

MAGIE

Lancer un sort s'articule autour de la phrase :

LeMage"Domaine"Cible"Effet".

Donc un seul effet par sortilège. Il faut choisir l'élément en fonction de l'effet désiré suivant :

Eléments	Analogies
Feu	Action, Mouvement, Métal, guerre, violence, force, érotisme, inspiration artistique et évolutive (scientifique), communication, joie, courage.
Air	Recherche, Connaissance, liberté, temps (météo)
Terre	Fécondité, Vie, Protection, Guérison, régénération.
Eau	Changement, rapidité, dextérité, liberté, Mouvement.
Lune	Illusion, Chaos, Mensonge, Folie, Opposition rivale.

L'Effet est exprimé par une chaîne analogique dont les règles sont

- ♦ Mot final lié à l'Élément < mot n < mot 'n-1' < ... < mot 2 < mot 1 qui est dans la table analogique
Les mots **2 à n** ne sont pas obligatoirement dans la table. Au cas où ils y sont alors ils doivent être dans le même Élément excepté pour le domaine **Transformer**.
- ♦ Pour préciser l'effet magique, on peut utiliser plusieurs mots issus de la même colonne et séparé par un '+' voir sort Mange-plaies.

Lancer un sort : Jet d'initié (Elément du sort) / Difficulté

Table Générale						
Difficulté	Durée	Temps d'incantation	Adverbe	Portée	Nombre de cibles	
	1 tour	1 action normale	Pas	Touché	1	
Peu Difficile	1 minute	1 tour	Peu	5 mètres	2	BASSE MAGIE
Assez Difficile	1 heure	1 minute	Assez	20 mètres	3	HAUTE MAGIE
Difficile	1 journée	1 heure	"..."	A vue	4	GRAND SECRET
	1 année	1 journée	Très	1 km	6	
	1 siècle	1 année		N'importe où	10	

Eloignement	dégâts	Vitesse	Taille	
< 10m	0	immobile	Console de jeux, mallette	
10m à 20m	1	stationnaire	Télévision, meuble	BASSE MAGIE
20m à 50m	2	0-10 km/h	Cadavre, porte	HAUTE MAGIE
50m à 100m	3	11-50 km/h	Voiture	GRAND SECRET
100m à 200m	4	51-200 km/h	Immeuble	
> 200m	5	201-500 km/h		

Notes : Le niveau de base est donné par le domaine qui détermine le cercle. Ensuite, on en déduit la difficulté (par exemple, un sort utilisant Transformer est de la Haute Magie, donc Assez Difficile). Ensuite, il faut regarder les éléments de la table et ajuster la difficulté du sort en fonction de ses paramètres. Lorsque l'on affaiblit le sort, on gagne un point, lorsqu'on l'améliore, on perd un point (repreons l'exemple précédent, nous désirons n'influencer qu'une seule cible au lieu des 3 dont on dispose pour un sort du cercle. On détériore donc la qualité du sort de 2 niveaux, donc on gagne 2, si on voulait faire en sorte que le sort puisse être lancé en un seul tour, il faudrait l'améliorer de 2 niveaux (donc -2), ce qui nous donnerait un modificateur égale à 0 (+2 (cibles) -2 (temps d'invocation)).

Si on sort des lignes grise, le bonus / malus se transforme en +1 niv. / -1 niv.

Les Domaines		
Percevoir	Apprenti	Amélioration des 5 sens (Vue, Odorat, Toucher, Ouïe et le goût).
	Compagnon	Amélioration surnaturelle des sens (Pour la vue, cela donne infrarouge et ultraviolet; pour l'ouïe, l'ultrason)
	Maître	Pensées et sentiments.
Sentir <u>perception du</u> <u>Magique</u>	Apprenti	Champs magiques, les Ka (tous), Nexus, Plexus
	Compagnon	Quantification du niveau Apprenti
	Maître	Perception des informations les plus subtiles (pouvoirs, sorts, informations dissimulées, etc.).
Modifier (La masse n'est jamais altéré)	Apprenti	Permet d'altérer la forme Cible = Non-Vivant. Non-Magique
	Compagnon	Permet d'altérer la forme et le volume Cible = Vivant. Non-Magique
	Maître	Permet d'altérer la forme, le volume et les propriétés dans le même élément Cible = Vivant. Non-Magique
Communiquer est à sens unique vers la cible	Apprenti	Cible = animaux, végétaux et minéraux
	Compagnon	Cible = Homme.
	Maître	Cible = Les être de Ka. (donc nécessaire pour communiquer avec un Nephilim)
Transformer	Apprenti	Permet d'altérer les propriétés de la Cible = Non-Vivant.
	Compagnon	Cible = Vivant.
	Maître	Cible = Le magique
Déplacer	Apprenti	Cible = Non-Vivant.
	Compagnon	Cible = Vivant.
	Maître	Cible = Principes magiques, certains sont fixes par essence

TABLE ANALOGIQUE

	LUNE	TERRE	EAU	AIR	FEU
Concept	Chaos, sublimation, ambiguïté, subjectivité, subversion	Plénitude, primordial, forme, ordonnancement, renouveau	Harmonie, changement, oubli, mémoire, équilibre	Liberté, mouvement, transgression, connaissance, abstraction	Conflit, décision, justice, progression, effort
Phénomène	Folie, rêve, inconscient, illusion, éclipse	Vie, printemps, grotte, séisme, fertilité	Pluie, océan, raz-de-marée, Akasha, érosion	Souffle, son, ouragan, magnétisme, nuage	Foudre, lumière, pollution, volcan, désert
Objet	Drogue, bijou, miroir, masque, maquillage, pièges	Réceptacle, corps, venin, herbier, automate, Armes de jet.	Calice, longue vue, écaille, Armes de mêlée	Parfum, voix, grand édifice, arc, voile, Armes de Trait	Arme à feu, torche, armure, lampe
Occupation	Dissimulation, mensonge, provocation, séduction, théâtre	Promesse, artisanat, médecine, agriculture, architecture	Navigation, vol, diplomatie, espionnage, surveillance	Vol, voyage, musique, discours, écriture	Forge, guerre, pouvoir, industrie, recherche
Sentiment	Incompréhension, trouble, peur, tentation, désir	Exaltation, espoir, mélancolique, fatalisme, respect	Réserve, tristesse, fantaisie, douceur, fureur	Insouciance, flegme, sérénité, compréhension, légèreté	Érotique, passionné, expansif, joyeux, colérique
Qualité	Beauté, monstrosité, incongruité, mystère, incohérent	Sauvagerie, inaltérabilité, éternité, solidité, sensualité	Précision, vitesse, discrétion, secret, imprévisibilité	Insaisissable, intelligence, inspiration, sagesse, rigueur	Volonté, hâte, fanatisme, violence, audace
Matière	Argent, obsidienne, pierre de lune, améthyste, chrome	Boue, cuivre, lin, bois, pierre	Mercure, turquoise, perle, corail, nacre	Aluminium, étain, saphir, tulle, éther	Fer, bronze, rubis, pétrole, acier
Couleur	Noir, blanc, gris	Vert, brun, safran	Bleu, vert clair, violet	Bleu, blanc, jaune	Rouge, orangé, gris cendre
Créature	Insecte, corbeau, reptile, chat, caméléon	Chien, rat, ours, éléphant, taupe	Dauphin, piranhas, hippocampe, baleine, pieuvre	Cheval, aigle, vautour, colombe, hibou	Louve, salamandre, lion, panthère, taureau

Les Domaines

Percevoir	Les effets de ce cercle permettront d'améliorer la portée et la sensibilité. Donc pour ce domaine je modifierai le paramètre <i>Eloignement</i> Utiliser conjointement avec <i>Communiquer</i> , il faudra au minimum le niveau Compagnon pour décoder le langage d'un animal, d'un végétal ou d'un minéral
Sentir	En tant que MJ, un sentir orichalque, ne se fera pas en tout impunité car le Nephilim met quand même son pentacle en relation avec l'environnement donc gain de Khaïba
Modifier	Exemples Modifier: Je modifie "le pêne de la serrure" en rond (Forme) mais il faut utiliser avant "Je perçois à travers la porte le pêne"
Communiquer	par la parole, l'écrit, le toucher, l'odeur, les pensées, les idées et les sentiments. Avec communiquer, on peut créer une hallucination. un sort par idée.
Transformer	♦ Ne modifie pas la forme, masse et volume donc ce qui est transformer garde sa forme Exemples Transformer: Je transforme "la vitre de cette fenêtre" en "Eau" et bien la vitre reste tel quelle sauf que l'on peut passer le bras au travers. On a un voile d'eau. Oui cela défait toutes les lois physiques mais c'est de la Magie. ♦ Dans le cas où le Nephilim fabriquerait une arme magique, il devra dépenser 1 puce d'élément afin d'éveiller l'élément.
Déplacer	Pour la téléportation, je limiterais au champ de vision

	Jour Favorable	Jour Neutre	Jour Défavorable
	Lundi	Mardi, Jeudi	Vendredi, Mercredi
	Mardi	Lundi, Mercredi	Jeudi, Vendredi
	Jeudi	Lundi, Vendredi	Mardi, Mercredi
	Mercredi	Mardi, Vendredi	Lundi, Jeudi
	Vendredi	Mercredi, Jeudi	Lundi, Mardi
Mois en conjonction :	+1 Niv. +2 Niv.	0 Niv. 0 Niv.	-1 Niv. -2 Niv.

Définitions:

Forme : manière d'être extérieure, configuration des corps, des objets; aspect particulier.

Masse : poids.

Volume : espace à trois dimensions occupé par un corps ou limité par des surfaces (mesure de cet espace, le corps lui-même).

Propriété : ce qui est le propre, la qualité particulière de quelque chose.