

Taille	
énorme	Dragon, géant...
grande	Licorne, ogre...
moyenne	Magicien, loup...
petite	Nain, renard...
minuscule	Fée, oiseau...

Essence=Glamour
3 points de Glamour = 1 Attribut

Difficultés		
Tâche	Difficulté	Modificateur au Glamour
Automatique	6	-9
Triviale	9	-6
Facile	12	-3
Typique	15	0
Ardue	18	+3
Très difficile	21	+6
Impressionnante	24	+9
Formidable	27	+12
Quasi-impossible	30	+15
Impossible	33	+18
Vraiment impossible	36	+21

chaque Affinité = +3 au jet
1 point d'Essence = +1 au jet

Effet des Tailles relatives					
Personnage passif					
Personnage actif	énorme	grand	moyen	petit	minuscule
énorme	0	+/- 3	+/- 6	+/- 9	+/- 12
grand	+/- 3	0	+/- 3	+/- 6	+/- 9
moyen	+/- 6	+/- 3	0	+/- 3	+/- 6
petit	+/- 9	+/- 6	+/- 3	0	+/- 3
minuscule	+/- 12	+/- 9	+/- 6	+/- 3	0

Qualité de la réussite		
Marge	Échec/Réussite	Description
< -12	Apocalyptique	La tentative du personnage engendre des conséquences terribles pour lui et ses alliés, voire pour l'environnement lui-même. Il y a des séquelles à long terme.
-10 à -12	Catastrophique	Le personnage provoque une catastrophe pour lui et/ou ses amis.
-7 à -9	Pitoyable	L'échec du personnage complique la suite des événements.
-4 à -6	Complet	Le personnage rate son but mais sans nouvelle complication.
-1 à -3	De justesse	L'échec a lieu à un cheveu près.
0	Limite	La tentative réussit, mais de peu.
+1 à +3	Correcte	Le personnage réussit ce qu'il avait entrepris, mais sans plus.
+4 à +6	Excellente	L'activité est parfaitement menée à bien. Le résultat est durable et sûr.
+7 à +9	Extraordinaire	Le personnage réussit tellement bien qu'il en reçoit un bénéfice inattendu.
+10 à +12	Merveilleuse	Les conséquences de l'activité entreprise sont très positives pour le personnage et ses alliés.
> +12	Fantastique	La réussite glorieuse de la tentative suscite l'admiration parmi tous les témoins.

Perception

L'objet semble d'une taille :	distance équivalente	Difficulté	Modificateur
double de sa taille normale	à bout de bras	6	-3
normale	à quelques pas	9	0
quart de la normale	modérément éloignée	12	+3
dixième de la normale	éloignée	18	+9
centième de la normale	très éloignée	24	+15
millième de la normale	à l'horizon	30	+21

Saut

Longueur	Hauteur	Difficulté
moitié de la taille du personnage	quart de la taille du personnage	6
taille du personnage	moitié de la taille du personnage	12
deux fois la taille du personnage	taille du personnage	18
trois fois la taille du personnage	une fois et demie la taille du personnage	24
quatre fois la taille du personnage	deux fois la taille du personnage	30

Sans élan : difficulté +6.
Vers l'arrière : difficulté +9
Vers le bas : difficulté -6

Escalade

Type d'escalade	Diff.
échelle de corde	3
corde	6
arbre aux branches éparses	9
falaise escarpée	15
mur de pierre de taille	21

Levage

Poids	Difficulté
moitié du poids du personnage	6
poids du personnage	12
deux fois le poids du personnage	18
trois fois le poids du personnage	24
quatre fois le poids du personnage	30

Effet des Tailles en combat

Personnage actif	Personnage passif				
	énorme	grand	moyen	petit	minuscule
énorme	0	-3 Att et Déf, +3 Dom et Enc	-6 Att et Déf, +6 Dom et Enc	-9 Att et Déf, +9 Dom et Enc	-12 Att et Déf, +12 Dom et Enc
grand	+3 Att et Déf, - 3 Dom et Enc	0	-3 Att et Déf, +3 Dom et Enc	-6 Att et Déf, +6 Dom et Enc	-9 Att et Déf, +9 Dom et Enc
moyen	+6 Att et Déf, - 6 Dom et Enc	+3 Att et Déf, - 3 Dom et Enc	0	-3 Att et Déf, +3 Dom et Enc	-6 Att et Déf, +6 Dom et Enc
petit	+9 Att et Déf, - 9 Dom et Enc	+6 Att et Déf, - 6 Dom et Enc	+3 Att et Déf, - 3 Dom et Enc	0	-3 Att et Déf, +3 Dom et Enc
minuscule	+12 Att et Déf, - 12 Dom et Enc	+9 Att et Déf, - 9 Dom et Enc	+6 Att et Déf, - 6 Dom et Enc	+3 Att et Déf, - 3 Dom et Enc	0


 Imaginaire, Contes et Culture populaire

Priorités d'Initiative :

1- meilleure Initiative

2- meilleur Glamour

3- le plus d'Affinités

4- meilleur jet de dés

Se précipiter : -1 en activité et Défense par rang d'Initiative
Activité supplémentaire : 6 rangs plus tard, activité et Défense -3

Lien émotionnel avec les Affinités

Agression	Difficulté
Manque de respect (un chien fait pipi sur l'arbre de la Dryade)	3
Négligence (un Ogre jette ses déchets au pied de l'arbre)	6
Dégradation caractérisée (un bûcheron coupe des branches de l'arbre)	9
Agression franche (une Salamandre met le feu à l'arbre)	12
Cruauté inutile (une Sorcière dépèce l'arbre et y répand des champignons parasites)	15

Potentiel d'Influence : 3 par Emanation mise en jeu (gratuit) + 3 par Affinité mise en jeu (coûte 1 point d'Essence quel que soit le nombre d'Affinités mises en jeu) + 1 par point d'Essence supplémentaire dépensé

Effet	Intensité	Modif.
inutile mais joli Ex : une bruine légère fait un arc-en-ciel	1	-9
effets mineurs Ex : une pluie froide enrhume le Troll	3	-6
effets sensibles Ex : une averse éteint le feu de camp	6	-3
effets majeurs Ex : une tornade bouleverse le camp militaire	9	0
effets critiques Ex : une tempête provoque un glissement de terrain	12	+3
effets cataclysmiques Ex : un ouragan tropical ravage la région	15	+6

Condition	modificateur
tout à fait en harmonie avec l'environnement Ex : de la pluie dans le Nord de la France	-3
sans contradiction avec l'environnement Ex : de la pluie en pleine nature	0
contradiction légère avec l'environnement Ex : de la pluie avec un ciel clair (des nuages apparaissent rapidement)	+3
en contradiction flagrante avec l'environnement Ex : de la pluie dans un désert sous le soleil exactement, juste en dessous.	+6

Créatures suscitées par Influence : Glamour = intensité ;
3 points de Glamour = 1 Attribut (sauf Emanations)
Essence = intensité.

Un Pouvoir qui affecte l'environnement ou des tiers coûte 3 points d'Essence

Potentiel d'un sortilège : Glamour/ 2 + 3 par Affinité applicable (coût : 1 point d'Essence) +1 par point d'Essence supplémentaire dépensé

Condition : seuls les 2/3 de l'Essence dépensée sont engagés

Récupération d'identité

Type de souvenir	Points accumulés	Exemple
Elément anodin	1	Tu es venu avec nous dans tel Domaine, je suis ton ami...
Elément significatif	3	Tu as vaincu tel Féérique en combat, nous avons longtemps voyagé ensemble...
Elément crucial	6	Voici comment tu as gagné un point de Glamour (ce qui restitue également le souvenir de l'élément de titulature correspondant au haut fait en question)...
Elément fondamental	9	Voici celui/ celle que tu aimes...

Façon de faire	Multiplicateur	Exemple
Mention sans preuve	x 1/3	Tu étais gentil.
Éléments corroborants	x 1 (sans effet)	Tu as vaincu l'Ogre de la forêt, c'est ainsi que tu as gagné les bottes que tu portes.
Mêmes environnement et participants	x 3	Te voici sur le pont que tu gardais jadis avant d'en être Dépouillé par les Routiers du Crépuscule, que voici.
Lui faire revivre exactement les faits	x 6	Vois, je me Scinde à nouveau envers toi d'un des mes Talents, au cœur de mon Domaine.

Correspondances

Arrivée et départ	nombre d'étapes	exemple
très semblables	1	deux forêts
analogues	3	une forêt de pins et une jungle
sans rapport	6	une forêt et une ville fortifiée
de natures opposées	12	une forêt montagnarde et un désert

Foi

Action intentée	Difficulté
Tenir un Féérique à distance	-6
Repousser un Féérique hors de vue pour la journée	-3
Paralyser sur place un Féérique	+0
Renvoyer un Féérique en Féerie	+6

Imaginaire

Imaginaire	Malus
féérique	0
fort	-3
moyen	-6
faible	-9
infime	-12

Imaginaire

Taille initiale	féérique	fort	moyen	faible	infime
énorme	énorme	grand	moyen	petit	minuscule
grand	grand	moyen	petit	minuscule	minuscule
moyen	moyen	petit	minuscule	minuscule	minuscule
petit	petit	minuscule	minuscule	minuscule	minuscule
minuscule	minuscule	minuscule	minuscule	minuscule	minuscule

Repérer un Point de Contact

Distance	Difficulté
Point dans le paysage	18
Point à quelques pas	12
A l'entrée du Point	6
Point récurrent actuellement inactif du côté terrestre	+6

IMAGINEZ.net
Imaginaire, Contes et Culture populaire

Coups portés

Coup	Malus	Effet
Désarmer	-6	l'adversaire est privé de son arme qui vole à quelques pas de lui.
Blesser	0	le défenseur perd un nombre de points d'Essence égal à la marge de réussite plus les Dommages de l'attaquant moins son Encaissement. Si ce total est inférieur ou égal à zéro, le défenseur ne perd rien (mais il ne gagne rien non plus !).
Faire tomber	-6	L'adversaire tombe à terre. Il aura un malus de -3 à toutes ses activités tant qu'il ne se sera pas relevé (ce qui est une activité à part entière même si elle s'effectue sans jet de dés).
Entraver	-6	L'adversaire est gêné dans ses mouvements et subit un malus égal à la marge de réussite de l'attaque tant qu'il ne se sera pas dégagé grâce à un jet réussi contre son adversaire. Note : pour ce coup, l'attaquant doit avoir les moyens d'entraver son adversaire : toile d'araignée, tentacules, fouet... A distance, un personnage peut Entraver en clouant les vêtements de sa victime sur une surface dure avec un projectile, si l'environnement et la victime s'y prêtent bien sûr. Le malus est alors de -9. Le jet à réussir pour se dégager a pour difficulté les Dommages de l'attaquant + la marge de réussite de son coup (i.e. les pertes d'Essence qu'elle aurait entraînés s'il s'agissait d'une attaque simple)
Etourdir	-3	Les Dommages de ce coup sont comptés comme des malus à toutes les activités du défenseur (et pas comme pertes d'Essence). Le malus diminue d'un point par rang d'Initiative qui s'écoule sans nouvel étourdissement.
Tenir en respect	--9 modifié par les Tailles relatives : plus votre adversaire est plus petit que vous, plus c'est facile.	Ne fonctionne que sur un adversaire de Taille inférieure ou égale et permet de profiter d'une allonge supérieure pour le maintenir trop loin pour qu'il puisse porter un coup. Il subit par la suite un malus de -6 à son Attaque, jusqu'à ce qu'il parvienne à utiliser le coup spécial « entrer dans la garde » (qui ne fait que neutraliser ce coup et n'a pas ses effets usuels).
Handicaper	-9	Permet, si au moins un point d'Essence est infligé, de rendre inutilisable un organe (sens, membre...) de l'adversaire pendant un nombre de rangs d'Initiative (éventuellement cumulés sur plusieurs Actions) égal aux Dommages infligés (avant Encaissement).
Acharnement	-6 en Défense	Si des pertes d'Essence ont été infligées lors de l'activité précédente, on peut retourner l'arme dans la plaie, ce qui donne un bonus aux Dommages égal au quart des pertes infligées au coup précédent. A la première Attaque qui échoue, l'arme est délogée.
Coup effrayant	-3	Permet de donner un coup si impressionnant (armure fracassée, projection de débris, décor endommagé...) qu'il donne un bonus à celui qui le réussit de 1 (sans limite inférieure) par 3 points de Dommages infligés (avant Encaissement) auprès de tous les témoins pour sa prochaine activité d'intimidation.
Vol plané	-6	Donne un coup si fort que la victime décolle du sol et se trouve projetée à une distance proportionnelles aux Dommages infligés (avant Encaissement).
Entrer dans la garde	--9 modifié par les Tailles relatives : plus votre adversaire est plus grand que vous, plus c'est facile.	Ne fonctionne que sur un adversaire de Taille supérieure ou égale et permet de se placer très près de lui de façon à ne pas lui laisser assez de débattement pour porter un coup. Il subit par la suite un malus de -6 à son Attaque, jusqu'à ce qu'il parvienne à utiliser le coup spécial « tenir en respect » (qui ne fait que neutraliser ce coup et n'a pas ses effets usuels).