

Magie (SR4A p.176) :

Actions libre (1 par passe) :

- Concentration
- Désactiver un focus
- Déclarer une protection par contre-sort
- Arrêter un sort soutenu

Actions simples (2 par passe ou 1 action complexe) :

- Activer un focus
- Appeler un esprit placé en standby (peut concerner plusieurs à la fois si du même type)
- Ordonner à un esprit (peut concerner plusieurs à la fois pour le même ordre)
- Placer un esprit en standby
- Changement de perception (astrale // physique)

Actions complexes (1 par passe ou 2 actions simples) :

- Projection astrale
- Bannir un esprit
- Lancer un // plusieurs sorts
- Effacer une signature astrale
- Invoquer un esprit

Remarque la magie : test de perception (6 - Force)

- +2 si éveillé, +2 si en perception astrale
- +2 si le lanceur a un masque chamannique évident

Contresort :

- Dissiper un sort : Contre-sort + Magie VS Force + Magie du lanceur
 - Chaque réussite nette réduit les succès des sorts cible
 - Le Contreur subit le drain de base du sort ciblé
- Protéger un cible

Lancement de sorts :

- 1- Choix du/des sorts
- 2- Choix de la force, limite le nombre de réussites max (max : Magie * 2)
- 3- Choix de la / des cibles
- 4- Test de lancé de sort
- 5- Déterminer les effets
- 6- Résistance au drain (arrondi à l'inférieur)
- 7- Suite des effets

Sorts de zone :

- Rayon = Force
- Affecte toutes les cibles valides, alliés et lanceur inclus
- Réduction du rayon : -1m / dé retenu, ces dés sont retenus sur tous les jets en rapport (drain compris)

Lancement multiple (SR4A p183) :

- divise la réserve de dés
- max de sorts simultanés = compétence de lancé de sorts
- ajoute +1 au drain de chaque sorts lancés par sort supplémentaire

Sorts de combat :

- VD = Force + net hits – réussites au jet de résistance
- Si VD < Armure appropriée → dégâts étourdissants
- dégâts directs :
 - les miroirs peuvent servir pour toucher
 - jet de résistance seulement : Constit ou Volonté (+ Contresort)
 - drain supplémentaire : +1 par net hit utilisé pour augmenter les dégâts
- dégâts indirects :
 - Rebond et traversée impossible
 - jet de défense : Réaction (+ Contresort)
 - jet de résistance :
 - Armure appropriée + Body ou Volonté
 - Armure*2 pour les objets

Sorts de détection :

- Portée de la détection : Force * Magie mètres
- (*10 si portée étendue)

Dégâts de drain :

- Étourdissants si F < Magie
- Physiques si F > Magie

Sorts rituels (loge nécessaire):

- lancé de sorts rituels + magie + succès des autres participants
- nombre de participants max = force de la loge ou niveau de sorts rituel le plus faible
- durée d'incantation : 12h – Magie du meneur (min : 1 heure)
- Cible : Doit être perçue astralement par un 'spotter'.
- Le spotter doit être présent dans la loge au début du rituel

Invocation et contrôle des esprits :

invocation : 1 esprit à la fois, Force max = Magie * 2

- Invoc + Magie VS Force
 - net hits = services
 - drain = 2x réussites de l'esprit (min : 2 DV)

liaison :

- 500€ * Force de matériel (usage unique)
- Durée du rituel : Force heures
- Bind + Magie VS Force * 2
 - 1^{er} net hit : esprit lié
 - les suivants : services supplémentaire
 - drain = 2 * réussites de l'esprit (min : 2 DV)
- Rebinding : pareil mais le premier net hit est un service gagné

bannissement :

- Banish + Magie VS Force (+ Magie de l'invocateur si esprit lié)
 - nets hits = réduction de services
 - drain = 2 * réussites de l'esprit (min : 2 DV)
- Sur un veilleur, réduction de la durée de vie de 1 heure / réussite

Veilleurs : (max veilleurs = Charisme)

- Invocation + Magie
 - 1 heure de vie / hit
 - drain : 1 DV / heure (Étourdissant)
- Possibilité de restreindre le nombre d'heures pour réduire le drain

Taches des veilleurs :

- Traque astrale (via pouvoir de recherche)
- Alarme (patrouille astrale)
- Attaque astrale
- Messenger (vocal, image simple de type photo 2D)
 - Peut recevoir une réponse
- Harcellement
- Suivre / Espionner

Services des esprits :

non liés :

- attaque
- utilisation d'un pouvoir
- tache physique
- service distant

liés :

- Aid sorcery (+Force dés sur un sort ou contre-sorts)
- Aid study (+Force dés sur l'apprentissage d'un sort)
- Prêt de services à un personnage
- Soutien de sort (F tours de combat / service)
- Liaison de sort :
 - consume l'esprit,
 - grille tous ses services
 - 1 F / jour

Traque astrale : Assensing + Intuition (5 + mods, 1 heure)

Dommages spéciaux (armure arrondie au supérieur) :

- Acide : Armure impact /2 (+ indice armure contre acide) + constitution
- Chute : VD = +2 tous les 2 mètres
Résister : constitution + armure impact / 2 (+ compétence gymnastique)
- Électrique : dommage étourdissants => résister : armure impact / 2 (+ indice isolant) + constitution
constitution + volonté + armure impact / 2 (3) => raté = incapacité pendant 2 + succès tours
- Fatigue : durée sprint = Constitution + succès (course (longue dist. + Force) en nombre de tour
Au delà, 1 dommage étourdissant par tour, maximum 6 ou test constitution + volonté (2)
- Feu : Constitution + armure impact / 2 (+ indice armure ignifuge) (p.154)
- Froid : Constitution + armure impact / 2 (+ indice armure calorifique)
- Blast (Souffle) : dégâts physiques. Constitution + armure Impact / 2, VD + Force (sort) pour knockdown
- Glace : comme Froid, + du givre. Agilité + Réaction (nets hits de l'attaque) pour ne pas tomber en traversant.
- Lumière : dégâts physiques. Constitution + armure Impact / 2. Provoque l'éblouissement (Glare) pour 1 tour de combat (sauf avec protections). Peut enflammer les objets très inflammables (pétrole...)
- Métal : dégâts physiques. Comme les fléchettes : +2 DV +2 AP, Constit + armure impact en entier. Peut déchirer les objets fragiles
- Sable : dégâts physiques. Constit + Armure impact / 2. Grippe les mécaniques non protégées.
- Fumée : dégâts étourdissants, comme toxine inhalée : Pas d'armure, les masques comptent. Provoque un brouillard épais (voir table visibilité)
- Son : dégâts étourdissants, pas d'armure mais les protections auditives (ou sort de silence) ajoutent leur rang/force au jet de résistance. Si les dégâts subits sont supérieur à la volonté de la cible, elle souffre de nausée (SR4A p) et est assourdie pendant 10 minutes
- Eau : dégâts physiques, Constit + armure impact / 2. Force + dégâts pour knockdown. Éteint les feux (réduit le DV du feu par le DV de l'attaque d'eau). Peut provoquer des courts-circuits dans les électroniques non protégées.