1	15	1	4	Poignée de graviers, runes de vitesse, posture agressive
Description						
Le mage lance une poignée de graviers située sur une cible à moins de 30m. Cette attaque occasionne (10 + (1D10) par NR) points de dommages.						

Sort	Sphère	Niveau	Difficulté	Coût	Incantation	Clés
Peau d'albâtre	Pierre	1	15	5	1	Poussière de pierre, rune de pierre, chant du courage
Description						
Ce sort permet de à la personne touchée par le mage de bénéficier d'un Indice de protection supplémentaire de +10 pendant (1+NR) tours qui s'applique même contre les attaques ignorant les armures.						