

La magie de couleur "ocre" :

C'est une magie encore en formation mais les études faites par Nimbus puis par Dorièle tendent à prouver qu'elle lie les capacités de détection de la magie indigo à la protection fournie par la magie jaune arrivant à détecter le rassemblement d'énergie du à la préparation d'un sort puis à bloquer cette énergie avec une sort de protection. Le resultat étant l'annulation pure et simple du sort lancé. Mais, la liaison entre les deux magies n'étant pas encore parfaite, les résultats sont encore assez aléatoires.

En terme de jeux, si le mage veut contrer un sort, il y a dix pourcents de chance qu'il soit annulé (dés lancés par le mage) plus cinq pourcents par Pa dépensé en plus.

Attention dans tous les cas, que le sort soit annulé ou pas, les Pa utilisés pour lancer le sort ou pour tenter de l'annuler sont utilisés.

Méditation : 0,1 r	Durée du rituel : 0 r
Taille : NA	Portée : vue
Dégâts : NA	Point astraux : 10
Cercle : 5	% du Khïn : 7

Remarques :

- Pour annuler les sorts d'une magie à deux composantes, par exemple le feu-vert, il suffit d'annuler une des deux magies pour que le sort soit annulé.
Attention néanmoins car cela risque de créer un déséquilibre dans les énergies magiques se soldant par une violente explosion :
Si l'on annule un seul des deux composants d'un sort utilisant plus de 10 Pa pour sa conformation il y a 20% de chance (+ 1% par Pa au dessus de vingt) d'avoir une explosion magique infligeant $10 + 4D4$ dégâts à toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 50 mètres autour du mage ayant lancé le sortilège.
Un mage visant la sécurité peut soit annuler les deux composantes (Coût : Beaucoup de chance ou de Pa) ou avoir appris la magie ocre permettant d'annuler l'association des deux composants (Plus long mais plus sûr et moins cher)
- Il n'y a pas de niveau pour les sorts de cette magie c'est une faculté que l'on obtient, l'acquérir demande de visiter un plan en fin de formation ce qui rend la chose plus difficile et plus coûteuse encore : doublez les pertes en Pa et en PSM lors de la pénétration dans le plan et lors de l'apprentissage du sortilège.
- Cette magie a été développée pour [le Collier de Nimbus](#). La découverte de la légende se rapportant à cet objet magique puis la participation à sa [Quête](#) peuvent être une bonne méthode pour faire découvrir cette magie à vos joueurs.