

RUNEMAGE

Ecriture Runique (Moyenne : Technique + Volonté)

Un Mage peut effectuer un jet d'**Ecriture Runique** dont le SD est égal à celui de la fabrication d'une arme ou d'une armure. S'il est inconnu, le SD est fixé par le MJ. En cas de réussite, il écrit une rune ou un glyphe dans un emplacement d'amélioration vide de l'objet en question. Si le Mage souhaite utiliser un emplacement occupé par une amélioration, elle doit d'abord être retirée. Si c'est une rune ou un glyphe, il peut effectuer un jet d'**Ecriture Runique** avec un SD augmenté de 5 pour pouvoir l'effacer avec succès.

Surcharge Runique (Moyenne : Technique + Volonté)

Un Mage peut effectuer un jet de **Surcharge Runique** dont le SD est à déterminer en fonction du tableau ci-dessous. En cas de réussite, il parvient à fixer le nombre d'emplacements d'amélioration d'une arme ou d'une armure par rapport à celui du SD choisi. Si le SD souhaité est 22, alors en cas de réussite, l'arme aura 4 emplacements.

| | | | | | |
|-----------------------|----|----|----|----|----|
| Nombre d'emplacements | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Seuil de Difficulté | 10 | 12 | 16 | 22 | 30 |

Création Runique (Moyenne : Technique + Volonté)

Un Mage peut effectuer un jet de **Création Runique** dont le SD est fixé par le MJ. En cas de réussite, il peut fabriquer une rune connue de son choix. Au niveau 10 de cette compétence, le Mage peut créer une nouvelle rune ou un nouveau glyphe avec le MJ.

Détails :

Conseils au MJ :

Cette branche de compétence est conseillée aux joueurs faisant preuve d'une grande créativité et débordant d'imagination. En revanche, le processus de création ne s'obtient qu'après avoir maximisé la troisième compétence au niveau 10. A déconseiller aux joueurs impatientes donc...

Les runes sont des trésors dont le procédé de fabrication est censé être perdu depuis fort longtemps. Alors n'hésitez pas à imposer des SD assez élevés pour donner du fil à retordre aux joueurs ou alors de leur imposer certaines conditions pour pouvoir fabriquer des runes.

Exemple :

La Mage, Erina Donen, souhaite créer la rune « *Ogienilod* » (Feu et Glace en Polonais) qui a pour effet de permettre au porteur d'une arme d'infliger 1d6 point de dégâts supplémentaire de feu ou de glace ainsi que d'avoir 20% de chance d'enflammer ou de geler sa cible. De ce fait, le MJ lui impose de devoir trouver un site d'énergie de chaque élément pour pouvoir infuser leur magie dans la rune qu'elle souhaite créer.



Du fait que la magie est parfois capricieuse et imprévisible, soyez inventif dans le cas où vos joueurs ont la malchance d'avoir des échecs critiques. Une arme a si vite été brisée en tentant d'écrire une rune dessus ou pire de se retourner contre son porteur...

MAGE DE COMBAT

Affinité Chaotique :

A force de puiser dans le chaos environnant, le Mage a réussi à mieux le contrôler et à mieux gérer les excès. Pour chaque tranche de 5 dans cette compétence, il obtient 1 point de focus naturel. De plus, en cas de dépassement, le Mage sacrifie 3 points de santé pour chaque point au-delà de son seuil au lieu de 5.

Double Incantation (Volonté) :

Un Mage peut effectuer un jet de **Double incantation** dont le SD est fixé par le MJ. En cas de réussite, le Mage a la possibilité de pouvoir lancer deux sorts durant la même action et devra lancer un jet pour chaque sort. En cas d'échec, il ne pourra lancer qu'un sort.

Maîtrise Élémentaire :

Un Mage choisit un élément dans lequel il a atteint un niveau tel qu'il peut être considéré comme une légende dans son domaine. Il débloque de ce fait, le niveau « Archimage » pour l'élément en question. De plus, il bénéficie d'un bonus de +1/2/3 au niveau 3/6/9 de cette compétence pour lancer tous les sorts liés à sa maîtrise. Au niveau 10 de cette compétence, le Mage peut créer un nouveau sort avec le MJ.

Détails :

Cette branche de compétence est conseillée aux joueurs faisant preuve d'une grande créativité et débordant d'imagination. En revanche, le processus de création ne s'obtient qu'après avoir maximisé la troisième compétence au niveau 10. A déconseiller aux joueurs impatientes donc...

Le Mage inventant un sort avec **Maîtrise Élémentaire** peut s'amuser à loisir ou même s'inspirer en fusionnant des sorts, il n'appartient qu'au MJ de valider l'existence du dit sort et de lui donner un nom !

Exemple :

La Mage, Cora Di Meritia, souhaite fusionner le sort « Soins magiques » (Terre) avec le sort « Aenye » (Feu). Elle décrit les effets suivants :

« Mon sort revigore l'allié sur lequel je le lance. A chaque round et pendant 1d10 rounds, il lui permet de régénérer 3 points de santé ainsi que 3 points d'endurance et une aura de feu se dégage de lui, infligeant 1d6 points de dégâts de feu à tout ce qui se trouve dans un rayon de 2m avec 25% de chance d'enflammer ce qui a été touché ! Sauf l'allié bien sûr. »

Le MJ accepte cette description mais impose que le coût en endurance soit de 10 et que ceux qui se trouvent dans le rayon d'action puissent esquiver le sort. Cette branche permet aux esprits les plus créatifs de plier la Magie à leur volonté, mais n'hésitez pas à leur rappeler qu'elle peut être parfois très dangereuse... J'encourage les MJ à proposer à leurs joueurs décrire différemment un sort, une invocation ou un rituel.

