

# Règles de Magie



- **Mémoriser des Sorts** : Pour lancer un sort (sans grimoire), vous devez le mémoriser. Mémoriser un sort implique une dépense de PX variant selon le Talent concerné (voir p.140 du livre de règle).

- **Test d'Incantation** : Pour lancer un sort, effectuez un Test de Langue (Magick) Intermédiaire (+0). Le résultat doit au moins égaler le NI du sort lancé (ou le double du NI si le sort est lancé par l'intermédiaire d'un grimoire. Rappelez vous dans ce cas que vous ne pouvez lancer depuis un grimoire que des Sorts de votre Domaine), sinon la tentative échoue et rien ne se produit. Une fois lancé, un Sort reste actif pour toute sa Durée, vous ne pouvez y mettre fin volontairement mais il reste Dissipable. Si vous obtenez une Maladresse à ce Test de Langue, vous perdez le contrôle de l'énergie magique et devez lancer sur le *Tableau des Incantations Imparfaites Mineures*.

Si vous obtenez un Succès Critique à ce Test de Langue, la surcharge magique vous oblige à lancer sur le *Tableau des Incantations Imparfaites Mineures* et vous octroie 1 des effets bonus suivant :

- **Incantation Critique** : Si le sort inflige des Dégats, il inflige en plus 1 Blessure Critique.
- **Puissance totale** : Le sort est lancé, quels que soit son NI et votre DR, mais il peut être Dissipé.
- **Force inéluctable** : Si vous avez suffisamment de DR pour lancer le sort, il ne peut-être Dissipé.

- **Particularités** : Les Sorts sont soumis à certains nombre de particularités :

- **Projectiles magiques** : La Localisation pour un Projectile magique est déterminée en inversant les dés lancés pour le Test de Langue. Le DR obtenu au Test est ajouté aux Dégats du sort et à votre Bonus de Force Mentale.
- **Sort de contact en combat** : Effectuez un Test Opposé de CC avec votre cible après votre Test d'Incantation.
- **Composants** : Un composant réduit toute Incantation Imparfaite Majeure à Mineure et annule les effets de toute Incantation Imparfaite Mineure. Le composant est détruit dans le processus. Un composant n'est utilisable que pour incanter un sort spécifique d'Arcane ou de Domaine. Son coût en pistoles d'argent est égale au NI du Sort.
- **Restrictions** : Un Sort doit être prononcé clairement et à haute voix. Si votre voix est inhibée, le MJ peut imposer un malus à votre Test de Langue. Sauf indications contraire, vous devez également toujours être capable de voir votre cible.
- **Cumule de Sorts** : Vous ne pouvez avoir qu'une seule instance de vos Sorts active à la fois. De plus, les sorts conférant des modificateurs ne se cumulent pas entre eux, seul le plus fort modificateur est appliqué.
- **Avantage** : Les Avantages en Combat s'appliquent aux Tests d'Incantation, pas aux Tests de Focalisation. De plus vous gagnez +1 Avantage quand vous lancer un Sort sur une cible qui à déjà subie un Sort de ce Domaine durant ce Round.
- **Surincantation** : Chaque +2DR obtenu à votre Test d'incantation vous permet d'ajouter à votre Sort une valeur de Portée, de Zone d'Effet, de Durée ou de Cible égale à la valeur initiale indiquée dans la description du Sort.
- **Repousser les Vents** : Porter une armure ou des vêtements inappropriés au Vent de Magie que vous appelez impose une pénalité de -1 DR aux Tests d'Incantation et de Focalisation.

- **Focalisation** : La Focalisation permet de rassembler l'énergie magique requise par les sorts les plus puissants. Pour cela, effectuez un Test étendu de Focalisation Intermédiaire (+0) avec un DR cible égal au NI du Sort à lancé. Une fois atteint, vous pouvez lancer le sort lors de votre prochain tour en suivant les règles normales d'incantations, mais considéré le NI du sort comme étant de 0. Si le Test échoue, la surcharge aethyrique vous fait subir une Incantation Imparfaite Mineure.

La Focalisation est également plus dangereuse, considérez tout double ou résultat terminant par 0 sur un Test de Focalisation comme une Maladresse qui vous fait subir une Incantation Imparfaite Majeure.

Si vous obtenez un Succès Critique en vous Focalisant, vous pouvez lancer le Sort au prochain tour, quelque soit votre DR total actuel. La surcharge magique vous fait cependant subir une Incantation Imparfaite Majeure.

Si vous êtes perturbé pendant votre Focalisation, vous devez réussir un Test de Calme Difficile (-20) ou subir une Incantation Imparfaite Mineure et perdre tous les DR accumulés jusque-là.

- **Dissiper des Sorts** : Une fois par round, vous pouvez tenter de Dissiper un Sort dont la cible est à une distance inférieure à votre Bonus de Force Mentale en mètres. Pour réussir, vous devez remporter un Test Opposé de Langue (Magick). En cas d'échec, le Sort utilise le DR du Test Opposé pour déterminer si l'incantation à réussi normalement.