

## Différents tableaux qui ne figurent pas sur l'écran

### Interaction

Difficulté	Modif.	Charisme	Commandement	Duperie	Intimidation
Très facile	+30	Epris du perso	Fanatique	Crédule	Terrifié
Facile	+20	Affectueux	Dévoué	Confiant	Effrayé
Assez facile	+10	Favorable	Loyal	Ouvert	Craintif
Moyenne	+0	Indifférent	Indifférent	Indifférent	Indifférent
Assez difficile	-10	Dédaigneux	Mécontent	Suspicieux	Courageux
Difficile	-20	Méprisant	Déloyal	Sceptique	Intrépide
Très difficile	-30	Dégoûté	Rebelle	Incrédule	Téméraire

### Tests de peur

Degré de peur	Modif.	Exemple
Peur 1 inquiétant	0	Nuitaille, revenant, ver foreur, synofien
Peur 2 effrayant	-10	Carnosaure, crépusculeux, gholam meurtrier
Peur 3 horrifiant	-20	Démon incarné, apparition astrale, psychneuein
Peur 4 terrifiant	-30	Le Roi dépenaillé

### La route de la folie

Nombre de points de folie	Degré de folie	Modif de traumatisme	Trouble mental
0-9	Stable	Aucun	Aucun
10-19	Instable	+10	-
20-29	Instable	+10	-
30-39	Instable	+10	-
40-49	Perturbé	+0	1 <sup>er</sup> - mineur
50-59	Perturbé	+0	-
60-69	Déséquilibré	-10	2 <sup>e</sup> - grave
70-79	Déséquilibré	-10	-
80-89	Dérangé	-20	3 <sup>e</sup> - aigu
90-99	Dérangé	-20	
100+	Personnage retiré du jeu - stade terminal		

### Test de malignité

Points de corruption	Degré de corruption	Test de malignité	Mutation
1-30	Tenté	+0	-
31-60	Souillé	-10	1 <sup>er</sup> test
61-90	Avili	-20	2 <sup>e</sup> test
91-99	Impie	-30	3 <sup>e</sup> test
100+	Damné (retiré du jeu)		

## Investigation

Complexité	Difficulté	Modif.	Exemple	Durée
Simple	Très facile	+30	Découvrir une rumeur connue de tous	1 H
Elémentaire	Facile	+20	Découvrir les grandes victoires d'un général	6 H
Compliquée	Assez facile	+10	Découvrir les états de service d'un général	24 H
Corsée	Moyenne	+0	Identifier un poison obscur	72 H
Pénible	Assez difficile	-10	Remonter à l'origine d'un esprit de la machine	14 jours
Epineuse	Difficile	-20	Traduire un livre dans son intégralité	1 mois
Hermétique	Très difficile	-30	Etablir l'index d'une crypte de données	1D5 ans

## Une aide à la création des personnages étapes par étapes

Les différentes étapes sont volontairement mises par ordre alphabétique afin de pouvoir s'y référencer rapidement pendant la partie si le besoin devait s'en faire sentir

### Création de personnages

Apparence passé / divination / noms	(6)	p. 31 ... 38
Argent de départ + exps de départ	(5)	p. 30
Armes		p.132 – 143
Armures		p. 145
Blessures / critiques / guérison		p. 199 - 210
Choix des plans de carrière + talent/ compétences de départ		p. 24 ...
Choix du monde natal	(1)	p.13
Compétences	(7)	p. 98...
Cybernétique		p. 153 – 156
Équipement / outils / divers / services	(9)	p. 146 – 152
Jets de Caractéristiques	(2)	p.25
Plans de carrière détaillés + améliorations	(7)	p. 47...96
Points de Blessures	(3)	p. 28
Points de destin	(4)	p. 29
Pouvoirs Psychiques	(7)	p.158 – 180
Règles		p. 182- 198
Revenus	(8)	p.126
Talents	(7)	p. 112