

Table des Activités de Laboratoire

Étudier un objet magique : Intellego Virtum. La somme Total de Laboratoire + de de tension doit éгалer le Niveau du pouvoir le plus faible pour que celui-ci soit détecté ; continuez à tirer pour le pouvoir suivant jusqu'à ce que tous soient déterminés ou que vous subissiez un échec.

APPRENTI

En trouver un : Jet de Perception de 6+ ou histoire.
Par saison : Gagne 1 point d'Expérience en Théorie de la Magie et un score de 0 dans un Art.
Par année : Gagne 10 Niveaux de sorts et 10 points en Arts.

FAMILIER

Ouverture de l'enchancement : 12 + Taille en pions de virtum.

Score du lien : Intellego + Animal + Mentem - Résistance Magique - Taille.

Trois cordes : Achetées à l'aide d'un nombre de points éгал au score du lien.

Echange de pouvoirs : Le Niveau cumulé des pouvoirs échangés est éгал au Score de lien.

Fermeture de l'enchancement : 3 pions de virtum.

EXPERIMENTATION

Autorisée pour inventer des sorts, créer un objet magique, enchanter un familier ou étudier un objet. Possibilité de choisir un modificateur de Risque de +1 à +3. Ajouter de simple + modificateur de Risque au Total de Laboratoire, mais tirer sur la Table des Résultats Extraordinaires (page 267), en ajoutant une nouvelle fois le modificateur de Risque.

ACTIVITÉS DE LABORATOIRE MULTIPLES

Additionner les Niveaux de toutes les activités, qui doivent être de même type et utiliser mêmes Technique et Forme. L'expérimentation mystique s'ajoute une fois mais s'applique également à toutes les activités.

AIDE DANS LE LABORATOIRE

Les assistants doivent posséder le Don, un score en Théorie de la Magie et une Intelligence positive. En général, il n'y en a pas plus d'un, qui ajoute sa somme Théorie de la Magie + Intelligence à votre Total de Laboratoire, ou vous apporte un +1 aux tirages lorsque vous étudiez à l'aide de virtus.

DISTRACTION DES ÉTUDES

Jusqu'à 10 jours : Pas de pénalité.
Étude : Réduire le Niveau de la source de 1 point pour 2 jours après le dixième.
Autres activités : Réduire le Total de Laboratoire de 1 point par jour après le dixième.

ÉTUDES MYSTIQUES

Théorie de la magie : 1, 2 ou 3 points d'Expérience si vous dépassez votre score en multipliant un de de tension par le nombre de pions de virtus utilisés (jusqu'à 3).

ARTS

Étude avec livre : 1, 2 ou 3 Niveaux, selon le score de la source.
Étude avec virtus : 1, 2 ou 3 Niveaux si vous dépassez votre score en multipliant un de de tension par le nombre de points de virtus spécifique utilisés.
Écriture des Arts : 3 Niveaux (jusqu'à la moitié de votre score).
Copie des Arts : 9 Niveaux.

SORTS

Apprendre un sort : Votre Total de Laboratoire doit être au moins éгал au Niveau du sort.
Inventer un sort : Pour chaque point par lequel votre Total de Laboratoire excède le Niveau du sort, comptez-vous un point. Lorsque vous en avez accumulés assez pour éгалer le Niveau désiré, le sort est inventé.
Transcrire des sorts : 60 Niveaux passés sous forme lisible.
Copier des sorts : 180 Niveaux.

OBJETS MAGIQUES

Préparer l'objet à l'enchancement : Automatique ; requiert du virtus.
Instiller un pouvoir dans l'objet : Pour chaque point par lequel votre Total de Laboratoire excède le Niveau du pouvoir, comptez-vous un point. Lorsque vous en avez accumulés assez pour éгалer le Niveau désiré, le pouvoir est instillé. 1 pion de virtus lié à l'Art concerne pour 10 Niveaux. Possibilité d'augmenter le Total de Laboratoire de 5 points par pion de virtus supplémentaire dépensé.
Harmoniser un talisman : Automatique, saison complète.
Ouvrir un talisman à un type de magie : Automatique, saison complète.

Fabriquer des potions : La somme Total de Laboratoire + aura doit excéder le Niveau ; une dose pour 5 points (+ fraction éventuelle) au-dessus de ce dernier.
Inventer une potion de longévité pour soi : Intelligence Corporel, -1 aux tirages de Vieillessement pour 5 points du Total de Laboratoire. Requiert 1 pion de virtus pour 5 ans d'âge ; +1 au Total de Laboratoire par pion de virtus supplémentaire dépensé.
Inventer une potion de longévité pour autrui : Comme précédemment, mais -1 sur les tirages de Vieillessement pour 10 points du Total de Laboratoire.