

# PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

## L'apprentissage magique

règle optionnelle officielle - prophecy 2ème édition

### Crédits

**Auteur**  
Thomas FERON

**Illustratrice**  
Karyla

**Mise en page**  
Bubu

**Relecture**  
Bubu

Afin de simplifier les règles d'apprentissage de la magie, je vous propose un système hybride moins contraignant que celui proposé dans le livre de base. Pour rendre compte de l'aspect intuitif et immédiat de la magie à Prophecy, il est désormais possible d'apprendre directement un sort sans passer par la période d'apprentissage. Pour cela, il suffit de trouver un mentor ou de posséder une matrice le contenant.

Si le joueur dépense la totalité de la complexité en points d'expérience, le sort est immédiatement appris.

A l'inverse, si un personnage passe l'intégralité du temps prévu avec un mentor ou une matrice pour apprendre le sort, le coût en points d'expérience est réduit à zéro.

Enfin, il est possible de mélanger les deux (ce qui sera souvent le cas). Un personnage qui passe 50% du temps initial prévu pour apprendre un sort doit "payer en expérience" 50 % de la Complexité. S'il passe 20% du temps, il doit "payer" 80 % de la Complexité, etc... Le but est toujours d'avoir 100% au total afin d'apprendre le sort.

En termes de jeu, soit le personnage passe du temps et s'instruit lentement, soit il prend sur lui et focalise son esprit sur l'étincelle de magie intérieure que Nanya a donné aux hommes : il apprend alors le sort qui s'inscrit immédiatement en lui.



Cette règle optionnelle est bien sûr soumise à l'avis du Mj, qui décide ou non de l'appliquer à sa table. Bien qu'utilisée dans de nombreuses tables de Prophecy, y compris celles des auteurs, le Mj est seul juge du système qu'il choisit de laisser en place.