

Statut : initiée rg. 2



VOL Volonté	8
-----------------------	---

RES
Réserve

Score	Dispo
10	

MEN Mental	7
----------------------	---



CONN.
de la Magie

INS
Instinctive

PIE
Pierre

Score	Dispo
4	

INV	
Invocatoire	

FEU
Feu

Score	Dispo

SOR Sorcellerie	
---------------------------	--

OCE
Océans

Score	Dispo



- 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

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

MÉT	Score	Dispo
Métal	8	


MET
Métal

NAT Nature	Score		Dispo


NAT
Nature

RÊV	Score	Dispo
Rêves		


RÊV
Rêves

	CIT Cité	Score		Dispo	



	VEN Vents	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 tournoient 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.						