
Jeter un sort – Conditions requises

- 1) Avoir au moins 1 en **Mag**.
- 2) Avoir acquis la compétence **Focalisation**.
- 3) Parler une langue mystique (ex : le Magick).
- 4) Avoir accès aux sorts par un au moins des talents suivants :
 - Magie commune (occulte),
 - Magie mineure,
 - Science de la magie,
 - Sombre savoir.

Jeter un sort – Contraintes incantatoire

Pour pouvoir jeter un sort, il faut :

- Etre en mesure de parler,
- Dans le cas de sorts demandant une action étendue : ne pas être interrompu.
→ Si dégâts ou sort hostile subis il faut réussir un Test de Focalisation pour rester concentré et pouvoir lancer le sort.
- Seule une incantation maximum peut être effectuée chaque round.
- Il n'y a pas de limite sur le nombre de sort que l'on peut jeter par jour.

Effets des l'armures :

- Armure de cuir → Malus de -1 au jet d'incantation.
- Armure de mailles → Malus de -3 au jet d'incantation.
- Armure de plaques → Malus de -5 au jet d'incantation.
- Bouclier → Malus de -1 au jet d'incantation (cumulatif).

Jeter un sort – Action d'incantation

- 1) Choisir le sort à lancer parmi les sorts connus.
- 2) *Optionnel* – **Test de Focalisation** (durée = ½ Action) :
 - 1d100 sous FM,
 - + Bonus à la compétence Focalisation,
 - + 10 % si talent Harmonie Aethyrique possédé.
- 3) **Jet d'incantation** (action d'incantation, durée indiquée dans la description du sort) :
 - Jeter 1d10 par point en Mag (maximum, possibilité d'en jeter moins),
 - + Valeur de Mag si un test de Focalisation a été réussi auparavant,
 - + Bonus donné par l'ingrédient éventuellement utilisé (voir description du sort),
 - + Bonus éventuel donné par le MJ (conditions particulières).
- 4) **Résultat** :
 - Si tous les d10 donnent 1, Echec du sort + Jet de FM pour éviter 1 point de folie.
 - Sort réussi si Jet d'incantation ≥ Difficulté du sort (voir description du sort).
- 5) **Malédiction de Tzeentch** (même si le sort est réussi) :
 - Pour chaque dés doubles : faire un jet dans la table « Echos Mineurs du Chaos ».
 - Pour chaque dés triples : faire un jet dans la table « Echos Majeurs du Chaos ».
 - Pour chaque dés quadruples : faire un jet dans « Echos Destructeurs du Chaos ».