

VALEUR	DIFFICULTÉ	DESCRIPTION	DIFFICULTÉ DE BASE MAGIE
2	Immanquable	Catastrophique	
4	Très facile	Très mauvais	
6	Facile	Mauvais	Effets simples (bruits, étincelles...)
8	Assez facile	Médiocre	Créer une illusion, analyser, déplacer, arrêter, communiquer...
10	Moyen	Moyen	Protéger, détruire, construire, soigner, modifier...
12	Assez difficile	Assez bon	Contrôler un esprit, vampiriser...
14	Difficile	Bon	Créer de la matière inerte...
16	Très difficile	Très bon	Téléporter un être vivant, créer une IA...
18	Quasi-impossible	Excellent	Créer de la matière vivante...
20	Impossible	Épique	
22	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 **35 points** entre les 8 caractéristiques. Le maximum est de 6 et le minimum de 1.

Répartissez **25 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**.

LES SBIRES

- ☞ Choisissez un niveau d'opposition pour votre sbire dans la **Table des Difficultés** ci-dessus.
- ☞ Le nombre dans la table indique la **Valeur de Combat** de ce sbire, c'est à dire l'équivalent de la somme caractéristique + trait. Il faudra juste lancer les dés et les ajouter à cette valeur.
- ☞ Le nombre de **PV** de ce sbire est aussi égal à la valeur de la table. Quand vous lui infligez des dégâts, ôtez le nombre de points de dégâts de cette valeur sans vous préoccuper de jauge.

TABLE DES DÉGÂTS

Attaque sans arme ou arme improvisée	1
Armes légères (couteau, hachette)	↓
Armes à 1 main (épée, hache, flèche)	↔
Armes à 2 mains (épée, hache de guerre, carreau)	↑
Armes à poudre de petit calibre (pistolet)	↑↓
Idem, calibre moyen (fusil, mousquet)	↑↔
Idem, gros calibre (grenade, mitrailleuse)	↑↔↓
Canon léger	↑↔↓ + 1d10
Etc.	

TABLE DES ARMURES

Vêtements normaux	0
Vêtements épais (fourrures, cuir)	1
Armure de cuir léger	2
Armure de cuir cloutée ou épais	3
Cotte de mailles	4
Armure de plaques	5
Bouclier	+1 à +3 selon la taille

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 !

TABLE DES DISTANCES

Portée courte	6
Portée moyenne	10
Portée longue	14
Portée très longue	18

ENVIRONNEMENT

CHUTE

EXPLOSION

POISONS ET MALADIES

FRÉQUENCE

DIFF.

DÉGÂTS NORM./ RÉDUITS

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

PARAMÈTRES DE MAGIE

Diff	Portée	Aire d'effet	Durée	Intensité
+ 0	Touché	1 humain ou plus petit	Instantané	1
+ 1	10 m	2 à 10 personnes, 1 pièce	1 round	↓
+ 2	25 m	petite foule, petite maison	1d10 round	↔
+ 3	50 m	large foule, bâtiment	1 minute	↑
+ 4	100 m	Pâté de maison	1d10 minutes	↓↑
+ 5	250 m	Quartier	1 heure	↔↑
+ 6	500 m	Petit village	1d10 heures	↓↔↑
+ 7	1 km	Grand village	1 jour	↓↔↑ + 1d10
+ 8	5 km	Petite ville	1d10 jours	↓↔↑ + 2d10
+ 9	10 km	Grande ville	1d10 semaines	↓↔↑ + 3d10
+ 10	50 km	Capitale, petite région	1d10 mois	↓↔↑ + 4d10

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**. Tous les dégâts présents dans la tranche demandent **une nuit** de sommeil réparateur, sans stress, pour être totalement effacés
- ↻ **Entre 6 et 10 points** : on coche une case **Blessure moyenne**. Les dégâts s'effacent au rythme d'une case par jour. 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**. Une croix est effacée par semaine. Le **malus** à chaque action physique est de 3.

Chaque case effacée est cochée dans la jauge inférieure.

EXPÉRIENCE

Les XP peuvent être dépensés de la manière suivante :

- ↻ Ajouter 1 point à un **trait** : autant de points que la valeur cible.
- ↻ Ajouter 1 point à une **Caractéristique** : le double de points de la valeur cible.

Traits négatifs. Le joueur peut choisir de créer des traits négatifs en fonction de l'aventure et de son comportement. Ceux-ci lui rapporteront le **double** de XP. Il peut enfin retirer des points de ses traits négatifs en dépensant autant d'XP que leur score.

MÉDECINE

Un personnage administrant des soins a droit à 1 jet par jour et par PJ, à condition qu'il possède un trait lié à la médecine. Le résultat des soins dépend du jet réalisé.

Au choix en fonction du résultat :

- ↻ **Résultat de 8 ou plus** : on soigne ↔ points d'égratignures.
- ↻ **Résultat de 12 ou plus** : on soigne ↓ points de blessure moyenne (on coche autant de points dans la jauge inférieure).
- ↻ **Résultat de 16 ou plus** : on soigne 1 point de blessure grave (idem).

En établissement de soins, le médecin disposera d'un Avantage. En plein combat, il subira au contraire un Désavantage.