Activités vulgaires

Essai infructueux

Afin de diminuer l'impact du hasard sur les jets de compétence (et de caractéristique seule), ils se font avec 1d6.

- les seuils indiqués dans les règles sont diminués de 2
- si on obtiens 6, relancer une fois (même si l'on obtient à nouveau 6) et ajouter 6+le second résultat
- si on obtiens 1, relancer une fois (même si l'on obtiens à nouveau 1) et soustraire le nouveau résultat (sans tenir compte du premier 1)
- si le résultat final est inférieur à 0, c'est un botch…

<color red>Le résultat n'a pas été satisfaisant parce que les proportions de réussite et d'échec critique changent trop…</color>

Langues

Pour une liste presque exhaustive des langues utilisées dans l'Europe Mythique, voir ce site (lien mort 😕).
La capacité d'écrire est représentée d'une part par la compétence Artes Liberales et d'autre part par l'alphabet utilisé. Tant que le personnage possède un score en Artes Liberales et un alphabet, il peut écrire toutes les langues qu'il parle.
À la création, un personnage est considéré maîtriser l'alphabet utilisé dans sa culture. Acquérir un nouvel alphabet demande 2XPs.

Voyage aérien

On parcourt 200 à 500 km par jour en fonction du moyen adopté et de la durée quotidienne de trajet.

- 35 km/h : pinson, bergeronnette
- 40 km/h : corbeau, aigrette garzette, colibri
- 45 km/h : coucou, merle noir, sterne
- 50 km/h : grue cendrée, balai volant
- 55 km/h : grand coucou, moineau, alouette
- 60 km/h : corneille, étourneau
- 65 km/h : faucon pèlerin (en migration), pigeon voyageur, cygne
- 70 km/h : tourterelle, héron cendré, faucon crécerelle
- 75 km/h : cigogne
- 80 km/h : oies des neiges, hirondelle, colvert, ramier
- 85 km/h : perdrix grise
- 90 km/h : caille des blés, martinet (en vol horizontal)
- plus de 100 km/h : martinet, oie éperonnée, faucon pélerin, aigle royal

Laboratoire

Activités

- Activités multiples: possibles même si elles ne font pas appel aux mêmes arts, le plus petit des totaux divisé par le nombre d'activités servant de base de calcul pour tous les travaux entrepris
- Exposition: toute saison passée à créer dans un laboratoire rapporte 2XPs en Théorie Magique
- Extraction de Vis: Total de Laboratoire en Creo/Vim / 10 (arrondi au supérieur)

Magie

Parma Magica

Si le total *Niv. sort+Pénétration-Parma Magica* est:

- supérieur ou égal au niveau du sort, l'effet du sort n'est pas modifié
- inférieur au niveau du sort, le bon sens et les lignes directrices de la Forme concernée décideront si un effet mineur survient ou rien

Paramètres

Portées

- Personnel - Toucher/Regard - Voix/Odeur - Vue - Connexion d'Arcane
- La portée contact n'est pas possible en portant des gants

Durée

- Momentané - Concentration/Diamètre - Soleil/Cercle - Lune - Année
- La durée *Année* n'est possible qu'avec un rituel

Cible

- Individu/Cercle - Portion - Groupe/Salle - Structure - Zone
- La taille réelle de la cible *Individu* est définie par la ligne directrice de la Forme utilisée. Chaque magnitude ajoutée multiplie <color red>la masse</color> maximale de la cible par 10

Transformations

- Forme de cœur: seul l'équipement enchanté se transforme avec le porteur
- Transformation hermétique: l'équipement peut suivre à conditions de lancer le sort en utilisant les réquisitifs de lancer correspondants (chaque réquisitif ajoute une magnitude)

Sorts offensifs

Lors de la création d'un tel sort, chaque magnitude dédiée à la puissance ajoute +1 aux dommages.

- Sorts de destruction brutale (Creo Ignem, Perdo Corpus…) : on ignore les guidelines. Les dégâts potentiels sont calculés directement en fonction de la magnitude du sort.
    - Dégâts directs avec résistance et jet de ciblage (une boule de feu)
        - dégâts = [le plus bas de Niv. ou Pénétration-Parma] + 0 (si le sort est voyant, comme une boule de feu). Si le sort est discret et ne permet pas d'identifier le sorcier (un Perdo Corpus, par exemple) on applique à la place un malus de - 5.
        - portée = voix
        - durée = instantanée
        - cible = individu
    - Dégâts directs avec résistance mais sans ciblage (un sort d'ignition spontanée)
        - dégâts = [le plus bas de Niv. ou Pénétration-Parma] - 10 (ou – 15 si sort peu visible)
        - portée = voix
        - durée = instantanée
        - cible = individu
- Sorts de propulsion d'objets (Rego Terram, base 3) avec jet de ciblage, mais sans résistance magique : les guidelines s'appliquent normalement pour définir la taille de l'objet, et la portée. Le sort est forcément momentané puisqu'il ne sert qu'à l'impulsion initiale du mouvement, laissant les lois naturelles régir sa trajectoire (ce qui explique qu'il n'y a pas de résistance magique).
    - Dégâts = PER + Finesse ou compétence appropriée (avec un éventuel malus selon les circonstances) - défense physique + dommages de l'objet

From:
https://wiki.geekitude.fr/ - **Geekitude**

Permanent link:
https://wiki.geekitude.fr/jdr/ars5/regles?rev=1715188320

Last update: **2024/05/08 19:12**