



<i>Difficulté</i>	<i>Dé à...</i>	<i>Notation</i>
Facile	.. deux faces	D2
Moyen	.. quatre faces	D4
Difficile	.. six faces	D6
Très difficile	.. huit faces	D8
Particulièrement difficile	.. dix faces	D10
Quasiment impossible	.. douze faces	D12

Appliquer (ou résister) un module temporaire selon son rang

<i>Rang du module</i>	<i>Appliquer</i>	<i>Résister</i>
±1	D6	D8
±2	D8	D6
±4	D10	D4
±8	D12	D2

Se défendre contre un sort ciblant le sorcier-joueur

<i>Dé de lancement</i>	<i>Dé opposé « sort »</i>	<i>Dé opposé « sans »</i>
D2	D12	-
D4	D10	D12
D6	D8	D10
D8	D6	D8
D10	D4	D6
D12	D2	D4

Score d'action : total des rang des modules pouvant s'appliquer, « aidé » +1 par personnage ayant un module utile à la situation qui aide le sorcier-joueur

Réussite : si le résultat du dé est inférieur au **score d'action**, sinon **échec** de l'action

Réussite exemplaire : si « 1 » au dé, le sorcier-joueur **peut** annoncer **un avantage** pour 2 points à concurrence avec le score d'action et le score maximal du dé lancé.

Réussite compromise : si échec de l'action, le conteur **peut** annoncer **un compromis** pour augmenter de 2 points le score d'action jusqu'à réussite de l'action.

Echec catastrophique : si « le plus grand score » au dé, le conteur **peut** annoncer **une catastrophe** pour que écart de 2 points entre le score d'action et le dé.

<i>D-3</i>	<i>D-2</i>	<i>D-1</i>	<i>D+0</i>	<i>D+1</i>	<i>D+2</i>
Réussite automatique	Réussite automatique	D2	D4	D6	D8
Réussite automatique	D2	D4	D6	D8	D10
D2	D4	D6	D8	D10	D12
D4	D6	D8	D10	D12	Echec automatique
D6	D8	D10	D12	Echec automatique	Echec automatique

La cible du sort est...

Une créature faible, un petit animal ou un moldu : D-1

Un sorcier du même niveau ou plus faible, une créature magique : D+0

Un sorcier plus expérimenté ou une créature dangereuse : D+1

Un sorcier ou une créature légendaire : D+2

Le sorcier tente de...

Informuler un sort (ne pas annoncer la formule à voix haute) : D+1

Lancer un sort sans sa baguette : D+1

Lancer un sort avec une autre baguette que la sienne : D+2

Lancer un sort au rang 0 qui vient juste d'être observé* : D+1

Lancer un sort au rang 6 : D-1

Lancer un sort au rang 10 : D-2

Au rang 4, le sorcier peut informuler son sort sans modification de crans.

Au rang 6, le dé de lancement est réduit d'un cran pour ce sort.

Au rang 8, le sorcier peut se passer de sa baguette pour ce sort sans modification de crans.

Au rang 10, le dé de lancement est réduit d'un cran pour ce sort.



<i>Niveau de menace</i>	<i>Nombre d'actions</i>	<i>Initiatives</i>	<i>Négatif max.</i>
Faible	1	2	2
Normal	1	4	4
Expérimenté	2	6 / 3	6
Légendaire	3	8 / 4 / 2	8

Contrer un sort

Usage du contre sort ou du même sort. Concentration permettant si le sorcier-joueur l'emporte d'**annuler les effets du sort** ou de **retourner le sort sur son lanceur**.

Narration séquencée

Action par ordre d'initiative, « **stress** » **-1** pour toute action au-delà de la première, « **aidé** » **+1** pour chaque sorcier-joueur apportant son aide sur l'action s'il dispose d'un module adéquat.

Action

Action d'un sorcier-joueur à son rang d'initiative

Réaction

Action d'un sorcier-joueur en réponse à l'action d'un opposant

Intervention

Action d'un sorcier-joueur sur l'action d'un autre sorcier-joueur

Ordre d'action

Les action, réactions et interventions sont résolues dans l'ordre inverse de leurs déclarations.

Concentration

Appliquer le module « **distraction** » **-1** à chaque distraction, le sorcier-joueur doit à nouveau réussir son sort en prenant en compte ce nouveau module négatif.