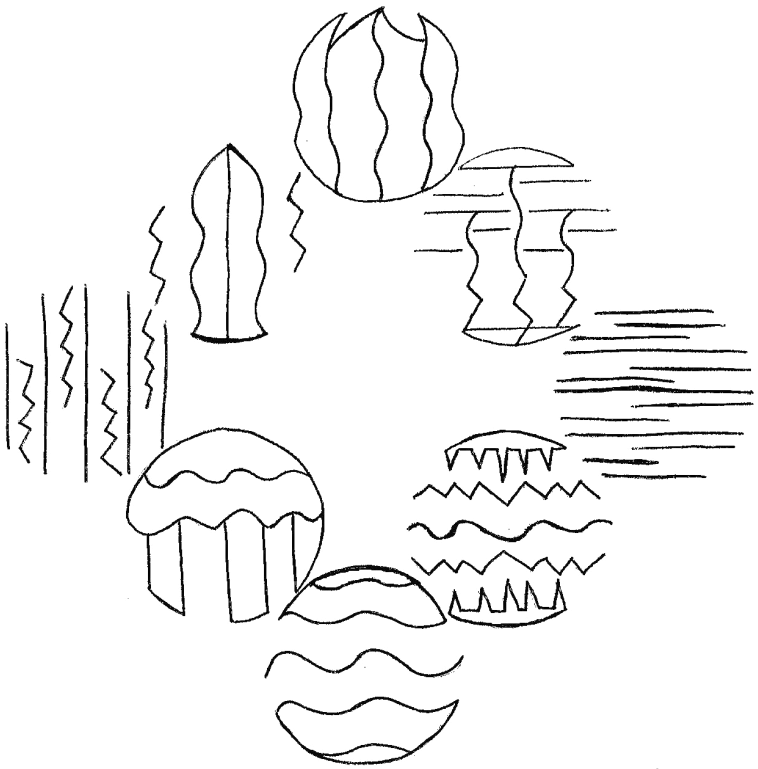
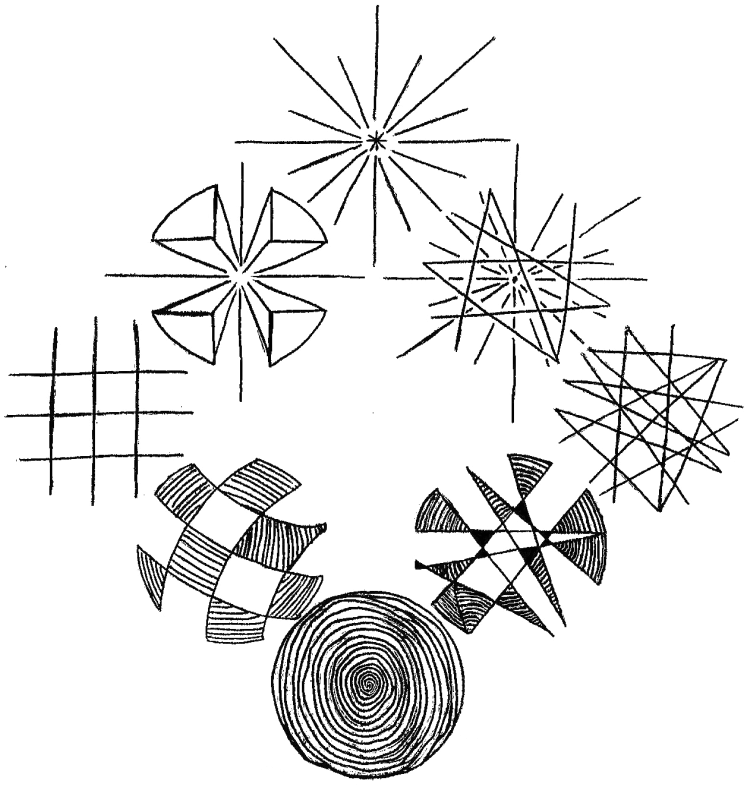
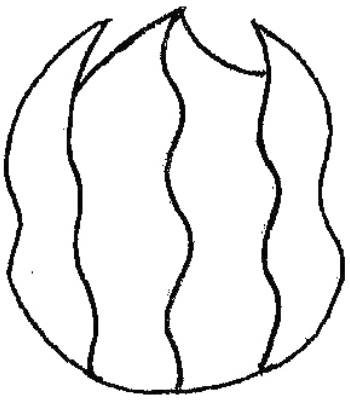


I·Mage·Ine

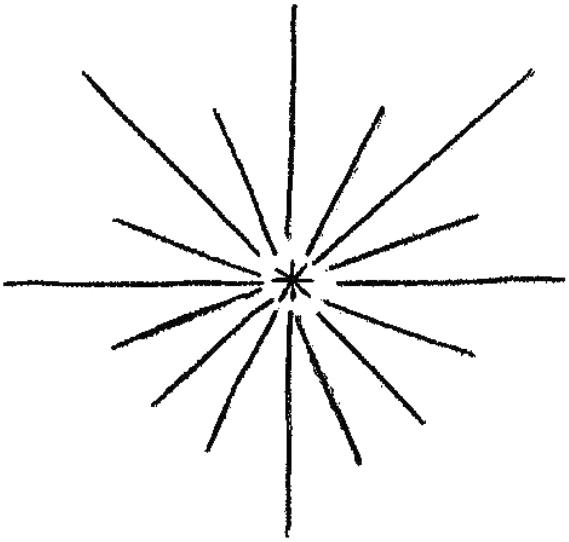


Les Phalanges de la Lune et les Mages de l'Heure ont mis fin depuis bien longtemps à la Guerre Idoine. Il n'y a plus d'ennemi sur cette Terre depuis des siècles. Cela fait bientôt mille ans que Vokal est tombé et que ses armées furent bannies dans des plans astraux interdits. L'Heure a créé des sorts de protection à l'échelle planétaire, empêchant toute incursion magique depuis les Brumes. Les Phalanges se sont reconverties en sociétés secrètes, se transmettant les secrets immémoriaux d'un monde ancien qui ne refera jamais surface, et l'Heure continue de repérer et former les Zélites, ces rares Hommes qui ont une affinité avec la magie. L'objectif du maintien actuel de l'Heure est de garder le contrôle sur les pratiques magiques, pour éviter certaines dérives comme l'histoire en a connu. Les mages formèrent donc des mages, qui ont formé des mages, qui forment des mages, qui formeront... Et un nouveau mal prend racine au sein des plus puissants élémentalistes. L'ennui.

Mais vous et vos amis, à la tête de l'une des plus prestigieuses école de l'Heure, avez trouvé un moyen de pimenter vos soirées. Des joutes magiques! Pas sûr que cela soit tout à fait autorisé par le code de la Lune, surtout que vous y pratiquez souvent la magie en état d'ébriété! N'empêche que vous pouvez enfin déchaîner toute votre puissance! En outre, c'est un parfait moyen pour décider qui devra s'occuper du recyclage. Et puis de toute façon, qui pourra bien vous reprocher quoi que ce soit, vous êtes parmi les humains les plus puissants de la planète, et vous avez pris toutes vos précautions pour bien vous cacher...

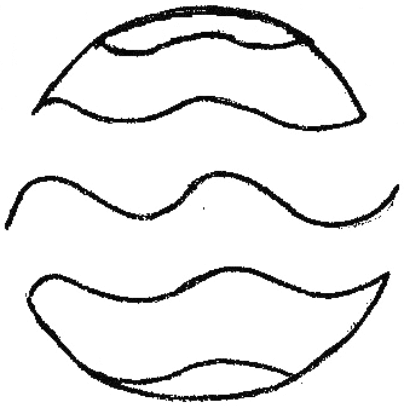


Vous connaissiez les jeux d'initiation, vous connaissiez les jeux apéritifs, préparez vous à découvrir un jeu d'une nouvelle nature, à mi-chemin entre ces deux concepts : le jeu d'échauffement ! Il peut parfois être compliqué de lâcher prise après une dure journée de boulot ou tout autre nature de stress quotidien (mari, femme, enfants, embouteillages, travail ou absence de travail, etc.). La joie de rentrer dans son personnage fétiche et de renouer avec une longue campagne dans un univers riche et dépaysant peut parfois être minée par ce temps nécessaire à évacuer les tensions accumulées. Plutôt que d'empiéter sur ce plaisir, avant de vous relancer dans cette partie qui dure depuis sept ans, décontractez vous avec une partie d'I·Mage·Ine, dont les règles légères sont faites pour être comprises au premier jet ! Et puis de toute façon le MJ n'est pas encore arrivé, alors autant commencé à jeter quelques dés en se marrant!



Il vous faut

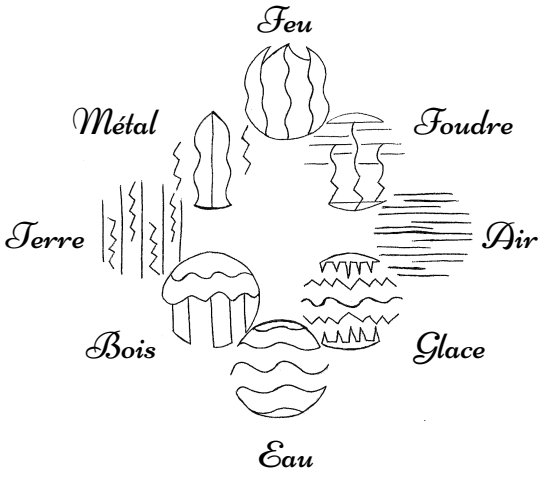
- Une vingtaine de dés à six faces. Si possible de deux couleurs différentes.
- 2 joueurs au moins, dont celui qui apporte ce jeu à la table, appelé Editor.
- Pas besoin de meneur (pour l'échauffement en tout cas).
- Cartes et fiches de personnages à imprimer.
- Crayon et gomme.



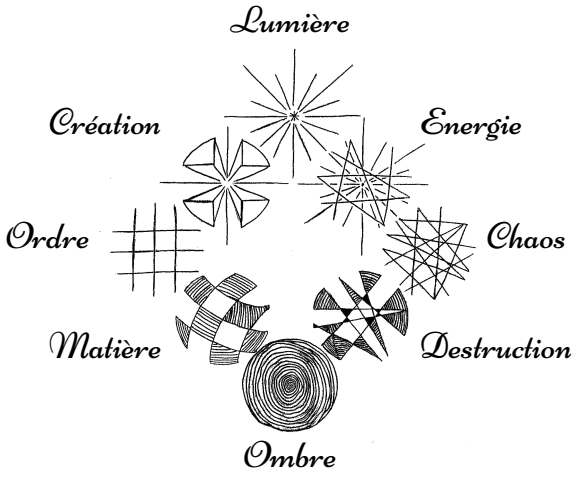
Magie et Mages de l'Heure

A l'aube de l'humanité, certains individus perçurent les champs magiques qui parcouraient la terre. Ils interprétèrent ces champs en les classant selon leur nature ou leur effet. Au fil du temps ils distinguèrent les Eléments et les Principes. De nos jours l'Heure s'accorde sur l'existence de huit ***Eléments*** *et huit* ***Principes****. C'est à partir de cette interprétation qu'ils utilisent leur puissante magie et se forment à la création de nouveaux sorts.*

Eléments



Principes

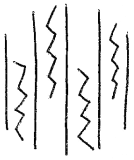


Votre Mage

Choisissez un personnage pré-tiré ou créez rapidement votre propre mage en suivant les quatre étapes ci-dessous. L'Editor crée également un mage.

Vous les avez dans la peau!

Un des Eléments et un des Principes ont votre préférence. A vous de voir si vous voulez les choisir, ou les tirer au sort à l'aide des cartes. Notez votre élément préféré en lui attribuant le chiffre 3 sur la feuille de personnage. Les deux éléments adjacents ont alors 2, puis les deux suivants 2, et les deux suivants 1, et le dernier 0. Idem avec les Principes.



Vous êtes en forme pour ce soir!

Notez dans un coin que votre mage est en pleine possession de ses moyens : ce qui correspond à 8 points de vigueur.

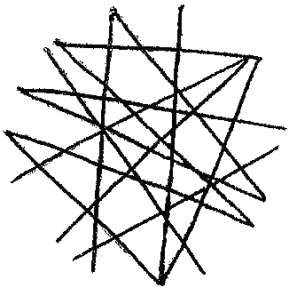
Vous avez la classe!

Donnez à votre mage un nom qui claque et notez votre couleur préférée. C'est celle que vous arborez fièrement sur votre tenue, de manière plus ou moins discrète!

Vous avez déjà commencé la soirée!

Vous avez déjà bu quelques verres ou prisé de l'herbe à Mage pour vous chauffer avant la joute. Votre jauge d'ébriété est à 1. Quand vous atteignez 6 il est l'heure d'aller vous coucher.

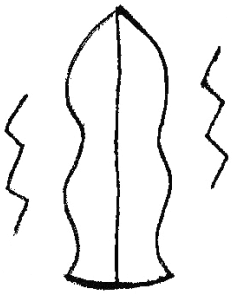
Les préparatifs de la fête
Avant de lancer les hostilités, vous aurez à définir deux choses : les raisons de votre combat et le lieu où votre combat aura lieu, appelé **arène**.

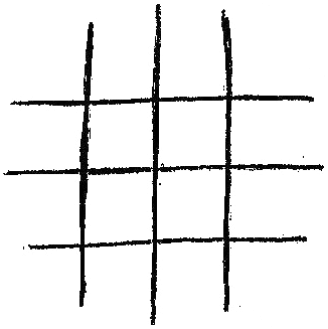


Pourquoi?
Vous pouvez très bien décider de cela en groupe en cherchant une raison absurde qui ne fera rire que vous mais vous assurera de passer un agréable moment, ou bien, si vous n'êtes pas inspirés, tirez une carte Eléments et référez vous à la liste suivante :

Eau : Faire la vaisselle
Air: Nettoyer la piaule
Foudre : Eponger le vomi
Métal : Payer les pizzas
Bois : Aller chercher un pote paumé en forêt
Glace : Prendre en charge les Zélites de première année (les pires boulets)
Terre : Décider qui dira "Vous ne passerez pas!" aux Zélites de première année qui redoublent
Feu : Etre le SAM de la prochaine soirée

Où?
Dans quel endroit allez vous faire la démonstration de vos incroyables pouvoirs ? Quoiqu'il arrive, ce sera toujours dans un autre plan de réalité. Vous n'avez peut-être plus toute votre tête, mais vous êtes suffisamment conscient pour ne pas faire étalage de votre puissance destructrice dans le monde réel juste pour déterminer qui mangera la dernière part de tourte. Reste à savoir dans quel plan ? Pas de liste, pour cette fois, c'est là où vous commencez à libérer votre puissance créatrice… En commençant par le plus âgé des joueurs, chacun apporte un ingrédient qui vous permettra ensuite en groupe de monter votre point de départ dans l'arène.



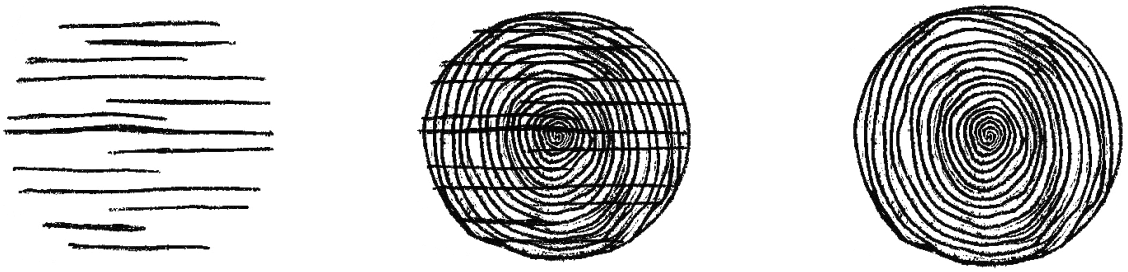


Marie veut que ça se passe dans une ville, Sabrina voit plutôt ça dans l'antiquité, et Juliette trouve qu'une vraie arène c'est quand même plus classe. Les trois joueuses font un brainstorming rapide et abracadabra : les magiciennes atterriront dans le Colisée de Rome pour commencer leur combat.

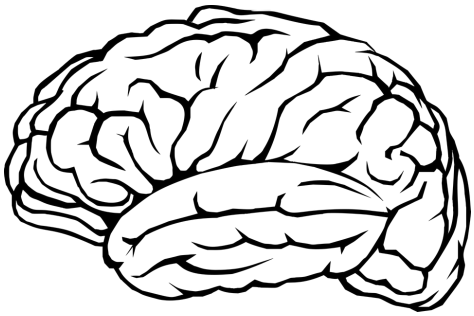
La magie est mot

*Pour **créer un sort**, et les mages de l'Heure règlent tout avec les sorts, c'est très simple : il faut se focaliser sur un Elément et un Principe, les mixer ensemble, en s'inspirant de leurs champs lexicaux respectifs, car la magie est mot. Le mage donne alors un nom au sort et décrit l'effet qu'il produit. Il n'y a de limite que son imagination.*

Albalf, pour éloigner des ados qui traînent un peu trop près de son laboratoire d'alchimie, choisi d'utiliser son Elément de prédilection, l'Air, et le Principe de l'Ombre. Il décide de nommer son sort : "Mélodie effrayante des cirques itinérants". La mélodie est dans le champ lexical de l'Air, et tout ce qui fait peur appartient bien au domaine des Ombres. Puis il décide de l'effet : "Une mélodie à l'accordéon semble se rapprocher, toute personne qui l'entend voit alors apparaître sur les bords de son champ de vision des clowns macabres." Quand il lancera le sort, ils 'inscrira automatiquement dans son Empan Magique.



Conseils pour le nom des sorts : utilisez un mot de chaque champ lexical (Element + Principe) et ajoutez un complément : un adjectif, une époque, un nom propre, un lieu, etc. N'hésitez pas à vous inspirer de l'histoire, de la mythologie, des fictions, tous les univers cohabitent dans le monde d'I·Mage·Ine. **Le nom et l'effet du sort doivent être cohérents.**



L'Empan Magique

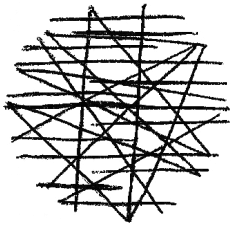
*Les Mages de l'Heure ont créé des sorts à profusion. La Magithèque de la fosse des Mariannes est remplie de grimoires qui référencent des milliers et des milliers de sorts. Mais un mage a toujours quelques sorts de prédilection qu'il s'applique à pratiquer souvent pour les garder en mémoire. Cette mémoire s'appelle **Empan Magique**, et elle ne peut comporter que les **sept derniers sorts que le mage a lancé**. Cet Empan permet au mage de relancer les sorts très rapidement. Ce n'est qu'à notre époque moderne, grâce à l'imagerie médicale, qu'ils ont pu déterminer que cet empan était limité pour des raisons purement physiologiques. C'est le fonctionnement du cerveau humain qui veut ça!*

L'arène a ses règles
Vous êtes là pour vous battre ! Mais pas n'importe comment. Il va falloir utiliser votre magie et votre puissance avec panache en décrivant les sorts et leurs effets de la manière la plus grandiloquente, sauvage et décomplexée possible. Mais vous êtes entre amis, alors vous n'allez pas vraiment vous faire mal. Cela ne va pas vraiment saigner, mais il y aura des effets spéciaux. Votre Editor va vous expliquer les règles tout en lançant quelques sorts.

Le mage de l'Editor est responsable du transfert dans l'Arène et des règles particulières qui y agissent pour la joute. Au début de la partie il lance ces quatre sorts, à voix haute :

Voyage astral du pont du Styx
(Air + Chaos)
Votre réalité se dématérialise, il ne reste qu'un pont sous vos pieds, sous lequel semble s'écouler le temps. Vous ne marchez pas, mais l'air frais circule à toute vitesse autour de vous, comme si vous vous déplaciez très vite. Vous êtes obligé de fermer les yeux. Quand tout s'arrête vous êtes arrivé [dans l'arène].

Vous êtes dans un plan astral, c'est à dire une autre réalité, même si tout ressemble à un décor de votre monde, passé, actuel ou futur, ce n'est pas la réalité, mais une "ombre réalité", plus proche des Brumes interdites.

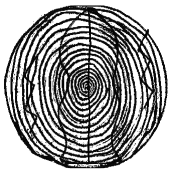


Eau de vie de Dionysos
(Eau + Chaos)
En prononçant ces mots, une tablette avec une fiole et un petit verre se matérialise à côté de chaque mage participant.

Voir encadré **l'Homme Saoul** (page 8)

Ombre vie de l'école du mojo d'Argent
(Métal + Ombre)
En prononçant la formule, l'Editor semble lancer un objet vers chaque mage. Un reflet d'argent parcourt vos corps et une amulette se matérialise sur vos poitrines et disparaît aussitôt.

Durant la joute tant que le sort est actif, vos vies ne sont pas en danger. Vous perdez un point de vigueur quand vous recevez un mauvais sort, mais il s'agit d'une "ombre vigueur". Vous aurez réellement l'impression de perdre de l'énergie vitale mais après la joute vous retrouverez toute votre santé.



Liqueur d'oubli de la muse Mnémosyne
(Eau + Ombre)
L'Editor fait semblant de touiller le contenu d'un chaudron puis vous fait boire à tour de rôle dans une louche invisible d'où s'écoule un liquide noir, sans goût ni odeur. Un frisson vous parcourt alors la nuque et provoque votre "Amnémose".

En buvant cette liqueur votre empan Magique est vidé. Vous n'avez plus de sort à lancer directement, vous repartez tous au même niveau pour la joute. Il faudra créer des sorts à chaque tour. Bien sûr ils s'inscriront dans votre Empan, mais vous n'aurez le droit de les réutiliser qu'au bout d'un certain temps!

La joute
L'Editor explique les règles propres à la joute de ce soir. Il a apporté ses cartes magiques représentant les Eléments et les Principes de la magie de l'Heure. Et il vous a concocté quelques contraintes qui apporteront le piment nécessaire à votre amusement.

Eléments et Principes de la joute
Le mage dont le joueur est le plus vieux, nommé **Attaquant**, lance un sort contre le mage situé à sa gauche, nommé **Défenseur**. Chacun des protagonistes tire secrètement un Elément et un Principe du tas de cartes magiques.
Après quelques secondes de réflexions l'attaquant **annonce le nom** de son sort (voir **La Magie est mot**) et **inscrit secrètement son effet** dans l'Empan Magique. Ce qui laisse le temps au défenseur de réfléchir au nom de son sort de défense relatif à son élément et son principe, en réaction au nom du sort de l'attaquant. Le défenseur note également le nom et l'effet de son sort de défense.

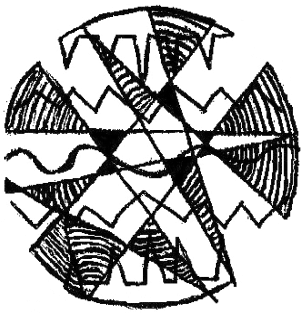
Sabri est la plus âgée, elle décide que son mage va attaquer celui de Jul. Sabrina tire secrètement deux cartes (Glace et Destruction) et Juliette en fait autant (Métal et Energie). Après quelques secondes Sabri annonce "Grêle ravageuse des mont pèlerins". Elle écrit secrètement l'effet dans son Empan. Quand elle a fini, Juliette a eu le temps de réfléchir et écrit le nom et l'effet de son sort dans son Empan sans les révéler.

A présent tout le monde connait le nom du sort d'attaque, mais personne ne sait ce qu'il va se passer. Il s'agit maintenant de faire de la magie!

Lancer les sorts
Chaque joueur réuni ses dés de la manière suivante :

(2 + [Elément] + [Principe] - [Ebriété]) dés

Les deux dés de base sont octroyés magiquement par les cartes magiques piochées aléatoirement, uniquement au tour où elles sont tirées. Les items entre crochets correspondent au niveau du mage pour ces items au moment où il lance le sort. Au début de la joute les joueurs devraient donc pouvoir lancer entre 1 et 7 dés. Mais c'est sans compter sur le potentiel bonus de l'Homme saoul.



L'Homme saoul
Les joueurs réunissent secrètement leurs dés et jaugent leur adversaire du regard. Ils peuvent alors, s'ils se pensent un peu "léger" par rapport à leur adversaire, prendre un verre d'eau de vie posé sur la tablette à côté de lui. Cela leur octroie magiquement un dé en plus. Mais à la fin du tour ils augmenteront leur jauge d'Ebriété d'un cran, ce qui représente un malus pour les tours suivant.

L'attaquant lance ses dés en psalmodiant, criant ou incantant le nom de son sort. Il décrit l'effet. Le défenseur lance alors les siens et répond en hurlant, ânonnant ou débitant le nom de sa défense. On compare la somme des deux lancers puis les joueurs racontent la suite selon l'une des quatre modalités suivantes :

Attaque supérieure à la Défense

Le sort d'attaque surpasse celui du défenseur, malgré sa beauté. L'attaquant raconte comment son sort atteint son adversaire et lui fait perdre un point de vigueur. Une case attaque est cochée à côté du nom du sort de l'attaquant.

Défense supérieure à l'Attaque

L'attaque réussit, mais la magnifique défense s'est montrée très efficace. Le défenseur raconte comment l'attaque de son adversaire se fracasse contre sa défense. Une case défense est cochée à côté du nom du sort du défenseur.

Attaque supérieure au double de la Défense

Le résultat est sans appel, une attaque incroyable contre une défense exécrable. L'attaquant raconte comme son sort est vertigineux. Il fait perdre 2 points de vigueur à son adversaire. Une case attaque est cochée à côté du nom du sort de l'attaquant.

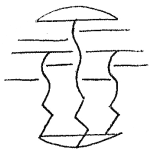
Défense supérieure au double de l'Attaque

La défense est tellement réussie qu'elle se transforme en **Contre-sort**. Le défenseur raconte comment il anéanti la ridicule attaque de son adversaire et comment il arrive même à l'atteindre en transformant l'effet de son sort. C'est l'attaquant qui perd 1 point de vigueur. Une case défense **et** une case attaque sont cochées à côté du nom du sort du défenseur.

Sabrina possède 2 en glace et 3 en destruction. Elle a 1 sur sa jauge d'ébriété. Elle regroupe donc (2+2+3-1) dés dans sa main. Juliette possède 1 en métal et 2 en énergie. Elle a également 1 sur sa jauge d'ébriété. Elle regroupe donc (2+1+2-1) dés.
Sabri qui connait le jeu, décide de mettre la pression et utilise le bonus de l'Homme saoul. Son mage boit un shot d'eau de vie tandis qu'elle s'empare d'un nouveau dé. Juliette qui a peur d'en avoir beaucoup moins, en fait autant.
Sabri lance ses 7 dés en criant "Grêle ravageuse des mont pèlerins"! Puis elle décrit l'effet : " Le ciel se couvre d'un nuage gris qui ne tarde pas à libérer une averse de grêlons de la taille de masses d'arme". Juliette psalmodie alors en lançant ses 5 dés "Cloches de Gaarin le protecteur"!
Les deux joueuses se penchent sur la table fébrilement pour compter la somme de leurs dés : Sabrina obtient 11, et Juliette 23: incroyable! Juste assez pour faire plus du double de l'attaque. Etant dans la quatrième modalité c'est Juliette qui prend la parole pour décrire l'efficacité de sa défense ainsi que l'effet de contre attaque qui n'était pas prévu :
"Alors que d'énormes grêlons en forme de masse d'arme arrivent sur moi en fendant l'air... deux énormes cloches se matérialisent dans mes mains. Je les entrechoque violemment - elle mime le mouvement-, ce qui produit un son qui se propage autour de moi. A son contact les masses de glace sont pulvérisées en minuscules flocons inoffensifs et mon adversaire se plie de douleur en essayant de se boucher les oreilles, mais c'est trop tard, elles sont en sang!" Elle ajoute alors cette partie imprévue de l'effet dans la description de son sort, et coche une case Attaque et une case Défense pour ses "Cloches de Gaarin le protecteur". Sabri ne coche rien pour sa Grêle pour l'instant, en revanche elle note qu'elle a perdu un point de vigueur. Les deux adversaires ajoutent également un point à leur Jauge d'Ebriété car ils ont tout deux utilisé le bonus.

A la fin de l'échange les joueurs gardent les cartes utilisées près d'eux, face visible. Le défenseur devient l'attaquant. Il s'en prend au joueur à sa gauche. Quand un tour complet est fini, et s'il reste des cartes dans la pioche, le mage dont le joueur est le plus vieux attaque cette fois à sa droite.

Notez que les effets des sorts ne concernent que les deux individus qui joutent, les autres mages sont spectateurs, et suffisamment éloignés pour ne pas être atteint.



Quand la pioche est finie

Attaques libres
Vous pouvez désormais attaquer qui vous voulez. Mais gardez une chose en tête : les mages sont de vénérables rancuniers! Et puis il y a ce bon vieux code, et qui aurait pu parier que votre amour des règles vous suivrait jusque dans vos stupides règlements de comptes ménagers ? Comme une sorte de « chat perché » vous avez établi qu'il est interdit d'attaquer le mage qui vous a précédemment attaqué. A vous de voir si vous le respecterez! A vos risques et périls! Bien sûr à deux joueurs cette règle est caduque.

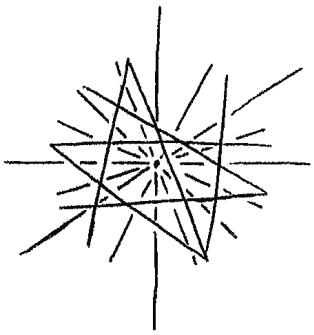
Avec quels sorts?
Deux choix s'offrent à vous :

Réutiliser un sort de votre Empan, c'est direct, efficace, immédiat, mais vous n'avez plus les deux dés bonus octroyés par les cartes magiques! En revanche vous ajoutez autant de dés que de cases cochées dans la catégorie correspondante pour ce sort! Plus un sort est utilisé, plus il est efficace!

Si Juliette réutilise ses "Cloches de Gaarin le protecteur" en défense, elle aura un dé bonus de défense car elle a réussi à se défendre une fois grâce à ce sort. Et si elle réussi à nouveau elle cochera une nouvelle case défense et aura deux dés bonus pour sa prochaine défense.

Inventer un nouveau sortilège en échangeant une ou deux de vos cartes contre des cartes que possèdent vos adversaires. Vous obtenez à nouveau un dé bonus par carte ainsi obtenue. Mais rien n'oblige vos compères à accepter! Il faudra peut être négocier! Leur promettre de leur rendre au tour suivant? Ou une trêve pour deux tours? Tout est permis, mais rien n'est obligatoire! Serez-vous cordiaux, vicieux ou complètement machiavéliques? Après tout ce n'est qu'un jeu!

Dans tous les cas, les procédures pour créer et lancer les sorts restent les mêmes.

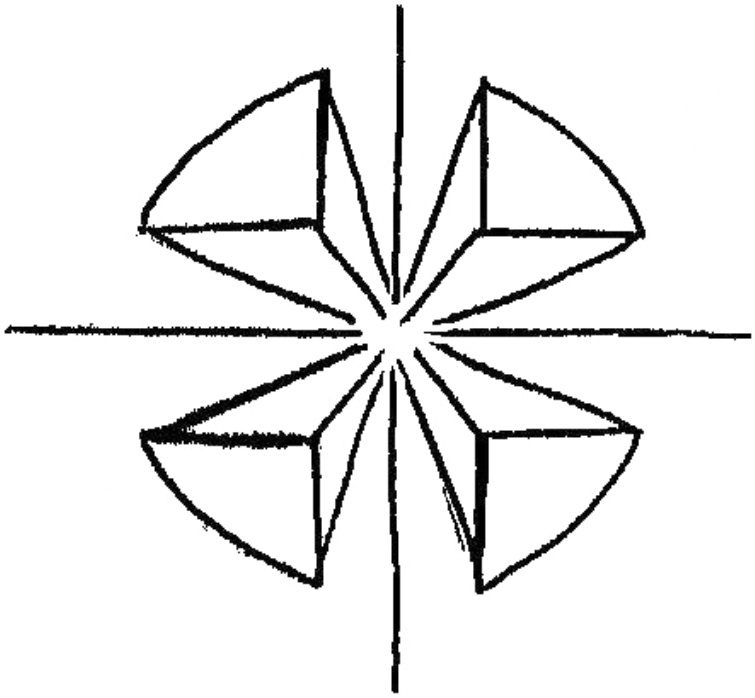


Empan plein?
Votre Empan magique est plein et vous voulez quand même créer un nouveau sort? C'est très simple, gommez le premier sort que vous avez créé et remplacez le par un nouveau.
Attention, si vous en gommez un ensuite, il faudra penser à ne pas gommer le premier de la liste mais le suivant, et ainsi de suite : tenez vos comptes!

Fin de la partie
Un mage tombe à zéro point de vigueur, c'est à lui qu'échoie la tâche ingrate que vous avez choisi au début de la partie.

Ou un mage peut avoir rempli sa jauge d'Ebriété. A la fin de son tour, après la résolution des sorts, si personne n'est tombé à zéro point de vigueur, c'est lui qui s'effondre, littéralement assommé par la bouteille d'eau de vie à côté de lui. Il est le perdant de la joute, mais malheureusement il n'est plus en état. A vous de décider si vous le laissez croupir dans ce plan de réalité et lui laissez le gage pour son réveil ou si...non c'est sûr vous allez faire ça!
Vous pouvez raconter la fin si vous avez encore un peu de temps, et l'Editor doit bien penser à dissiper ses sorts d'Arène.

Maintenant que vous êtes chauds il est temps de retourner à votre jeu de prédilection car vous n'êtes pas là pour être ici non plus!



Par Buxus, sur une idée de Meroub développée par Bigyo',
pour le 2e défi TroisFoisForgé PTGPTB
Sous licence Creative Commons 3.0 (BY-NC-SA)

Ou alors

I·Mage·Ine vous a plu? Vous n'avez plus envie de jouer au jeu pour lequel vous vous êtes réunis? Alors voici quelques règles en plus, pour jouer plus. Mais à partir de là un des joueurs devra assumer le rôle de meneur et vous préparer une aventure digne de ce nom. A moins qu'il ne l'ai déjà fait?

Tour d'action

L'initiative revient à celui qui a le plus haut score en Energie. En cas d'égalité, celui qui a le plus haut score en Foudre. Un tour de jeu est valable dans toutes les situations, combat ou non.

Un tour permet de :
- se déplacer
- donner une information
- créer **ou** lancer un sort (attaquer, se défendre ou autre chose)

Résolution des actions

Je vous rappelle que les mages de l'Heure règlent tout avec des sorts. Pour résoudre une action, c'est à dire un sort, il faut distinguer deux situations :
- Résistance active par un autre mage qui lance un autre sort.
- Résistance passive, magique ou non.

Dans les deux cas, les dés sont réunis de la même manière que dans l'arène.

Résistance active

Comme dans l'arène, c'est une situation qui peut être assimilée à un combat. Mais attention, si les sorts de l'arène ont bien été dissipés, ce n'est plus votre ombre vigueur qui descend à chaque assaut!

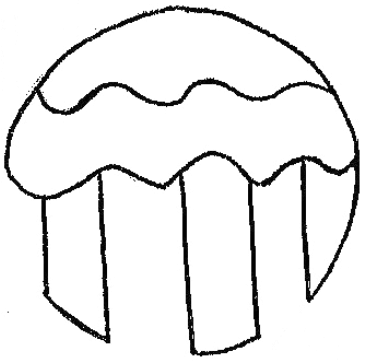
Résistance passive

Cette fois c'est différent. Quand vous menez une action dont l'issue n'est pas évidente, le meneur va vous annoncer une difficulté en s'inspirant des catégories suivantes (à moduler à souhait) :

Facile : 7
Normal : 14
Difficile : 21

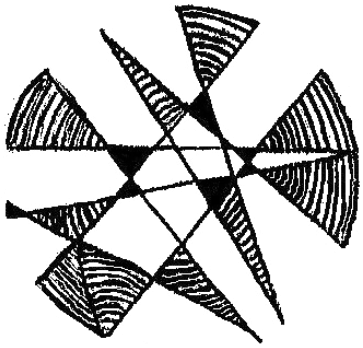
Pour réussir il faut un résultat supérieur ou égal au seuil annoncé. Les effets sont résolus en fonction du seuil :

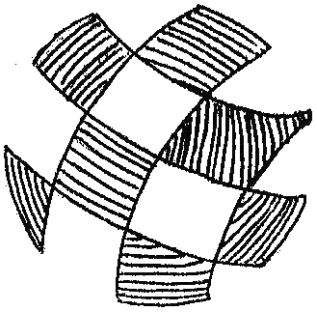
- Résultat inférieur au seuil : **Echec**.
- Résultat inférieur à la moitié du seuil : **Echec**, et une case est gommée de la catégorie "autre" du sort.
S'il n'y avait aucune coche rien n'est gommé.
- Résultat supérieur ou égal au seuil : **Réussite**.
- Résultat supérieur ou égal au double du seuil : **Réussite**, et une case est cochée dans la catégorie "autre" du sort.



Et le bonus de l'Ivrogne?
Si votre mage a pensé à emporter sa fiole, vous pouvez toujours l'utiliser! Mais attention, il faudra penser à dessaouler pour rester efficace. Surtout que vous risquez un danger réel à présent. Mais il y a sans doute un sort pour ça!

Et les cartes magiques?
Vous pouvez recréer la pioche car vos mages ont pensé à emporter les cartes magiques en quittant l'arène. En les piochant aléatoirement les cartes vous apportent un bonus de dé comme pour l'arène. Mais en les choisissant pour vous inspirer du lexique qu'elles offrent ce n'est pas le cas.
Et comme vous ne vous battez plus entre vous, à la fin de chaque tour les cartes retournent dans la pioche qui est mélangée.





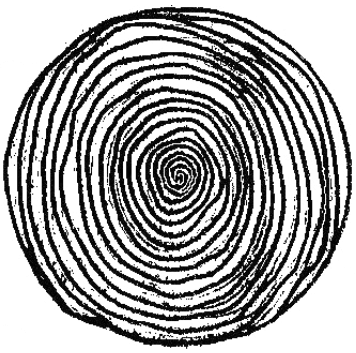
Quelques pistes de scénario

L'ordre de l'Heure a repéré votre petit jeu, les grand maîtres débarquent pendant la joute. Ce sont des types qui ont des niveaux à 3 ou 4 pour tous leurs Principes et Eléments, et on dirai qu'ils ont envie de jouer avec vous! Ca va faire mal!

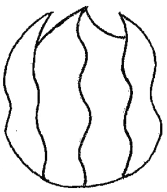
A votre retour de l'arène votre école est en feu, les Zélites ont disparu.

Une branche dissidente des Phalanges de la Lune travaille à faire tomber les barrière magiques qui vous protègent des Brumes.

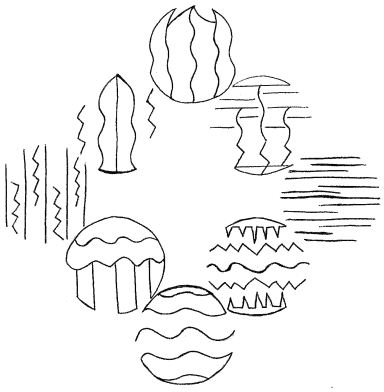
Le mage de l'Editor a le regard qui s'obscurci peu à peu au cours de la joute. Tiens, on dirait que ce n'est plus votre Ombre Vigueur qui descend! Vous a-t-il trahi?



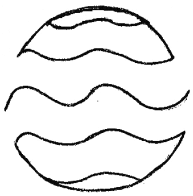
Feu



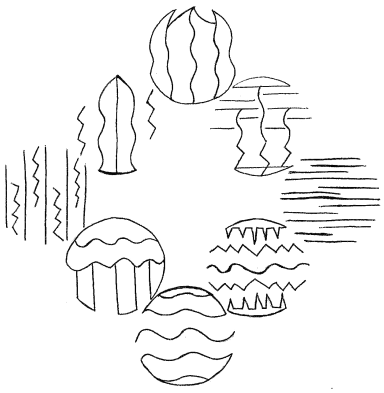
brûlure
fournaise
passion
enfer
torche
incendie
attiser
foyer
fête
ardent
puissance
brasier



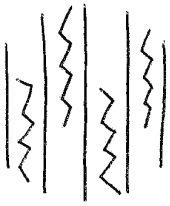
Eau



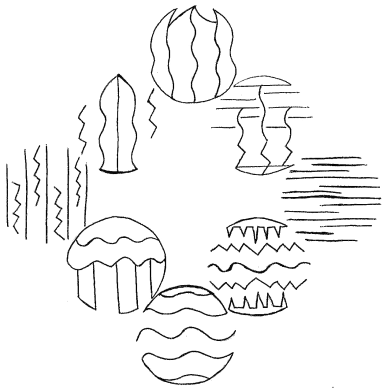
limpide
source
laver
pluie
goutte
onde
mer
fleuve
noyer
torrent
crue
fontaine



Terre

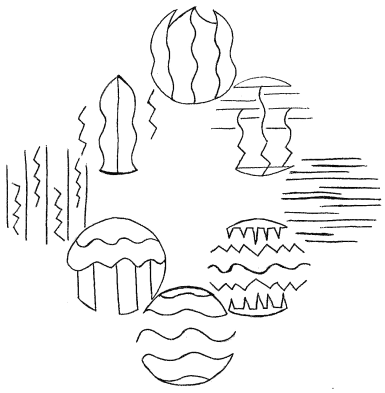


argile
petrifier
tour
séisme
sable
enfouir
roche
sol
caverne
relief
fertile
gravité

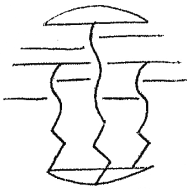


Air

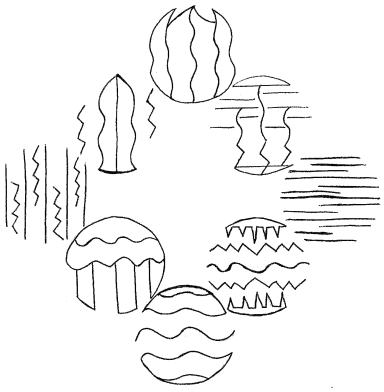
cyclone
mélodie
gaz
vide
vol
vent
souffle
odeur
saut
pur
pression
haleine



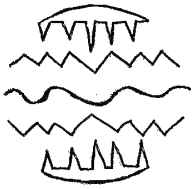
Foudre



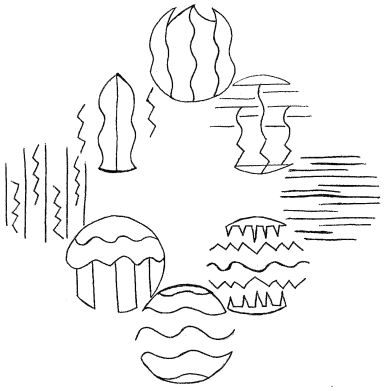
éblouir
illuminé
fugace
tempête
retentir
frappé
rapide
fracas
orage
intense
tonnerre
étincelle



Glace

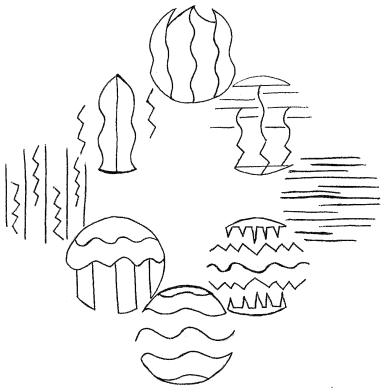


flocon
fissure
verglas
grêle
gel
hiver
froid
glisse
neige
stalactite
crevasse
banquise

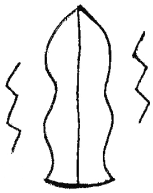


Bois

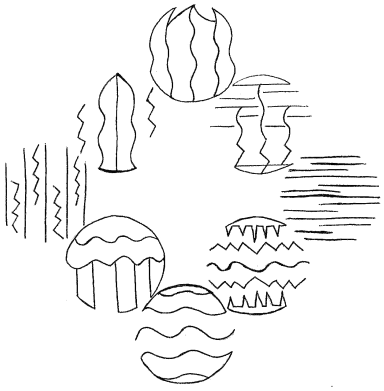
copeau
papier
poutre
ébène
pieu
sculpter
forêt
sève
volet
tonneau
écharde
écorce



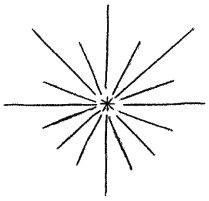
Métal



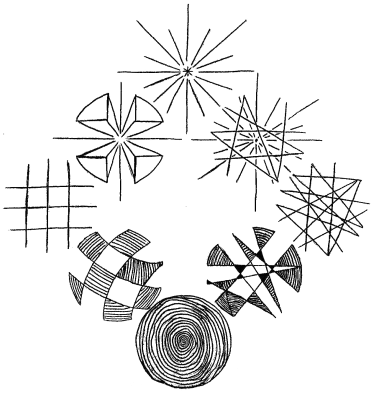
fusion
poison
oxyde
alliage
cloche
lourd
lame
limaille
précieux
forge
armure
enclume



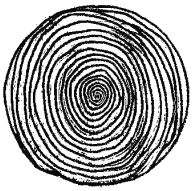
Lumière



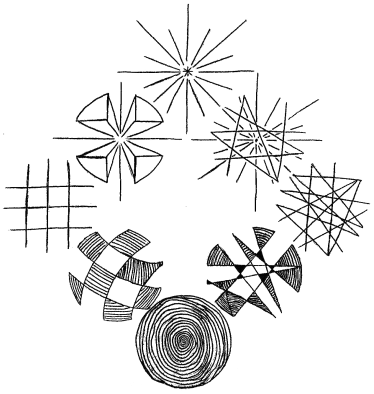
halo
moral
vision
tamiser
couleur
phare
réflexion
œil
rayon
aube
translucide
éclat



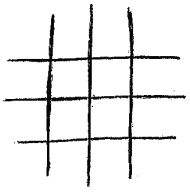
Ombre



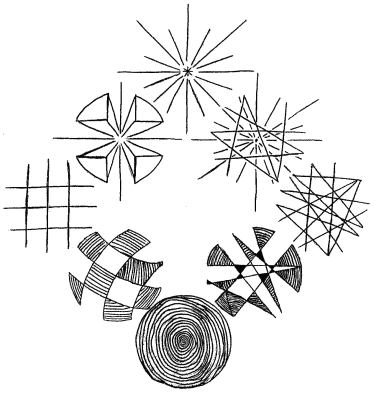
désespoir
confusion
ténèbres
cacher
nuance
nuit
éclipse
peur
fantasme
songe
mensonge
crépuscule



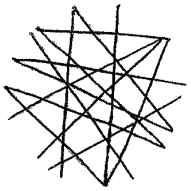
Ordre



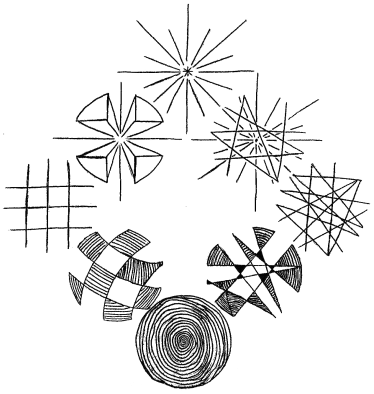
conserver
code
sécurité
justice
rang
raison
légion
loi
obéir
sérénité
mesure
interdit



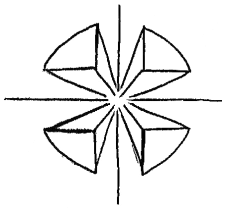
Chaos



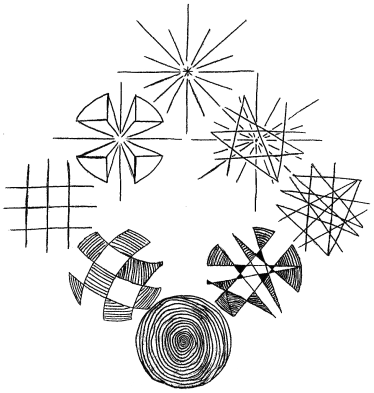
cataclysme
primordial
évolution
mouvant
folie
trouble
monstre
changer
mélange
force
horde
désolation



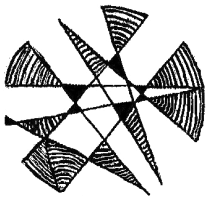
Création



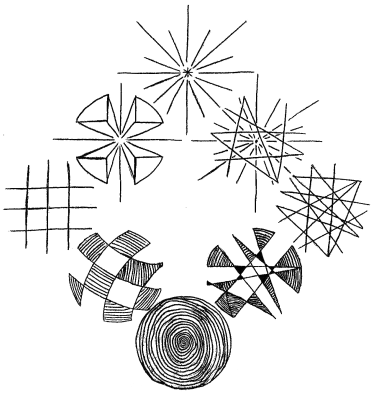
démiurge
chimère
nouveau
art
fiction
vie
mythe
incarner
idée
œuvre
créature
ébauche



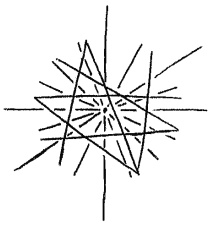
Destruction



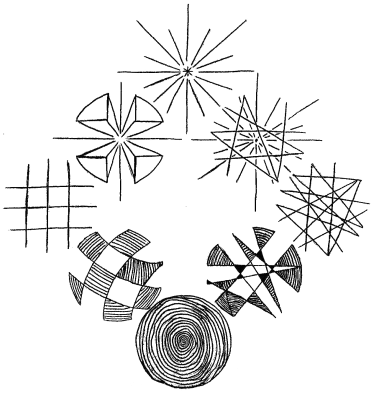
massacre
mutiler
usure
perte
mort
fin
ravage
ruine
saccage
guerre
fléau
épuisement



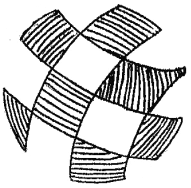
Energie



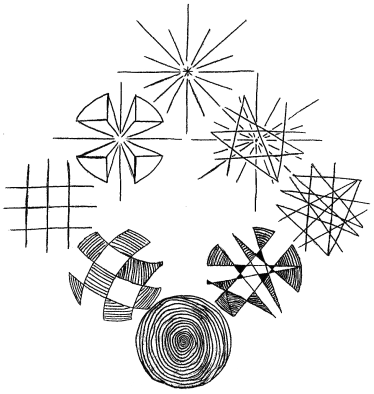
audace
collision
flux
résilience
ténacité
puissance
esprit
tension
interaction
intense
courage
croissance



Matière



corps
sédiment
objet
amas
organique
atome
dense
masse
richesse
solide
forme
façonner



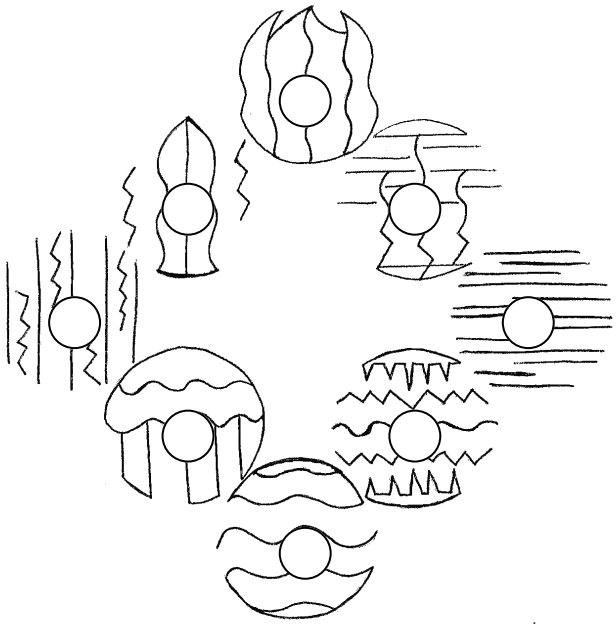
J·Mage·Jne

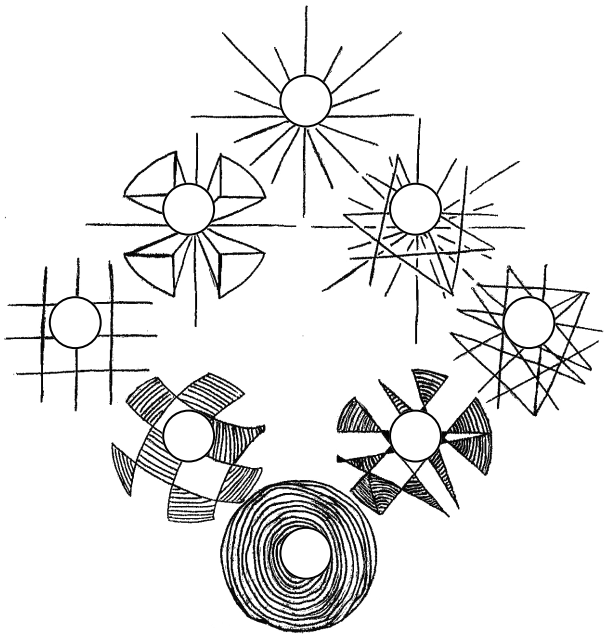
Nom :
Couleur :
Tenue :

Joueur :

Vigueur : /8

Ombre Vigueur : /8





Empan Magique

1) Nom : (+)
Effet :

2) Nom : (+)
Effet :

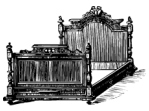
3) Nom : (+)
Effet :

4) Nom : (+)
Effet :

5) Nom : (+)
Effet :

6) Nom : (+)
Effet :

7) Nom : (+)
Effet :



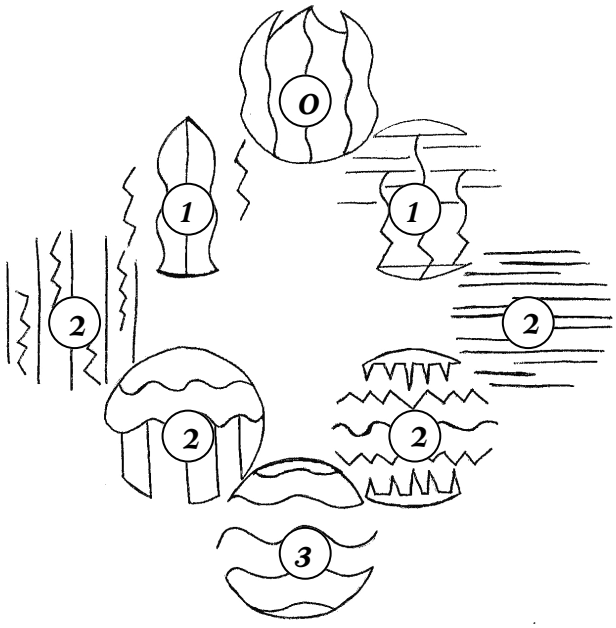
J·Mage·Ine

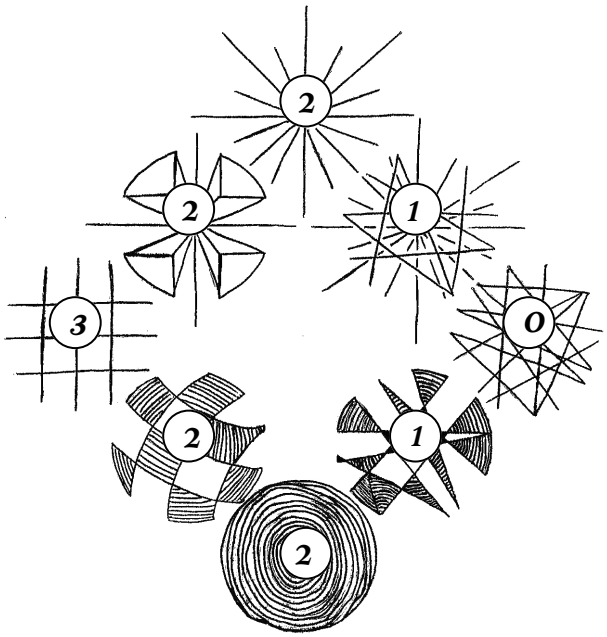
Nom : Albalf, le grand architecte
Couleur : Gris bleu
Tenue : Robe de bure délavée, chapeau pointu

Joueur :

Vigueur : /8

Ombre Vigueur : /8





Empan Magique

1) Nom : (+)
Effet :

2) Nom : (+)
Effet :

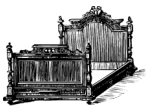
3) Nom : (+)
Effet :

4) Nom : (+)
Effet :

5) Nom : (+)
Effet :

6) Nom : (+)
Effet :

7) Nom : (+)
Effet :



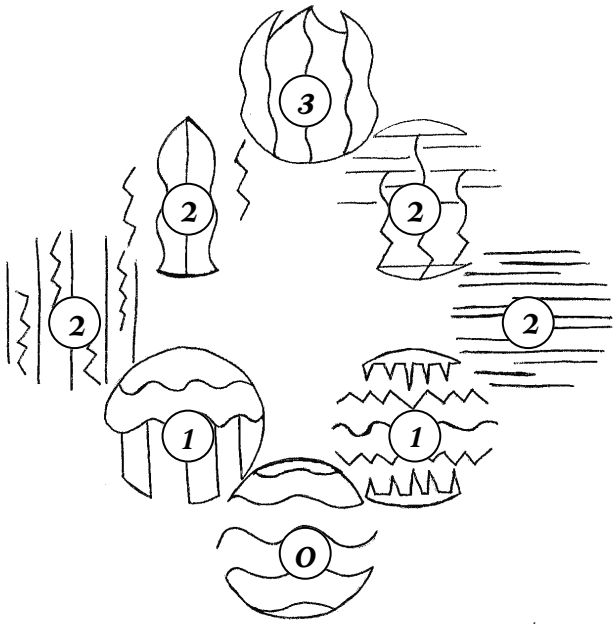
J·Mage·Jne

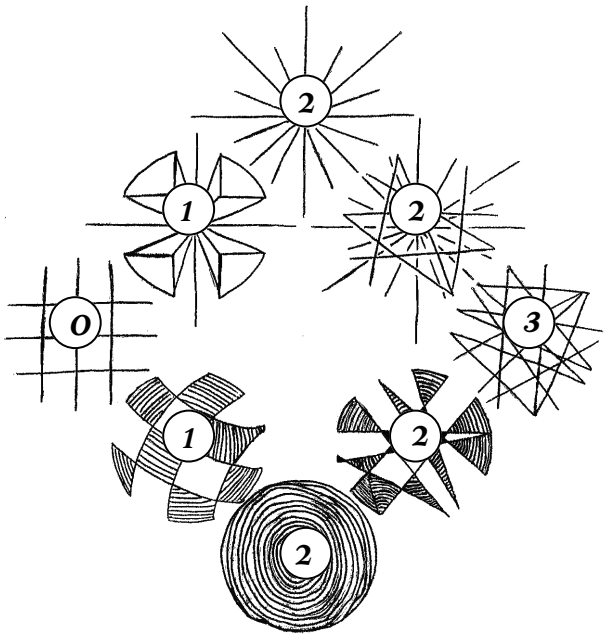
Nom : N'iphrit, l'arpenteur du désert
Couleur : Jaune
Tenue : Djellaba et cheich brodés de fils d'or

Joueur :

Vigueur : /8

Ombre Vigueur : /8





Empan Magique

1) Nom : (+)
Effet :

2) Nom : (+)
Effet :

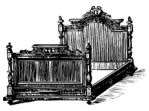
3) Nom : (+)
Effet :

4) Nom : (+)
Effet :

5) Nom : (+)
Effet :

6) Nom : (+)
Effet :

7) Nom : (+)
Effet :



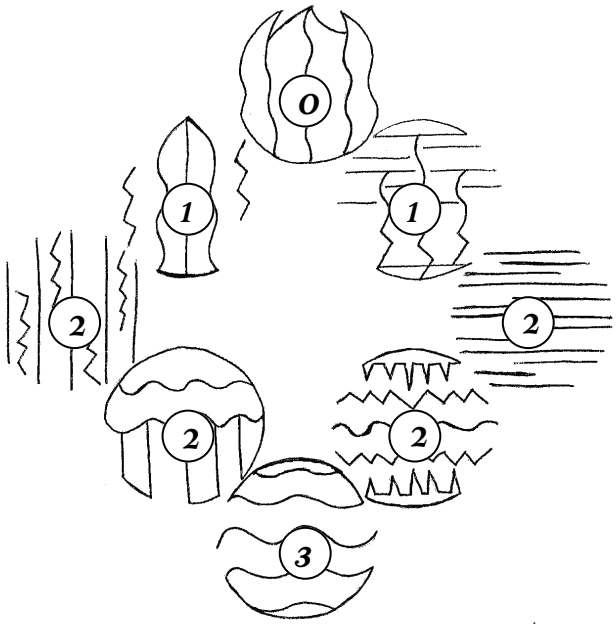
J·Mage·Ine

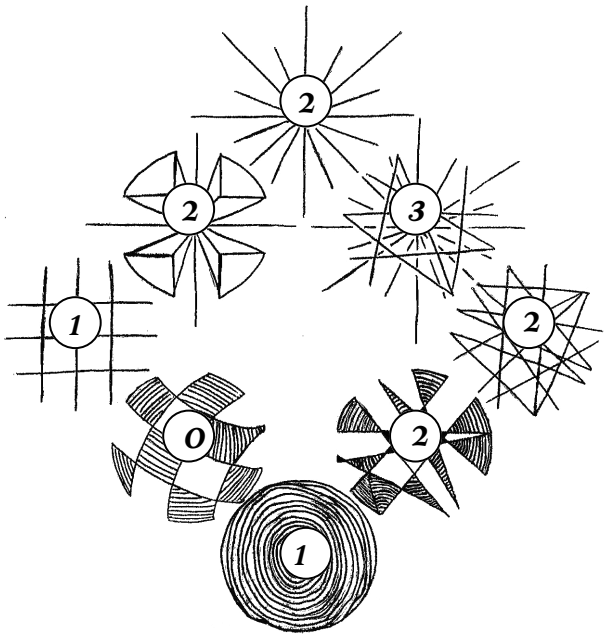
Nom : Soanne, ensorceleuse des mers
Couleur : Cyan
Tenue : Bandes de tissus amples

Joueur :

Vigueur : /8

Ombre Vigueur : /8





Empan Magique

1) Nom : (+)
Effet :

2) Nom : (+)
Effet :

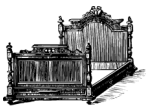
3) Nom : (+)
Effet :

4) Nom : (+)
Effet :

5) Nom : (+)
Effet :

6) Nom : (+)
Effet :

7) Nom : (+)
Effet :



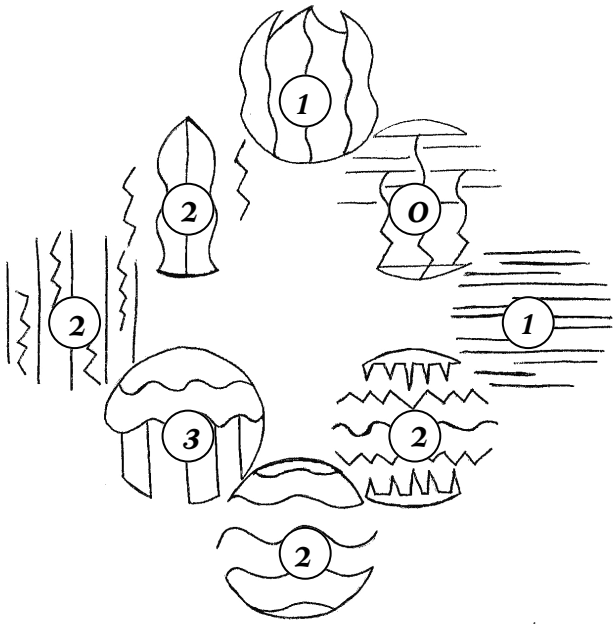
J·Mage·Ine

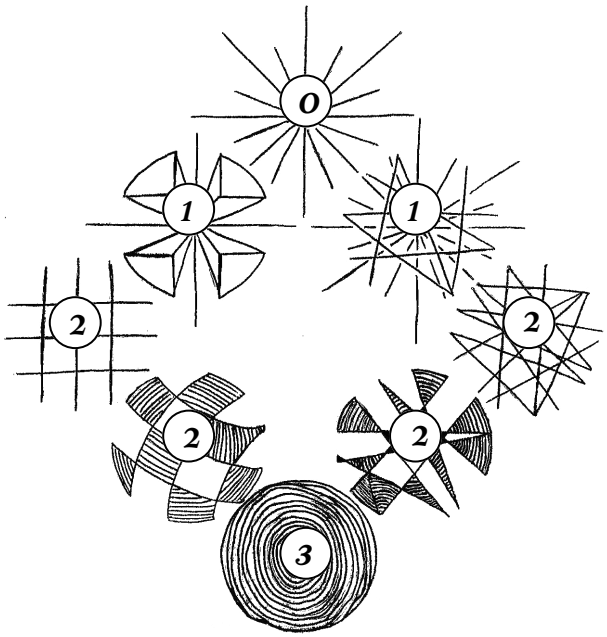
Nom : Monsieur Papillon, maître des amulettes
Couleur : Fushia
Tenue : Complet veston blanc, cravate rose

Joueur :

Vigueur : /8

Ombre Vigueur : /8





Empan Magique

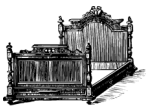
1) Nom : (+)
Effet :

2) Nom : (+)
Effet :

3) Nom : (+)
Effet :

4) Nom : (+)
Effet :

5) Nom : (+)
Effet :

6) Nom : (+)
Effet :

7) Nom : (+)
Effet :