

VALEUR	DIFFICULTÉ	DESCRIPTION	DIFFICULTÉ DE BASE MAGIE
2	Immanquable	Catastrophique	
4	Très facile	Très mauvais	
6	Facile	Mauvais	
8	Assez facile	Médiocre	Effets simples (bruits, étincelles...)
10	Moyen	Moyen	Créer une illusion, analyser, déplacer, arrêter, communiquer...
12	Malaisé	Pas mal	Protéger, détruire, construire, soigner, modifier...
14	Assez difficile	Assez bon	Contrôler un esprit, vampiriser...
16	Difficile	Bon	Créer de la matière inerte...
18	Très difficile	Très bon	Téléporter un être vivant, créer une IA...
20	Quasi-impossible	Excellent	Créer de la matière vivante...
22	Impossible	Épique	
24	Épique	Légendaire	

NIVEAU DE LA CARACTÉRISTIQUE

Score	Niveau
1	Catastrophique
2	Très mauvais
3	Mauvais
4	Passable
5	Moyen
6	Bon
7	Très bon
8	Excellent
9	Légendaire
10	Divin

CRÉATION DE PERSONNAGE

POINTS À RÉPARTIR

Vous pouvez répartir **40 points** entre les 8 caractéristiques. Le maximum est de 6 et le minimum de 1.

Répartissez **30 points** entre vos différents traits. Comme pour les caractéristiques, le minimum est de 1 et le maximum de 6.

POINTS DE VIE ET D'AURA

Faites la **moyenne** des 4 caractéristiques physiques ou mentales (arrondissez à l'inférieur).

Sur la feuille de personnage, tracez un trait entre cette valeur et la valeur supérieure sur la piste **Égratignures**. Enlevez ensuite 1 et tracez cette fois un trait dans la jauge **Blessures Moyennes**. Enfin, enlevez 1 une fois de plus et tracez un trait dans la jauge **Blessures Graves**. Faites de même pour la jauge mentale.

Intégrité physique et Chance. C'est la moyenne des scores physiques ou mentaux, c'est à dire le montant correspondant à la jauge **Égratignures** ou **En Pleine Forme**.

TABLE DES DÉGÂTS

Attaque sans arme ou arme improvisée	m
Armes légères (couteau, hachette)	C
Armes à 1 main (épée, hache, flèche)	M
Armes à 2 mains (épée, carreau)	mM
Armes à poudre de petit calibre (pistolet)	CM
Idem, calibre moyen (fusil, mousquet)	mCM
Idem, gros calibre (grenade, mitrailleuse)	mCM + 1 dé
Canon léger	mCM + 2 dés
Etc.	

TABLE DES ARMURES

Vêtements normaux	1
Vêtements épais (fourrures, cuir)	2
Armure de cuir léger	3
Armure de cuir cloutée ou épais	4
Cotte de mailles	5
Armure de plaques	6
Bouclier	+1 à + 3 selon la taille

TABLE DES DISTANCES

Portée courte	8
Portée moyenne	12
Portée longue	16
Portée très longue	20

TABLE DES MALADRESSES

1	La victime brise son arme.
2	La victime blesse un coéquipier ou lui-même si personne n'est à portée.
3	La victime reçoit double dommages de la part de son adversaire.
4	L'armure de la victime est inutilisable.
5	La victime trébuche et tombe.
6	La victime est sonnée.
7	La victime se blesse elle-même.
8	La victime s'enchevêtre, elle ne peut plus faire qu'une action par round
9	Rien ! Coup de chance !
10	Malédiction ! On relance deux fois les dés !

POISONS

ENVIRONNEMENT

CHUTE

ET

EXPLOSIONS

FRÉQUENCE

DIFF.

DÉGÂTS

MALADIES

Rigoureux (région aride, montagne)	3 m	Bénin	Cocktail Molotov	Jour	12	0/m
Éprouvant (désert, haute montagne)	6 m	Toxique	Grenade	Demi-journée	14	m/C
Très difficile (arctique, désert brûlant)	9 m	Virulent	Bombe moyenne (bouteille de gaz)	Heure	16	C/M
Extrême (antarctique, marais toxique)	12 m	Mortel	Grosse bonbonne (voiture piégée)	Minute	18	M/mM

SCORE DIFFICULTÉ DE BASE MAGIE

8	Effets simples (bruits, étincelles...)
10	Créer une illusion, analyser, déplacer, arrêter, communiquer...
12	Protéger, détruire, construire, soigner, modifier...
14	Contrôler un esprit, vampiriser...
16	Créer de la matière inerte...
18	Téléporter un être vivant, créer une IA...
20	Créer de la matière vivante...

PARAMÈTRES DE MAGIE

Diff.	Portée	Aire d'effet
+ 0	Touché	1 humain ou plus petit
+ 1	Bout-portant	2 à 10 personnes, 1 pièce
+ 2	Courte portée	petite foule, petite maison
+ 4	Portée de flèche	large foule, bâtiment
+ 8	Portée de vue	village, quartier
+ 16	Ville	une ville
+ 32	Région	une région
+ 64	Pays	un pays

DOMMAGES PHYSIQUES

Lorsqu'un personnage encaisse de tels dommages, on coche une case de la jauge correspondant au nombre de dégâts subis :

- ☞ **Entre 1 et 5 points** : on coche une case **Égratigné**. Ce sont de simples douleurs, contusions, estafilades et plaies superficielles.
- ☞ **Entre 6 et 10 points** : on coche une case **Blessure moyenne**. Ce sont des blessures plus inquiétantes : plaies, entorses, déboîtement, fêlures... Tant que le personnage conserve une case cochée, il subit un **malus de 1** à chaque action physique.
- ☞ **Plus de 10 points** : on coche une case **Blessure grave**. Ce sont des blessures préoccupantes : fractures, hémorragies, organes internes atteints... Le **malus** à chaque action physique est de 3.

TEMPS DE PRÉPARATION ET DURÉE DU SORT

Difficulté	Points d'Aura	Préparation ou durée du sort
1-5	0	1 round (5 sec)
6-7	1	1D6 rounds
8-9	2	10 rounds
10-11	3	1D6 rnds x 5
12-13	4	2 min
14-15	5	1D6 min
16-17	6	10 min
18-19	7	1D6 x 5 min
20-21	8	1 demi-heure
22-23	9	1 h
24-25	10	1D6 heures
26-27	11	10 h
28-29	12	1D6 h x 5
30-31	13	1 jour
32-33	14	1D6 jours
34-35	15	10 jours
36-37	16	1D6 j x 5 jours
38-39	17	1D6 semaines
40-41	18	1 mois
42-43	19	1D6 semaines x 5
44-45	20	1D6 mois
46-47	21	10 mois
48-49	22	1 an
50-51	23	1D6 ans
52-53	24	10 ans
54-55	25	1D6 ans x 5
56-57	26	1 vie
58-59	27	1 siècle
60-61	28	1D6 siècles
62-63	29	10 siècles