

## *Résumé des règles à l'usage des néophytes et autres malcomprenants*

Le système de règles est celui de Basic (Chaosium) que nous vous invitons à vous procurer (voir liens). Ne sont notées ici que les adaptations nécessaires.

### ***La création Pas à Pas :***

#### Première étape : le sorcier

Il faut décider de quel genre de sorcier vous allez jouer. Sera-t-il plutôt tourné vers les études et les compétences intellectuelles ou alors vers le sport et les compétences physiques ?

#### Deuxième étape : les caractéristiques

Munissez-vous d'un brouillon, d'un crayon, d'une gomme et d'une feuille de personnage. Lancez sept fois de suite 2D6+6. Notez les sept résultats sur le brouillon puis répartissez-les dans les sept caractéristiques. Elles sont toutes utiles mais elles ne servent pas à la même chose. Favorisez celles qui correspondent au type de sorcier que vous voulez jouer.

#### **FORce**

C'est une mesure de puissance musculaire du personnage. La valeur de force d'un sorcier de 11 ans est inférieure de 5 points à sa valeur à l'âge adulte.

#### **CONstitution**

Cette caractéristique rend compte de la vitalité et de la santé du personnage. La valeur de constitution d'un sorcier de 11 ans est inférieure de 5 points à sa valeur à l'âge adulte.

#### **TAILle**

En fait, cette caractéristique englobe la taille et le poids. Être grand et massif vous permet de faire plus mal lors d'un combat, mais peut poser des problèmes dans d'autres circonstances.

Age	11 ans	14 ans	18 ans
Valeur min	3	5	8
Taille	128 cm	144 cm	149 cm
Poids	24 kg	35 kg	43 kg
Valeur moy	8	10	13
Taille	139 cm	159 cm	168 cm
Poids	33 kg	49 kg	59 kg
Valeur max	13	15	18
Taille	151 cm	174 cm	188 cm
Poids	43 kg	63 kg	76 kg

La valeur de taille d'un sorcier de 11 ans est inférieur de 5 points à sa valeur à l'âge adulte.

#### **DEXtérité**

#### **APParence**

#### **INTelligence**

Elle décrit les capacités d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse de votre sorcier.

## **POU**voir

Cette caractéristique mesure la volonté du personnage, sa force d'âme et sa capacité à pratiquer la magie. Il sert également à calculer sa chance.

### Troisième étape : les valeurs dérivées

(voir règles)

### Quatrième étape : les compétences

Avant de décider de vos compétences, il vous faut choisir si vous êtes fils ou fille de sorciers, de moldus ou alors moitié-moitié. En effet, certaines compétences sont réservées aux sorciers ou aux moldus. Les métisses, quant à eux, ont accès à toutes les compétences à la création mais ils n'ont pas les bases dans les compétences réservées.

En effet, chaque compétence a une base à laquelle vous ajoutez des points lors de la création. Vous avez 400 points à répartir entre toutes vos compétences sans que le total « base + points » ne dépasse les valeurs indiquées pour chaque.

### Cinquième étape : les finitions

Il vous faut maintenant décrire plus précisément votre sorcier, à quoi il ressemble, qui sont ses parents, son comportement vis à vis des autres.

⇒ Description, comportement, passé :

## ***Règles de bases***

### **Expérience :**

Tout personnage gagne un point dans les caractéristiques auxquelles son jeune âge donnaient un malus, jusqu'au total d'adulte.