



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Nephilim > Aides de jeu > Sciences Occultes > **La Magie**

La Magie

mardi 22 novembre 2005, par [Ubik](#)

Divers Habitus utilisables par vos Nephilims

La Basse Magie

Manipulation

Domaine : Modifier

Niveau : Maître

Analogie : Inaltérabilité

Difficulté : Peu Difficile, +0,+0

Phrase : "Le mage modifie la cible pour la rendre inaltérable."

L'objet bénéficiaire du sort devient manipulable sans danger, quelque soit son état. Ainsi, un parchemin au bord de la désintégration pourra être manipulé comme un parchemin standard.

Le sort ne répare pas les documents, s'il est détrempé, il reste détrempé, mais les pages ne se colleront plus.

A noter que le sort ne protège pas des dégâts intentionnels.

La Haute Magie

Douleur

Domaine : Communiquer

Niveau : Compagnon

Analogie : Vie>Mort>Douleur

Difficulté : Assez difficile, -2,+0

Phrase : "Le mage communique la Douleur à la cible"

Le sort réveille le souvenir de toutes les anciennes douleurs de la cible. L'effet se traduit en général par un grand cri de douleur. La distraction est telle que la victime a un malus de -4 à toutes ses actions pour la durée du sort.

Animation Guerrière

Domaine : Communiquer

Niveau : Apprenti

Analogie : Volonté>Conscience + Guerre>Guerrier

Difficulté : Assez Difficile, -2, -2

Phrase : "Le Mage communique une conscience guerrière à l'objet ciblé"

Le sort doit être jeté sur une arme blanche. Celle-ci s'anime alors et va combattre la cible désignée par le sorcier. Elle n'est arrêtée que si elle est brisée, ou si le Nephilim est en dehors de la portée.

Le niveau de meurtrier est égal au niveau d'Initié en Feu du lanceur, la compétence de combat est celle du jeteur de sort. Elle se déplace à la vitesse d'un homme.

Croissance Végétale

Domaine : Transformer

Analogie : Printemps

Difficulté : Assez difficile, +0, -5

Phrase : "Le Mage transforme la cible en lui ajoutant des Printemps"



Le lanceur du sort doit être en contact avec la plante qu'il souhaite faire grandir. Il peut moduler le nombre d'année dont il va faire vieillir le végétal. Il peut les vieillir jusqu'à un nombre d'années égale à son initiation. (pas vieux,..., vieux, très vieux)

Anti-projectile

Domaine : Déplacer

Niveau : Apprenti

Analogie : Souffle>Repousse + Arme de

Trait>Projectiles

Difficulté : Assez Difficile, -2, +0

Phrase : "Le mage Déplace les courants aériens pour qu'ils repoussent les projectiles"

Le Ka-élément air s'enroule autour du lanceur du sort et lui confère une protection conséquente contre les projectiles (armure = au niveau d'initiation pas/1 peu/2 assez/3 .../4 très/5).