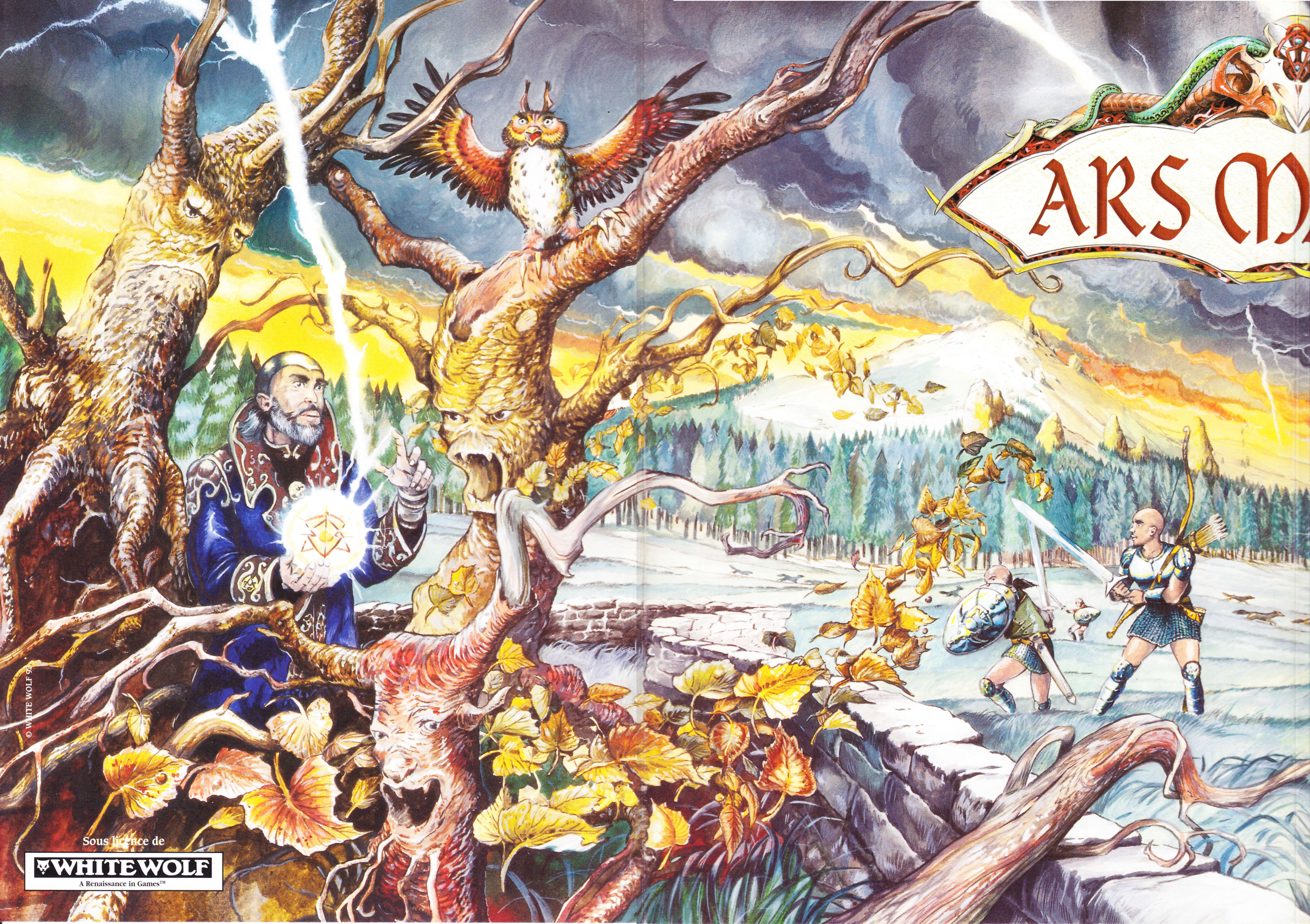


ARS M



© WHITE WOLF 98

Sous licence de

WHITE WOLF

A Renaissance in Games™

MAGICA



TABLE DE RÉCUPÉRATION DES BLESSURES

Blessure	Tirage							
	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15-17	18+
Légère	X	14	10	7	6	5	4	3
Moyenne	X	60	40	21	18	16	14	12
Grave	X	X	80	45	35	28	25	21
Incapacité	Voir <i>Récupération en voyage</i> (p. 160)							

Faites un tirage de tension plus **Énergie + Aptitude de Chirurgie** ; cherchez le résultat dans la table, par rapport au type de blessure dont vous souffrez. Vous connaîtrez le nombre de jours qui vous est nécessaire pour vous remettre. Si vous obtenez un X, tirez sur la *Sous-Table des Catastrophes*.

Sous-Table des Catastrophes

Après avoir tiré sur cette table, faites un nouveau tirage sur la précédente afin de connaître le nombre de jours qui vous sera nécessaire pour vous remettre. Il est possible que vous ayez à effectuer un nouveau jet sur la *Sous-Table des Catastrophes*. Faites un tirage de tension plus **Énergie + Aptitude de Chirurgie**.

Tirage	Résultat
0	Mort.
1	Vous tombez dans le coma. Refaites un tirage de temps de récupération (à -2) et doublez le nombre de jours. Puis faites deux tirages de vieillissement.
2	Vous êtes affaibli de manière permanente ; voir le vice «Débile».
3-4	Vous êtes handicapé de manière permanente. Une amputation sera peut-être nécessaire. Choisissez un vice approprié comme «Unijambiste».
5-6	Blessures infectées, gangrène. Perdez un Niveau de Santé et refaites un tirage de récupération.
7-10	Faites un tirage de vieillissement.
11-12	Vos blessures ne se cicatrisent pas totalement; gagnez 1 point de Décépitude.
13	Cauchemars et souvenirs pénibles vous hanteront longtemps. Faites trois tirages de Désastre supplémentaires pour tout tirage de Bravoure.
14+	Récupération lente ; refaites le tirage sur la Table précédente et multipliez le nombre de jours par 1,5.

TABLE DES ACTIONS (I)

Cette table propose des facteurs de Difficulté standard pour diverses actions. Dans certains cas, ledit facteur est constitué par le tirage spécifié que doivent faire les autres personnages impliqués.

Action	Modificateurs	Facteur de Difficulté
Défoncer une porte en bois	Force + Taille	9+
Pister quelqu'un dans les bois pendant une journée	Perception + Pistage	9+
Identifier un puissant démon	Intelligence + Connaissance de l'Occulte	12+
Connaître les pouvoirs d'un puissant démon	Intelligence + Connaissance de l'Occulte	18+
Monter la garde toute la nuit	Énergie	3+
Faire bonne impression à quelqu'un	Présence + Charme	8+
Persuader une personne neutre de vous aider	Communication + Charme	7+

TABLE DES ACTIVITÉS MAGIQUES

Action	Modificateurs du Tirage	Notes
Lancer d'un sort formel	Technique + Forme + Énergie	Niveau du sort ou perte d'un Niveau de Fatigue ; écart supérieur à 10, échec du sort
Lancer d'un sort spontané	Technique + Forme + Intelligence	Divisé par 2 si on se fatigue, par 5 autrement
Vitesse de lancer de deux sorts spontanés	Vivacité + Finesse - Encombrement	Contre celle de l'adversaire
Lancer d'un rituel	Technique + Forme + Énergie + Méditation	Perte d'un ou de deux Niveaux de Fatigue à Long Terme
Pénétration magique	Jet de lancer du sort + Pénétration	Doit battre le jet de Résistance Magique de la cible
Résistance magique Visée	Forme + 5xParma Magica Perception + Finesse + Modificateur de Visée	Tirage de tension Voir la <i>Table de Visée des Sorts</i> (page 174)
Concentration Incantations rapides	Intelligence + Concentration Vitesse : Vivacité + Finesse - Encombrement Armes : Vivacité + Attaque - Encombrement	Voir la <i>Table des Distractions</i> (page 177) Contre le total du Mage adverse Jet contre ce total pour repousser les attaques -5 et 3 dés de Désastre supplémentaires
Reconnaissance d'un sort Lancer multiple	Sort spontané : 0 signifie un effet secondaire et un jet de Désastre Perception + Théorie de la Magie Intelligence + Finesse - Nombre de sorts	9+ nécessaire 9+ nécessaire, pénalités aux jets de lancer et de visée
Lancer d'un sort en maintenant un autre Lancer à partir d'un texte	Intelligence + Concentration Comme pour les sorts formels	15+ nécessaire ; +3 avec le même sort ou la même cible Tension, et nombre de dés de Désastre multiplié par 2
Certamen : tirage de base	Technique + Forme + Intelligence + Certamen	Contre le total de l'adversaire
Affaiblissement de l'adversaire	Intelligence + Certamen + Points de bonus	Contre Énergie + Certamen
Le Virtus brut		
Rituel : 1 pion pour 5 Niveaux du sort		
Augmentation de la Durée ou de la Portée d'un sort : 1 pion pour 5 Niveaux du sort		
Augmentation de la puissance d'un sort : +5 au tirage par pion		
En Certamen : +5 au tirage de base par pion		

Les Compléments

Le Complément limite la Forme s'il est une Forme, la Technique s'il est une Technique. Un Complément de lancer ne limite l'Art concerné que lorsque le sort est jeté d'une façon particulière.

TABLE DES ACTIONS (II)

Action	Modificateurs	Facteur de Difficulté
Mentir de manière convaincante	Communication + Ruse	Perception + Ruse
Se glisser sans bruit près de quelqu'un	Dextérité + Discrétion	Perception + Vigilance + 5
Se dissimuler dans la nature	Dextérité + Discrétion + 3	Perception + Attention
Éviter de choir dans une trappe	Vivacité - Encombrement + Athlétisme	9+
Juger de l'habileté à l'épée d'un guerrier	Perception + Épée (Attaque)	6+
Identifier une lointaine Alliance par son blason	Intelligence + Connaissance de l'Ordre d'Hermès	9+
Faire un saut de dix pieds avec élan	Force + Athlétisme - Taille - Encombrement	6+
Percevoir une Aura Magique	Perception + Sensibilité à la Magie	9+
Donner un Spectacle dans la Rue	Présence + Instrument de Musique	4+

Table des Interactions entre Dimensions

Aura locale

Pouvoir Utilisé	Magique	Divin	Infernal	Féérique
Zone Magique	+	-	0	1/2+
Terre Chrétienne	-	+	3-	2-
Zone Infernale	-	2-	+	2-
Zone Féérique	1/2+	2-	-	+
Zone Rationnelle	-	-	0	3-

Légende :

0 : Aucun effet.

+ : Ajoutez aux tirages le score de la zone.

- : Retranchez aux tirages le facteur de la zone.

S'il y a un chiffre avant le + ou le -, multipliez le score de l'aura par ce chiffre avant de l'ajouter ou de le retrancher.

La Raison n'est pas incluse dans les pouvoirs utilisés car elle est l'antithèse du surnaturel. Ceux qui sont en phase avec la Raison ne croient pas au surnaturel et n'ont donc pas de «magie» à utiliser dans les zones dominées par les autres dimensions. Toutefois, les êtres venant de ces dernières peuvent fort bien visiter une région dominée par la Raison).

Protection Fournie par les Sorts à incantation rapide

Protection contre	Niveau requis
Magie Hostile	Total de Pénétration/2
Attaques banales :	
Attaque unique connue	10
Jusqu'à 3 attaques connues	15
Menaces en nombre	20
Attaques en nombre, connues ou pas	25

Table des Voyages

Difficulté	A pied	A cheval	En chariot
Facile	8/1	10/1	5
Assez facile	7/2	8/1	3
Moyen	5/2	7/1	2,5
Difficile	3/3	4/2	1
Très difficile	1,5/3	1/2	-
Terrible	0,5/3	0,3	-

(1.300 pas)/2

Le premier chiffre est le nombre de lieues parcourues en un jour (1 lieue = 4,5 km). Le second, celui des Niveaux de Fatigue à Long Terme perdus par jour. Un tirage de Fatigue de 6+ permet d'en perdre un de moins (si le voyage n'en coûte normalement qu'un seul, on reste donc Dispos).

TABLE DES ARMES DE MELÉE

Arme	Prix	Vitesse	Bonus d'Attaque	Dégâts	Bonus de Parade	Force	Charge	Espace
Main nue	—	0	0	0	0	—	0	0
Dague (1 main)	bon marché	+1	+4	+2	+1	—	0	0
Épée Courte (1 main)	moyen	+2	+4	+4	+2	-2	0,5	0
Épée Large (1 main)	cher	+3	+4	+6	+3	0	0,5	1
Épée Bâtarde (1 main)	cher	+4	+3	+8	+3	+2	0,5	2
Épée Bâtarde (2 mains)	cher	+4	+3	+10	+4	0	0,5	2
Espadon (2 mains)	cher	+5	+3	+11	+5	+1	1	3
Épieu Court (1 main)	bon marché	+5	+2	+3	+1	-1	0	1
Épieu Court (2 mains)	bon marché	+6	+3	+5	+2	—	0	0
Épieu Long (2 mains)	bon marché	+8	+2	+6	+3	-2	0,5	0
Lance (à cheval, 1 main)	moyen	+7	+2	+8	+1	0	1	1
Hache (1 main)	bon marché	+2	+2	+7	+1	0	0,5	1
Hache d'Armes (2 mains)	moyen	+4	+2	+12	+2	0	1	3
Vouge (2 mains)	moyen	+5	+1	+13	+3	+1	1,5	4
Hallebarde (2 mains)	cher	+5	+1	+15	+3	+1	2	4
Gourdin (1 main)	bon marché	+2	+3	+2	+1	-2	0	2
Gourdin (2 mains)	bon marché	+2	+3	+3	+2	—	0	2
Bâton (2 mains)	bon marché	+5	+2	+4	+6	-2	0	2
Masse d'Armes (1 main)	moyen	+2	+3	+5	+1	0	0	2
Masse d'Armes (2 mains)	moyen	+2	+3	+7	+2	-2	0	2
Marteau d'Armes (2 mains)	moyen	+3	+3	+10	+2	+1	1,5	2
Morning Star (1 main)	moyen	+3	+2	+8	+1	+2	0,5	3
Morning Star (2 mains)	moyen	+3	+2	+10	+1	0	0,5	3
Fléau d'Armes (2 mains)	cher	+4	+3	+10	+2	-1	1	4
Couteau de Jet	bon marché	-2	-1	+0	—	—	0	—
Javelot	moyen	-5	-1	+5	—	-2	0	—
Hachette de Jet	moyen	-4	-2	+6	—	-1	0,5	—
Petit Bouclier	bon marché	+1	+3	-2	+2	—	0	1
Rondache	bon marché	+2	+2	-1	+3	-2	0,5	1
Écu	moyen	+2	+1	0	+4	0	1	0
Targe	cher	+1	+1	0	+5	+1	1,5	1
Pavois	cher	0	0	-1	+6	+2	2	1

TABLE DES ARMES DE TRAIT

Arme	Prix	Vitesse	Bonus d'Attaque	Dégâts	Force	Charge	Portée
Fronde	bon marché	+2	0	+4	—	0	100
Arc Court	bon marché	+3	0	+8	0	0	120
Arc Long	moyen	+6	0	+14	+2	0,5	250
Arc Composite	cher	+4	+1	+9	-1	0,5	225
Arbalète Légère	cher	-8	+1	+10	0	0,5	200
Arbalète Lourde	cher	-15	+1	+15	-3	1	300
Baliste	cher	-23	+1	+19	0	1,5	400

LES SIX SCORES DE BASE DU SYSTEME ACTION

INITIATIVE : Votre Total d'Initiative est égal à **dé de tension + Vitesse de l'arme + Vivacité + Aptitude Martiale - Encombrement**.

ATTAQUE : Pour les armes de Mêlée et de jet, le tirage d'Attaque est égal à **dé de tension + Bonus d'Attaque de l'arme + Dextérité + Aptitude Martiale**.

Pour les armes de trait, il est égal à **dé de tension + Bonus d'Attaque de l'arme + Perception + Aptitude Martiale**.

DÉFENSE : Si vous vous défendez en parant à l'aide d'une arme ou d'un bouclier, votre Total de Défense est égal à **6 + Bonus de Parade de l'arme + Aptitude de Parade - Taille**. Dans le Système Duel, un **dé de tension** remplace le «6».

Si vous esquivez, il est égal à **6 + Aptitude d'Esquive + Vivacité - Taille - Encombrement**. Dans le Système Duel, un **dé de tension** remplace le «6». Aucun de ces deux totaux ne s'applique directement

aux projectiles. En revanche, d'autres scores permettent de s'en défendre (voir le paragraphe *Projectiles*, page 139).

DÉGATS : Le Total de Dégâts pour les armes de Mêlée et de jet est égal à **dé de tension + Dégâts de l'arme + Aptitude Martiale + Force**.

Pour les armes de trait, il est égal à **dé de tension + Dégâts de l'arme**.

ENCAISSEMENT : Le Total d'Encaissement est égal à **6 + Protection de l'Armure + Taille + Énergie**. Dans le Système Duel, un **dé de tension** remplace le «6».

FATIGUE : Chaque fois que vous passez d'une action fatigante à une autre sans prendre au moins un round de repos, il vous faut réussir un jet de Fatigue de 6+ sous peine de perdre un Niveau de Fatigue.

Votre Total de Fatigue est égal à **dé de tension + Énergie - Encombrement**.

TABLE DES PROJECTILES

Facteur de Difficulté	Exemples
Tir gratuit : Toucher automatique	Vous vous tenez au-dessus d'une cible penchée et immobile.
Élémentaire : 6-	Bout portant, cible lente ou immobile.
Facile : 9+	Bout portant, cible mouvante/20 à 50 pas, cible immobile et dressée.
Moyen : 12+	Bout portant, cible petite ou rapide/20 à 50 pas, cible de taille humaine mouvante.
Difficile : 15+	20 à 50 pas, cible se mouvant rapidement/Cible rapprochée, petite et rapide, telle une chauve souris/Tir lointain avec arme de longue portée, comme un arc.
Très Difficile : 21-	Tir lointain avec arme de courte portée, comme une fronde/Cible masquée par obscurité, buissons, poussière.

TABLE DES MANŒUVRES DE BAGARRE

Manœuvre	Tirage de l'attaquant	Tirage du défenseur	Combat rapproché
Frapper	Force + Bagarre	Encaissement	0
Projeter	Force + Taille + Bagarre	Vivacité + Taille + Bagarre - Encombrement	+5 -4
Plaquer	Force + Taille + Bagarre	Vivacité + Taille + Bagarre - Encombrement	+4
Faire lâcher une arme	Force + Bagarre	Force + Bagarre	0
Immobiliser	Force + Bagarre	Force + Bagarre + 5	+4
Se rapprocher	Vivacité + Bagarre - Encombrement	Défense	—

TABLE DES COUPS EXCEPTIONNELS

Niveaux de Santé perdus	Sévérité	Exemple
Un	Mineur	Blessure à la jambe : déplacements gênés (50% de la normale).
Deux	Majeur	Plaie à la tête : 15 minutes d'inconscience, sauf Incapacité, laquelle prend le pas sur ce résultat.
Trois	Grave	Bras : lacéré (-3 sur les tirages le mettant en jeu) ou tranché (-5 sur lesdits tirages).

TABLE DES FACTEURS DE DIFFICULTÉ

3	Très facile
6	Facile
9	Difficile
12	Très difficile
15	Extrêmement difficile

TABLE DES ARMURES

Armure	Prix	Protection	Charge
<i>Cuirasses</i>			
Cuir/			
Fouffure/Étoffe	bon marché	1	0,5
Cuir Lourde/Dur	bon marché	2	1
Anneaux	moyen	4	1,5
Écailles	moyen	5	2
Mailles	cher	8	3,5
<i>Hauberts</i>			
Cuir/			
Fouffure/Étoffe	bon marché	3	1,5
Cuir Lourde/Dur	bon marché	5	2,5
Anneaux	moyen	7	3
Écailles	moyen	9	4,5
Mailles	cher	12	5
<i>Armures Complètes</i>			
Cuir/			
Fouffure/Étoffe	bon marché	4	2
Cuir Lourde/Dur	bon marché	6	2,5
Anneaux	moyen	8	4
Écailles	moyen	11	4,5
Mailles	cher	14	6
Certains personnages, particulièrement ceux d'ascendance féérique, possèdent des armures de bronze ou de fer féérique, lesquelles fonctionnent de la manière suivante (il n'existe pas d'armures de mailles en bronze) :			
Type	Cuirasse	Haubert	Armure Complète
Anneaux	3	6	7
Écailles	4	8	-

TABLE DES CADENCES DE TIR

Total de Vitesse	Traits/round
jusqu'à - 20	1/4
-19 à -10	1/3
-9 à 0	1/2
+1 à +10	1/1
+11 et plus	2/1