

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 Ajoute [Force] au jet magique

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] drams de réactifs
realiser le rituel	voir rituel pour le temps
sceller le rituel	[ritualisme + magie] vs [force x 2] 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

Bannissement	bannir un esprit
altérer préparation	diminue le pouvoir d'une préparation
Désenchantement	diminue la force d'un enchantement
Manifestation	apparaître 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	percetion + intuition
remarquer une prépar- ation	Arcanes + intuition
remarquer l'astral	perception + intuition (+2 si éveillé)
lire la signaure	observ. astrale + magie
pistage astral	observ. astrale + intuition
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, 1heure
forger un focus	1 dram / karma
lier un esprit	25 dram / force
loge temporaire	[force] dram + [force] heure loge jusque au prochain lever/coucher
rituel : offrande	min [force] dram drain -1 pour chaque [force] dram

