

## ***Histoire de rendre les magiciens et soigneurs plus actifs et utiles dans un groupe***

### ***Rendre la magie utilisable en jeu***

On garde le principe actuel en transformant les semaines de récupérations/préparations en heures.

#### ***Lancement de sort :***

- On peut se préparer en amont puis placer le sort dans un talisman : La préparation est calculée comme suit ; le sort « paramétré » nécessite « life force »/10 (ou 20) arrondi au supérieur heures de calme + 1d3 heures pour le talisman. Le lancement du sort se fera sur commande ;
  - S'il y a assez de « life force » ambiante, le sort peut se lancer à tout moment, sans paiement additionnel.
  - S'il n'y a pas assez de « life force » ambiante, à tout moment, le sort ne peut se lancer que si le sorcier est en mesure de compléter avec sa propre énergie ; en ce cas le paiement correspond à l'énergie investie/10 (ou 20) arrondi au supérieur. Ce coût devra être payé en heures de repos.
  - Toute augmentation de durée ou de puissance au moment du lancement entraîne un paiement additionnel correspondant à l'augmentation de « Life force » /10 (ou 20) arrondi au supérieur même si la « Life force » ambiante le permet.
  - Si la « Life force » ambiante + l'énergie propre sont insuffisants, le sort ne peut se déclencher, à moins que le jet de talent en critique amène suffisamment d'énergie pour combler le manque.
- On peut se préparer et lancer le sort à l'issue, cela prend 1d3 heures, le total de « life force » /10 (ou 20) sera à payer en heures de repos (arrondi au supérieur).
- On peut lancer le sort immédiatement avec un malus de 5, le total de « life force » /10 (ou 20) sera à payer en heures de repos (arrondi au supérieur).

#### ***Paiement du sort :***

Le sorcier doit se reposer dans un endroit propice et calme autant d'heures qu'il est nécessaire. Si les conditions de repos ne sont pas adéquates, le nombre d'heures peut être doublé ou triplé voire plus. En cas d'interruption, le sorcier subit un test de perte de caractéristique par tranche de récupération heures manquantes (arrondi au supérieur) et devra reprendre son repos au plus tôt là où il en était.

### ***Modification de talent soin***

Fix Wounds Instantly: 15 per 1d6

Au lieu de 1D6 pts de vie transférés, Le talent soigne 6 pts de vie et renvoie 1d6 pts de vie au sorcier.

### ***Récupération des pvs, soins et chirurgie***

- Soins ne change pas
- Chirurgie peut être appliquée seule fois par jour (au-delà fail auto) pour booster la récupération naturelle et éviter les complications.
- La récupération naturelle est tentée le soir, si la journée est calme aucun problème, autrement les conséquences prévues s'appliquent au jour le jour (non plus le dimanche).