

Ω Magie Antique Ω

Pourtours de la Mer Egée, plusieurs siècles avant notre ère.

Las d'être l'intermédiaire des guerres fratricides sur le Mont Olympe, le dieu Hermès décide de bousculer l'ordre de l'univers. Il libère la plupart des créatures fantastiques sur Terre et permet aux hommes d'accéder à la Magie.

Jalousés, les premiers Elus se font à leurs nouveaux et dangereux pouvoirs.

L'humanité se redéfinit dans ce monde naissant.

Mécanismes

* Sorts

- Lancer un sort est risqué: plus une magie est puissante plus elle est instable.
- Jet: $1d10 + \text{dé de Magie}$.
- Marge de réussite: **6 à 14 (réduite proportionnellement à la puissance du sort)**. Réussite critique: **15**. Échecs critiques: **16+**. Les effets des sorts sont proportionnels aux résultats.

* Compétences

- Résolution: $1d10 + \text{Points}$.
- Réussite (difficulté moyenne): **7+**.
- **1 et 10** sont respectivement des échecs et des réussites critiques.

* Expérience / Quête

- **+1** point de compétence. Maximum: **6 / compétence**.
- Une nouvelle compétence à **1**.

Personnages

* Choix d'une Magie ET d'un Archétype.

* Choix jusqu'à 7 Compétences / Connaissances. **14** points à y distribuer. Limite initiale: **4 points / compétence**. Au moins 5 d'entre elles doivent être **cohérentes** avec l'Archétype ou la Magie choisie.

Archétypes

Γ **Guerrier**
Base d12 au lieu du d10 aux Sorts.

Π **Politicien**
Ses réussites moyennes aux compétences sont abaissées à 6+.

Σ **Savant**
A 4 Points de Compétences supplémentaires.

Δ **Philosophe**
Peut relancer le dé de Magie (1fois/sort).

Magies

Ε **Prêtrise**
Invocation et divination (d4).

Φ **Envoutement**
Esprit et illusion (d6).

Λ **Druidisme**
Vie animale et végétale (d8).

X **Evocation**
Maîtrise des éléments (d10).