

## PARAMÈTRES MAGIQUES

PM	0	1	2	3	4
<b>Portée</b>	Mêlée	Jet	Tir	Vue	Hors de vue
<b>Durée</b>	Instantanée / 1 tour	1d6 + degrés tours / concentration	1 scène / jour	1 séance / semaine	Au-delà / Jusqu'à un moment précis
<b>Cibles ou zone</b>	1 / chaise	2 / chariot	4 / grande salle	8 / maison	16 / château
<b>Délais</b>	Tout de suite	Dans 1d6 tours	Dans 1 scène / jour	Dans 1 semaine / séance	Lorsqu'une condition précise se présente
<b>Effets génériques</b>	Effets amateurs	-	Effets professionnels	-	Effets brutasses
<b>Dégâts et soins</b>	1d6 + caractéristique	2d6 + caractéristique	3d6 + caractéristique	4d6 + caractéristique	5d6 + caractéristique
<b>Coups spéciaux</b>	-	1 coup	-	2 coups	-
<b>Modificateurs</b>	+1/-1	+2/-2	+3/-3	+4/-4	+5/-5
<b>Invocations de combat</b>	-	FD 1	FD 2	FD 3	FD 4
<b>Invocations négociées (niveau +5)</b>	-	FD 5	FD 6	FD 7	FD 8
<b>Niveau des invocations</b>	1	2	3	7	10
<b>Création d'objets</b>	-	-	FD 1	-	FD 2
<b>Nombre de domaines combinés</b>	1	2	3	4	5

## DOMAINES

Air + Vie	<b>Electricité</b>
Terre + Vie	<b>Minéral</b>
Eau + Vie	<b>Vapeur</b>
Feu + Vie	<b>Radiance</b>
Eau + Air	<b>Froid</b>
Air + Feu	<b>Fumée</b>
Feu + Terre	<b>Magma</b>
Terre + Eau	<b>Vase</b>
Eau + Mort	<b>Sel</b>
Terre + Mort	<b>Poussière</b>
Air + Mort	<b>Vide</b>
Feu + Mort	<b>Cendre</b>

## Conjuration

- Conjuration seule → Appel à des créatures sur le même plan
- Conjuration combinée → Invocation depuis un autre plan

<b>Air, Eau, Feu, Terre</b>	appelle des élémentaires du type précisé
<b>Mort</b>	appelle des créatures du plan Négatif ou l'âme d'un défunt
<b>Vie</b>	appelle des créatures du plan Positif
<b>Lumière</b>	appelle des créatures de l'Ombre
<b>Esprit</b>	appelle des créatures de l'Astral
<b>Dimension</b>	appelle des créatures des plans Extérieurs
<b>Force</b>	appelle des créatures de l'Ethéré

## LANCEMENT DE SORT

Construit le sort en dépensant des PMs sur la table des paramètres magiques.

- Dispose de PMs gratuits en fonction du niveau de la compétence de style :

Compétence de style	PM gratuits
<b>Amateur (1-5)</b>	1
<b>Pro (6-10)</b>	2
<b>Brutasse (11+)</b>	3

- Peut augmenter le FD du sort pour des PMs :

### 1 FD supplémentaire = 2 PMs supplémentaires

- Paye le coût du sort et tente de battre la difficulté :

$$\text{Diff} = 20 + \text{FD} \times 5$$

$$\text{Coût} = \text{FD} \text{ d6 PE}$$

## Mémorisation

Peut mémoriser Max (Sag, Int) sorts.

Sort mémorisé	Diff -5, temps normal
Sort improvisé	Diff normale, temps de FD x 5 minutes (minimum 5)