## Table des Activités Magiques

Les Compléments Le Complément limite la Forme s'il est un te l'Art concerné que lorsque le sort est jer	Forme, la Technique s'il est une Tech. è d'une façon particulière.	nique. Un Complément de lancer ne limi-
Le virtus brut Rituel : I pion pour 5 Niveaux du sort Augmentation de la Durée ou de la Portée Augmentation de la puissance d'un sort : En <i>Certamen</i> : +5 au tirage de base par pio	-5 au tirage par pion	110
Affaiblissement de l'adversaire	Intelligence + Certamen + Points de bonus	Сопіте Ёпегдіе + Сегіатеп
	Intelligence + Certamen	
Certamen : tirage de base	Technique + Forme +	Contre le total de l'adversaire
Lancer à partir d'un texte	Comme pour les sorts formels	Tension, et nombre de dés de Désastre multiplié par 2
nu sutre		on la même cible
Lancer d'un sort en en Maintenant	Intelligence + Concentration	15+ nécessaire ; +3 avec le même son
ardmini manni	Nombre de sorts	lancer et de visée
Reconnaissance d'un sort Lancer multiple	Intelligence + Finesse -	9+ nécessaire, pénalités aux jets de
too auth enganicanood	Perception + Théorie de la Magie	9+ nécessaire
	Sort spontané : O signifie un effet secondaire et un jet de Désastre	-5 et 3 dés de Désastre supplémentaires
	Armes : Vivacité + Attaque - Encombrement	let contre ce total pour repousser les attaques
Incantations rapides	Vitesse : Vivacité + Finesse - Encombrement	Scontre le total du Mage adverse
		(page 177)
Concentration	Intelligence + Concentration	Voir la Table des Distractions
99SIV	Perception + Finesse + Modificateur de Visée	Voir la Table de Visée des Sorts (page 174)
Résistance Magique	Forme + 5 x Parma Magica	Tirage de tension
Pénétration magique	et de lancer du sort + Pénétration	Doit battre le jet de Résistance Magique de la cible
	Méditation	Niveaux de Fatigue à Long Terme
Lancer d'un rituel	Technique + Forme + Énergie +	Perte d'un ou de deux
Vitesse de lancer de deux sorts spontanés	Vivacité + Finesse - Encombrement	Contre celle de l'adversaire
Lancer d'un sort spontané	Technique + Forme + Intelligence	Divisé par 2 si on se fatigue, par 5 autrement
Lancer d'un sort formel	Technique + Forme + Énergie	Niveau du sort ou perte d'un Niveau de Fatigue ; écart supérieur à 10, échec du sort
		Notes