

Table des Activités Magiques

Notes

Modificateurs du Tirage

Action

Niveau du sort ou perte d'un Niveau

de Fatigue : écart supérieur à 10, échec du sort

Divisé par 2 si on se fatigue, par 5 autrement

Contre celle de l'adversaire

Perte d'un ou de deux

Niveaux de Fatigue à Long Terme

Doit battre le jet de Résistance

Magique de la cible

Tirage de tension

Voir la *Table de Visée des Sorts*

(page 174)

Voir la *Table des Distractions*

(page 177)

Contre le total du Mage adverse

Armes :

Vivacité + Finesse - Encombrement

let contre ce total pour repousser les

attaques

Sort spontané :

0 signifie un effet secondaire

et un jet de Désastre

supplémentaires

-5 et 3 dés de Désastre

9+ nécessaire

9+ nécessaire, pénalités aux jets de

lancer et de visée

15+ nécessaire ; +3 avec le même sort

ou la même cible

Tension, et nombre de dés de

Désastre multiplié par 2

Contre le total de l'adversaire

Contre l'adversaire

Intelligence + Forme +

Intelligence + *Certamen*

Points de bonus

Le *virtus brut*

Rituel : 1 pion pour 5 Niveaux du sort

Augmentation de la Durée ou de la Portée d'un sort : 1 pion pour 5 Niveaux du sort

Augmentation de la puissance d'un sort : +5 au tirage par pion

En *Certamen* : +5 au tirage de base par pion

Le Complément limite la Forme s'il est une Forme, la Technique s'il est une Technique. Un Complément de lancer ne limite l'Art concerné que lorsque le sort est jeté d'une façon particulière.

Les Compléments