

## Rappel des règles concernant les Arts Magiques

### Exécuter une œuvre

POT art + modif. + 1D10  
Difficulté : Seuil de l'œuvre + Marge de qualité (voir plus bas)

### Marge de qualité

En augmentant le seuil de l'œuvre, on peut multiplier une caractéristique du sort (Durée, effet, ...) par la qualité.

<b>Tables des qualités</b>	
<i>Marge de qualité</i>	<i>Qualité</i>
1 à 4	2
5 à 9	5
10 à 15	10
16 à 20	30
21 ou +	100

### Oeuvre instantanée

(Seuil x 2) + Marge de qualité

### Reconnaitre une oeuvre

Art + art magique concerné diff. seuil de l'œuvre + marge de qualité.  
Compte comme une action.

### Résistance magique

Toute personne peut le tenter.  
VOL x 2 ou CRE x 2 diff. égale au seuil de l'œuvre + marge de qualité.  
Ne compte pas comme une action.



### Désaccord (Accord uniquement)

L'exécution de l'œuvre doit durer au moins un tour.

POT Accord + diff. POT Accord adversaire.

Si MR  $\geq$  10 oeuvre interrompu

SI MR < 10 temps d'exec. + 1 tour

Compte comme une action.

### Résistance des matériaux

Cyse uniquement

EG lance 1d10 et rajoute la résistance des matériaux (page 235) diff. POT Cyse de l'Harmoniste. Si réussit oeuvre ratée.

### Taille des objets

Petit : Clef, verre, dague, chapeau, chaussure, livre ...

Moyen : Chaise, épée, malle, montre ...

Gros : Table, armoire, horloge, arbalète ...

Sans limite : Bâtiment, pendule ...

### Arts improvisés

CRE + comp. Art magique concerné ou comp. Art profane diff. seuil x 2

### Apprendre une nouvelle oeuvre

Mentor pour enseignement ou art ancien (grimoire par exemple).

ART + comp. Art magique concerné diff.  
seuil de l'oeuvre -5 (si art ancien)  
Si fumble, l'inspiré ne peut plus apprendre  
d'oeuvre de cet art pendant un mois.