

FATE vs MAGE

NOM

RESTAURATION

ASPECTS

Un mot ou une phrase qui décrivent à chaque fois votre personnage.

ESSENCE

PARADOXE

AVATAR

PROFANE

DESTIN

Déterminez ce qui fait que votre personnage est unique

Donnez à votre personnage une limitation, un ennemi, un problème

Qu'est-ce qui rend la magie de votre personnage si particulière

Déterminez un Aspect qui décrit le côté humain du personnage

Choisissez un Aspect librement pour typer plus encore votre personnage

APPROCHES

Répartissez librement les scores suivant entre les Approches : +3, +2, +2, +1, +1, 0, 0.

ASTUCIEUX

FLAMBOYANT

PUISSANT

RAPIDE

SOIGNEUX

SOURNOIS

MAGIQUE

LE POUVOIR

Les effets magiques sont composés de l'association d'un ou plusieurs mots de pouvoirs qui recouvrent les domaines de la réalité. Le mage doit ensuite décliner chaque mot utilisé dans son sortilège selon l'une des quatre syllabes du pouvoir. Chaque syllabe détermine la façon dont le mot est employé dans le sortilège pour décrire l'effet obtenu. Le mage peut ou non déclencher un Paradoxe.

LES SEPT MOTS

LES QUATRE SYLLABES

LE PARADOXE

Espace

+2 Sentir

Esprit

+4 Utiliser

Forces

+6 Transformer

Matière

+8 Créer

Psyché

La difficulté finale du sortilège est obtenue en additionnant les difficultés des syllabes de chaque mot de pouvoir utilisé.

Temps

La valeur de chaque syllabe représente la puissance de l'effet en termes de jeu : les dégâts de l'effet, la difficulté pour y résister,...

Vie

Afin de réussir des effets importants, le mage peut bousculer la réalité un peu trop violemment et susciter une force de résistance appelée Paradoxe. Il se sert donc de la jauge de **Stress Paradoxe**. Chaque case cochée lui donne un bonus égal à sa valeur. Mais ce Stress doit être évacué à la fin de la Scène (sauf dépense d'un **Point de Fate** qui permet de reculer le délai d'une scène supplémentaire).

Chaque point de Paradoxe doit être converti en **Stress Physique** ou **Mental** pour exprimer les effets du Contrecoup magique encaissé par le mage. Si les jauges de Stress ne peuvent pas tout absorber, alors le Paradoxe provoque une ou plusieurs **Anomalies**, assimilables à des **Conséquences** magiques d'une valeur appropriée.

Le Paradoxe ne peut jamais être converti partiellement. Il se libère toujours en totalité.

Les Anomalies peuvent parfois affecter le monde dans son ensemble à travers des **Conséquences Collatérales** (cf. Atomic Robo).

PROUESSES

Choisissez 5 Prouesses gratuitement. Vous pouvez créer ou choisir plus de Prouesses en dépensant 1 point de Restauration pour chacune au-delà de la cinquième.

STRESS

Une troisième case de Stress peut être gagnée si le score de Puissant (Physique), Astucieux (Mental) ou Magique (Paradoxe) est d'au moins 3.

PHYSIQUE

1 2 3

MENTAL

1 2 3

PARADOXE

1 2 3

CONSÉQUENCES & ANOMALIES

Les Conséquences & Anomalies du Paradoxe sont des Aspects qui peuvent être invoqués ou contraints. Ces Aspects peuvent être éliminés si une condition de soin appropriée est remplie, et en attendant un temps donné. Les Conséquences Légères récupèrent après une Scène, les Modérées après une Session de jeu, les Graves après un Arc Narratif.

2 LÉGÈRE

4 MODÉRÉE

6 GRAVE