

Mage l'Ascension en WoD 2.0

Ici sont compilées les règles spécifiques de gestion des mages. Elles se veulent fluides et n'ont pas pour but de ralentir le rythme de la partie.

Tous les jets de dés se font à difficulté 6.

Effet magique

L'emploi de la sphère de tradition – convention... se fait sans malus de dés

La magie coïncidentale s'effectue avec un malus équivalant à un 1 dé (groupement de dés -1)

La magie vulgaire sans témoins demande 2 dés de malus, ou gratifie d'un point de paradoxe à choix (groupement de dés – 2 / +1 Pt de Paradoxe)

La magie vulgaire avec témoin réclame à choix 4 dés de malus ou offre deux points de paradoxe (groupement de dés -4 / +2 Pts de paradoxe).

*La quintessence s'emploie à raison 1 Pt de Quintessence, par niveau de difficulté du dés diminué de 1, par point consommé ($6 - x$ Pts Quintessence = difficulté). **On ne peut en aucun cas consommer plus de points de quintessence par tour, que l'on a points dans l'historique avatar.***

La volonté permet d'ajouter 3 dés pour le jet de magie, toutefois cela demande d'utiliser 1 pt de volonté (Vol = Groupement de dés de magie + 3). On ne peut pas utiliser plus de 1 pt de volonté par tour !

Défense Magique

Au début d'une scène de combat, le joueur peut placer des dés d'entéléchie de côté pour signifier qu'il les utilise comme bouclier magique sur lui. Il peut aussi les placer de côté pour protéger un compagnon ou un motif quelconque. Le joueur peut protéger plusieurs cibles à la fois mais doit préciser le nombre de dés alloués à chaque cible. Une fois placés de côté les dés ne peuvent servir qu'à défendre. Le joueur peut réallouer les dés de défense magique à chaque tour sur les cibles de son choix.

Défense = X dés utilisés pour une cible, ou X - (Dés utilisés pour d'autre(s) cible(s) répartie par le joueur).

X n'est jamais supérieur à l'entéléchie du personnage ($x < \text{ou} = \text{entéléchie du joueur}$).

Bouclier Paradoxe

Un Mage peut décider de ne pas employer de magie pour une scène et se défendre avec ses compétences. Il cesse pour une scène de pouvoir recourir à la magie, et se retrouve protégé comme un dormeur, et selon les cas, est traité comme un témoin pour les effets vulgaires. Par ailleurs, il augmente sa défense personnelle magique de 1, grâce au paradoxe.

Ainsi un mage avec une entéléchie de 5 sera considéré comme un mage avec une défense magique de 6, s'il emploie le bouclier paradoxal.

Si le mage survit à une confrontation en employant le bouclier paradoxal, il élimine un point de paradoxe et regagne un point de volonté pour sa bravoure, ou témérité.

Conseil vis-à-vis de la défense magique : La magie est un art et une science selon votre paradigme, la défense est le sommet de cet art, il ne s'agit aucunement ici d'improviser des pouvoirs de super héros de comics, mais de prendre en compte ses options tactiques avant de se cacher derrière un bouclier paradoxal contre une créature incapable de lancer un effet magique, mais entraînée à faire face à toute situation de combat physique aussi improbable soit-elle. Ou au contraire contre un mage capable de vous désintégrer à vue sous une débauche de puissant effet spectaculaire, mais peu efficace, qui ne connaît du combat physique que la stratégie liée au jeu de go et d'échecs, certes intense physiquement et nerveusement, mais aisément dénouable avec une batte de base-ball.

Connais ton ennemi et tu te connaîtras toi-même "Sun Tsu".

Confusion Magyque (Nécessite la sphère de prime à 1)

Si le mage n'a pas dépensé tous ses points de quintessence autorisé par l'avatar en un tour et s'il dispose du niveau 1 de la sphère de prime, il peut, semer la confusion pour se défendre et augmenter la difficulté du jet de magye d'un adversaire l'attaquant directement de x pt, par point de quintessence.

Confusion magyque = difficulté de l'effet de magye de l'adversaire +X pts quintessence utilisé pour la confusion.

(Difficulté de l'adversaire = 6 + (modificateur pris en compte par l'attaquant + X pts de confusion Magyque).

La confusion dure une scène et ne s'applique qu'à l'effet visé par le joueur, ainsi si la confusion est appliqué sur un effet "Boule de feu" par exemple, elle ne protège pas contre le même effet augmenté d'une autre sphère telle que prime donnant un effet : "Boule de feu Abyssal". De même la confusion ne protégera aucunement contre un effet différent telle que "Lave, Mort cellulaire, Noyade du cerveau, Trou noire..."

Conseil vis-à-vis de la confusion : la confusion rend précaire le lancement de rituel, elle est autant un avantage qu'un défaut si l'on sait comment l'employer sur les ritualistes ou comment s'en prémunir contre les assaillant tentant d'interrompre un rituel magique...

La confusion marche également sur les effets normaux de magye, mais avec une efficacité moindre tactiquement parlant.

Le psychisme et sa gestion.

vous avez vu le film et vous souhaitez donner à vos partie un côté mystique non-déplaisant, ce complément d'aide de jeu est pour vous. L'inception consiste à pénétrer dans le subconscient d'un adversaire, en l'invitant à vous laisser visiter son subconscient et y déposer une idée qui fleurira en lui.

Cela permet également d'obtenir de l'adversaire qu'ils vous communique les informations nécessaires. Que ce soit à Mage l'éveil ou l'ascension il n'y a rien de plus intéressant à essayer.

Considérer les niveau de conscience d'un individu comme équivalente à la volonté propre au personnage, ainsi un personnage doué d'une volonté de 6, aura 6 niveau de conscience, six épreuve que vous pouvez relever, alors qu'un Mage ayant une volonté de 9 en aura 9.

Lorsque que deux personnages s'affrontent dans une lutte d'esprit, leur score maximum de volonté sert de santé mental / chimérique. En clair, une fois qu'il ont utilisés toute leur santé mental / chimérique ils subissent les effet de psyché souhaité par celui des deux qui réussi à conserver des point de psyché supérieur à 0.

L'inception

A proprement parler, l'Inception permet à un mage de modifier en profondeur le subconscient d'un adversaire. Déjà envisager dans les supplément NWO et Technocracy, ainsi que Traditions, de Mage l'ascension, l'inception consiste à s'aventurer au plus profond de l'inconscient d'un personnage pour modifier un trait de son subconscient.

Ainsi un mage voulant pénétrer l'esprit d'un autre personnage, devra au moins le conduire à sommeiller / être endormie pour éviter une défense de la conscience. Un mage ayant atteins le niveau 3 de la psyché peut sans difficulté s'y adonner (Rappel au niveau 5 de psyché un mage peu recréer le motif de psyché d'une personne par simple désir).

La pratique de l'inception consiste en deux attitude, l'une est passive et l'autre active. A tous moment un joueur peu passer de l'attitude passive à active toutefois il doit attendre que le conteur l'autorise à passer d'Active à passive. L'attitude passive consiste à regarder ce que le subconscient d'un personnage communique à ce dernier, l'attitude active consiste à se projeter dans les rêves, de la cible pour en modifier certain élément et conduire la cible à autoriser une pénétration en profondeur de sa psyché.

Une fois que le mage arrive au niveau 1 de ce que l'on pourrait appeler le SEUIL, il peux savoir tous de de sa cible, voir pratiquer l'inception avec un effet de prime 3. Pour aller au delà du seuil dans le royaume des rêve, le Mage à besoin de la sphère d'esprit 3 et d'un niveau de psyché 5, car il se retrouve dans l'Umbr Haute.

Les actions que l'on peut effectuer dans la psyché d'un personnage sont soit: respectueux de la psyché de la cible et se font avec la volonté en ne tenant compte que du score de volonté maximal comme pool de dèss – les points de volonté dépensés.

Soit lorsqu'un mage veut momentanément modifier un élément de la psyché d'un autre personnage, (faire apparaître un soleil dans un paysage cauchemardesque nocturne, effacer des éléments d'un rêve en cours d'exécution, modifier le décor comme dans le film éponyme) se fait avec un jet de psyché.

Attention: toute échec face à la psyché d'un individu augmente le nombre de succès demandé de un, jusqu'à ce que les joueurs se retirent de son esprit. Ainsi s'il est demandé un seul succès au action des les joueurs lorsqu'il commence l'Inception, **chaque échec, critique ou non augmente de 1 le nombre de succès attendu pour toute action.** Tant qu'un joueur est présent dans l'esprit d'un personnage le nombre de succès attendu ne baisse pas.

Le subconscient peut réagir et forcer les joueurs à des tests de volonté pour qu'ils quittent l'esprit de leur cible, à la discrétion du conteur d'envisager quand et à quel forme prend la réaction du subconscient, lorsqu'il force les joueurs à des tests de volonté.

La résonance

La totalité des points de résonance ne peut pas excéder 10. Seule la résonance préférée d'un personnage peut atteindre le niveau 5, et lui permettre d'employer des bonus. On ne peut changer de résonance préférée qu'une fois par scénario, aussi le joueur est-il invité à méditer soigneusement sur son choix, lorsqu'il attribue sa résonance.

Au début d'un scénario, le joueur peut demander au conteur de déplacer un de ses points de résonance. Méditer également ce choix, car c'est toute votre signature magique qui s'en trouve changée.

Le niveau 1 de la résonance préférée du personnage, offre 1 dès de magie si l'effet correspond à la résonance.

Le niveau 3 de la résonance préférée du personnage, en plus de cumuler les effets du niveau 1, diminue de 1 la difficulté du jet de magie.

Le niveau 5 de la résonance préférée du personnage, cumule les précédents effets, et ajoute 5 points de quintessences dès lors que le personnage réussit un effet magique avec 4+ succès en employant la résonance préférée.