

# Les Regles de l'Art

## La concentration :

**Blessure.** Chaque fois qu'en cours d'incantation, le personnage subit des dégâts, rate un jet de sauvegarde ou se fait agresser, il doit effectuer un jet de Concentration. DD = 10 + nb de pts de dégâts encaissés + niveau du sort que le PJ tente de jeter. Pour être blessé durant son incantation, il faut soit avoir été exposé à une attaque d'opportunité soit que l'attaque ait été volontairement par un adversaire se tenant prêt.

Dans le cas de dégâts continus (comme avec une *flèche acide de Melf*), on considère que le PJ subit le moitié pendant son incantation.

**Sort.** Si le sort inflige des dégâts, voir ci-dessus. Dans le cas où le sort peut juste le distraire, il doit réussir un jet de Concentration DD 10 + DD du jet de sauvegarde du sort agresseur + niveau du sort que le PJ tente de lancer.

**Lutte et immobilisation.** Même si le sort est sans composante gestuelle et que le lanceur a les composantes matérielles en main, il doit réussir un jet de Concentration DD 20 + niveau du sort qu'il tente de jeter.

**Mouvements violents.** (ex: cheval au trot) jet de Concentration DD 10 + niveau du sort.

**Mouvements très violents.** (ex: cheval au galop) jet de Concentration DD 15 + niveau du sort.

**Intempéries.** Pluie battante, jet de Concentration DD 5 + niveau du sort. Grêle, tempête de sable, je de Concentration DD 10 + niveau du sort.

**Incantation sur la défensive.** DD 15 + niveau du sort.

**Enchevêtrement.** (ex: pris dans un filet, par la glu d'une sacoche immobilisante) jet de Concentration DD 15 + niveau du sort.

## Les contresorts :

**Comment marchent les contresorts.** Il faut commencer par préparer son action et choisir sa cible. Ensuite on attend que le jeteur de sort commence à incanter -> jet de Connaissance des sorts DD 15 + niveau du sort pour déterminer quel sort il jette. Si le personnage a le même sort en mémoire il peut le lancer en modifiant légèrement l'incantation pour le faire devenir un contresort. S'il le jette, les deux sorts s'annulent.

**Contresorts et métamagie.** On ne prend pas en compte les dons de métamagie: une *boule de feu* contrera une *boule de feu* augmenter par une quintessence des sorts et inversement.

**Exceptions.** Certains sorts se contrent mutuellement comme *rapidité* et *lenteur*.

**Dissipation de la magie en tant que contresort.** L'efficacité n'est pas garantie mais on n'a pas besoin d'identifier l'autre sort.

## Écrits de magie profane :

**Déchiffrer une incantation.** (sur un livre de sort ou un parchemin par exemple) jet de Connaissance des sorts DD 20 + niveau du sort (avec un éventuel +2 pour les spécialistes). *Lecture de la magie* fonctionne automatiquement.

## Emprunt de livre de sorts :

**Utiliser un autre livre de sorts.** Il faut d'abord déchiffrer les incantations (voir ci-dessus) puis réussir un jet de Connaissance des sorts DD 15 + niveau du sort.

## Ajout de formules au livre de sort :

**Sorts acquis en montant de niveau.** A chaque fois qu'un magicien monte de niveau il choisit deux nouveaux sorts qu'il peut lancer qu'il ajoute « gratuitement » dans son livre de sort. S'il est spécialiste, un des deux sorts doit faire partie de son école de prédilection.

**Sorts copiés à partir d'un parchemin ou d'un autre livre de sorts.** 1. Déchiffrer le sort (voir écrits de magie profane)

2. Une journée entière d'étude.

3. jet de Connaissance des sorts DD 15 + niveau du sort (avec un éventuel +2 pour les spécialistes).

En cas de succès, il peut copier ce sort dans son livre. Si le support du sort était un parchemin alors toute écriture magique disparaît de ce dernier. En cas d'échec, il ne peut pas recopier le sort et il doit attendre que sa Connaissance des sorts augmente avant de réessayer de recopier ce sort, qu'il vienne du même support ou d'un autre.

**Recherche indépendante.** Le magicien décide d'effectuer des recherches pour découvrir un sort existant ou pour en inventer un. Il faut pour cela avoir accès à une grande bibliothèque. Les recherches prennent une semaine par niveau du sort et coûtent 1000 po par semaine. Les frais se décomposent comme suit: somme versée au propriétaire de la bibliothèque, honoraires payés aux éventuels consultants, ingrédients nécessaires aux expériences et frais annexes. Au terme de la recherche le joueur doit réussir un jet de Connaissance des sorts DD 10 + niveau du sort. Si le sort est viable alors il peut désormais l'utiliser, sinon ses recherches ont échoué.

## Objets magiques :

**Utilisation.** La plupart des objets s'utilise par le biais d'une action simple.

**Objets à fin d'incantation.** (parchemins) Le sort doit figurer dans la liste des sorts auxquels le personnage a théoriquement accès et il doit avoir une valeur de sa caractéristique mise en jeu appropriée (niveau et classe). Activer un tel objet requiert une action simple exposant aux attaques d'opportunité. Dans le cas des parchemins on peut tenter de lancer un sort auquel on n'a pas encore accès: il faut réussir un jet de niveau de lanceur de sort DD niveau de lanceur de sorts du parchemin + 1. Si ce jet est manqué, on doit réussir un jet de Sagesse DD 5 ou survient un incident (voir GdM p 258).

**Objets à potentiel magique.** (baguettes ou bâtons) Le sort doit faire partie des sorts accessibles à sa classe.

**Jets de sauvegarde.** A moins que la description du sort ne dise le contraire, tous les objets portés ou tenus par la cible résistent automatiquement aux attaques magiques. Par contre si la cible fait un 1 alors ils sont exposés aux dégâts éventuels. Les quatre premières catégories du tableau sont celles qui ont le plus de chances d'être affectées. Il faut choisir aléatoirement l'objet touché. Il a désormais le droit à un jet de sauvegarde. Le bonus aux jets de sauvegarde d'un objet magique est égal à 2 + niveau de jeteur de sorts/2. On utilise celui du porteur s'il est meilleur.

Rang	Objet
1er	Bouclier
2e	Armure
3e	Casque magique
4e	Objet tenu en main
5e	Cape magique
6e	Arme rangée au fourreau ou portée en bandoulière
7e	Bijoux magiques
8e	Vêtements magiques
9e	Bijoux magiques (ce qui inclut les anneaux)
10e	Tout le reste

**Dégâts occasionnés aux objets.** Toutes les armes infligent leurs dégâts habituels contre les objets.

*Immunités.* Coups critiques et dégâts temporaires.

*Dégâts des armes à distance.* Il faut diviser les dégâts par deux avant de prendre en compte la solidité de l'objet. Les dégâts ne sont pas divisés lorsqu'il s'agit d'une machine de guerre.

*Dégâts occasionnés par les énergies destructrices.* ½ pour le feu, l'acide et l'électricité. ¼ pour le froid. Normale pour le son.

*Armes inefficaces/Vulnérabilités.* Le MD peut décider que certaines armes sont complètement inefficaces ou particulièrement dangereuses pour l'objet en question (cribler une porte de flèche ne la défoncera pas alors qu'il est aisé de mettre le feu à des rideaux).

**Solidité/Points de résistance.** Pour les armes, armures et boucliers, il faut rajouter un point de résistance et un point de solidité par point de bonus d'altération. Pour le reste on rajoute à ces deux quantités le niveau de jeteur de sort divisé par 3.

*Anneaux.* CA 13, 2 pr, 10 sol. DD 25 pour casser.

*Baguettes.* CA 7, 5 pr, 5 sol. DD 16 pour casser.

*Bâtons.* CA 7, 10 pr, 5 sol. DD 24 pour casser.

*Sceptres.* CA 9, 10 pr, 10 sol. DD 27 pour casser.

**Création.** Il faut posséder le don nécessaire à chaque fois. Le niveau du créateur de l'objet doit être au moins égal au minimal permettant de lancer le sort concerné (à moins que les conditions de création n'imposent au personnage un niveau encore plus élevé. Des personnages peuvent collaborer dans la création d'un objet. Le coût de la fabrication est de la moitié du prix de vente en po et de 1/25 de ce même montant en PX, ceci peut augmenter suivant les sorts mis en jeu dans la création.

#### Détection de la magie :

**1<sup>er</sup> round.** Présence ou absence d'auras magiques.

**2<sup>ème</sup> round.** Nombre d'auras et intensités de la plus puissante (niv 0 -> mourante, niv 1-3 -> faible, niv 4-6 -> modérée, niv 7-9 -> puissante, artefact ou sort de dieu -> surpuissante).

**3<sup>ème</sup> round.** Intensité et localisation précise de chaque aura. Jet de Connaissance des sorts DD 15 + niveau du sort pour déterminer l'école de magie.

#### Dissipation de la magie :

Un sort dissipé s'interrompt comme si sa durée normale arrivait à son terme. Ce sort peut également dissiper les pouvoirs surnaturels permanents de certaines créatures. Ce sort réussit toujours sur les propres sorts d'un magicien.

**Dissipation ciblée.** Prend effet sur une créature, un objet ou un autre sort.

*Créature/Sort.* On joue un jet 1d20 + niveau du personnage (max +10) contre un DD de 11 + niveau de l'autre jeteur de sort pour chaque sort actif sur la créature.

Si la cible est un objet ou une créatures qui n'est autre que l'effet d'un sort (ex : un monstre convoqué) alors on fait de même.

*Objet.* Sur un objet magique, on fait le même jet mais contre le niveau du créateur de l'objet. En cas de succès les propriétés de l'objet cessent de fonctionner pendant 1d4 rds.

**Dissipation de zone.** Le sort prend potentiellement pour cible toutes les sources de magie dans un rayon de 10 m.

*Créature/Objet.* On commence par faire un jet pour dissiper l'enchantement le plus puissant. En cas d'échec on passe au suivant, sinon le sort cesse mais on ne peut pas essayer d'affecter les suivants.

*Sort à zone d'effet.* Si le point d'origine du sort est dans la zone alors on fait un jet pour savoir s'il est dissipé. S'il n'y a qu'une partie de la zone d'effet du sort dans notre zone, le jet ne concerne que celle-ci.

*Créatures ou objets issus de sorts.* Si une telle créature ou un tel objet se trouve dans notre zone, un jet réussit la/le renvoie. Le cas échéant on fait d'autres jets pour dissiper les sorts en action sur cette /cet créature/objet.

**Contresort.** Il faut réussir un jet de dissipation pour annuler le sort adverse.

#### Identifier un objet magique :

**Identification (Brd 1, Magie 2, Ens/Mag 1).** Ce sort détermine toutes les propriétés magiques d'un objet unique, y compris la manière de l'activer et combien de charges il contient.

Temps d'incantation = 1 heure

Coût = 100 po

**Analyse d'enchantement (Brd 6, Ens/Mag 6).** Vous percevez tous les sorts et propriétés magiques présentes chez un certain nombre d'objets ou de créatures. Chaque round, vous pouvez examiner un unique objet/créature en une action libre. Dans le cas d'un objet vous déterminez ses fonctions, la manière de l'activer et son nombre de charges. Dans le cas d'une créature ou d'un objet bénéficiant d'un sort vous déterminez ces sorts, leurs effets et leur NLS.

Temps d'incantation = 1 round/NLS

Coût = 1500 po

**Art de la magie (règle optionnelle).** On peut utiliser cette compétence pour déterminer les propriétés d'un objet magique en considérant les DD suivants en fonction de l'objet en question. Il faut normalement dix minutes pour déterminer la nature d'un objet. Mais on peut tenter de déterminer ses propriétés en un temps moindre en augmentant le DD comme suit : +10 pour une identification en 1 minute, +20 pour identification en 1 round. Un objet maudit sera déterminé comme tel si le DD est surpassé de 10. On ne peut effectuer qu'une tentative de chaque temps accordé et un examen moins approfondi que le précédent se traduit toujours par un échec. Les bardes (ou toutes classes bénéficiant d'un équivalent du savoir bardique) bénéficient d'un bonus égal à la moitié de leur niveau à ce jet.

- Parchemins DD 20 + niveau du sort (1 round)
- Potions DD 25 (1 minute)
- Objets merveilleux mineurs DD 25
- Armes et Armures DD 30
- Baguettes DD 30
- Objets merveilleux DD 30
- Sceptres DD 35
- Bâtons DD 40
- Anneaux DD 40
- Objets merveilleux puissants DD 40

**Savoir bardique (règle optionnelle).** On peut substituer un jet de savoir bardique à un jet d'Art de la magie