

Actions en combat et prix PA/PR		
Action	Prix PA	Prix PR
Parler	0	0
Interagir, utiliser un objet	1	1
Se déplacer	1	1
Attaque légère	2	1
Attaque moyenne	3	2
Attaque lourde	4	3
Magie	3-4	2-3

Puissances des sorts et coûts en fatigue + concentration			
Puissance	Niveau	Coût de base	Prix de concentration
4	0	0	Être conscient
5 - 9	1	1	1 / minute
10 - 14	2	2	1 / 5 tours
15 - 19	3	3	1 / 2 tours
20 - 24	4	4	1 / tour
25 - 29	5	5	1 / tour

Création de magie et coût en fatigue, selon jet de sensibilité				
Résultat (échelle continue)	Taille	Coût de base	Coût magie tangible	Coût magie combinée
1-5	doigt - main	0	+2	+1
6-10	bras - corps	+1	+2	+1
11+	groupe	+2	+2	+1

Ordres de grandeur de manipulation				
Valeur	Efficacité	Précision	Taille	Distance
1	Légère / visuelle	Minimale pour exister	Paume (5cm)	Contact
2	Basique	Basique (2m)	Main (20cm)	1 case
3	Utile	Utile (1 pas)	Bras (1 pas)	2-4 cases
4	Forte	Forte (20cm)	Corps (2m)	5-10 cases
5	Très forte	Très forte (5 cm)	Groupe (5-10m)	11-20 cases
6+	Extrême	Extrême (1cm)	Très grand (20m)	21+ cases

Attaquer			
Attaque \ Évasion	1	2-11	12
1	Échec + cible distraite	Échec	Échec + attaquant distrait
2-11	Réussite	-	Échec
12	Réussite + continuation + coup critique	Réussite + continuation	Réussite

Jauges et conséquences		
Seuil	Douleur	Fatigue
0	-	-
4	Blessé (d4)	Fatigué (-1 magie)
6	Blessé (d6) + 1 fatigue /10 minutes	Fatigué (-1 magie et jets d12)
8	Blessé (d8)+ 2 fatigue /10 minutes	Fatigué (-2 magie, et -1 jets d12 et dégâts)
10	Inconscient 1 minute	Inconscient 1 heure