

Lancer un sort (ROT p 282)

① **Harmonisation** \Rightarrow matrice de sort

= 10 min ou test de tissage vs/ 2^{24} seuil
(1g tissage/10min) - 1 pts d'effort

② **Tissage**

= 1 filament / test / round

= test tissage vs/ 1 = seuil

Si résultat \geq Excellent = +1 filament tissé

③ **Incantation**

= Attr + talent incantation vs/ déf. magique

④ **Vérifier le résultat**

si coup critique = ignore l'armure mystique

⑤ **Déterminer les effets**

ex.: vol + 5 (+ talent détermination)
- armure mystique

⑥ **Déterminer la durée**

cf. description du sort

Magie brute (RDT p 289)

① **Harmonisation** inutile

② **Tissage**

③ **Incantation**

⋮

⑦ **Distorsion**

= test niv. distorsion vs/ déf. magique

+ test dommages - armure mystique de base
(ss armure)

⑧ **Marque d'Honneur** = porte d'accès perso pnt 1u et 1j

= test niv. marque vs/ déf. magique

Depuis un grimoire (RDT p 290)

① **Harmonisation** + 2 seuil

② **Tissage** malus de 2

③ **Incantation** malus de 2

⋮

⑦ **Distorsion**

= c'est le grimoire qui subit la distorsion

+ marque d'Honneur

Espace astral (ROT p 254, 256)

Perception astrale = sensibilité astrale (sylvhélins)
= vision astrale (talent) - 1 dmg effort
= perception astrale (sort)
= vision des filaments

test vs / diff. 6 + type de région

Magie du sang (ROT p 259)

= blessure de sang \Rightarrow dommages permanents
comptabilisés à part

\Rightarrow test récup. vs / diff 24

= **alimenter** | des talents, sorts, spé.

| charme de sang ou armure vivante
repousser les limites des talents / aptitudes
rituels de magie du sang

bonus +1 / con pts dmg
test action

⊙ bonus +3 / BG soignable au bout
d'un an et 1 jour

Dissipation (ROT p 291)

= difficulté basée sur le cercle / rg du sort / talent