

REGO ATOMOS

Niveau 1 : Affaiblissement

Inflige un affaiblissement moléculaire qui vise une petite partie et qui fait que si cette partie est touchée par une attaque, cela provoquera les effets suivants :

- Une blessure normale deviendra une blessure aggravée
- Une blessure contondante devient une blessure létale
- Une blessure aggravée provoquera une blessure supplémentaire
- Dure autant de tour que le nombre de succès

La cible peut s'apercevoir de cette attaque en effectuant un jet de perception + médecine diff 6.

L'attaque peut viser une petite zone d'un objet. Dans ce cas, elle divise par 2 la résistance de cet objet pendant un nombre de tours égal au nombre de succès.

Niveau 2 : Puits gravitationnel

Crée une poche d'un volume pouvant aller jusqu'à 5 mètres cube et qui modifie la gravité autour de lui.

Ce qui a pour effet d'attirer les objets présents dans son rayon d'action (pouvant aller de la feuille à la petite télé à écran cathodique).

Le sort se lance à vue mais bénéficie d'une bonne puissance d'aspiration. Si le puits est placé sur un endroit précis, frapper cet endroit donne -1 à la difficulté et -2 si on utilise un projectile. Si le puits est placé à côté d'un endroit précis tout en étant suffisamment proche, frapper cet endroit donne +1 à la difficulté et toute attaque par projectile ratera obligatoirement la cible.

Un jet d'Int+Science diff7 permet de découvrir la supercherie, ce qui permet aux personnes utilisant des projectiles de toucher la cible, mais à difficulté de +2. Le puits est invisible et dure autant de tours que de nombre de succès.

Niveau 3 : Focalisation photonique

Crée un puits gravitationnel agissant comme une lentille optique. Ceci permet de condenser la lumière lunaire, créant ainsi un ersatz de lumière solaire.

L'attaque se manifeste par un rayon lumineux provenant de la Lune (elle a une trajectoire rectiligne et perpendiculaire par rapport à la Lune) de quelques centimètres de large et de 5 mètres de long, illuminant ainsi la zone comme en plein jour.

Les vampires étant faibles face à la lumière solaire, ce rayon leur serait très nocif. Les dégâts de cette arme dépendent de la phase lunaire et de la clarté du ciel. Nouvelle Lune ou Ciel complètement couvert de nuages = 0 dégâts. Entre la Nouvelle Lune et la demie Lune = 1 blessure aggravée.

Entre la demie Lune et la Pleine Lune = 2 blessures aggravées. Pleine Lune = 3 blessures aggravées. Si le ciel est couvert de nuage, le rayon inflige 1 blessure aggravée en moins.

Le vampire attaqué par le rayon peut tenter un jet d'Astuce+Esquive diff 8 pour éviter le rayon. Le lanceur du sort peut déplacer la lentille d'un mètre par tour mais il devra passer son tour à faire cette action. Le vampire attaqué doit faire un jet d'esquive+astuce diff 6 pour éviter à nouveau le rayon.

Niveau 4 : Onde électromagnétique

Crée une distorsion des ondes électromagnétiques qui a pour effet de totalement rendre inutilisable tout appareil électrique. L'effet du sort se fait autour du lanceur, dans une sphère, cela pouvant causer des dégâts collatéraux pour ses coéquipiers.

2 points de sang. L'effet du sort prend lieu dans autant de dizaines de mètres que de succès. Les équipements affectés devront être remplacés ou réparés, ce qui prendra sûrement du temps. Un des effets secondaires du sort est que ceci peut servir de parade à une décharge électrique.

Niveau 5 : Fission

Le vampire peut en modifiant fortement les propriétés atomiques environnantes provoquer une fission nucléaire.

1 point de sang par "alimentation". Le joueur doit cumuler 5 succès pour que l'effet se déclenche. Un échec critique indique que le sort perd des succès.

Chaque tour où le sort n'est pas alimenté, un succès est perdu. Visuellement, pendant que le sort n'est pas encore fini, la zone visée (portée = vue) semble onduler de plus en plus fortement, et même s'illuminer quelque peu...

Une fois les 5 succès atteints, une petite explosion nucléaire a lieu, mais est suffisamment puissante pour infliger 5 dés de dégâts aggravés à sa base.

Les dégâts sont dégressifs avec la distance (-1 dégât aggravé par mètre), et une couverture solide peut fortement atténuer les dégâts. Toutefois, l'onde de choc propulsera sûrement toute personne à proximité en arrière.

Le joueur peut décider d'augmenter la puissance du sort, en devant atteindre plus de succès. Considérez que les dégâts de l'explosion sont égaux au nombre de succès à atteindre. Faire une énorme explosion peut sembler intéressant, mais il ne faut pas oublier que le thaumaturge peut être victime de son propre sort...

N.B : Le thaumaturge doit posséder un niveau en science égal au niveau de la thaumaturgie.
Donc pour lancer l'onde électromagnétique, le thaumaturge doit avoir 4 en Science.