

## **Rappel des règles consternant l'Emprise**

### **Lancer un sort**

Pot d'Emprise + 1D10 + mod. Conte diff.

Modificateurs :

Lieu riche en éclat	+ Richesse
Architecture ésotérique	+ 1 à + 5
Lieu propice à la danse	+ 1
Présence d'un chat	- 5
Danseur invisible	- 2
Mouvements imperceptibles (Seulement Jorniste)	- 3
Autre action pendant la durée de la Danse	- 3

### **Magie Instantanée**

Prend effet dans le même tour que le sort est lancé.

Seuil du sort x 2

### **Masquer la Magie**

Cacher le danseur

PER + vigilance contre diff. 15 pour le voir (Inspiré)

Impossible pour les Ternes

Pour le mage Pot d'emprise -2

Discretion du mage  
(Jorniste uniquement)

POT d'Emprise -3

Si la somme de la résonance + Empathie du danseur  $\geq 15$ , le mage n'a plus besoin de faire de geste pour guider son danseur.

(Lien Télépathique) Pas de malus à l'emprise.

### **Reconnaître un sort**

Obligation de voir le danseur

EMP + Conn des danseurs contre diff.

Egale à celle du sort

### **Résistance Magique**

Cible directe, avoir un danseur et s'avoir l'utiliser.

EMP x 2 contre diff. 15

MR rajoutée au seuil du sort du lanceur.

Ne compte pas comme une action.

### **Contre Magie**

Le sort doit durer au moins un tour.

EMP contre diff. EMP du lanceur du sort.

Si  $MR \geq 10$  Le sort est stoppé net.

Si  $MR < 10$  La danse est prolongée d'un tour.

Compte comme une action.

### **Interrompre un Mage**

Si Le mage est assommer ou mort le sort est interrompu.

Si le mage encaisse une blessure,

Vol contre diff. 15 , 20 si blessure grave.

### **Sort d'une autre obédience**

Seulement sort de seuil 10-15 max.

Seuil de base + 5, pour le lancer.

Changer d'obédience (Page 222, base)

## **Magie intuitive**

Seuil du sort x 2.

Pot intuitif : CRE + Résonance ou  
Empathie du danseur

## **Danseur**

Mémoire

Chaque pts de mémoire peut mémoriser 5  
pts de seuil.

Endurance

En une journée, le danseur peut lancer  
autant de sort qu'il a de pts d'endurance.

Découvrir le sort d'un danseur

Temps de recherche = seuil en heure  
EMP + résonance contre diff. du sort.  
Si fumble, le magicien ne peut retenter la  
découverte qu'un mois plus tard.