



La Magie



Résumé de la procédure magique

1) Jet de compétence : Le personnage effectue son jet de compétence en accord avec le cercle du sortilège (Basse Magie, Haute Magie, Grand Secret) Quatre cas de figure :

- Réussite : Passez à l'étape suivante.

- Echec : le Nephilim pourra recommencer s'il le désire la procédure le round suivant.

- Réussite critique : le personnage aura immédiatement droit à un jet d'expérience dans le cercle de magie utilisé, en plus du jet d'expérience en fin de scénario.

- Echec critique : ce n'est que le rituel, aucune conséquence.

2) Jet de Ka-élément : Le Nephilim procède à un jet de Ka-élément, toujours en accord avec l'élément du sortilège. Ce jet se fera à Ka x 3 pour la Basse Magie, Ka x 2 pour la Haute Magie et Ka x 1 pour le Grand Secret. A nouveau quatre cas de figure :

- Réussite : les effets désirés sont obtenus.

- Echec : le Nephilim aura droit à un deuxième jet avec un modificateur inférieur, soit Ka x 2 pour la Basse Magie, Ka x 1 pour la Haute Magie. Dans le cas du grand secret, il n'aura pas droit à une seconde tentative. Si ce second jet échoue, et seulement pour la Basse Magie, un dernier jet à Ka x 1 pourra être tenté.

Si finalement ce jet est un échec, le Nephilim devra attendre le jour suivant (après minuit) avant de pouvoir relancer ce même sortilège.

- Réussite critique : le Nephilim aura droit d'effectuer un jet d'expérience en Ka à la fin du scénario.

- Echec critique : le Nephilim devra faire un jet sur la table des maladreses et gagnera de plus 1% en Khaiba.

3) Temps de lancer : Le temps de lancement d'un sort se calcul en prenant le seuil du sort que l'on divise par 10. Le résultat obtenu correspond à des Passes d'Armes (round) en Basse Magie, à des minutes en Haute Magie, et à des heures en Grand Secret.



Maladresse lors du lancer d'un sortilège

Dès qu'il y a échec critique du jet de Ka-élément durant le lancer d'un sortilège, il s'en suit des conséquences souvent désastreuses pour le Nephilim. Il devra lancer 1D100 sur la table ci-dessous et le MJ prendra soin d'appliquer dès lors les résultats.

Modificateurs à ce jet : Basse Magie +20%, Haute Magie +10%

Tables des maladreses	
01-20	Dispersion
21-40	Mauvais ciblage
41-50	Erreur d'incantation
51-60	Sortilège incontrôlable
61-70	Effets contraires
71-80	Apparition
81-90	Inconscience
91-00	Libération du Ka
00 +	Entropie

Dispersion : le sortilège se répand dans les champs magiques et n'a aucun effet.

Mauvais ciblage : la cible est déterminée aléatoirement, ou au choix du MJ, mais ceci est nécessairement néfaste au personnage.

Erreur d'incantation : le lanceur s'est trompé dans ses manipulations des champs magiques. C'est en fait un autre sortilège qui est lancé, déterminé aléatoirement dans la liste du cercle, ou à la discrétion du MJ.

Sortilège incontrôlable : le sortilège a des effets aussi inattendus que brutaux. Les conséquences de cette maladresse sont laissés au choix du MJ, qui prendra soin de nuire au personnage, dans des proportions raisonnables..

Effets contraires : les effets du sortilège sont à l'inverse de ceux escomptés. Ainsi un sortilège de soins infligera 1 case de blessure, un sortilège de Force fera perdre 1D10 points dans la caractéristique, etc..

Apparition : un effet dragon naît des courants magiques déployés. Son élément est en accord avec celui du sortilège, et il sera hostile au personnage. Le sortilège, lui, sera sans effet.

Inconscience : l'énergie transitant par le Nephilim est si importante qu'il sombre dans l'inconscience pour une durée de 1D6 minutes. Cet état est similaire au Chakra. De plus le sortilège est considéré comme incontrôlé.

Libération du Ka : le Ka-élément utilisé par le Nephilim s'échappe de son pentacle et provoque une émulation des courants magiques alentours. Ainsi, si le Ka-élément est l'eau, les liquides environnants pourraient s'échapper de leurs récipients et se répandre comme des torrents sur le sol ; dans le cas de l'air, c'est une micro-tempête qui pourrait se déclencher. Les conséquences exactes sont laissées à l'appréciation du MJ. Le Ka-élément réintègrera le pentacle du Nephilim au bout d'1D6 minutes, et les courants magiques reviendront à leurs état normal.

Entropie : le pentacle du Nephilim s'est abîmé durant l'opération, et il s'est partiellement désagrégé. Les effets sont les mêmes que dans le cas d'une Libération de Ka, mais concerne tous les Ka-éléments. De plus, le Nephilim perd définitivement 1 point de Ka et endure 1% en Khaiba.

