Persos

Cernua



Effigia



Perlustra

Potentia



Sigrid



tulla

Règles et Mémos

Activités vulgaires

Essai infructueux

Afin de diminuer l'impact du hasard sur les jets de compétence (et de caractéristique seule), ils se font avec 1d6.

- les seuils indiqués dans les règles sont diminués de 2
- si on obtiens 6, relancer une fois (même si l'on obtient à nouveau 6) et ajouter 6+le second résultat
- si on obtiens 1, relancer une fois (même si l'on obtiens à nouveau 1) et soustraire le nouveau résultat (sans tenir compte du premier 1)
- si le résultat final est inférieur à 0, c'est un botch…

<color red>Le résultat n'a pas été satisfaisant parce que les proportions de réussite et d'échec critique changent trop…</color>

Langues

Pour une liste presque exhaustive des langues utilisées dans l'Europe Mythique, voir ce site (lien mort 😕).
La capacité d'écrire est représentée d'une part par la compétence Artes Liberales et d'autre part par l'alphabet utilisé. Tant que le personnage possède un score en Artes Liberales et un alphabet, il peut écrire toutes les langues qu'il parle.
À la création, un personnage est considéré maîtriser l'alphabet utilisé dans sa culture. Acquérir un nouvel alphabet demande 2XPs.

Voyage aérien

On parcourt 200 à 500 km par jour en fonction du moyen adopté et de la durée quotidienne de trajet.

- 35 km/h : pinson, bergeronnette
- 40 km/h : corbeau, aigrette garzette, colibri
- 45 km/h : coucou, merle noir, sterne
- 50 km/h : grue cendrée, balai volant
- 55 km/h : grand coucou, moineau, alouette
- 60 km/h : corneille, étourneau
- 65 km/h : faucon pèlerin (en migration), pigeon voyageur, cygne
- 70 km/h : tourterelle, héron cendré, faucon crécerelle
- 75 km/h : cigogne

- 80 km/h : oies des neiges, hirondelle, colvert, ramier
- 85 km/h : perdrix grise
- 90 km/h : caille des blés, martinet (en vol horizontal)
- plus de 100 km/h : martinet, oie éperonnée, faucon pélerin, aigle royal

Laboratoire

Activités

- Activités multiples: possibles même si elles ne font pas appel aux mêmes arts, le plus petit des totaux divisé par le nombre d'activités servant de base de calcul pour tous les travaux entrepris
- Exposition: toute saison passée à créer dans un laboratoire rapporte 2XPs en Théorie Magique
- Extraction de Vis: Total de Laboratoire en Creo/Vim / 10 (arrondi au supérieur)

Magie

Parma Magica

Si le total *Niv. sort+Pénétration-Parma Magica* est:

- supérieur ou égal au niveau du sort, l'effet du sort n'est pas modifié
- inférieur au niveau du sort, le bon sens et les lignes directrices de la Forme concernée décideront si un effet mineur survient ou rien

Paramètres

Portées

- Personnel - Toucher/Regard - Voix/Odeur - Vue - Connexion d'Arcane
- La portée contact n'est pas possible en portant des gants

Durée

- Momentané - Concentration/Diamètre - Soleil/Cercle - Lune - Année
- La durée *Année* n'est possible qu'avec un rituel

Cible

- Individu/Cercle - Portion - Groupe/Salle - Structure - Zone
- La taille réelle de la cible *Individu* est définie par la ligne directrice de la Forme utilisée. Chaque magnitude ajoutée multiplie <color red>la masse</color> maximale de la cible par 10

Transformations

- Forme de cœur: seul l'équipement enchanté se transforme avec le porteur
- Transformation hermétique: l'équipement peut suivre à conditions de lancer le sort en utilisant les réquisitifs de lancer correspondants (chaque réquisitif ajoute une magnitude)

Sorts offensifs

Lors de la création d'un tel sort, chaque magnitude dédiée à la puissance ajoute +1 aux dommages.

- Sorts de destruction brutale (Creo Ignem, Perdo Corpus…) : on ignore les guidelines. Les dégâts potentiels sont calculés directement en fonction de la magnitude du sort.
  - Dégâts directs avec résistance et jet de ciblage (une boule de feu)
    - dégâts = [le plus bas de Niv. ou Pénétration-Parma] + 0 (si le sort est voyant, comme une boule de feu). Si le sort est discret et ne permet pas d'identifier le sorcier (un Perdo Corpus, par exemple) on applique à la place un malus de - 5.
    - portée = voix
    - durée = instantanée
    - cible = individu
  - Dégâts directs avec résistance mais sans ciblage (un sort d'ignition spontanée)
    - dégâts = [le plus bas de Niv. ou Pénétration-Parma] - 10 (ou – 15 si sort peu visible)
    - portée = voix
    - durée = instantanée
    - cible = individu
- Sorts de propulsion d'objets (Rego Terram, base 3) avec jet de ciblage, mais sans résistance magique : les guidelines s'appliquent normalement pour définir la taille de l'objet, et la portée. Le sort est forcément momentané puisqu'il ne sert qu'à l'impulsion initiale du mouvement, laissant les lois naturelles régir sa trajectoire (ce qui explique qu'il n'y a pas de résistance magique).
  - Dégâts = PER + Finesse ou compétence appropriée (avec un éventuel malus selon les circonstances) - défense physique + dommages de l'objet

Grimoire

Les sorts dont les caractéristiques sont en <color red>rouge</color> sont encore en quatrième édition, et potentiellement même faux.

ANIMAL

Creo

Intellego

Muto

Perdo

Rego

- Niveau 4
  - Caresse du Coquillage Béant

Base 2, toucher +1, diamètre +1, individu
Entrouvre un coquillage bivalve pendant deux minutes. Ce sortilège permet de récolter sans risque les perles de Creo de l'Alliance.
Auteur: Undatio

- Niveau 20
  - Les Rats Quittent le Navire

Base 2, toucher +1, concentration +1, structure +3
Les rats, souris, cancrelats et autres petites créature indésirables quittent le navire, mais pas au point de se jeter à l'eau. Le sortilège est donc souvent utilisé dans un port pour se délester nuitamment au profit des riverains.
Auteur: Cadarnus?

AQUAM

Creo

- Niveau 25
  - Noyade en Terre Ferme

Base 10 (basé arbitrairement sur l'effet Perdo Corpus 10 : faire perdre un niveau de fatigue), voix +2, concentration +1, individu, nécessite Corpus ou Animal au moment du lancer
Emplit d'eau les poumons de la victime, l'empêchant d'articuler quelque parole que ce soit et provoquant une suffocation rapide. La cible perd un niveau de fatigue par round, puis tombe dans l'inconscience; si le sort est maintenu au-delà de l'inconscience, il cause une blessure légère s'aggravant de round en round jusqu'à la mort.
Auteur: Undatio

Intellego

Muto

- Niveau 25
  - Chasse de Glace

<color red>Nécéssité: Terram? - voix, jour, partie</color>

Transmute l'eau entourant un individu immergé en cristal. La victime impuissante coule et meurt en quelques secondes.
Auteur: Undatio

Perdo

Rego

- Niveau 15
    - Perle d'eau

<color red>Toucher, lune, individu</color>
Cristallise un liquide sous la forme d'une perle translucide, qui peut se rechanger en liquide si elle est immergée ou entre en contact avec de l'or.
Auteur: Undatio

- Niveau 40
    - Cercle d’Écume

Base 4, vue +3, année +4, précision +1, ***Rituel***
Le sort crée un fort courant de surface qui empêche les embarcations de s'approcher. Si on lance dans l'eau un petit coquillage soigneusement préparé, les courants s'apaisent un instant pour laisser pénétrer le bateau d'où il a été jeté. Le nom du sortilège vient du fait que, sous l'effet du sigile d'Undatio, les remous provoqués par le courant créaient une petite bande d'écume visible d'assez loin.
Auteur: Undatio

AURAM

Creo

- Niveau 15
    - Appel des Brumes Protectrices

Base 3, toucher +1, jour +2, individu, taille +1
Crée une brume épaisse autour du sorcier, sur une zone d'environ 1 km. La brume aura tendance à se dissiper rapidement s'il y a du vent.
Auteur: inconnu?

Intellego

- Niveau 25
    - Échos des horizons lointains

Base 5, concentration +1, ouïe +3, cible individuelle
Permet de se mettre à l'écoute des vents et d'entendre ainsi leur description des terres qu'ils ont traversées. Ne permet pas de poser de questions, ni de choisir l'origine du vent.

Auteur: Cadarnus

Muto

Perdo

Rego

CORPUS

Creo

Intellego

Muto

- Niveau 45
    - Nuée de Jupiter

Nécessité: Rego et Auram; base 30 (rendre un humain non substantiel, nécessité Auram incluse), soleil +2, Rego (déplacements rapides) +1
Permet de se changer en brume tout en se déplaçant rapidement. Pour pouvoir se débarrasser de cette forme à volonté, il faut avoir pris dans sa bouche une bouffée de vapeur préparée à cet effet à la fin de l'incantation et la recracher.
Auteur: Potentia

Perdo

Rego

HERBAM

Creo

- Niveau 5
    - Invocation de la Monture de la Sorcière

Base 2, toucher +1, soleil +2, individu
Créer un balai de brindilles, généralement dans le but de le chevaucher. Dans cette version, manche et brindilles représentent chacun la moitié de la longueur ce qui permet un confort raisonnable.
Auteur: inconnu

Intellego

Muto

Perdo

Rego

- Niveau 15
    - Balai Volant

Nécessité: Auram; Base 3, toucher +1, jour +2, individu, nécessité Auram +1
Permet de faire voler un bâton ou un balai, et de voyager ainsi par la voie des airs. Ce n'est toutefois pas d'un grand confort, et les risques de chutes sont élevés si l'on manque de pratique (il existe une compétence associée). On évite en général d'apprendre ce sortilège aux apprentis, qui ont une fâcheuse tendance à faire des chutes mortelles.
Auteur: inconnu

IGNEM

Creo

- Niveau 20
    - Flammes éthérées

Base 3, toucher +1, jour +2, pièce +2
Au moment de lancer ce sort, le mage doit toucher une bougie ou une torche. Par sympathie, toutes les autres torches ou bougies de la pièce vont également s'allumer et brûler d'une flamme sans chaleur, sans se consumer. Les flammes peuvent être éteintes normalement, en soufflant dessus.
Auteur: inconnu?

Intellego

Muto

Perdo

Rego

IMAGINEM

Creo

- Niveau 15
  - Cacophonie de la colère des Muses

Base 2, intricacy +1, voix +2, diamètre +1, image mobile +1
Fait apparaître tout autour de la cible l'image de myriades de créatures mythiques, semblant plonger sur elle en hurlant des imprécations en grec ancien, afin de rompre sa concentration et d'empêcher toute vision de ce qui se passe autour d'elle.
Auteur: Eudoxia

Intellego

Muto

- Niveau 15
  - Enchanteresse parure d'un soir

Base 3, image mobile +1, jour +2, toucher +1
Modifie l'apparence et la texture des vêtements et des bijoux de la cible afin de lui permettre d'être fa-bu-leuse en toutes circonstances, et la nimbe du parfum de son choix.
Auteur: Eudoxia

Perdo

Rego

MENTEM

Creo

Intellego

Muto

Perdo

Rego

- Niveau 35
  - Rune de Perplexité

Base 5, regard +1, lune +3, pièce +2

Ce sortilège doit être lancé sur un symbole labyrinthique ou ésotérique complexe. Toute personne posant les yeux sur le tracé et éprouvant la moindre curiosité à son égard reste fascinée par le symbole, tentant en vain d'en percer la signification. Si une stimulation extérieure vient perturber la transe de la victime, elle a droit chaque round à un jet d'INT 9+ pour briser la fascination. Le sortilège est également rompu si la cible est attaquée ou perd de vue la rune pendant plus de quelques secondes. Le symbole reste en place sur une longue durée, mais au bout de quelques heures, la faim et la soif finiront par tirer les victimes de leur état de stupeur (à moins qu'elles n'aient des provisions sur elle leur permettant de grignoter sans le quitter des yeux…). Les brutes, les simples d'esprit, ainsi que les personnes qui passent souvent devant le symbole sont immunisés à cet effet car ils n'y prêtent généralement pas attention.
Auteur: inconnu?

TERRAM

Creo

Intellego

- Niveau 10
  - Odeur de la Terre ferme

Base 2, personnel, jour +2, odorat +2
Le sorcier affute son odorat pour percevoir l'odeur ténue de la terre ferme, et repérer ainsi plus facilement la proximité d'une terre émergée.
Auteur: Cadarnus?

- Niveau 20
  - Arcane de la Pierre

Base 4, connexion d'arcane +4
Permet de sentir la direction du lieu d'origine d'une pierre que l'on tient dans la main.
Auteur: Potentia

Muto

Perdo

Rego

VIM

Creo

Intellego

Muto

Perdo

Rego

Spell Guidelines [en]

From:
https://wiki.geekitude.fr/ - **Geekitude**

Permanent link:
https://wiki.geekitude.fr/jdr/ars5/accueil?rev=1715199902

Last update: **2024/05/08 22:25**