|  |
| --- |
| **Maethy** |
| DSA 4 Magie |
| Recueil |

|  |
| --- |
| Jean-Sébastien Maya Bravo |

Table des matières

[Règles de Magie en bref 2](#_Toc400529350)

[Activation des sorts de Magie 3](#_Toc400529351)

[Le « Magicien Standard » 5](#_Toc400529352)

[Hall des vents d’Olport 6](#_Toc400529353)

[Mes sorts possibles 10](#_Toc400529354)

[Augmentation des Valeurs de Sorts (VSor) 13](#_Toc400529355)

[Les coûts sont en points d'aventure (déduits du crédit en Points d'Aventure du personnage) 15](#_Toc400529356)

# Règles de Magie en bref

1        Le lancement des Sorts se fait comme la réalisation des Aptitudes (3 épreuves)

2        La Valeur de Sort (Vsor) ne peut dépasser l’attribut principal le plus élevé du héros +3 dans les trois attributs concernés par un sort donné (idem que les Aptitudes) pour son origine de magie. Pour une autre Représentation de magie la valeur max de la Vsor est la valeur de l’attribut le plus faible qui participe à la formule.

3        Valeur de Vsor : 0 à 24 (à 27 exceptionnellement). (**Vsor** = **VF***ormule*)

4        Le lancement d’un sort raté coûte la moitié du coût du sort en EA.

**Un lanceur de sorts à la création bénéficie d'un capital de (IN+IU) x20 points pour augmenter et activer ses Formules ET ses Aptitudes.**

Un Lanceur de Sorts Intégral peut activer un maximum de 10 Formules, un Pratiquant en Magie Averti 5 Formules.

# **Activation des** **sorts** **de Magie**

- Activation : apprentissage fondamental et acquisition d'une VSor de 0.

- Pour activer un sort de la Colonne Y au Niveau du Perso X, on vérifie le point d'intersection correspondant sur le TCA[[1]](#footnote-1) en xp. Le coût minimum sera toutefois de Facteur d'Activation x5 XP.

- Activation d'un sort : seulement au moyen d'un maître d'instruction (compagnon, livre, artefact (cristal de thèse cristallomantique), lieux, l'imitationdes farceurs sont également considéré comme un maître...)

- Toutes les sorts ne sont pas forcément enseignés ou même transmis. Obtenir un sort dans une Représentation (Origine) étrangère doit être rare et le but ou la récompense d'une quête exigeante.

- Temps nécessaire pour l'activation : Coût des xp /2 en Unité de Temps.

- Les Elfes : temps d'activation à 5% de moins pour les sorts Elfiques et dans leur clan (Salasandra).

- Les Farceurs : s'ils observent fréquemment un sort avec succès (au moins 7 fois, épreuve d'IU + complexité du sort x2 pendant la durée du sort, pas d'action durant l'observation) = ils peuvent l'activer comme s'ils l'apprenaient d'un maître d'instruction. Le sort, une fois appris est alors disponible en Représentation Farceur; s'ils observent plusieurs fois, une variante déterminée, ils apprennent cette variante comme sort de Farceur distinct.

**Maître d'Instruction**

- Difficile de trouver un maître compétent dans la formule souhaitée surtout si elle est très compliquée et faiblement diffusée. Savoir où en trouver un est déjà très dur et se rendre chez lui pour le convaincre est en soi une aventure.

- Coût en Talent d’Argent : 5 x le coût en xp (minimum de 5 Ducats).

- Activation d'un sort de complexité E ou plus haut ou augmenter sa VSor au-delà de 14 : coût en Talent d’Argent doublé.

- Certains peuples ne veulent pas d'argent et préfèrent un service ou une aide en échange, cela devient une aventure en soi.

**Livre de Magie**

- Dans les bibliothèques magiques, vous trouverez des douzaines de livres traitant de la magie et plusieurs d'entre eux servent à apprendre la magie, améliorer des sorts ou reconnaître des équivalences/analogies entre les sorts (base de l'origine de magie de guildes). En termes de jeu, un tel livre peut faire office de maître d'instruction (préciser dans le livre "bibliothèque magique").

- Certaines conditions sont nécessaires pour tirer profit de l'étude d'un livre : le livre peut être un rapport détaillé d'ensemble de dossiers complexes où une certaine force de volonté est exigé (valeur minimal dans CO, IN), ou, une certaine connaissance de base doit déjà être acquise dans certains domaines (PApt ou VSor minimal).

- Si une Thésis est détaillée dans un livre et qu'elle est étudiée, elle peut être activée comme si le héros l'avait apprise d'un maître d'instruction (pas de facilité d'instruction). La Thésis peut être de qualité diverse, et selon celle-ci (donnée dans SPRUCHNAME), la Thésis peut servir de maître d'instruction ou alors une auto étude ou un véritable maître d'instruction peut être nécessaire.

- Pour certains livres des aides à l'apprentissage (seulement) sur certains sorts sont donnés : Expérience spéciale et soulage d'une colonne l'augmentation de VSor.

- Certains livres contiennent les bases de Capacités Spéciales pour des rituels déterminés qui peuvent donc être appris; de rares livres traitant des Aptitudes classiques peuvent aussi contenir des informations sur les rituels (équivalent à un maître ou à une expérience spéciale).

- Les livres traitant de recettes pour mixtures magiques, donnant le vrai nom d'un démon, contenant une thèse sur un artefact ou toutes autres informations du même genre peuvent aussi apporter une facilité d'instruction.

- De rares livres très complexe, très dangereux, effrayant qui ont réussit à être lu apporte en général aussi au lecteur des points d'expérience.

- Les livres se réfèrent presque exclusivement aux sorts et rituels de la Représentation magique de guilde de magie (Guildique).

- L'étude d'un livre prend évidemment du temps et l'on peut le perdre avant de l'avoir entièrement étudié...

# **Le « Magicien Standard »**

Quelques secteurs de formation dans la magie sont uniformes en Aventurie et cela vaut la peine de les résumer ici et pas de les mentionner séparément pour chaque académie. Nous aurions aussi pu faire cela pour quelques aptitudes (personnel, connaissance de la Magie...), cependant nous y avons renoncé, afin que vous ne deviez pas constamment parcourir le site en tout sens et additionner.

Quelque que soit l'Académie ou le Maître choisi, la formation est [**chronophage**](http://www.aventurie.com/regles/age).

Modifications : +18 PA, RM +2 qui résultent des avantages Académie de Magie (Magicien) et Ensorceleur complet. Cela est respectivement spécifié; on explique les éventuelles modifications de ces valeurs dans la description de chaque guilde.

 Avantages et Inconvénients  Automatiques : Académie de Magie  (Magiciens), Ensorceleur Complet, Curiosité 7

Avantages et Inconvénients Recommandés : Régénération Astrale, Puissance Astrale, Endurant, Endurance Magique, Matrice stable, Cultivé, Bonne Mémoire, Grande Résistance à la Magie, Relations, Arrogance, Lien à un Artefact, Soumis à une Autorité, Vanité, Habitude Ritualisée, Manque d'Intuition, Esprit mineur importun, Jalousie, Curiosité (en plus de la valeur de base), Fidélité à des principes, Endettement, Dépendance Toxicomaniaque , Lien à une Thesis , Obligations, Préjugés, Étranger au Monde

Avantages et Inconvénients Inadéquats : Ami des Fées, Ami des Kobolds, Caméléon Social, Vétéran, Superstition, Magie Animale, Arcanophobie, Medium, Faible résistance à la magie, Asservissement, Inculte, Instable, Incompatibilité avec le métal manufacturé, Magie sauvage

Capacités Spéciales : Méditation Astrale, Méditation Intense , Représentation (Magicien de Guilde), Connaissance de Rituels (Magicien de Guilde), Lien avec le Bâton

Équipement : Vêtements (de voyage) correspondant à la culture, pour les Magiciens Blancs toutefois en tout cas la robe de voyage (voir les robes qui sied à un Magus), la robe conventionnel (à la place indiquée), le Bâton magique avec le premier enchantement, du matériel d'écriture (encre ou encre de Chine, plume d'oie, tailleur de plume, sable, buvard), le Vademecum/Diarium (voir plus haut), 20 feuille de Parchemin, un sac en bandoulière, une solide ceinture avec une bourse.

Objet Particulier **:**Bâton Magique comme Arme Personnelle ou un livre commun de Magie d'une valeur de 100 à 150 Ducats.

# **Hall des vents d’Olport**

Un nom plus précis de l'académie : Aucun ; dans l’usage habituel, les Olporters aussi bien que les Thorwalers restants parlent du « Runajasko » (communauté des runes).

Domaines principaux **:** Environnement, Eléments

Alignement : Une grande importance est accordée aux traditions thorwalque/hjaldingardique, école de Magie atypique avec une fusion ferme dans la société thorwalque ; peu de relations avec d'autres Ensorceleurs

Directeur de l'académie : Haldrunir Sagevent

Taille **:** De taille moyenne (en incluant les Mages dilettantes, les Ensorceleurs des runes et les artisans : grandes à très grandes)

Relations **:** Suffisantes (mieux avec les Ottas des environs et avec les Thorwalers néoconservateurs, influence considérable sur les Ottas qui sont équipés de navires magiques de l'académie)

Ressources**:** Suffisantes (en comptant les navires et les objets runiques : grande)

Selon les chants de leurs Scaldes l'académie de l’Ecueil du Vent d’Ouest a clairement plus de 2000 ans et est ainsi la plus ancienne académie de magie d’Aventurie - même si la désignation n’a jamais juste été « académie » (et les Scaldes négligent aussi ici à dessin l'histoire des Tulamides). Déjà depuis sa fondation, l’école d’Olport travaille avec des Elfes des Glaces, et aussi (rarement) avec des Druides du pays entre Nader et Svellt réussissant à partager ses ressources. Les Ensorceleurs et Ensorceleuses de Runajasko sont des hôtes et conseillers venant du monde entier, bien vus dans les autres maisons de la ville, on forme séparément aussi des graveurs de runes toutefois on forme également des constructeurs de navires, des Alchimistes non-magiciens et d'autres artisans. Cette proximité des sortilèges, rituels et religions étrangères, le profond engagement aux traditions des anciens Thorwalques, les prétendues cachotteries par rapport à la Guilde en relation avec le reproche de « trahison des secrets pour des Ensorceleurs non-licenciée » - tout cela a eu pour conséquence que l'écart entre la grande Guilde Grise de l'Esprit et les Runajasko n'a finalement pu plus être comblé et les Olporters enseignent et recherchent désormais sans appartenance de Guilde. Voici au moins une explication complaisante. Riva et les académies horasiennes ont encore eu d'autres raisons d'exiger l'exclusion des Olporter, mais cela est une autre affaire...

Pourtant, les tempêtes de la politique laissent intactes les grandes nefs et les Halls de l’académie sur les rochers au-dessus d’Olport et la volonté throwalque d’enseigner, bravant les éléments. À côté des manipulations élémentaires par la découverte de la magie des runes historique (voir, la Capacité Spéciale Connaissance de Runes) d'autres branches de recherche magique et d'artisanat magique, nées dans les Runajasko, en ont faits un des centres de la nouvelle considération thorwalque.

L'académie dans le jeu **:** Le Runajasko n'est sûrement pas approprié pour jouer des intrigues ou comme centre de recherche métamagique, mais plutôt comme arrière-plan de la partie arcanique d'un groupe d'aventuriers typiquement thorwalque ou en tant que donneurs d'ordre pour des expéditions dans le (Grand) nord. On trouvera toutefois surtout le Magicien Olporter comme Magicien Marin à bord d’un navire de pirates ou comme Magicien fédéral sur un des nouveaux « navires de Runes » thorwalque - ce qui signifie aussi en même temps que la concurrence magique (et/ou les adversaires politiques) de Kuslik ou de Al'Anfa serait avide des secrets de l'école et serait aussi prête selon l'alignement à des actions peu scrupuleuses.

**Hall du Vent d’Olport (29**PC**)**

Culture Usuelle : Thorwal

Conditions **:** toutes les qualités mentales 12, toutes les qualités physiques 11, SO 5-10, Culture : Thorwal, Tribu Norbarde

Modifications**:** +18 PA, RM +2

Avantage et Désavantages automatiques **:** Comme le Magicien Standard ; en plus Fidélité à des principes (vérité, fidélité au clan, serviabilité en mer) Groupe marginal (Magicien avec statut juridique douteux ; ami des pirates)

Combat**:** Poignards +1, Haches et Masses ou Sabre ou Epée ouBâtons +2, Bagarre +1, Haches de Jet +2

Physique**:** Escalade +1, Maîtrise Corporelle +1, Natation +2, Volonté +3, Chant +1, Acuité Sensorielle +3, Beuverie +1

Sociales**:** Enseignement +3, Nature Humaine +4, Persuader +1

Survie**:** Attacher/Détacher +2, Orientation +3, Prévision du temps +4

Connaissances**:** Géographie +2, Histoire +3, Dieux / Cultes +3, Connaissance de la magie +4, Botanique +1, Calcul +4, Droits +2, Récits / Légendes +4, Astronomie +5, Zoologie +1

Langues et Ecritures **:** Langue d’enseignement Thorwalque +2, Connaissance de la langue (Hjaldindsch) +8, Connaissance de la langue (Bosparano) +4, Connaissance de la langue (Isdira) +4, Lecture/Ecriture (alphabet de Kuslik) +8, Lecture/Ecriture (runes Hjaldingsche) +8, Lecture/Ecriture (Isdira) +4

Artisanales **:** Alchimie +2, Conduite/Bateaux +2, Médecine/Maladies +2, Médecine/Blessures +2, Travail du Bois +2, Travail du Cuir +2, Peinture / Dessin +4, Couture +2

Sortilèges de maison **:** Bannissement d’Elémentaire +4, Serviteur Elémentaire +5, Mur de Brouillard +5, Silentium +5, Solidirid +5, Maître du Climat +4, Calme Plat +5

Aptitudes magiques **:** Adamantium +2, Œil d’Aigle +3, Aeolitus +3, Protectio +2, Analys +2, Attributo +2, Balsamon +2, Caldofrigo +1, Flim Flam +4, Fortifex +2, Ignifaxius +3, Corps des Vents (Elf) +1, Manifesto +4, Unitatio +4, Conservation de la Transformation +3, Tornade +2

Formules enseignées et connues **:** Les millénaires de la vieille coopération de l'académie avec des Elfes des Glaces (et des Druides) a eu pour conséquence que beaucoup de formules de source étrangère ont été incorporées dans le canon de formule Olporter. En principe, on connaît toutefois tous les formules magiques habituels (Mag4) à Olport, avec les restrictions suivantes : les formules de Pouvoir, Influence et Illusions seulement à partir de Mag5, formules de Environnement et Eléments déjà à partir de Mag3, formules de l’Elément Air même à partir de Mag2. Cela donne les modifications suivantes sur [**la liste**](http://www.aventurie.com/magie/formuleslesplusrepandues) habituelle : [**SOULAGER DES PHOBIES**](http://www.aventurie.com/sorts/soulagerphobies), [**AUREOLUS**](http://www.aventurie.com/sorts/aureolus), [**DELICIOSO**](http://www.aventurie.com/sorts/delicioso), [**BANNISSEMENT D’INFLUENCE**](http://www.aventurie.com/sorts/bannissementinfluence), [**IMPERAVI**](http://www.aventurie.com/sorts/imperavi),[**IMPERSONA**](http://www.aventurie.com/sorts/impersona) et [**KARNIFILO**](http://www.aventurie.com/sorts/karnifilo) ne sont pas enseignés. C'est pourquoi les sortilèges suivants sont disponibles en plus : [**AEROGELO**](http://www.aventurie.com/sorts/aerogelo), [**BRÛLE, MATIERE SANS VIE**](http://www.aventurie.com/sorts/brule), [**QUE LE SOLIDE FUSIONNE**](http://www.aventurie.com/sorts/quesolidefusionne), [**IGNISPHAERO**](http://www.aventurie.com/sorts/ignisphaero), [**MAÎTRE DES ELEMENTS**](http://www.aventurie.com/sorts/maitreelements),[**OURAGANOFAXIUS**](http://www.aventurie.com/sorts/ignifaxius), [**MUR D’OURAGAN**](http://www.aventurie.com/sorts/murepines), [**FLECHE D’AIR**](http://www.aventurie.com/sorts/flecheelement), [**MUR DE VAGUES**](http://www.aventurie.com/sorts/murepines) et [**QUE LE MOU SE FIGE**](http://www.aventurie.com/sorts/quemousefige).

La même chose vaut pour les formules de la représentation elfique (des Glaces) ou druidique. (C.-à-d. qu’un Olporter peut aussi apprendre les formules de la diffusion Mag(Elf)2, s’il s'agit de formules du Domaine Environnement ou Eléments et sont connues des Elfes des Galces). De là il ressort que le Olporter a l'accès au [**CORPS DES VENTS**](http://www.aventurie.com/sorts/corpsdesvents) elfique.

La formule antimagique [**INTERRUPTION D’APPEL**](http://www.aventurie.com/sorts/interruptionappel) est également enseignée ; des clairvoyants viennent aussi parfois pour une année à Thorwal pour enseigner et approfondir quelques formules de Clairvoyance. Les variantes explicitement des Guildes de Magie de [**COURSE DES NEVES**](http://www.aventurie.com/sorts/courseneves), de [**MALSTROM**](http://www.aventurie.com/sorts/malstrom) et de [**METAMORPHO FORME DE GLACE**](http://www.aventurie.com/sorts/metamorpho) sont connues à Olport.

Capacités spéciales**:**Comme le Magicien Standard ; en plus Ensorcellement à distance, Domaine Eléments (Air), Domaine Environnement

Capacités spéciales à prix réduit : Magie du sang, Pouvoir de concentration, Domaine Eléments (Glace ou Eau), Ottagaldr, Régénération I, Régénération II, Connaissance de Runes, Barrières Interdites

Avantages et désavantages recommandés **:** Affinité avec les éléments, Équilibre, Compas mental, Résistance au froid, Frénétique, Artisanat de maître (Aptitude artisanale convenable avec Connaissance de Runes), Prédictions, Sens de l’orientation ; Superstition, Frénésie sanguinaire, Recherché (si déjà considéré comme Magicien corsaire), Préjugés (contre « Guldelandais »)

Avantages et Désavantages inadéquats : Caméléon social ; Propreté pathologique, Peur de la Mer, Peur des Grands Espaces, Claustrophobie, Endettement, Tempérament Casanier, Ensorceleur hésitant

Particularités : Olport n'est plus depuis 1025 BF membre de la Guilde Grise, ce qui veut dire entre autres qu'un Magicien de cette académie n'a plus de libre accès aux bibliothèques des Magiciens Gris (sans parler de celles des Blancs) et avec les crimes qui ont été commis avec un engagement de magie, il est puni inégalement plus durement (voir les chapitres correspondant dans MWW). Mais les Olporters ne s'occupent toutefois pas non plus des dispositions de vêtement et portent fréquemment à côté de leur court Bâton aussi un Skraja et/ou une Dent-de-Coupe.

Équipement : Des vêtements de voyage résistant à la mer, une robe de rituel, un Bâton Magique (généralement court) avec le premier enchantement de Bâton, du matériel d'écriture (Encre ou encre de chine, plume d'oie, tailleur de plume, sable, pierres ponces), un rouleau d'écriture vide dans un récipient imperméable à l'eau, un sac à bandoulière, une gourde, une ceinture stable avec une bourse, un Skraja ou une épée large

Possession particulière : habituellement rien

Au Magicien de Olport : Autant les Olporters Elémentaristes du Vent et Tailleurs de Runes aux cheveux grisonnant et coupés du monde réel seront plutôt des personnages du Maître, autant les Magiciens Corsaire seront toutefois remarquablement appropriés pour des aventures en mer ou aux côtés d'autres Thorwaler ou héros d’esprit libre.

Au pays, peut-être dans les contrées sauvages, ils ont certaines difficultés, et malgré la fin des hostilités, ils ne devraient pas pouvoir être tolérés dans l’Empire des Horas sans parler d’Al'Anfa...

# Mes sorts possibles

Descriptions sur http://www.aventurie.com/sorts/listesorts

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sort | Maison (16) | Aptitude (8) | Standard (4) | Enseigné (4) | Indisponible (|1|) | Résultat |
| Abvenenum |  |  | x |  |  | 4 |
| Accuratum |  |  | x |  |  | 4 |
| Adamantium |  | x |  |  |  | 8 |
| Adamantium |  |  | x |  |  | 4 |
| Aeolitus |  | x | x |  |  | 12 |
| Aerogelo |  |  |  | x |  | 4 |
| Analys |  | x | x |  |  | 12 |
| Appel de Génie |  |  | x |  |  | 4 |
| Arcanovi |  |  | x |  |  | 4 |
| Arrêt de la Transformation |  |  | x |  |  | 4 |
| Attributo |  | x | x |  |  | 12 |
| Aureolus |  |  | x |  | x | 1 |
| Auris Nasus |  |  | x |  |  | 4 |
| Balsamon |  | x | x |  |  | 12 |
| Bannbaladin |  |  | x |  |  | 4 |
| Bannissement d'Elémentaire | x |  |  |  |  | 16 |
| Bannissement des Esprits |  |  | x |  |  | 4 |
| Bannissement d'Influence |  |  | x |  | x | 1 |
| Brouillage de la Communication |  |  | x |  |  | 4 |
| Brûle |  |  |  | x |  | 4 |
| Caldofrigo |  | x | x |  |  | 12 |
| Calme Plat | x |  |  |  |  | 16 |
| Chant d'Oiseau |  |  | x |  |  | 4 |
| Claudibus |  |  | x |  |  | 4 |
| Conservation de la Transformation |  | x |  |  |  | 8 |
| Conservation de l'Environnement |  |  | x |  |  | 4 |
| Corpofesso |  |  | x |  |  | 4 |
| Corpofrigo |  |  | x |  |  | 4 |
| Corps des Vents |  | x |  |  |  | 8 |
| Corps en Paix |  |  | x |  |  | 4 |
| Course des Neves |  |  |  | x |  | 4 |
| Cryptographo |  |  | x |  |  | 4 |
| Custodosigil |  |  | x |  |  | 4 |
| Delicioso |  |  | x |  | x | 1 |
| Désenchantement d'Objet |  |  | x |  |  | 4 |
| Dissolution d'Illusion |  |  | x |  |  | 4 |
| Duplicatus |  |  | x |  |  | 4 |
| Eclair Aveuglant |  |  | x |  |  | 4 |
| Evaluation Fugace |  |  | x |  |  | 4 |
| Favilludo |  |  | x |  |  | 4 |
| Fer Rouillé |  |  | x |  |  | 4 |
| Fleche d'air |  |  |  | x |  | 4 |
| Flim Flam |  | x | x |  |  | 12 |
| Foramen |  |  | x |  |  | 4 |
| Fortifex |  | x | x |  |  | 12 |
| Fragrance |  |  | x |  |  | 4 |
| Fulminiculus |  |  | x |  |  | 4 |
| Gardianium |  |  | x |  |  | 4 |
| Horriphobus |  |  | x |  |  | 4 |
| Ignifaxius |  | x | x |  |  | 12 |
| Ignisphaero |  |  |  | x |  | 4 |
| Imperavi |  |  | x |  | x | 1 |
| Impersona |  |  | x |  | x | 1 |
| Intact Face à Satinav |  |  | x |  |  | 4 |
| Interruption d'appel |  |  |  | x |  | 4 |
| Invocatio maior |  |  | x |  |  | 4 |
| Invocatio minor |  |  | x |  |  | 4 |
| Karnifilo |  |  | x |  | x | 1 |
| Klarum Purum |  |  | x |  |  | 4 |
| Lecture dans les Pensées |  |  | x |  |  | 4 |
| Maître des Eléments |  |  |  | x |  | 4 |
| Maître du climat | x |  |  |  |  | 16 |
| Masltrom |  |  |  | x |  | 4 |
| Manifesto |  | x | x |  |  | 12 |
| Matière sans vie |  |  |  | x |  | 4 |
| Memorans |  |  | x |  |  | 4 |
| Menetekel |  |  | x |  |  | 4 |
| Metamorpho forme de glace |  |  |  | x |  | 4 |
| Motoricus |  |  | x |  |  | 4 |
| Mur de Brouillard | x |  |  |  |  | 16 |
| Mur de Flammes |  |  | x |  |  | 4 |
| Mur de vagues |  |  |  | x |  | 4 |
| Mur d'Ouragan |  |  |  | x |  | 4 |
| Nekropathia |  |  | x |  |  | 4 |
| Noir et Rouge |  |  | x |  |  | 4 |
| Objectofixo |  |  | x |  |  | 4 |
| Objectovoco |  |  | x |  |  | 4 |
| Odem |  |  | x |  |  | 4 |
| Oeil d'Aigle |  | x |  |  |  | 8 |
| Ouraganofaxius |  |  |  | x |  | 4 |
| Paralysis |  |  | x |  |  | 4 |
| Pectetondo |  |  | x |  |  | 4 |
| Penetrizzel |  |  | x |  |  | 4 |
| Pentagramma |  |  | x |  |  | 4 |
| Perturbation des Mouvements |  |  | x |  |  | 4 |
| Plumbumbarum |  |  | x |  |  | 4 |
| Protectio Armatura |  | x | x |  |  | 12 |
| Psychosatabilis |  |  | x |  |  | 4 |
| Que le mou se fige |  |  |  | x |  | 4 |
| Que le solide fusionne |  |  |  | x |  | 4 |
| Reflectimago |  |  | x |  |  | 4 |
| Respondami |  |  | x |  |  | 4 |
| Restauration de Qualité |  |  | x |  |  | 4 |
| Rupture de Domination |  |  | x |  |  | 4 |
| Salander |  |  | x |  |  | 4 |
| Sapefacta |  |  | x |  |  | 4 |
| Sensibar |  |  | x |  |  | 4 |
| Serviteur Elémentaire | x |  |  |  |  | 16 |
| Serviteur Elémentaire |  |  | x |  |  | 4 |
| Silentium | x |  | x |  |  | 20 |
| Skelltarius |  |  | x |  |  | 4 |
| Solidirid | x |  |  |  |  | 16 |
| Somnigravis |  |  | x |  |  | 4 |
| Soulager des Phobies |  |  | x |  | x | 1 |
| Ténèbres |  |  | x |  |  | 4 |
| Tornade |  |  |  | x |  | 4 |
| Transversalis |  |  | x |  |  | 4 |
| Trouble de la Vision |  |  | x |  |  | 4 |
| Unitatio |  | x |  |  |  | 8 |
| Unitation |  |  | x |  |  | 4 |
| Visibili |  |  | x |  |  | 4 |
| Vocolimbo |  |  | x |  |  | 4 |
| Voile d'Ignorance |  |  | x |  |  | 4 |

# **Augmentation des Valeurs** **de Sorts (VSor)**

- L'augmentation se passe comme pour les Aptitudes classiques.

- Le coût d'augmentation des sorts dépend de la complexité du sort : de A pour très simple à F pour très compliquée (voir dans la [**description de chaque sort**](http://aventurie.com/sorts/listesorts)), et de la Représentation du type de magie de la sort : Représentation connue du doué en magie (la sienne ou apprise) = coût indiqué. Représentation étrangère = 2 colonnes vers la droite. (certains avantages, capacités spéciales...peuvent modifier cette complication).

- Pour les sorts de Représentation Koboldique : 3 colonnes vers la droite.

- Un Farceur qui apprend autre chose comme Représentation que Charlatanique et Koboldique : 3 colonnes vers la droite.

- Pour un Charlatan :  Guildique : 1 colonne vers la droite (si sort pas trop compliqué), pouvoir des Farceurs : 2 colonnes vers la droite.

- Un sort peut avoir son pendant dans plusieurs Représentations (elles ont donc une propre VSor pour chacune et peuvent être apprises chacune).

- Le **Domaine**du sort : si le magicien possède la Capacité Spéciale "Connaissance du Domaine"= 1 colonne de bonification vers la gauche.

- Formation du magicien : sorts "**maison**" du magicien = 1 colonne vers la gauche.

Tous ces décalages sont cumulatifs. La colonne d'augmentation définitive résulte seulement de la somme de tous ces changements. Un décalage final à gauche de la colonne A signifie une valeur donnée dans la colonne A moins -2 points (mais frais toujours d'au moins 1 point). Un décalage final à droite de la colonne H signifie que l'on reste sur cette colonne.

Trois méthodes d'apprentissage peuvent en principe être utilisées :

- Un livre de magie (ou dans des rares cas un artefact rare ou un même un lieu spécifique) est considéré comme maître d'instruction. (voir aussi la Bibliothèque magique).

- L'auto instruction de sorts d'autres origines n'est possible que jusqu'à une valeur de (VF) 14.

- Un maître d'instruction ne peut évidemment enseigner une sort que dans la représentation qu'il maîtrise; lors de la détermination de la facilité d'apprentissage (cf Base p122 ou MFF p48), les sorts enseignées issues de représentations étrangères ajoute une complication de +3.

- L'imitationdes Farceurs d'une sort est considérée à partir de la consommation d'XP comme un maître d'instruction (p38 MWW ??).

Les augmentations se font pas à pas. Pour augmenter une VSor de plus d'un point, les coûts d'augmentation entre chaque point doivent être payés.

- Les facilités d'instructions par une expérience spéciale doivent être utilisées dès l'augmentation qui suit.

- Le maximum de VSor dans la propre Représentation du lanceur est de : valeur du plus haut Attribut Principal participant à l'Epreuve de sort + 3

- Le maximum de VSor dans une Représentation différente du lanceur est de : valeur du plus bas Attribut Principal participant à l'Epreuve de sort.

- Dans des circonstances normales, il est donc possible d'avoir une VSor maximum de 24.

- Si la difficulté d'apprentissage d'une sort est baissée par des Capacités ou une Connaissance d'un style de magie spécifique, sous la colonne A, la valeur maximum possible de la VSor augmente alors d'1 point par décalage de colonne.

- Le temps nécessaire pour l'apprentissage des sorts coûte la moitié des XP (en Unité de Temps) que coûte l'augmentation de la sort.

Les coûts sont en points d'aventure (déduits du crédit en Points d'Aventure du personnage)

(Pour l'augmentation des Aptitudes et autres, il y a plusieurs méthodes, voir pages sur les Aptitudes).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Valeur** | **A\*** | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **H** |
| **Facteur** | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 8 | 10 | 20 |
| **-3/(-3)** | 5 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 40 | 50 | 100 |
| **-2/(-2)** | 5 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 40 | 50 | 100 |
| **-1/(-1)** | 5 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 40 | 50 | 100 |
| **(0)** | 5 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 40 | 50 | 100 |
| **Act./0** | 5 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 40 | 50 | 100 |
| **1** | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 6 | 8 | 16 |
| **2** | 1 | 2 | 4 | 6 | 7 | 9 | 14 | 18 | 35 |
| **3** | 1 | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 22 | 30 | 60 |
| **4** | 2 | 4 | 8 | 13 | 17 | 21 | 32 | 42 | 85 |
| **5** | 4 | 6 | 11 | 17 | 22 | 28 | 41 | 55 | 110 |
| **6** | 5 | 7 | 14 | 21 | 27 | 34 | 50 | 70 | 140 |
| **7** | 6 | 8 | 17 | 25 | 33 | 41 | 60 | 85 | 165 |
| **8** | 8 | 10 | 19 | 29 | 39 | 48 | 75 | 95 | 195 |
| **9** | 9 | 11 | 22 | 34 | 45 | 55 | 85 | 110 | 220 |
| **10** | 11 | 13 | 25 | 38 | 50 | 65 | 95 | 125 | 250 |
| **11** | 12 | 14 | 28 | 43 | 55 | 70 | 105 | 140 | 280 |
| **12** | 14 | 16 | 32 | 47 | 65 | 80 | 120 | 160 | 320 |
| **13** | 15 | 17 | 35 | 51 | 70 | 85 | 130 | 175 | 350 |
| **14** | 17 | 19 | 38 | 55 | 75 | 95 | 140 | 190 | 380 |
| **15** | 19 | 21 | 41 | 60 | 85 | 105 | 155 | 210 | 410 |
| **16** | 20 | 22 | 45 | 65 | 90 | 110 | 165 | 220 | 450 |
| **17** | 22 | 24 | 48 | 70 | 95 | 120 | 180 | 240 | 480 |
| **18** | 24 | 26 | 51 | 75 | 105 | 130 | 195 | 260 | 510 |
| **19** | 25 | 27 | 55 | 80 | 110 | 135 | 210 | 270 | 550 |
| **20** | 27 | 29 | 58 | 85 | 115 | 145 | 220 | 290 | 580 |
| **21** | 29 | 31 | 62 | 95 | 125 | 155 | 230 | 310 | 620 |
| **22** | 31 | 33 | 65 | 100 | 130 | 165 | 250 | 330 | 650 |
| **23** | 32 | 34 | 69 | 105 | 140 | 170 | 260 | 340 | 690 |
| **24** | 34 | 36 | 73 | 110 | 145 | 180 | 270 | 360 | 720 |
| **25** | 36 | 38 | 76 | 115 | 450 | 190 | 290 | 380 | 760 |
| **26** | 38 | 40 | 80 | 120 | 160 | 200 | 300 | 400 | 800 |
| **27** | 40 | 42 | 84 | 125 | 165 | 210 | 310 | 420 | 830 |
| **28** | 42 | 44 | 87 | 120 | 170 | 220 | 330 | 440 | 870 |
| **29** | 43 | 45 | 91 | 125 | 180 | 230 | 340 | 460 | 910 |
| **30** | 45 | 47 | 95 | 140 | 190 | 240 | 350 | 480 | 950 |
| **31+** | 48 | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 375 | 500 | 1000 |

1. Voir Tableau Coût d’Augmentation [↑](#footnote-ref-1)