

## MAGIE

## Les deux façons de lancer un sort

## 1. Casting for Effect :

- a. Resolve – Vérifier que l'on a assez de RESOLVE pour lancer le sort.
- b. Difficulty – Déterminer la difficulté du sort, soit de base, soit la difficulté indiquée dans les ALTERNATIVE EFFECT.
- c. Minor action - Focus action (sinon COMPLICATION sur 19 et 20).
- d. Standard action – SORCERY skill TEST.
- e. Complications – Tout dé n'étant pas une réussite est UNE COMPLICATION. Toute complication (20, ou 19 & 20 s'il n'a pas eu de focus action) donne DEUX COMPLICATIONS.
- f. Momentum – Possibilité d'utiliser des MOMENTUM (d'où qu'ils viennent sauf DOOM) en cas de succès pour avoir des effets plus puissants ou prolongés, cf les tableaux.
- g. Resolve – Perte de RESOLVE, même si le TEST est raté
- h. Exemple : Ergen aimerait déchiffrer une inscription en stygien mais n'y connaît rien. Il souhaite demander de l'aide à un ancêtre ou une précédente incarnation. Le sort Atavistic Voyage a une difficulté de 1. Il fait une MINOR ACTION focus, puis lance le sort. Une réussite (5) et un échec (15). Cet échec devient une complication. Il va utiliser 2 MOMENTUM de la réserve pour augmenter pendant un round son EXPERTISE LORE de +2.

**2. Testing for consequences (si le GM le souhaite, sans prendre avis du sorcier):**

- a. Resolve – Vérifier que l'on a assez de RESOLVE pour lancer le sort.
- b. Difficulty – Déterminer la difficulté du sort. La plupart du temps commence par un D1, chaque MOMENTUM que le sorcier veut ajouter augmente la difficulté d'un niveau ; peut aller au-delà de D5.
- c. Minor action - Focus action (sinon COMPLICATION sur 19 et 20).
- d. Standard action – SORCERY skill TEST.
- e. Complication – Le GM gagne en COMPLICATION (ou 2 DOOM) la difficulté du TEST moins le nombre de [réussites + MOMENTUM utilisés en plus d'où qu'ils viennent sauf DOOM]. 20 (et 19 si pas d'action focus) donne deux COMPLICATIONS.
- f. Momentum – Possibilité d'utiliser des MOMENTUM en plus (penser à faire baisser alors le nombre de COMPLICATIONS, cf. au-dessus)
- g. Resolve – Perte de RESOLVE
- h. Le sort est TOUJOURS réussi, ses effets déterminés.
- i. Exemple : Ergen aimerait déchiffrer une inscription en stygien mais n'y connaît rien. Il souhaite demander de l'aide à un ancêtre ou une précédente incarnation. Le sort Atavistic Voyage a une difficulté de 1. Il aimerait augmenter son EXPERTISE LORE de +2, ce qui lui coûterait 2 MOMENTUM. La difficulté du TEST SORCERY devient D3. Il fait une MINOR ACTION focus, puis lance le sort. Une réussite (5) et un échec (15). Cet échec devient une complication. La difficulté du TEST était D3, il n'y a eu qu'une réussite, normalement le nombre de complications générées est 2. Ergen utilise alors 2 MOMENTUM de la réserve pour éviter cela.