

# La magie

## Lancer un sort :

Chaque sort a une valeur zéonique minimale, le sorcier doit accumuler autant de points de Zéon pour pouvoir lancer ce sort. Selon le coût il peut lancer un ou plusieurs sorts en un round ou bien prendre plusieurs rounds pour en lancer un seul.

Le sorcier accumule en un round la valeur de son AMR, cette valeur est divisée par deux si le sorcier effectue une autre action ou si il ne peut pas parler et/ou bouger librement.

Deux méthodes sont possibles pour lancer un sort :

1- Le sorcier accumule de la magie pure, il pourra lancer un ou plusieurs sorts lorsqu'il a suffisamment de Zéon. Les points non-utilisés retournent à la réserve et ne peuvent être "stockés". Si le sorcier arrête d'accumuler du Zéon pendant un round, les points retournent à sa réserve **sauf 10 points** perdus pour l'effort.

2- Le sorcier déclare qu'il prépare un sort précis, dans ce cas, lorsque le sort est prêt le sorcier peut le mettre en attente pendant un nombre de rounds équivalent à sa valeur de Pouvoir. Lorsque cette durée est écoulée le sorcier décide de lancer le sort ou de l'annuler et de récupérer ses points de Zéon **sauf 10**. Lorsqu'un sort est en attente le sorcier peut accumuler de la magie pure ou préparer un autre sort.

Chaque sort dispose d'effets supplémentaires, ces effets sont appliqués pour chaque tranche de 10 points de Zéon en plus de la valeur zéonique minimale du sort. Il existe une limite pour chaque sort égale à un multiplicateur (de 10 à 50) fois l'intelligence du sorcier.

Les sorts peuvent être maintenus au delà d'un round en dépensant une valeur dépendant de la quantité de points investis. Une valeur de 1 pour 10 veut dire qu'un sort lancé avec 150 points de Zéon coûtera 15 points supplémentaires par round de maintien. Le coût de maintien est arrondi au supérieur par tranches de 5 points. Ce coût de maintien ne diminue pas l'AMR.

Le sorcier peut aussi maintenir certains sorts quotidiennement. Le coût de maintien est alors déduit de la régénération quotidienne en Zéon du sorcier. La somme totale des maintiens est arrondie au supérieur par tranche de 5 points. Si le coût de maintien est supérieur à la régénération magique du sorcier, la différence est déduite de sa réserve zéonique.

## Dégâts subis pendant l'accumulation :

Le sorcier effectue un jet de Résistance à la douleur dont la difficulté est égale au double des dégâts reçus sinon le Zéon **moins 10 points** retourne à la réserve. Si le jet ne dépasse pas la moitié de la difficulté (soit le nombre de dégâts encaissés) le Zéon est perdu. Si le sorcier préparait un sort précis il a +40 à son jet de résistance. Les sorts maintenus ne sont pas affectés.

## **La Projection Magique :**

Un sorcier utilise sa projection magique comme un combattant utilise son attaque et sa parade. Les difficultés requises sont consignées ci-dessous :

**Routinière** : Permet d'utiliser le sort sur soi ou sur une personne en contact physique avec soi.

**Facile** : Permet de lancer un sort jusqu'à 5 mètres.

**Moyenne** : Permet de lancer un sort jusqu'à 25 mètres.

**Difficile** : Permet de lancer un sort jusqu'à 100 mètres.

**Très difficile** : Permet de lancer un sort jusqu'à 250 mètres.

**Absurde** : Permet de lancer un sort jusqu'à 500 mètres.

**Quasiment impossible** : Permet de lancer un sort jusqu'à 1 kilomètre, le sorcier doit pouvoir localiser sa cible avec précision grâce à des sorts de détection.

**Impossible** : Permet de lancer un sort jusqu'à 5 kilomètres. Le sorcier peut lancer le sort sur une cible localisée approximativement, qui se trouve dans une maison par exemple.

## **Maladresse lors du lancer de sort :**

Le sorcier perd les points de Zéon et le sort ne fonctionne pas. Si le niveau de maladresse dépasse 90 le sort est incontrôlable et ses effets sont aléatoires.