

WAYFARER'S SONG

TESTS D'ATTRIBUTS :

<i>Difficulté</i>	<i>(compétence)</i>	<i>Nb. de succès</i>
Assez simple	Rang 2	0 (pas de test à faire)
Moyenne	Rang 3	1 succès
Difficile	Rang 4	2 succès
Très difficile	Rang 5	3 succès
Horrible	Rang 6	4 succès
impossible	Rang 7	5 succès

TESTS DE COMPETENCES :

<i>Comparaison</i>	<i>D10</i>
DIF < COMP	10
DIF = COMP	08
DIF > COMP	06
DIF > 2x COMP	04
DIF > 3x COMP	02
DIF > 4x COMP	impossible (00)

**Règle : 1 = Réussite automatique ;
0 = échec automatique**

LES COMPETENCES :

<i>Rang</i>	<i>VO</i>	<i>VF</i>	<i>Difficulté</i>
0	unskilled	incompétent	Ridicule, à quoi bon ?
1	Rudimentary	inexpérimenté (débutant)	Enfantin
2	Basic	Basique	Assez simple
3	Average	Correct/Bon	Moyenne
4	Fair	Très Bon	Difficile
5	Advanced	Expert	Très difficile
6	Penultimate	Maître	Horrible
7	Paramount	Inégalable	Impossible, insurmontable

LES BLESSURES :

<i>Succès</i>	<i>Blessure</i>	<i>Rang</i>	<i>V.O.</i>	<i>Description</i>	<i>Etat De Santé</i>
0	Mineure	1	Minor	Barely a scathe	« Egratigné ».
1	sérieuse	2	Deep	Painful	« Affaibli ».
2	grave	3	Severe	Incapacitating	« Incapacité ».
3	profonde	4	Grave	Death in ½ hour	« Agonisant ».
4	mortelle	5	Mortal	Death in minutes	« Aux portes de la mort ».

LA FATIGUE :

<i>Succès</i>	<i>Rang</i>	<i>V.O. (Stamina)</i>	<i>V.F. (Fatigue)</i>	<i>Malus</i>	<i>Récupération</i>
-	0	Hale	Vigoureux	0	-
0	1	Winded	Las	0	moins d'1 min.
1	2	Weary	Essoufflé	+1	quelques minutes
2	3	Drained	Epuisé	+2	Plus de 10 minutes
3	4	Exhausted	Exténué	+3	une demi-heure
4	5	Collapsed	Effondré (K.O.)	+4	une heure et plus

LA STABILITE :

<i>Succès</i>	<i>Rang</i>	<i>V.O.</i>	<i>V.F. (STABILITE)</i>
0	1	Confused	Confus
1	2	Baffled	Dérouté
2	3	Fumbling	Trébuchant
3	4	Stumbling	Hagard
4	5	Humiliated	Humilié

WAYFARER'S SONG

GESTION DES BLESSURES :

<i>Blessure</i>	<i>test de soins</i>	<i>Rang</i>	<i>Temps de récupération</i>
Mineure	Assez Simple	2	quelques jours
Sérieuse	Moyenne	3	quelques jours
Grave	Difficile	4	une bonne semaine
Profonde	Très difficile	5	deux à trois semaines
Mortelle	Horrible	6	de trois semaines à plus d'un mois.

ACCELERER LA GUERISON :

<i>Temps gagné</i>	<i>test de soins</i>	<i>Rang</i>
Un jour	Assez Simple	2
Deux jours	Moyenne	3
Quatre jours	Difficile	4
Une semaine	Très difficile	5
Deux semaines	Horrible	6

LA PORTEE :

PORTEE	COURTE	MOYENNE	LONGUE
<i>DIFFICULTE</i>	<i>Assez simple</i>	<i>Difficile</i>	<i>Horrible</i>
Hache de jet	5 pas	10 pas	20 pas
Epieu	10 pas	20 pas	40 pas
Arc court	10 pas	20 pas	40 pas
Arc long	15 pas	30 pas	60 pas
Arc de guerre	20 pas	40 pas	80 pas

SE METTRE A COUVERT :

Rosier	1/10
Petit bouclier	2/10
Arbre jeune	3/10
Bouclier moyen	4/10
Baril de bière	5/10
Rocher	6/10
Grand bouclier	7/10
Grand chêne	8/10
Mur de pierre	9/10

WAYFARER'S SONG

LES ENCHANTEMENTS - PUISSANCE

<i>Rang</i>	<i>VO</i>	<i>VF</i>	<i>DISCIPLINE</i>
RANG UN :	Least Enchantment	Moindre Enchantment	Novice
RANG DEUX :	Lesser Enchantment	Enchantment Mineur	Initié
RANG TROIS :	Greater Enchantment	Grand Enchantment	Maître
RANG QUATRE :	Grander Enchantment	Puissant Enchantment	Grand Maître
RANG CINQ :	High Enchantment	Enchantment Suprême	Exalté

LES ENCHANTEMENTS - INFLUENCE

<i>Rang</i>	<i>VF</i>	<i>INFLUENCE</i>
RANG UN :	Moindre Enchantment	Affecte toute VOLonté égale ou inférieure à 2
RANG DEUX :	Enchantment Mineur	Affecte toute VOLonté égale ou inférieure à 4
RANG TROIS :	Grand Enchantment	Affecte toute VOLonté égale ou inférieure à 6
RANG QUATRE :	Puissant Enchantment	Affecte toute VOLonté égale ou inférieure à 8
RANG CINQ :	Enchantment Suprême	Affecte toutes les volontés.

DIVINITE

<i>Total</i>	<i>Niveau</i>	<i>Description</i>
Zéro	Mortel	L'espérance de vie du personnage est d'une cinquantaine d'années.
Cinq	Charmé	L'espérance de vie du personnage est maintenant de 70 ans.
Dix	Ensorcelé	L'espérance de vie du personnage est d'une centaine d'années.
Quinze	Immuable	L'espérance de vie du personnage est d'au moins deux-cent d'ans.
Vingt	Immortel	Le personnage ne peut mourir de vieillesse ou de maladie, mais il continue de vieillir.
Vingt-cinq	Eternel ¹	Le personnage cesse de vieillir.
Trente	Céleste	Le personnage ne peut mourir que s'il est décapité, brûlé, ou le cœur transpercé.

¹ en V.O, « timeless » = sans âge.