|  |
| --- |
| shadowrun.png |
|  |
| **Les règles** |
|  |
|  |
|  |



Pour éviter de perdre du temps dans le livre ainsi que des prises de tête sur les règles applicables, voici un condensé de l’essentiel des règles qui sont nécessaires au jeu. N’oublié pas ce que dit le haut de la page 54 du livre de règle : les règles sont là pour aider à raconter des bonnes histoires et restent à l’appréciation du meneur de jeu qui peut modifier une règle s’il la trouve illogique, il peut aussi contourner la règle si c’est nécessaire pour garder l’intrigue haletante ou la difficulté pour les personnages qui seraient surpuissants.

|  |
| --- |
|  |

**Quelques règles en vrac assez intéressante**

* **Utiliser une compétence sans l’avoir** : dans ce cas le personnage n’utilisera que l’attribut associé, de plus il subit un modificateur de réserve de dés de -1.
* **La réussite automatique** si et SEULEMENT si le meneur de jeu le permet un personnage peut échanger 4 dés de sa réserve de dés contre 1 réussite automatique.
* **La complication** c’est lorsque un personnage à la moitié ou plus de sa réserve de dés qui sont des 1, dans se cas il se produit un effet théâtrale ou amusant, mais pas désastreux, l’effet cela dit reste à la libre appréciation du meneur de jeu.
* **L’échec critique (ou un loku)** C’est lorsque la moitié ou plus de la réserve de dés sont des 1 et que aucune réussite n’a été obtenue : dans ce cas, le sort d’un mage ou son invocation pourrait se retourner contre lui, le tire d’un personnage pourrait atteindre un ami ou encore son arme pourrait s’enrailler,…
* **Test en groupe** Il est logique que si vous faite une discrétion avec vôtre personnage et que vous avez plusieurs adversaire en face, vous avez plus de chance d’être démasquer : le meneur de jeu fera un test de perception avec le pnj qui a la meilleur réserve de dés et augmentera 1 dé de perception par pnj dans le groupe (jusqu'à un maximum de 5).
* **Test opposé** C’est un test ou il y a un intervenant en face ex : un pj retient un porte pour que le groupe s’enfuit et un pnj garde de sécurité veut l’ouvrir, si les seuils de réussite son égaux pour les deux parties, dans ce cas l’avantage sera donner au défenseur.
* **Test étendu** Test qui nécessite du temps comme par exemple réparer une voiture, le temps peut être de 1 minute à 1 mois et la difficulté de 4 seuils à 16 et +, le nombre de test étendu permis est d’autant de jet qu’il à de point (ex : un pj a mécanique à 6 il pourra faire 6 jets de 6 dés maximum comme test étendu après quoi s’il n’a pas obtenu les réussites nécessaire le test est raté, voir pire s’il y a des complications et/ou échecs critiques. En cas de complication le meneur de jeu soustrait 1d6 succès et en cas de critique rien de désastreux sauf si le meneur de jeu juge que c’est intéressant pour l’histoire.
* **Test de travail en équipe** Le Pj qui fait l’action obtient un nombre de succès et tout personnage qui l’aide (encore faut-il qu’il est la compétence) lui octroi un modificateur de +1 réussite par réussite. Si les personnages qui l’aident font des échecs critiques le seuil de difficulté est augmenter de 1.
* **Réessayer un test de compétence** Il est possible de refaire un test de compétence échouer, mais avec un malus de -2 à l’action cumulable avec le nombre d’échec effectif ex : un mage a essayé de convoquer un esprit et il a échoué 2 fois il a donc un malus de -4 pour réessayé une 3e fois. Cela à la discrétion du meneur de jeu le malus peut s’arrête après un repos total du personnage allant de (5 minutes à 1 heure).
* **La réussite critique** Le personnage qui obtient 4 seuils supplémentaire à la difficulté demandé est en réussite critique, le meneur de jeu se fera un plaisir de décrire son action et pourra permettre au Pj de rajouter une petite description rendant l’action encore plus impressionnante. Si la réussite critique est presque impossible est que le Pj par chance parvient à en faire une il se verra attribuer un point de chance (cette règle ne s’applique pas pour Gaël).
* **Perte de l’essence pour un Mage ou Technomancien** la valeur d’essence est de 6 si le personnage pas en dessus de 6 ex : un mage se met un petit implant est il passe à 5.75 en essence dans se cas ça magie baisse à 5. Pour un technomancien, même situation : sa valeur de résonance tombe à 5.
* **Taux maximale pour les compétences et les tests d’attributs** Le nombre maximum de réussite qui pourra être obtenu dans une compétence quelconque sera égale à la somme de la compétence proprement dite x2 (un personnage a 5 dés en arme à feu il pourra au maximum faire 10 réussite : 5 x2 = 10). Donc s’il a 10 en Agi + 5 en arme à feu soit 15 dés et qu’il dépasse le nombre de 10 réussites (ex 12 réussite, oui il pourrait s’agir de Gaël, dans se cas c’est comme si il avait fait 10 réussites) ou un personnage a une constitution de (9) x 2 = 18, ce nombre sera la valeur maximale qu’il pourra encaisser rien que avec sa constitution.
* **La CHANCE** La chance ne peut être lancée que pour son personnage, sauf dans le cas « d’un travail d’équipe ». 1 seul point de chance peut être dépensé par test. Ce qu’on peut faire avec la chance si on l’annonce AVANT d’avoir lancer les dés pour un quelconque test ; on peut lancer sa réserve de dés à laquelle on ajoute autant de dés à sa réserve que de point de chance et la règle des six est applique pour TOUT les dés, ex : 6 dés en armes à feu + 4 agilité = 10 dés + 2 en attribut de chance j’utilise 1 point de chance j’ai donc : 6+4+2 dés à lancer soit 12 dés et tout les six peuvent être relancer.

 Si la chance est déclarer APRES on lance sa réserve de dès on compte les réussites (sans oublier le critique ou complication potentiel), et on ajoute autant de dès que de point de chance, mais SEUL LES DES DE CHANCE sont soumis à la règle des six.

Sinon vous pouvez relancer tout les dès d’un seul test qui na pas réussi ou encore passer le premier dans l’ordre des passes d’initiative, vous pouvez gagner un passe d’initiative supplémentaire, vous pouvez annuler un échec critique ou une complication, mais ça reste un échec quand même, utiliser la règle d’ultime action page 153 (si un personnage veut agir avant de mourir ou tomber inconscient). Un point de chance utiliser n’est pas perdu définitivement ils pourront revenir par la suite cela dit un point de chance utiliser diminue de 1 le nombre de dès de chance à lancer.

Pour RECCUPERER LA CHANCE  il faut que le personnage fasse ; une belle interprétation en rôle play, des actes héroïques et désintéresser, accomplir des objectifs personnel important, obtenir contre tout attente une réussite critique, l’obtention d’un échec critique.

GrillER un point de chance DEFINITIVEMENT : Dans ce cas l’attribut de chance baisse de 1 définitivement et le personnage peut faire ceci ; Obtenir une réussite critique automatiquement, Echapper à une mort certaine (ceux qui empêche que le personnage se retrouve en mauvaise posture, ex : dans le coma).

**Règles sur certaines compétences**

* **Retenir sa respiration :** un personnage peut le faire 16 rounds, ensuite il devra faire un test de natation + volonté, chaque succès donne 1 tour supplémentaire et ensuite quand le personnage à épuiser ses rounds par tour supplémentaire il prendra une case de dommage étourdissant.
* **La survie :** Page 119, reprend le terrain, la situation, les conditions météos
* **Jauger les intentions :** Intuition + Charisme permet d’avoir une impression sur l’honnêteté et sur ses intentions.
* **Test de Mémoire :** Test de Logique + Volonté permet de se souvenir d’un détail ou la valeur de volonté + les succès supplémentaires (ex : vol 4 et log 3 total de 7 dès vous lancez les 7 dès et vous avez 3 réussites donc Volonté 4 + 3 réussites vous pouvez pour la scène mémorisé 7 choses. Une complication fait que le personnage s’embrouille et s’il fait un échec critique, dans ce cas il dit quelque chose de faux bien qu’il le pense vrai.
* **Test de Sang-froid :** Volonté + Charisme pour voir si un personnage face à une situation dangereuse garde son calme (se retrouvé face à une goule par exemple, mais si le renneur à vécu la situation plusieurs fois il a un bonus voir pas de test. S’il échoue ou fait une complication il va se retrouver paralyser, mais s’il fait un échec critique il va fuir et crier (comme Rubis Rhode dans le 5ieme éléments).
* **Soulever et transporter :** Un personnage peut soulever 15kg par point de force et s’il veut soulever plus il doit faire un test de Force + Constitution et pour chaque réussite supplémentaire il obtient 15kg, en revanche pour porter le personnage peut porter 5kg par point de force et s’il veut soulever plus il doit faire un test de force + constitution et chaque succès sera 5kg supplémentaire. Un personnage peut soulever et transporter 10kg x sa force et s’il veut plus il doit faire un test de force + constitution.

**Règles sur le combat**

1. Lancez l’initiative (le malus du moniteur s’applique à l’initiative) si le personnage fait une complication il soustrait une réussite de son score, s’il fait un échec critique il jouera dernier et aura – 1 dès à sa prochaine action. Retardée son initiative est possible, mais son initiative descendra (ex : un personnage est premier en initiative et retarde son initiative et il décide de jouer après tout le monde il sera désormais dernier dans l’ordre d’initiative).
2. Commencez la première passe d’initiative : les personnages qui ont la même initiative agissent en même temps
3. Le personnage choisit s’il fait une action complexe ou deux actions simples en plus il a également une action automatique qu’il peut faire à son tour de jeu, avant ou même après dans la passe d’initiative.
4. Faite les autres passes d’initiatives
5. Faite un nouveau tour
* Les nombres d’actions possibles : sur un round on peut faire (3 actions automatiques) ou (2 actions automatiques + 1 action simple) ou (2 actions simples) ou (1 action complexe).
* **Les actions automatiques :** dire un mot, lancez un objet, se mettre au sol, levez les bras, changer le mode de l’arme, courir, lâchez un ou des objets qu’il à en main, …
* **Les actions simples :** retirer un chargeur, tirer (CC, SA, RA), Insérer un chargeur, prendre ou poser un objet, faire un test de perception, se lever, sprinter, …
* **Les actions complexes :** Attaque de mêlés ou à mains nues, se mettre en défense total (la règle est plus loin), recharger une arme à feu, faire faire avec une arme de véhicule ou arme en mode automatique, utilisée une compétence, utilisé un objet complexe, …
* **Ajuster :** Par action simple le personnage obtient +1 dès avec une arme de distance jusqu’à la moitié de sa réserve de compétence d’arme à distance.
* **Dégainer une arme :** Faire un test de pistolet + réaction (il faut faire 3 réussites pour dégainer rapidement, voir 4 réussites s’il veut dégainer deux armes) Si le personnage a un Holster rapide le seuil baisse de 1. En cas de complication le flingue reste bloquer ou tombe et en cas d’échec critique en dégainent le personnage si tire dessus ou l’arme traverse la pièce. Dégainer prend une action simple sur les 2 disponible du tour en cas d’échec simple cela prend une action complexe.
* **tirer et infliger des dégâts**: Nombre de dès en pistolet + agilité + modificateur pour l’attaquant et pour le défenseur un test de : d’esquive + intuition + modificateur. En cas d’égalité l’avantage est donné au défenseur. Pour infliger des dégâts on calcul les résultats excédentaires, ensuite le défenseur doit encaisser avec son armure si les dégâts qu’il subit est supérieur au à l’indice de son armure les dégâts seront physique dans le cas contraire les dégâts sont étourdissant, le défenseur lance constitution + armure et réduit les dégâts infligés. Les dommages pour l’attaquant est chaque réussite excédentaire est un dommage + l’indice de l’arme. (tous les modificateurs sont aux pages 140 et 141.
* **Tirer avec deux armes :** Vous pouvez utiliser deux armes de types pistolets et mitrailleur, cela dit le personnage doit répartir la moitié de sa réserve de dès pour chaque main et suite retirer -2 dès dans sa mauvais main sauf s’il est ambidextre (il faut aussi compter les modificateurs de recules).
* **Si le personnage tir sur plusieurs cible :** Si dans le même round le personnage tir sur une cible et puis passe à un autre cible et tir, il obtient -2 pour la seconde cible.
* **Les modes de tir :** avec un mode semi automatique (3 balles) le personnage peut tirer 2 fois sur le round, mais il obtient -1 dé à son deuxième tir. S’il utilise le mode tir en rafale il doit choisir entre - les rafales concentrées : +2 aux dommages (Recule de 2).

 - Les rafales larges : -2 dès pour la réserve du défenseur (Recule de 3)

Avec le tir automatique (6 balles pour les deux premiers et 10 balles pour les deux derniers) quatre possibilités.

* Les rafales longues +5 valeurs de dommage (Recule de 6)
* Les rafales larges -5 à la défense du défenseur (Recule de 6)
* Les rafales automatiques concentrées +9 valeurs de dommage (Recule 9)
* Les rafales automatiques larges -9 à la valeur du défenseur (Recule 9)
* **Esquiver une balle :** Uniquement la valeur de Réaction. Ou possibilité de faire la défense totale.
* **Les grenades** explosent le round suivant quand ça revient au tour de jeu de celui qui l’a lancé.
* **Lancer une grenade :** la première chose à faire est un test de dispersion, faite un jet d’attaquer d’attaque avec Agilité + (arme de jet ou lourde) et lancez un d6 ensuite le meneur de jeu détermine la direction, puis un autre d6 doit être lancez pour déterminer l’éloignement de 1 à 6 mètres plus la grenade est éloigné les succès son diminuer de -2 dès par mètre.
* **Le combat en mêlés :** Agilité + Mains nues ou Agilité + Arme tranchante contre Réaction + Esquive ou Réaction + Parade.
* **En cas d’alliés et ennemis nombreux dans la mêlés :** totalisé le total d’allié et d’ennemis (ex 1 allié contre 8 ennemis soit 2 vs 8 l’écart est de 6) donc le groupe des ennemis on +4 pour leurs attaques (maximum +4).
* **L’Allonge en mêlée :** un troll à une allonge naturelle de 1 auquel il peut additionner l’allonge de son arme (l’allonge peut aller de 1 à 4) on calcul l’allonge de l’attaquant et celle du défenseur et les succès excédentaire son ajouter à la réserve de dès de l’attaquant ou du défenseur.
* **Plusieurs attaque en mêlée :** Si les ennemis sont à 1 m l’un de l’autre vous pouvez en une action complexe les touchés tout les deux, mais votre réserve de dès est divisé en deux et vous pouvez toucher deux ennemis.
* **La table des modificateurs de mêlés page 148 du ivre de règle**
* **Toucher un personnage pour un sort de touché :** Le personnage qui veut lancer un sort de toucher sans faire de dégât lance Agilité + 2 dès bonus.
* **Faire une charge :** + 2 dès, action complexe.
* **Recevoir une charge :** le personnage qui a retardé son action peut recevoir une charge et obtient +1 dès à son esquive pour recevoir la charge.
* **L’armure ;** Balistique : Balles, Carreaux, Flèches

Impacte : Armes de mêlée, armes à projectile contendant, munition étourdissante, explosif et dans une moindre mesure (divisé par deux la valeur d’impacte pour les chutes, feu, armes lasers, armes électriques).

* **L’armure et l’encombrement :** un personnage peut porter plusieurs armures cela dit c’est l’armure qui a le plus de balistique et de impact qui est prise en compte, de plus le personnage peut porter une ou des armures jusqu’à 2x sa constitution s’il la dépasse il est encombré : - 1 dé tout les deux point qui dépasse le nombre de sa constitution x2.
* **Visée :** un personnage peut visée une zone non couverte ou vulnérable de l’armure, la visée est une action automatique (un personnage peut visée et ajuster), lorsqu’il vise son malus sera d’autant de dés que de point d’armure qu’a le défenseur. S’il touche le défenseur n’aura que sa constitution pour encaisser.
* **Faire lâché quelque chose à la cible :** le personnage soustrait -4 dès à sa réserve de dès et obtient une valeur de dommage surpasse la force de la cible elle lâche l’objet il faut faire un test de dispersion pour voir ou va l’objet et à combien de distance.
* **La défense :** -1 dès d’esquive ou parade par esquive ou parade faire dans le tour de jeu. Le personne qui se retrouve au sol à -2 dès pour esquiver (uniquement contre les tir à distance). Si le défenseur court il a +2 dès pour esquiver. Si le défenseur est engagé en mêlé avec un adversaire il a -3 dès pour esquiver un tir venant d’un autre adversaire. Le défenseur à également -2 dès contre les grenades, missiles, roquettes ou armes à effets de souffle pour esquiver.
* **L’esquive totale :** à distance le personnage peut lancer Réaction + Esquive, contre des armes de mêlées il peut lancer : Réaction + Esquive + Esquive OU Réaction + Mêlées + Esquive.
* **Parade totale :** Le personnage lance Réaction + Mêlées x2 et ne peut être utilisé contre les armes à distance.
* **Défense acrobatique :** Les personnages doués en Gymnastique peuvent ajouter leur compétences de gymnastique à leur réserve de dès pour esquiver que ce soit pour contre les armes de mêlées ou à distance.
* **MODIFICATEUR DE MELEE VOIR PAGE 151**
* **Le personnage projeté au sol :** Si un personnage subit des dégâts (p) ou (e) égaux à sa constitution ou + il se retrouve projeter au sol et s’il subit 10 cases de dommage ou + il se retrouve projeter au sol même s’il a encaissé les dommages.
* **Faire tomber l’ennemi au sol :** Le personnage dit son action au meneur de jeu et lance un jet de mêlé ou mains nues contre la défense de l’adversaire, si l’attaque réussit l’attaquant regarde sa valeur de force à laquelle il ajoute ses succès excédentaire si il bat la constitution de son adversaire alors celui-ci tombe au sol
* **Maitriser un personnage :** même règle que pour faire tomber un ennemi au sol, pour faire des dégâts (e) l’attaquant conte sa valeur de force et le défenseur encaissé avec impacte+constitution. Le personnage peut faire un test de Force + Combat mains nues pour sortir de la prise et doit battre de nombre de succès adverse.
* **LE MONITEUR DE CONDITION :** Si un personnage a tout son moniteur de condition en (p) ou (e) encaissé il tombe inconscient, s’il se retrouve à prendre plus de cases en (e) qu’il a de cases il entame ses cases (p). Si un personnage prend plus de cases (p) qu’il a de cases il est près de a mort dans ce cas il pourra prendre un nombre de cases supplémentaire en (p) égale à sa constitution et perdra 1 cases tout les constitution tour (le runneur x à 10 cases et une constitution de 3, il s’est prit 12 cases en (p) il tombe inconscient et il est à 1 case de la mort dans constitution (3) round s’il n’est pas soigner il meurt.
* **Les dommages par l’acide :** Ils s’encaissent qu’avec la valeur d’armure impact et continuent à ronger les matériaux égaux à son indice de dégâts sauf les dégâts d’acide d’un sort qui n’a l’effet qu’une seule fois.
* **Les dommages de chute :** 1-2m = 2 casses, 3-6m = 4 cases, 7-8m = 6 cases et ensuite tous les 2m une case supplémentaire (encaissement avec l’armure d’impact divisé par 2 + constitution.
* **Les dommages électriques :** Le défenseur fait un test de constitution + vol et doit obtenir 3 succès sinon il est au sol et ne peut plus attaquer pendant 2 + succès excédentaire de l’attaque.
* **Les dommages dus au feu :** l’encaissement se fait comme pour les dommages d’acide, mais si la valeur de l’armure x2 est dépasser alors l’armure et foutu et le feu peut continuer à faire des dommages selon l’appréciation du meneur de jeu.
* **Les structures et matériaux :** Page 157.
* **Les dommages avec véhicule :** 1-20m/tour = structure divisé par 2, 21-60m/tour = structure, 61-200/tour = structure x2, 201 et + = structure x3.

**Règles sur la réputation, La rumeur et la renommée**

* **La réputation :** C’est l’aspect positif du personnage de la manière du pourquoi il est connu au niveau des fixeur, Johnson ou encore d’autres runners, mais aussi de la Lonestar s’il a un dossier. La réputation se calcul comme suite le Karma divisé par 10 = à la réputation du personnage.
* **La rumeur :** C’est l’aspect négatif du personnage de la manière dont ont parlent de lui. La rumeur se calcul selon différents critères que octroient 1 point de rumeur par critères qui correspond à ce que le personnage à déjà fait
* Echouer le run ou refuser de terminer le run
* Insulter ou se moquer d’un Johnson
* Cherche la merde dans un bar ou autres
* Se comporter de manière égoïste et/ou impitoyable (ex : on s’en fou de faire sauté l’orphelinat).
* Se faire arrêter
* Trahir quelqu’un (un contact, un Pj, …)
* Tuer un innocent
* Se faire un ennemi puissant et/ou avoir un contrat sur sa tête
* Bosser pour un dragon
* Avoir de la mal chance
* **La renommée :** La renommée se calcul par la somme de la réputation (+) rumeur divisé par 3 et arrondi à l’inférieur. Ex : 5 + 3 = 8 : 3 = 2 ,6 donc à (2). La renommée est ce que les Johnsons, les Runneurs, et autres Contacts pourrait savoir sur vous, mais attention si vous avez 3 ou + en renommée il est possible que la police et les agences de sécurité ouvre un dossier sur vous, s’il vous retrouve vous pouvez être arrêté, voir exécuter si vôtre renommée est grande et tâché de mauvais actes, de plus un Johnson, un contact ou voir des runners pourraient être amené à ne plus vouloir travailler avec vous.

**La création de personnage (en 12 étapes)**

1. **Points et Attributs :** Vous avez 400 points de créations (PC) pour commencer, dans ces 400 points seul 200 points peut être utilisé dans le but d’augmenter les attributs. 1 seul attribut peut être maximisé à son maximal naturel. À savoir que les chiffres entre parenthèse sont les maximaux des attributs qui peuvent être atteint soit par la magie ou soit par la technologie.
2. **La chance :** le maximum 6 voir 7 pour les humains, tout le monde commencent à 1 en chance sauf les humains qui commencent à 2.
3. **l’Essence :** tout le monde commence à 6.
4. **La Magie/Résonance :** pour l’obtenir il faut acheter le trait qui permet d’obtenir l’attribut magie ou résonance à 1, l’attribut pourra ensuite être évolué au rythme de +1 par tranche de 10pc jusqu'à un maximum de 6. Le dernier point nécessite 25pc (pour passer de 5 à 6 en magie).
5. **Les compétences :** coûtent 4 pc par point, on peut lors de la création choisir de monté 1 compétences à 6 et le reste à 4 ou moins, ou encore 2 compétences à 5 et le reste à 4 ou moins. Pour les (GC), les groupes de compétences ils peuvent être montés jusqu'à 4 à la création et coûtent 10pc par point. Vous pouvez aussi prendre une spécialisation (uniquement pour les compétences individuelle) cela coûte 2pc et vous donne un bonus de 2 dès supplémentaire pour la spécialisation prise.
6. **Les compétences de connaissances :** comme pour les compétences actives, vous pouvez prendre 1 compétence à 6 et les autres à 4 ou moins ou 2 compétences à 5 et les autres à 4 ou moins, pour calculer le nombre de point de compétences connaissance gratuite à laquelle votre personnage à droit il faut prendre sa Log+Int x3 le score obtenu sont les points gratuits, si le Pj souhaite obtenir 1 point supplémentaire il doit dépenser 2pc. Attention on ne peut acheter plus de point que son score de Log+Int x3. Tout comme pour les compétences active on peut se spécialisé dans une connaissance au prix de 1pc et obtenir 2 dès supplémentaire.
7. **Les traits**: soit les Avantages&Défauts ne peuvent excéder 35PC, attention qu’il faut payer les avantages en pc et ensuite récupérer les pc, si le Pj souhaite prendre des défauts.
8. **Les ressources**: 1pc = 5000 ¥ avec un maximum de 50pc soit 250 000 Nuyens . (l’équipement et le niveau de vie s’achète après et devra être soumise a l’appréciation du meneur de jeu.
9. Acheter des sorts : apprendre un sort coûte 3pc, le nombre de sort que peut acheter un personnage est le double de l’indice de lancement de sorts ou rituels.
* **Liés un esprit :** Avant le jeu le nombre de pc dépensé est égale aux nombres de services que l’esprit doit, le nombre de services ne peut être plus haut que l’indice de control d’esprit ou de conjuration. La puissance de l’esprit est de maximum la valeur de magie et son nombre d’esprits simultanés peut être égal à sa valeur de Charisme.
* **Les focus :** Les focus d’esprits doivent déjà être acheté avec les nuyens de création et ensuite il faut pour le liés dépenser un nombre de pc égal à la puissance du focus. La puissance totale des focus peuvent être de 5x l’attribut de magie du personnage. À savoir que tout les focus fonctionnent pour les mages et adeptes mystiques, mais seul les focus d’armes fonctionnent pour les adeptes.
1. **Les Contacts :** Le coût des contacts est égal à la somme de l’indice d’influence et l’indice de loyauté.
2. **Les cases de vie :** Pour l’étourdissent c’est égal à 8 + (Volonté/2) et pour le physique c’est 8 + (Constitution/2).
3. **Niveau de vie&Equipement :** La disponibilité maximum qui est autorisé pour l’achat d’équipement à la création est de 12, mais ce n’est pas parce que vous avez les moyens d’acheter quelque chose que vous pouvez le faire. Maintenant la touche final : Le meneur de jeu doit approuvé vôtre fiche de personnage sans son approbation, elle ne vaut rien (ça sera qu’un joli papier).