



Sphères magiques

jeudi 11 octobre 2012, par [Guigs](#)

Pas de livres de sorts, vous créez vous-même vos sorts. En combinant plusieurs sphères si vous le désirez voire en s'associant à un allié !

Chaque sphère à 3 niveaux de maîtrise, passer un rang décuple les effets.

Les Sphères dépendant du **Potentiel Magique**.

Vulcain : Chaleur	Neptune : Eau	Cérès : Terre	Jupiter : Air
Muse : Son	Apollon :	Prométhée : Organique	Pan : Animal
Perséphone : Matière Morte	Chronos : Temps	Arctos : Démonologie	Pluton : Nécromancie

Les Sphères dépendant du **Potentiel Psychique**.

Minerve : Télépathie	Mercuré : Télékinésie
----------------------	-----------------------

- Sorts offensifs :

- Initié : $PM \times 10 + \text{Marge} = \text{Pts de dégâts}$,
 - Expert : $PM \times 15 + \text{Marge} = \text{Pts de dégâts}$,
 - Maître : $PM \times 20 + \text{Marge} = \text{Pts de dégâts}$.
- De plus ces sorts sont sujets à la localisation.

- Sorts passifs (ex. : lire les pensées) :

- Initié : 5 PM pour un essai, un tour, etc.,
- Expert : 4 PM,
- Maître : 3 PM.

- Sorts invocatoires :

- Initié : $PM \times 25 = PV$; $PM + 1 + (\text{Marge}/10)$ aux caractéristiques principales ;
- Expert : $PM \times 30 = PV$; $PM + 4 + (\text{Marge}/10)$ aux caractéristiques principales ;
- Maître : $PM \times 35 = PV$; $PM + 7 + (\text{Marge}/10)$ aux caractéristiques principales.

- Sorts améliorant les facultés et caractéristiques du personnage :

- Initié : 4 PM pour $(\text{Marge}/10)$ Pts,
- Expert : 3 PM pour $(\text{Marge}/10)$ Pts,
- Maître : 2 PM pour $(\text{Marge}/10)$ Pts.

- Sorts de transformation

- Initié : $PM/2 + (\text{Marge}/10) m^3$,
- Expert : $PM + (\text{Marge}/10) m^3$,
- Maître : $PM \times 2 + (\text{Marge}/10) m^3$.

- Durée d'un sort :

- Initié : Marge en secondes,
- Expert : $\text{Marge} \times 1,5$ secondes,
- Maître : $\text{Marge} \times 2$ secondes.