AUBAINE



MAGE

L'ENCRE ET LES GLYPHES

ARCHETYPE • V0.3.0

AUBAINE

MAGE

L'encre et les Glyphes

Archetype • v0.3.0

Mage

L'encre et les Glyphes

Writing, design and illustrations: Aubaine.

Text, tables and illustrations under the CC BY-NC-SA 4.0 licence.

© Aubaine • v0.3.0.5eeb14c4.e95f91f4



ACTIVE PASSIVE ETHER NEUTRAL

GRIMOIRE

5 XP



PASSIVE

Passif

TEACHING · ENHANCEMENT

Votre grimoire, un livre écrit de votre main, vous fait mémoriser des Sorts au-delà de votre Mémoire.

Inscrire. Tout Sort que vous avez appris y est inscrit. Vous pouvez aussi y inscrire un Sort d'un Arbre autre que l'Arbre Mage, de la Banque Commune ou d'une Espèce, sans avoir débloqué son Arbre ni pouvoir l'atteindre de trait en trait. Il vous faut une source : un texte qui le décrit, comme un autre grimoire, ou une créature qui le connaît et vous l'enseigne. L'inscrire vous prend 1 heure et vous coûte son prix en PX. Vous l'avez alors appris, et vous pouvez en acheter les Niveaux. Le Prérequis qui réserve à une Espèce un Sort que vous inscrivez ainsi ne s'applique pas à vous. Tout autre Prérequis que porte ce Sort doit être rempli.

Mémoriser. Pendant un repos, choisissez parmi les Sorts inscrits ceux que votre grimoire vous fait mémoriser jusqu'à votre prochain repos : autant que votre modificateur d'◇ Arcanes, avec un minimum de 1 et un maximum de 2. Ces Sorts et cette Compétence sont Mémorisés sans occuper de Mémoire.

Perdre. Votre grimoire vous manque tant qu'il n'est ni en main ni dans un sac que vous portez, ou qu'il est endommagé. Les dégâts que vous subissez ne l'endommagent pas. Seul ce qui s'en prend au livre lui-même l'endommage, comme une lame qui le lacère, ou le feu ou l'eau où il tombe. Tant qu'il vous manque, les Sorts qu'il vous fait mémoriser ne sont plus Mémorisés, et un effet qu'ils ont déjà produit suit son cours. Ils le redeviennent dès qu'il ne vous manque plus. Le tenir en main occupe l'un de vos emplacements Une main.

Réparer. Passer 1 heure à recoudre votre grimoire endommagé et à recopier ses pages gâtées le répare. S'il est perdu ou détruit, 8 heures d'écriture dans un livre vierge vous en rendent un. L'ancien cesse alors d'être votre grimoire, même s'il reparaît.

Vous pouvez décider de l'allure de votre grimoire.

LV. 2 NOTES EN MARGE — 25 XP

Apprendre un Sort en l'inscrivant dans votre grimoire vous coûte 5 PX de moins que son prix, jusqu'à un minimum de 5 PX. Cela ne change pas son coût en Énergie, et ses Niveaux gardent leur prix en PX.

LV. 3 RELIURE ARCANIQUE — 35 XP

Tant que vous tenez votre grimoire en main et en bon état, vous pouvez utiliser vos Sorts comme si vous aviez un Catalyseur équipé.

LV. 4 GRIMOIRE JUMEAU — 50 XP

Vous gardez un second exemplaire de votre grimoire. Les deux ne forment qu'un seul grimoire : ils ne vous font pas mémoriser plus de Sorts, et votre grimoire ne vous manque que si les deux vous manquent. Si l'un est perdu ou détruit, recopier l'autre dans un livre vierge pendant 1 heure le remplace. Le livre remplacé ne compte plus comme votre grimoire, même si vous le retrouvez.

ALPHABET PRIMORDIAL

15 XP



PASSIVE

Passif

TEACHING · ENHANCEMENT

La magie primordiale vous marque : lorsque vous lancez un Sort du Domaine Feu, Eau, Terre, Vent, Foudre ou Poisse, vous gagnez le ✦ Glyphe de ce Domaine, une fois ce Sort résolu, sauf s'il porte aussi le Domaine Éther. S'il porte deux de ces Domaines, choisissez celui dont vous gagnez le ✦ Glyphe.

Au moment où vous lancez un Sort du Domaine Éther, avant d'en payer le coût, vous pouvez dépenser 1 ✦ Glyphe. Ce Sort gagne alors l'effet du Domaine de ce ✦ Glyphe.

Feu. Le premier Jet de dégâts de ce Sort inflige 1d8 dégâts de Feu de plus.
Eau. Réduisez de 1 le coût en Énergie de ce Sort, jusqu'à un minimum de 0.
Terre. Vous gagnez 1d6 PdV temporaires.
Vent. Une fois ce Sort résolu, vous pouvez vous déplacer de 3 m au plus, sauf si vous êtes Immobilisé. Ce trajet ne compte pas dans votre déplacement et ne déclenche aucune Attaque d'opportunité.
Foudre. Chaque créature qui subit des dégâts de ce Sort ne peut plus jouer de ◆ Réaction jusqu'au début de son prochain tour.
Poisse. Chaque créature qui effectue un Jet pour résister à ce Sort ou s'y opposer subit 1 » Désavantage à ce Jet.

LV. 2 ÉCHO CHANGEANT — 20 XP

Une fois par tour, lorsque Alphabet primordial vous fait gagner un ✦ Glyphe, vous pouvez gagner à sa place celui d'un autre Domaine parmi Feu, Eau, Terre, Vent, Foudre et Poisse.

LV. 3 DOUBLE TRACÉ — 30 XP

Au moment où vous lancez un Sort du Domaine Éther, vous pouvez dépenser jusqu'à 2 ✦ Glyphes pour Alphabet primordial au lieu d'un seul. Ce Sort gagne l'effet de chacun.

Brèche

20 XP



3 ENERGY ACTIVE · ETHER

1 Action · 18 m · Jusqu'à la fin de votre prochain tour

SPELL · DESTRUCTION

D'un geste, vous fendez les défenses magiques d'une créature que vous voyez à portée. Elle effectue un Jet d'Esprit + Volonté contre votre DD (8 + Intelligence + Arcanes). En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts de Force et, tant que Brèche dure, chaque Jet qu'elle effectue pour résister à l'un de vos Sorts subit 1 Désavantage. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié, sans autre effet.

Si vous portez exactement 3 Glyphes une fois ce Sort payé, vous pouvez les dépenser avant qu'elle n'effectue son Jet. Si elle y échoue, tant que Brèche dure, chaque Sort de l'un de ces trois Domaines qui lui inflige des dégâts, que vous le lanciez ou non, lui en inflige 1 dé de plus, de la taille du plus gros dé de son Jet de dégâts.

Chassé-croisé

15 XP



2 ENERGY ACTIVE · ETHER

1 Action Bonus · 12 m · Instantanée

SPELL · MOBILITY

Un battement de paupières, et vous voilà à la place d'un autre. Choisissez pour cible, parmi ce que vous voyez à portée, une créature consentante ou un objet que personne ne porte ni ne tient et qui n'est pas plus grand qu'une créature de Taille Moyenne. Vous ne pouvez pas lancer ce Sort si vous ou votre cible êtes **Immobilisés**, ou si l'emplacement de l'un est trop étroit pour l'autre.

Vous et votre cible échangez vos places : chacun se téléporte à l'emplacement que l'autre occupait. Ces trajets ne comptent dans aucun déplacement et ne déclenchent aucune Attaque d'opportunité.

Contresort

15 XP



3 ENERGY ACTIVE · ETHER

1 Réaction · 18 m · Instantanée

SPELL · PROTECTION · CONTROL

Vous jouez cette ◆ Réaction lorsqu'une créature que vous voyez à portée lance un Sort, avant qu'il ne produise le moindre effet. Le MJ vous dit ses Domaines et ses Écoles.

Effectuez un Jet d'Intelligence + Arcanes, opposé au Jet d'Esprit + Arcanes de la créature. Si vous portez le Glyphe de l'un des Domaines de son Sort, vous pouvez le dépenser pour gagner 1 Avantage à ce Jet.

En cas de réussite, son Sort ne produit aucun effet, et elle perd l'action qu'elle y a consacrée et ce qu'elle a payé pour le lancer. Si ce Sort a une École, choisissez l'une de ses Écoles : jusqu'à la fin de son prochain tour, la créature ne peut plus lancer de Sort de cette École. En cas d'échec, son Sort se déroule normalement.

LV. 2 Dernier mot — 50 XP

Lorsque vous jouez Contresort, vous pouvez dépenser 1 Karma au lieu d'effectuer le Jet opposé : vous l'emportez d'office.

Convergence

50 XP



5 ENERGY ACTIVE · ETHER

1 Action · 18 m · Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Vos Glyphes se détachent de vous, se rejoignent en un point que vous voyez à portée et y éclatent en une sphère de 4,5 m de rayon. Vous ne pouvez lancer ce Sort que si vous portez au moins 1 Glyphe.

Avant de payer le coût de ce Sort, et avant de jouer toute autre Compétence, dépensez tous vos Glyphes : ce Sort gagne l'effet que Alphabet primordial donne au Domaine de chacun.

Chaque créature prise dans la sphère effectue un Jet de Dextérité + Réflexes contre votre DD (8 + Intelligence + Arcanes). En cas d'échec, elle subit 6d6 dégâts de Force. En cas de réussite, elle n'en subit que la moitié.

Si ce Sort vous a fait dépenser 4 Glyphes, chaque créature qui a échoué à son Jet est aussi **Étourdie** jusqu'à la fin de son prochain tour.

Copiste

10 XP



PASSIVE

Passif

TECHNIQUE · DIVINATION

Des nuits passées sur les traités vous ont exercé l'œil. Lorsqu'une créature que vous voyez lance un Sort, vous le reconnaissez : le MJ vous dit son nom, ses Domaines et ses Écoles. Un Sort d'Illusion ne se reconnaît ainsi que si vous réussissez le Jet ci-dessous.

Vous pouvez aussi tenter de le retenir : effectuez un Jet d'Intelligence + Arcanes contre le DD de cette créature (8 + Intelligence + Arcanes). En cas de réussite, et si ce Sort peut s'inscrire dans votre grimoire, ce souvenir vous sert de source pour l'y inscrire avant votre prochain Repos long. En cas d'échec, vous ne pouvez plus tenter ce Jet pour ce Sort avant de l'avoir vu lancer une autre fois.

LV. 2 COUP D'ŒIL — 25 XP

Vous gagnez 1 Avantage au Jet que Copiste vous fait effectuer pour retenir un Sort.

DÉCHIFFRER — 10 XP



1 ENERGY · ACTIVE · ETHER

10 minutes · Contact · Instantanée

SPELL · DIVINATION

Vous suivez du doigt la magie qui court dans un objet ou un lieu d'au plus 3 m de côté, ou dans une créature consentante, que vous touchez. Le MJ vous dit quels effets de Sort s'appliquent à votre cible, avec leurs Domaines et leurs Écoles, et, pour un objet, ce que fait sa magie. Les effets que portent les créatures et les objets présents dans un lieu ne comptent pas parmi ceux du lieu.

Lorsqu'une Compétence dissimule l'un de ces effets, effectuez un Jet d'Intelligence + Arcanes contre le DD de cette Compétence, ou contre un DD que fixe le MJ si elle n'en a pas. En cas d'échec, cet effet vous reste caché.

INFLEXION — 20 XP



1 ENERGY · ACTIVE · ETHER

1 Réaction · Personnel · Instantanée

SPELL · ENHANCEMENT

Vous jouez cette Réaction lorsque vous lancez un autre Sort, avant d'en payer le coût et avant tout Jet qu'il demande. Vous ne pouvez la jouer que si vous portez au moins 1 Glyphe et que ce Sort est de Destruction, de Contrôle, de Protection, de Soin ou de Mobilité, ou Déchaîné.

Vous infléchissez sa magie : dépensez 1 ou 2 Glyphes, puis choisissez, parmi les effets ci-dessous, celui de l'une de ses Écoles, ou celui de Déchaîné s'il l'est. Il gagne cet effet et ne vous fait gagner aucun Glyphe. Alphabet primordial ne vous laisse dépenser aucun Glyphe pour cette Réaction.

Destruction. Son premier Jet de dégâts gagne 1 dé par Glyphe dépensé, de la taille du plus gros dé de ce Jet.
Contrôle. Son DD augmente de 1 par Glyphe dépensé, jusqu'à la fin de ses effets.
Protection. Chaque créature qu'il cible, ou vous s'il n'en cible aucune, gagne 1d6 PdV temporaires par Glyphe dépensé.
Soin. Chaque créature qu'il soigne récupère 1 dé de plus par Glyphe dépensé, de la taille du plus gros dé de ce soin.
Mobilité. Choisissez sa portée ou l'une des distances qu'il fait parcourir, si elle se compte en mètres : elle augmente de 3 m par Glyphe dépensé.
Déchaîné. Chaque dimension de sa zone augmente de 1,5 m par Glyphe dépensé.

LEÇON VOLÉE — 15 XP



PASSIVE

Passif

TEACHING · ENHANCEMENT

Vous avez surpris un Sort dans une leçon qui ne vous était pas destinée. La première fois que vous mémorisez cette Compétence, choisissez un Sort d'un Arbre autre que l'Arbre Mage, de la Banque Commune ou d'une Espèce. Vous l'apprenez en payant son prix en PX, et vous pouvez en acheter les Niveaux.

Le Prérequis qui réserve ce Sort à une Espèce ne s'applique pas à vous. Tout autre Prérequis qu'il porte doit être rempli.

LV. 2 SECONDE LEÇON — 35 XP

À l'achat de ce Niveau, vous apprenez un second Sort de la même façon.

MAIN BASSE — 25 XP



3 ENERGY · ACTIVE · ETHER

1 Action · 9 m · Instantanée

SPELL · CONTROL · ENHANCEMENT

Vous arrachez à une créature l'effet d'un Sort qui s'applique à elle. Choisissez une créature que vous voyez à portée et un effet de Sort que vous savez s'appliquer à elle, dont la durée n'est ni instantanée ni permanente.

Si la créature ne consent pas, elle effectue un Jet d'Esprit + Volonté contre votre DD (8 + Intelligence + Arcanes). En cas d'échec, ou si elle consent, l'effet la quitte, et vous choisissez : il prend fin, ou il passe sur vous pour le reste de sa durée, 1 minute au plus. En cas de réussite, rien ne se passe.

Si l'effet qui passe sur vous demandait une Concentration, vous la maintenez à la place de la créature qui la maintenait, et toute autre Concentration que vous mainteniez prend fin. S'il ne peut pas s'appliquer à vous, il prend fin.

Missive ailée

15 XP



2 ENERGY ACTIVE · ETHER

10 minutes ↔ Illimitée ⧗ jusqu'à 24 heures

SPELL · SUMMONING

Vous écrivez un message sur une page de votre grimoire, puis vous l'arrachez, sans endommager votre grimoire, et la pliez en oiseau. Nommez une créature que vous avez déjà rencontrée : l'oiseau s'envole vers elle à 30 km par heure, se glisse par la moindre ouverture et se pose à portée de sa main. Personne ne peut le suivre ni le retenir en chemin. Un lieu hermétiquement clos l'arrête. Vous n'apprenez pas où se trouve la créature.

La créature peut écrire une réponse au dos de la page, que l'oiseau vous rapporte de la même façon. Dès que vous avez lu la réponse, ou au terme de la durée de ce Sort, l'oiseau se défait en cendres bleues.

Palimpseste

15 XP



PASSIVE

Passif

ENHANCEMENT

Vous grattez vos pages pour écrire par-dessus sans rien perdre de ce qu'elles portaient. Le maximum de Sorts que votre grimoire peut vous faire mémoriser passe à 4. Cette Compétence est Mémorisée sans occuper de Mémoire.

LV. 2 Pattes de mouche 35 XP

Ce maximum passe à 6 au lieu de 4.

S'ouvrir à l'Éther

10 XP



PASSIVE · ETHER

Passif

ENHANCEMENT

Vous savez vous ouvrir à l'Éther et y puiser du Mana, une ressource ancienne que vous pouvez utiliser à la place de l'Énergie pour lancer vos Sorts. Votre Mana maximum est de 3. Votre Mana est plein la première fois que vous mémorisez cette Compétence, et un Repos long le remplit.

LV. 2 Afflux 20 XP

Votre Mana maximum passe à 4 au lieu de 3.

LV. 3 Plénitude 30 XP

Votre Mana maximum passe à 5 au lieu de 4.

Tourner la page

15 XP



1 ENERGY ACTIVE

1 Action Bonus ↔ Personnel ⧗ Instantanée

Once per Short Rest

TECHNIQUE

Un Sort en chasse un autre au fil des pages de votre grimoire. Vous ne pouvez jouer cette Compétence que si vous tenez votre grimoire en main et en bon état. Remplacez l'un des Sorts qu'il vous fait mémoriser par un autre Sort inscrit qui n'est pas Mémorisé : votre grimoire vous fait mémoriser le nouveau jusqu'à votre prochain repos. Un effet que le Sort remplacé a déjà produit suit son cours.

Trait d'azur

10 XP



1 ENERGY ACTIVE · ETHER

1 Action ↔ 9 m ⧗ Instantanée

SPELL · DESTRUCTION

Un trait de magie pure, d'un bleu vif, part de votre main vers une créature ou un objet que vous voyez à portée. Effectuez un Jet d'Intelligence + Visée contre la CA de la cible. En cas de réussite, elle subit 1d8 dégâts de Force, plus 1 par Glyphe que vous portez.

AC RULE WORD

Armour Class, the total an Attack has to reach to hit you.

Advantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the highest die. An Advantage and a Disadvantage cancel out.

Aim APTITUDE

Hitting at range, by shooting, throwing a weapon or an object, or hurling a Spell.

Arcana APTITUDE

Knowing magic, its Spells, its runes and its objects. Can also be used to carry out arcane crafting.

Attack RULE WORD

A Roll made against a target's AC to hit it.

Common Bank RULE WORD

Common Bank skills are independent from one another. Any character may buy one at any time, whatever their trees: they cost XP and whatever Prerequisite some of them carry.

Concentration RULE WORD

The attention a lasting Skill asks of you: it acts while you maintain it, up to its duration. You maintain only one Concentration Skill at a time: playing another ends the first, even if the second does not resolve or is cancelled. Each time you take damage, make a Roll (Constitution + Will) against a DC of 10: on a failure, your Concentration ends. It also ends when you gain Agonie, when you are Asleep, Stunned or Enragé, and when you end it, which costs nothing.

Control TAG

The art of dictating the ground. Its Skills hold, topple, push back or freeze, and take choices away from the enemy.

DC RULE WORD

The difficulty a Roll has to reach, set by the GM or by a rule.

Destruction TAG

The art of offensive force. Its Skills strike, burn, shatter or burst, and their first aim is to bring down whatever faces them.

Dexterity CHARACTERISTIC

The character's coordination and precision, in gesture as in movement.

Disadvantage RULE WORD

Adds a d20 to the Roll. Keep the lowest die. A Disadvantage and an Advantage cancel out.

Energy RULE WORD

The reserve that pays the cost of Skills.

Glyph RULE WORD

A mark of magic in a Domain's colours that settles on you and is named after that Domain, such as a Fire Glyph. You carry at most one per Domain and 4 in all: gaining a Glyph you already carry changes nothing, and gaining a fifth makes you choose one to lose, including the new one. You lose all your Glyphs at the start of a combat, and whenever you end one of your turns without having cast a Spell during it.

Healing TAG

The art of mending what battle and the world break. Its Skills close wounds, restore strength and drive out the ills that cling on.

HP RULE WORD

Hit Points, what a creature can take. At 0, it falls into Agonie.

Illusion TAG

The art of false appearances. Its Skills deceive the senses and judgement, show what is not and hide what is.

Intelligence CHARACTERISTIC

The character's ability to analyse, remember, learn and deduce.

Karma RULE WORD

Points granted by the GM. By default, a point can add an Advantage or a Disadvantage to the Roll of your choice.

Learned RULE WORD

Said of a Skill you have acquired, whether you bought it or were given it. A Learned Skill is never learned a second time.

Long Rest RULE WORD

Eight hours of sleep, once per day, that restore all your HP and all your Energy.

Mana RULE WORD

A reserve of magic for Spells alone. Each point of Mana pays 1 Energy of a Spell's cost, including any extra Energy that Spell lets you spend, and you can pay for one Spell with a mix of Mana and Energy. What you pay in Mana counts as Energy spent, and a Spell whose cost exceeds your Energy and Mana combined cannot be cast. The Skill that grants you Mana sets its maximum and says what refills it.

Memorised RULE WORD

Said of a Skill you carry and can play. You can change yours during a rest.

Memory RULE WORD

The number of Skills you can have Memorised at the same time.

Mobility TAG

The art of movement. Its Skills make you run faster, cross what stops others, vanish to reappear elsewhere, or stand immovable.

Movement RULE WORD

The distance you cover on your turn, up to your Speed.

Prerequisite RULE WORD

A condition to meet to buy a Skill or to equip an item.

Protection TAG

The art of guarding and preserving. Its Skills raise a defence, turn a blow aside or harden a body before harm strikes.

Reaction RULE WORD

An action played in response to a trigger, most often outside your turn. You have one per round, and it comes back at the start of your turn.

Reflexes APTITUDE

Reacting on instinct to dodge an explosion or an area effect.

Roll RULE WORD

1d20 + one Characteristic + one Aptitude, measured against a DC, an AC or an Opposed Roll.

Size RULE WORD

A creature's build, sorted into categories from the slightest to the most colossal. Yours comes from your Species.

Speed RULE WORD

The pace your body can hold: the distance you can cover on each of your turns, 9 metres unless your Species sets another.

Spell RULE WORD

A magical Skill. You need a Catalyseur equipped to use a Spell, whether it is passive or active.

Spirit CHARACTERISTIC

The character's attention and empathy, the sharpness of their senses and their bond with the supernatural.

Unleashed TAG

A Skill with no fixed form. The player composes its effect when playing it, within the limits of its text.

Will APTITUDE

Keeping a cool head in the face of fear, intimidation or manipulation.

Dazed

A **Dazed** creature's head is spinning. It cannot take any ◆ Reaction, and it suffers 1 » Disadvantage on its ⚔ Attacks.

The Skill that applies it says how long the state lasts.

Immobilisé

Une créature **Immobilisée** ne peut pas quitter l'endroit où elle se trouve par ses propres moyens : sa Vitesse tombe à 0, et elle ne peut ni bondir, ni planer, ni se téléporter, ni changer de place autrement, quel que soit le nom qu'une Compétence donne à ce déplacement. Si elle joue une Compétence qui la déplacerait ainsi, elle reste sur place, et les autres effets de cette Compétence s'appliquent normalement.

Un effet qui la déplace contre son gré la déplace normalement. Un effet auquel elle consent ne la déplace pas.

La Compétence ou l'état qui l'applique indique combien de temps l'état dure.



© AUBAINE • MAGE • V0.3.0.5EEB14C4.E95F91F4