Nom : Borjas

Statut : initié rg. 2

3

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

	Modificateur au jet
Sans posséder exactement les bonnes clés	-5 (par clé différente, mais similaire)
En utilisant une clé parfaite	+5 (limité à une clé parfaite par sort)
En étant blessé	Modificateur de blessure
En étant fatigué	-1 à -2

		RES Réserve	Score	Dispo
VOL Volonté	7		17	
MEN Mental	6			
CONN. de la Magie	5			

PROPHECY

			Score	Dispo
INS Instinctive	4	PIE Pierre		
INV Invocatoire	8	FEU Feu		
SOR Sorcellerie		OCE Océans		
		MET Métal	8	
		NAT Nature	6	
		RÊV Rêves	7	
		CIT Cité		
		VEN Vents		
		OMB Ombre		

Le Grimoire

Sort instinctif

	Sphère	Niveau	Difficulté	Coût	Incantation	Clés
Poing d'acier	Métal	1	15	3	1	Rune d'acier, voix

Description

La chair d'un membre devient de l'acier malléable pendant (1 + NR) tours. Si le membre est transformé en arme, elle dispose d'un bonus de +5 aux dommages.

Sort invocatoire

	Sphère	Niveau	Difficulté	Coût	Incantation	Clés
Attraction des faibles	Métal	2	25	12	5	Rune, limaille de fer, souffle

Description

Le mage crée un nuage magnétique qu'il déplace à volonté pendant (30 + 30/NR) minutes. Tous les objets métalliques situés à moins de 30m sont attirés. De même pour un homme portant plus de 5kg de métal et ayant raté son jet de Man + For vs 15+(1/ kg de métal porté)

Sort invocatoire

	Sphère	Niveau	Difficulté	Coût	Incantation	Clés
Entraves verdoyantes	Nature	1	15	5	1	Mauvaises herbes, rune de lenteur

Description

Malus de –5 à (1+NR) cibles pendant 5 minutes. Il est possible de se libérer en une minute en réussissant un jet de Phy + Coo vs 15

Sort invocatoire

	Sphère	Niveau	Difficulté	Coût	Incantation	Clés
Nuée de moustiques	Nature	2	20	10	3	Ailes d'insectes, rune de l'infini

Description

Une nuée d'insecte réalisent deux attaques automatiques imparables avant de se disperser. Les dommages infligés sont de 2D10D. De plus, la cible subit un engourdissement entraînant un malus de –5 à toutes les actions de la victime pendant (1+NR) tours.

Sort invocatoire

	Sphère	Niveau	Difficulté	Coût	Incantation	Clés
Sceau de maladresse	Rêves	1	15	4	1	Bouteille cassée, papier déchiré

Description

1 cible située à moins 10 m subit un malus de –2 à tous ses jets pendant (1+NR) tours

Sort invocatoire

	Sphère	Niveau	Difficulté	Coût	Incantation	Clés
Somme du bienheureux	Rêves	1	15	2	1	Voix somnolente, rune du sommeil, gestuelle des mains..

Description

Ce sort endort une personne (ou une créature de taille humaine) située à moins de 10 mètres, à moins qu'elle ne réussisse un jet de Mental + Résistance contre une difficulté de 15. La victime dort pendant (1 + NR) tours si on ne la secoue pas violemment