

### Invocation

#### Invocation

Choix du type d'esprit

Choix de la force

[invocation + magie] vs [Force]

Touches = services a rendre

Drain : touches de l'esprit x2

#### Controle d'esprit

Durée : (Force) heures

Prix : (25 x Force) Drams

[controle + magie] vs [Force\*2]

Touches -1 = nouveaux services

Drain : touches de l'esprit x2

#### Banissement

[Banissement + magie] vs [Force + magie invocateur]

Touches = services enlevés

Drain : touches de l'esprit x2

### Services des esprits

#### Non-liés

Combat 1 service par combat

Utiliser un pouvoir Gratuit en combat

Tache physique

Service distant > Magie x 100 mètres : service final

#### Liés

Assistance magique Ajoute [Force] au jet

Maintien de sort maintiens un sort [Force] tours de combats

Lien a un sort maintiens un sort. L'esprit perd 1 Force par jour

### contresort

maintenu [contresort + magie] vs [force + magie + karma]  
Drain = Drain du sort

rituel [contresort + magie] vs [force + sum(magie)] {{nl}} succès enlevé au scellement du rituel  
Drain = 2 \* succès

### resistance des objets

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| naturels                             | 3   |
| low-tech (acier, couteau,...)        | 6   |
| high tech (plastacier, pistolet,...) | 9   |
| highly processed (drone, ordi, ...)  | 15+ |

### Rituel

|                    |                                                           |
|--------------------|-----------------------------------------------------------|
| Choix du leader    | détermine la tradition                                    |
| Choix du rituel    | seul le leader doit connaître                             |
| Choix de la force  | max 2*magie du leader                                     |
| Placer une loge    | min force du sort                                         |
| Offrande           | [Force] dramms de réactifs                                |
| realiser le rituel | voir rituel pour le temps                                 |
| sceller le rituel  | [ritualisme + magie] vs [force x 2]<br>Drain = succes x 2 |

### Traditions

|              | Hermétique          | Shamanique           |
|--------------|---------------------|----------------------|
| Combat       | Feu                 | Bêtes                |
| Détection    | Air                 | Eau                  |
| Santé        | Homme               | Terre                |
| Illusion     | Eau                 | Air                  |
| Manipulation | Terre               | Homme                |
| Drain        | [Volonté + Logique] | [Volonté + Charisme] |

### Actions de combat

#### Actions gratuites

Déclarer contresort protège un allié ou vous même

#### Actions simples

Apelle, renvoie un esprit peut aussi lancer un sort +3 Drain esprit

activer préparation déclenche une préparation par mot de commande

#### Actions complexes

Banissement bannir un esprit

altérer préparation diminue le pouvoir d'une préparation

Désenchantement diminue la force d'un enchantement

Manifestation apparaît subtilement depuis l'astral

Effacer signature enlève 1 heure de signature astrale

Lancer un sort



### Actions de combat (cont)

Invocation invoquer un esprit

### Interruptions

contresort (5) défendre avec contresort

### tests habituels

| action                    | test                                               |
|---------------------------|----------------------------------------------------|
| lancer un sort            | [lancement de sort + magie]                        |
| utiliser préparation      | [2 x potentiel de la préparation]                  |
| résistance au drain       | shaman : [Charisme + Volonté]                      |
|                           | hermétique : [Intelligence + Volonté]              |
| trouver des réactifs      | [alchimie + magie] = 1 dram / 2 touches            |
| Observation astrale       | [abservation astrale + intuition]                  |
| remarquer la magie        | [perception + intuition](6 - force)                |
| remarquer une préparation | [Arcanes + intuition](0)                           |
| remarquer l'astral        | [perception + intuition (+2 si éveillé)](4)        |
| lire la signaure          | [observ. astrale + magie](3)                       |
| pistage astral            | [observ. astrale + intuition](5, 1h)               |
| combat astral             | [combat astral + Volonté] vs [intuition + logique] |
| traverser une barriere    | [magie + charisme] vs [force x 2]                  |

### reactifs

|                   |                                                                       |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| prix              | 20¥ / dram                                                            |
| recolte           | [alchimie + magic]/2, 1 heure                                         |
| forger un focus   | 1 dram / karma                                                        |
| lier un esprit    | 25 dram / force                                                       |
| loge temporaire   | [force] dram + [force] heure<br>loge jusque au prochain lever/coucher |
| rituel : offrande | min [force] dram<br>drain -1 pour chaque [force] dram                 |

