



ÉDITION 4

Un seul /rand 100

Correction principale : Le système n'utilise aucune classe mécanique. La race modifie les statistiques, tandis que les spécialisations et l'histoire décrivent librement les armes, les métiers et les pouvoirs maîtrisés.

Score testé = effectif + bonus - malus

Réussite si /rand 100 $\leq$ score testé

Le score testé ne dépasse jamais le plafond du niveau.

But du manuel

Créer un personnage sans rien oublier, puis résoudre les actions, la magie et les combats avec les mêmes règles pour tout le monde.

- Une étape de création importante par page.
- Des exemples avec Frédar Hauteclème et Bo-Shen.
- Chaque page est aussi fournie séparément en image PNG.



1. Le dé ne change jamais

Commande : Lance toujours /rand 100. On ne lance jamais /rand 120, /rand 150 ou une autre plage.

2. Il faut obtenir le score testé ou moins

Calcule d'abord le score testé. Lance ensuite /rand 100. Si le dé est inférieur ou égal au score testé, l'action réussit. Plus le dé est bas, meilleure est la réussite.

3. Le plafond limite tout

- Une seule statistique sert de départ.
- La race, une spécialisation, l'équipement et la situation peuvent la modifier.
- Après tous les bonus et malus, le score testé reste limité par le plafond du niveau.
- Au niveau 10, même un personnage exceptionnel ne peut pas dépasser 90 sur 100.

Mémo : On modifie le score à atteindre. On n'ajoute jamais la statistique au résultat du dé.

CRÉATION EN 10 ÉTAPES

LA CARTE DU CHEMIN



Étape	Choix	Ce que tu écris
1	Identité	Nom, âge, histoire courte.
2	Statistiques	Comprendre les six scores.
3	Base	Écrire 30 partout.
4	Race	Noter ses bonus et malus.
5	Concept libre	Décrire son style, ses armes et ses pouvoirs.
6	90 points	Les répartir sans dépasser le cap.
7	Effectif	Permanent + race.
8	Spécialisations	Choisir deux maîtrises à +10.
9	Équipement	Armure, arme, bouclier, outils.
10	Finir	PV, XP et jets courants.

Conseil : Fais les étapes dans l'ordre. Choisis la race avant de répartir les 90 points, sinon un bonus racial pourrait pousser un score au-dessus du plafond.

ÉTAPE 1 • L'IDENTITÉ

COMMENCER PAR IMAGINER LE PERSONNAGE



Écris seulement l'essentiel

Question	Exemple simple
Comment s'appelle-t-il ?	Frédar Hautecôte
Quel âge a-t-il ?	34 ans
D'où vient-il ?	Les montagnes des Hinterlands
Que veut-il ?	Voyager, forger et aider son groupe
Quelle est sa faiblesse ?	Peu à l'aise avec les inconnus

Ne choisis pas encore les chiffres au hasard

L'histoire sert à guider les choix. Un garde habitué au bouclier devrait investir dans Combat ou Corps. Un érudit devrait plutôt investir dans Esprit. Un guérisseur aura besoin de Magie.

À retenir : L'histoire explique les chiffres. Les chiffres ne remplacent jamais l'histoire.

ÉTAPE 2 • LES 6 STATISTIQUES

CHOISIR LE BON SCORE POUR CHAQUE ACTION



Statistique	Elle sert à...
Combat	Frapper au corps-à-corps, parer, manier une arme.
Corps	Forcer, porter, encaisser, résister physiquement.
Adresse	Tirer, lancer, esquiver, viser, se déplacer discrètement.
Esprit	Observer, réfléchir, se concentrer, résister mentalement.
Magie	Lancer un sort, soigner, protéger, dissiper.
Présence	Persuader, commander, intimider, calmer.

Question facile : Que fait le personnage maintenant ? Choisis ensuite la statistique qui décrit le mieux cette action.

Une action n'utilise jamais deux statistiques en même temps. Le MJ tranche lorsqu'il existe plusieurs choix possibles.

La feuille commence ainsi

Combat	Corps	Adresse	Esprit	Magie	Présence
30	30	30	30	30	30

Total de départ : 6 statistiques × 30 points = 180 points permanents avant la répartition.

Ce que signifie 30

- Le personnage possède une capacité de base dans tous les domaines.
- La race pourra ensuite augmenter ou diminuer certains scores.
- Tu ne peux pas retirer des points de cette base pour les placer ailleurs.

Base permanente = 30

Total initial = 180

Les 90 points de création seront ajoutés plus tard.



Comment utiliser le tableau racial

- Choisis la race réelle du personnage.
- Recopie chaque bonus et chaque malus dans la colonne Race.
- Un +10 augmente le score effectif de 10. Un -5 le diminue de 5.
- Ces valeurs sont permanentes tant que la race ou la forme ne change pas.

Règle maison : Les noms et identités viennent de Warcraft. Tous les nombres du tableau sont créés pour ce système RP et ne sont pas des statistiques officielles de Blizzard.

Cas particuliers

- Worgen : profil humain sous forme humaine, profil worgen pour les actions physiques sous forme bestiale.
- Dracthyr : l'héritage magique reste présent dans les deux formes. Un avantage anatomique exige la forme dracthyr.
- Man'ari : utilise la base draeneï, puis le MJ adapte seulement un élément réellement établi.
- Variante absente : prends la race la plus proche. Le MJ peut autoriser un échange de +5 et -5.

RACES • TABLEAU 1/4

ALLIANCE ET VARIANTES NAINES



Race	Bonus et malus	Lecture RP
Humain	+5 Esprit, +5 Présence	Polyvalent et adaptable.
Nain de Forgefer	+5 Combat, +10 Corps, -5 Adresse	Robuste et habitué aux travaux lourds.
Nain Marteau-hardi	+5 Combat, +5 Corps, +10 Adresse, -5 Présence	Mobile, montagnard et aérien.
Nain sombrefer	+5 Combat, +10 Corps, +5 Magie, -5 Présence	Feu, profondeurs et résistance.
Elfe de la nuit	+10 Adresse, +5 Esprit, +5 Magie, -5 Présence	Mobilité, perception et héritage magique.
Gnome	+10 Adresse, +10 Esprit, -10 Corps	Petit gabarit, précision et analyse.
Draeneï	+10 Corps, +10 Esprit, +5 Magie, -5 Adresse	Physiologie solide et héritage magique.

Exemple : Frédar est un Nain Marteau-hardi. Il note +5 Combat, +5 Corps, +10 Adresse et -5 Présence.

RACES • TABLEAU 2/4

DRAENEÏ, Worgen, Pandaren et Dracthyr



Race	Bonus et malus	Lecture RP
Draeneï sancteforge	+10 Corps, +10 Esprit, +5 Magie, -5 Adresse	Base draeneï renforcée par la Lumière.
Worgen bestial	+10 Combat, +10 Adresse, +5 Corps, -10 Présence	Profil physique de la forme worgen.
Pandaren	+10 Corps, +5 Esprit, +5 Présence, -5 Adresse	Constitution et culture de l'équilibre.
Dracthyr	+10 Corps, +10 Magie, +5 Adresse, -5 Présence	Physiologie draconique et magie.
Elfe du Vide	+10 Magie, +5 Esprit, +5 Adresse, -5 Corps	Discipline et maîtrise du Vide.
Kultirassien	+5 Combat, +15 Corps, -10 Adresse	Grand gabarit et forte constitution.
Mécagnome	+10 Adresse, +10 Esprit, +5 Corps, -10 Présence	Précision mécanique et corps amélioré.

Exemple : Bo-Shen est Pandaren. Il note +10 Corps, +5 Esprit, +5 Présence et -5 Adresse.

RACES • TABLEAU 3/4

TERRESTRES, ORCS, RÉPROUVÉS ET TAURENS



Race	Bonus et malus	Lecture RP
Terrestre	+15 Corps, +10 Esprit, -10 Adresse	Corps façonné par les Titans.
Orc	+10 Combat, +10 Corps, -10 Présence	Puissance physique et culture martiale.
Orc mag'har	+10 Combat, +10 Corps, +5 Esprit, -10 Présence	Endurance et traditions de Draenor.
Réprouvé	+10 Esprit, +5 Corps, +5 Magie, -10 Présence	Résistance mentale et non-vie.
Tauren	+5 Combat, +15 Corps, +5 Esprit, -10 Adresse	Force, stabilité et grand gabarit.
Tauren de Haut-Roc	+5 Combat, +15 Corps, +10 Esprit, -10 Adresse	Constitution et héritage de Haut-Roc.
Troll sombrelevance	+5 Combat, +10 Corps, +10 Adresse, -10 Présence	Agilité, récupération et adaptation.

Différences : Les races ne sont pas forcées d'avoir la même puissance physique. Le plafond du niveau empêche néanmoins un score effectif de devenir incontrôlable.

RACES • TABLEAU 4/4

TROLLS, ELFES, GOBELINS, VULPÉRINS ET HARANIR



Race	Bonus et malus	Lecture RP
Troll zandalari	+5 Combat, +10 Esprit, +10 Présence, -5 Adresse	Tradition impériale et spiritualité.
Elfe de sang	+10 Magie, +5 Adresse, +5 Présence, -5 Corps	Culture magique et précision.
Sacrenuit	+15 Magie, +10 Esprit, -10 Corps	Héritage arcane exceptionnel.
Gobelin	+10 Adresse, +10 Esprit, +5 Présence, -10 Corps	Ingéniosité, rapidité et négociation.
Vulpérin	+10 Adresse, +5 Esprit, +5 Présence, -10 Corps	Mobilité et débrouillardise.
Haranir	+10 Adresse, +10 Esprit, +5 Magie, -10 Présence	Nature, mobilité et magie de Harandar.

Haranir : Les Haranir sont jouables dans Midnight. Leur profil chiffré reste une règle maison de ce manuel.



Décris ce que ton personnage a appris

Choix libre	Exemples
Style de combat	Bouclier, arme lourde, arc, bâton, combat à mains nues.
Pouvoirs	Soin, feu, orage, Lumière, Vide, nature, Chi ou aucun pouvoir.
Tenue	Tissu, cuir, mailles, plaques ou vêtements ordinaires.
Métier	Forge, cuisine, médecine, navigation, érudition, commerce.

La liberté doit rester cohérente

Un personnage peut porter une armure de plaques et lancer un sort. Il peut aussi manier une épée en robe. Il suffit que son histoire explique son apprentissage et qu'une spécialisation représente sa vraie maîtrise.

Aucun interdit de classe : La tenue n'empêche jamais la magie. Une armure lourde protège mieux mais réduit seulement l'esquive, comme indiqué dans le tableau des armures.

ÉTAPE 6 • RÉPARTIR 90 POINTS

CONSTRUIRE LES FORCES DU PERSONNAGE



La règle

**180 points de base + 90 points à répartir
= 270 points permanents au niveau 1**

Chaque statistique commence déjà à 30.

- Ajoute les points où tu veux, par groupes de 5 pour compter facilement.
- Tu dois placer exactement 90 points.
- Le score permanent ne peut pas dépasser le plafond du niveau.
- Le score effectif, après le modificateur racial, ne peut pas dépasser ce même plafond.

Méthode la plus simple

Tour	Action
1	Transforme les 90 points en 18 petits groupes de 5.
2	Ajoute un groupe de 5 dans une statistique importante.
3	Vérifie : permanent + race ne doit pas dépasser le cap.
4	Recommence jusqu'à avoir placé les 18 groupes.

Attention : Un gros bonus racial réduit la quantité que tu peux investir dans la même statistique au niveau 1. Les points restants sont placés ailleurs.

ÉTAPE 7 • VÉRIFIER LE PLAFOND

LE CONTRÔLE QUI ÉVITE LES DÉPASSEMENTS

60

**Score effectif = score permanent
+ modificateur racial**

Au niveau 1, le résultat doit être inférieur ou égal à 60.

Exemple correct

Statistique	Permanent	Race	Effectif
Combat	55	+5	60 ✓
Magie	55	+0	55 ✓

Exemple incorrect

Statistique	Permanent	Race	Effectif
Corps	60	+5	65 ✗

Correction : Déplace 5 points de Corps vers une autre statistique. Corps devient 55 permanent et 60 effectif. Aucun point n'est perdu.

- Le score permanent reste lui aussi limité par le plafond.
- Un malus racial ne permet pas de monter le permanent au-dessus du plafond.
- Les spécialisations, armures et situations ne sont pas écrites dans le score effectif.



Une bonne spécialisation

Bonne	Trop large
Marteau et bouclier	Combat
Air et orage	Magie
Tisse-brume	Soins
Forge d'armes	Artisanat
Pistage	Aventure

Règles

- Le personnage commence avec deux spécialisations.
- Une spécialisation adaptée ajoute +10 au score testé avant le jet.
- Une seule spécialisation peut s'appliquer au même jet.
- Le +10 ne permet jamais de dépasser le plafond du niveau.
- Si une spécialisation sert à presque tout, elle est trop large. Si elle ne sert jamais, elle est trop étroite.

Exemple : Frédar utilise « Marteau et bouclier » pour frapper ou bloquer avec cet équipement. Il utilise « Air et orage » pour la foudre et le vent.

ÉTAPE 9 • L'ÉQUIPEMENT

ARME, ARMURE, BOUCLIER ET OUTILS



Écris seulement ce qui existe vraiment

Équipement	Effet possible
Arme	Permet l'attaque. Aucun bonus automatique sauf règle spéciale validée.
Armure	Bonus de défense physique ou modificateur d'esquive.
Bouclier	+10 au blocage physique, quelle que soit la tenue.
Garde magique	+5, +10 ou +15 contre la magie prévue.
Bon outil	+5 si l'outil aide réellement.

Aucune tenue interdite

Liberté : Tout personnage peut porter n'importe quelle armure et utiliser la magie. Il n'existe aucun malus d'incantation lié au tissu, au cuir, aux mailles ou aux plaques.

Une armure protège le corps mais peut gêner l'esquive. Elle ne donne pas automatiquement une résistance à la peur, aux malédictions ou au contrôle mental.

ARMURES ET PROTECTIONS

ARMURES, BOUCLERS ET GARDES MAGIQUES



Armure physique

Armure	Déf. physique	Esquive	Lecture
Sans armure	+0	+10	Libre de bouger, aucune protection.
Tissu	+0	+5	Vêtement ou robe souple.
Cuir	+5	+0	Protection légère.
Mailles	+10	-5	Bonne protection, mobilité réduite.
Plaques	+15	-10	Protection maximale, esquive difficile.

Lors d'une esquive, utilise seulement le modificateur d'esquive. Lorsqu'une armure peut absorber ou dévier le coup, utilise la défense physique. Ne cumule pas les deux.

Garde magique

Protection	Bonus	Condition
Aucune garde	+0	Armure ordinaire.
Garde mineure	+5	Protection faible ou talisman courant.
Garde majeure	+10	Enchantement important et décrit.
Garde spécialisée	+15	Seulement contre une école précise.
Vulnérabilité	-10	Faiblesse établie par le lore ou l'état.

Bouclier : Un bouclier tenu donne +10 au blocage physique et occupe une main. Ce bonus reste soumis au plafond du niveau.



Au niveau 1

Élément	Valeur de départ
Rang	Apprenti itinérant
Plafond	60
PV	3 / 3
XP	0 / 300
Spécialisations	2
Points permanents	270 au total

Prépare trois jets courants

- Une attaque principale.
- Une défense principale.
- Une action importante hors combat, comme soigner, pister ou négocier.

Dernier contrôle : Chaque score effectif respecte le plafond. Le total permanent est correct. La race est déjà comprise dans l'effectif et ne sera pas ajoutée une seconde fois pendant les jets.

RÉPERTOIRE DES SPÉCIALISATIONS

DES EXEMPLES PRÊTS À CHOISIR



Famille	Exemples corrects
Combat	Épée et bouclier, Marteau et bouclier, Arme à deux mains, Tir, Protection d'allié
Artisanat	Forge, Réparation, Minage, Travail du cuir, Cuisine, Ingénierie, Joaillerie
Voyage	Pistage, Orientation, Survie, Escalade, Équitation, Navigation
Social	Négociation, Commandement, Intimidation, Médiation, Service aux clients
Savoir	Minerais, Médecine de terrain, Histoire locale, Archéologie, Estimation
Magie	Lumière, Arcane, Feu, Givre, Éléments, Vide, Chi, Dissipation, Magie draconique

Test rapide : Si le nom peut s'appliquer à presque toutes les actions, il est trop large. « Magie » est refusé, mais « Tisse-brume » est assez précis.

- Le MJ valide le nom avant la première partie.
- Un changement important dans l'histoire peut justifier de remplacer une spécialisation, avec l'accord du MJ.



**Score testé = effectif + spécialisation
+ équipement + situation - malus**

Limite le score testé au plafond, puis lance /rand 100.

Ordre de calcul

Étape	Calcul
1	Choisis la statistique et prends son score effectif.
2	Ajoute au maximum une spécialisation à +10.
3	Ajoute l'équipement réellement utile.
4	Ajoute les bonus et retire les malus de situation.
5	Si le total dépasse le plafond du niveau, ramène-le au plafond.
6	Lance /rand 100 : le dé doit être égal ou inférieur au score testé.

Ne double pas : Le score effectif contient déjà la race. Ne l'ajoute jamais une deuxième fois. Le résultat du dé n'est jamais additionné au score.

Exemple très simple

Bo-Shen possède 60 en Magie effective. Tisse-brume ajoute +10 : son score testé est 70, qui respecte son plafond de niveau 3. Il obtient 52 au dé. Comme 52 est inférieur ou égal à 70, le soin réussit.

DIFFICULTÉ DES ACTIONS

RÉUSSIR CONTRE LE MONDE



Difficulté	Modificateur	Quand l'utiliser
Très facile	Pas de jet	L'action raisonnable réussit automatiquement.
Facile	+15	Tâche courante ou conditions favorables.
Normale	+0	Action incertaine dans des conditions ordinaires.
Difficile	-15	Tâche exigeante ou conditions défavorables.
Très difficile	-30	Conditions très dures ou prouesse rare.
Impossible	Pas de jet	Il manque une condition nécessaire dans le récit.

Exemple : Corps effectif 60, action difficile : $60 - 15 = 45$. Le joueur doit obtenir 45 ou moins sur /rand 100.

Un bonus de difficulté ne dépasse jamais le plafond. Une action impossible reste impossible tant que la condition manquante n'est pas remplie dans le récit.

UN TOUR DE COMBAT

TROIS CHOSES SIMPLES



Pendant son tour, le personnage possède

Élément	Exemples
1 action principale	Attaquer, lancer un sort, soigner, aider, utiliser un objet.
1 déplacement court	Avancer, reculer, se placer, se dégager.
1 réaction défensive	Parer, esquiver, bloquer ou résister.

Ordre d'une attaque

- ◆ L'attaquant annonce son action et sa statistique.
- ◆ Le défenseur choisit une réaction logique.
- ◆ Les deux calculent leur score testé, puis lancent /rand 100.
- ◆ Chacun doit obtenir son score testé ou moins.
- ◆ Si les deux réussissent, la meilleure marge gagne.
- ◆ Si l'attaque gagne, elle retire 1 PV.

Une seule défense : Le défenseur choisit une réaction. Il ne peut pas parer, bloquer et esquiver en même temps.

ATTAQUES ET DÉFENSES

CHOISIR LA STATISTIQUE LOGIQUE



Action	Statistique	Défense logique
Corps-à-corps	Combat	Parade, blocage ou esquive
Tir ou lancer	Adresse	Esquive ou blocage possible
Attaque magique	Magie	Résistance magique, contre-sort ou esquive
Contrôle mental	Magie	Esprit
Parade	Combat	Arme et spécialisation possibles
Esquive	Adresse	Mobilité de l'armure et terrain
Blocage	Combat ou Corps	Bouclier, armure et spécialisation
Résistance physique	Corps	Race, armure et état
Résistance mentale	Esprit	Protection mentale éventuelle
Contre-sort	Magie	Spécialisation de dissipation éventuelle

Rappel : Une armure lourde n'empêche pas de lancer un sort. Elle aide seulement les défenses physiques et réduit l'esquive.

JETS OPPOSÉS

COMPARER DEUX PERSONNAGES



Chaque camp fait son propre jet

Situation	Résultat
Un seul réussit	Celui qui réussit remporte l'opposition.
Les deux réussissent	La meilleure marge remporte l'opposition.
Les deux échouent	Aucun effet. Personne ne perd de PV.
Marges égales	Le défenseur est avantagé.

Marge = score testé - résultat du dé

Une grande marge représente une réussite plus nette.

Exemple : Attaquant : score 60, dé 42, marge 18. Défenseur : score 55, dé 40, marge 15. Les deux réussissent, mais l'attaquant gagne grâce à sa marge de 18.



État	Conséquence
PV maximum	Le personnage agit normalement.
1 PV	Blessé : -10 aux actions physiques.
0 PV	Hors combat.

À 0 PV

Le personnage peut être au sol, inconscient, capturé, forcé de fuir ou incapable de continuer. La mort reste une décision RP ou un accord explicite entre les joueurs.

Soigner

- Un soin réussi rend 1 PV.
- On ne peut jamais dépasser le maximum de PV du niveau.
- Un soin ne supprime pas automatiquement une conséquence grave décrite dans la scène.
- Le MJ fixe la difficulté selon le temps, le danger et la magie utilisée.

Dégâts : La marge de réussite ne change pas les dégâts. Une règle spéciale doit être annoncée avant le jet et validée par le MJ.



Effets simples

Effet	Résolution
Attaque	Magie contre une défense logique. Retire 1 PV si elle gagne.
Soin	Jet de Magie avec la difficulté choisie. Rend 1 PV.
Protection	Jet de Magie. Donne +10 à une défense pendant 1 tour.
Contrôle	Magie contre Esprit ou Adresse. Donne -10 pendant 1 tour si le sort gagne.
Dissipation	Jet de Magie avec difficulté ou opposition contre le lanceur.

Puissance

Effet	Difficulté minimale
Courant	Normale ou opposition
Puissant	Difficile
Grande ampleur	Très difficile, ou impossible sans préparation

Domaines possibles : Lumière, Arcane, Feu, Givre, Nature et éléments, Ombre et Vide, Gangremagie, Nécromancie, magie draconique et Chi.

Limite : Un sort ne peut pas annuler toute une scène, contrôler durablement un autre personnage ou tuer sans opposition et sans accord RP.

La tenue ne modifie jamais le droit de lancer un sort. Une personne en plaques utilise Magie exactement comme une personne en tissu.

BONUS ET MALUS DE SITUATION

LE CONTEXTE COMPTE



Situation	Modificateur
Avantage léger, bonne position, lumière favorable	+5
Avantage clair, préparation sérieuse, aide réussie	+10
Avantage décisif mais non automatique	+15
Gêne légère, visibilité réduite, outil médiocre	-5
Blessure à 1 PV, terrain très mauvais, entrave	-10
Handicap majeur mais action encore possible	-15
Action incohérente ou impossible	Pas de jet

Aider

Une aide cohérente et réussie donne +10 à l'action principale. Le MJ peut retenir au maximum deux aides réellement différentes et refuser un cumul artificiel. Le score testé reste toujours limité par le plafond.

Surprise

Une cible qui ne perçoit réellement pas l'attaque ne peut pas choisir l'esquive. Elle peut encore profiter d'une armure ou d'une protection passive. La surprise doit être établie par la scène.

Pas de doublon : Le même élément ne donne jamais deux bonus. Un bon outil compté comme équipement n'est pas ajouté une seconde fois comme avantage de situation.

NIVEAUX ET PALIERS

LE PERSONNAGE PROGRESSE LENTEMENT



Niv.	Rang	Cap	PV	Spé.
1	Apprenti itinérant	60	3	2
2	Compagnon de route	65	3	2
3	Compagnon confirmé	70	4	2
4	Routier du Nord	75	4	3
5	Ouvrier de terrain	80	4	3
6	Garde de convoi	82	5	3
7	Vétéran des routes	84	5	4
8	Maître compagnon	86	5	4
9	Maître de terrain	88	6	4
10	Ancien compagnon	90	6	5

- +10 points permanents à chaque nouveau niveau.
- Maximum +5 dans une même statistique pendant un passage de niveau.
- Après la dépense, permanent, effectif et score testé respectent le nouveau plafond.
- Les PV et le nombre de spécialisations suivent le tableau.



XP nécessaire

Passage	XP	Passage	XP
1 → 2	300	6 → 7	2 000
2 → 3	600	7 → 8	2 500
3 → 4	900	8 → 9	3 000
4 → 5	1 200	9 → 10	4 000
5 → 6	1 600	10	Maximum

Exemples de gains

Action	XP	Limite
Présence active sur une scène complète	10	1 fois
Action utile, aide ou jet avec enjeu	5	2 à 3 fois
Risque, soin décisif, indice utile	10	max 2
Travail de métier utile	5	max 2
Entraînement sérieux encadré	10	1 fois
Mission simple / dangereuse / majeure	50 / 75 / 100	fin de mission

Plafonds conseillés : Petite scène 25 XP, scène normale 50 XP, mission complète 75 XP, grande mission ou fin d'arc 100 XP.



Le MJ peut modifier ou refuser une action si elle

- dépasse les capacités raisonnables du personnage ;
- ignore les blessures ou les conséquences ;
- annule l'action d'un autre joueur ;
- résout toute une scène avec un seul jet ;
- donne un avantage énorme sans justification ;
- ne correspond pas au contexte RP ou au lore choisi.

Transparence

- Le même barème d'XP s'applique à tous.
- Les principaux bonus, malus et difficultés sont annoncés avant le jet si possible.
- Une décision importante est expliquée simplement.
- Les valeurs raciales et les bonus d'équipement peuvent être ajustés après des essais, jamais au milieu d'une opposition pour favoriser quelqu'un.

Règle finale : Le MJ protège la cohérence de la scène. Il n'est pas l'adversaire des joueurs.



270 points permanents • Cap 60

Stat.	Permanent	Race	Effectif
Combat	55	+5	60
Corps	50	+5	55
Adresse	40	+10	50
Esprit	45	+0	45
Magie	45	+0	45
Présence	35	-5	30

Fiche rapide

Élément	Valeur
PV / XP	3 / 3 • 0 / 300
Concept libre	Chaman des orages et gardien en mailles
Spécialisations	Marteau et bouclier ; Air et orage
Équipement	Marteau à une main, bouclier, mailles
Métiers	Forgeron et mineur

Attaque : Combat 60 + spécialisation 10 = 70, ramené au cap 60. Dé 53 : réussite, marge 7.

Blocage : Corps 55 + mailles 10 + bouclier 10 = 75, ramené au cap 60. Dé 41 : réussite, marge 19.

Foudre : Magie 45 + Air et orage 10 = 55. Dé 58 : échec, car 58 dépasse 55.



290 points permanents • Cap 70

Stat.	Permanent	Race	Effectif
Combat	40	+0	40
Corps	50	+10	60
Adresse	40	-5	35
Esprit	60	+5	65
Magie	60	+0	60
Présence	40	+5	45

Fiche rapide

Élément	Valeur
PV	4 / 4
Concept libre	Moine guérisseur, voyageur et aubergiste
Spécialisations	Tisse-brume ; Arts martiaux et bâton
Équipement	Bâton de pèlerin, armure de cuir
Compagnon	Grumeau, grue blanche
Métiers	Calligraphie et herboristerie

Soin : Magie 60 + Tisse-brume 10 = 70. Dé 52 : réussite, marge 18.

Concentration : Esprit 65. Dé 47 : réussite, marge 18.

Défense physique : Corps 60 + cuir 5 = 65. Dé 39 : réussite, marge 26.

FEUILLE DE CRÉATION VIERGE

À REMPLIR DANS L'ORDRE



Identité	À remplir
Nom / âge	_____
Race / concept	_____
Histoire en une phrase	_____
Deux spécialisations	1. _____ 2. _____
Équipement	_____

Caractéristiques

Stat.	Base	+ points	Permanent	Race	Effectif
Combat	30				
Corps	30				
Adresse	30				
Esprit	30				
Magie	30				
Présence	30				

Contrôles : Points ajoutés = 90. Total permanent = 270 au niveau 1. Chaque effectif est inférieur ou égal au plafond 60.

Score testé = effectif + bonus - malus

Réussite si $\text{/rand } 100 \leq \text{score testé}$

Le score testé est toujours limité par le plafond du niveau.

Informations officielles vérifiées

- Les noms des races jouables sont vérifiés sur le site officiel de World of Warcraft.
- Les Haranir sont une race alliée jouable de Midnight.
- Le manuel n'utilise aucune classe mécanique : le concept, les pouvoirs et la tenue sont libres.

Règles maison

Tous les chiffres de race, d'armure, de niveau, de PV, de spécialisation et d'XP appartiennent à ce système RP. Ils ne sont pas des statistiques officielles de Blizzard.

Liens officiels

Races : worldofwarcraft.blizzard.com/fr-fr/game/races

Haranir : worldofwarcraft.blizzard.com/fr-fr/news/24232758/

Version : Édition 4 du 1er août 2026. Changement majeur : système sans classes, armures libres et score testé plafonné de 60 au niveau 1 à 90 au niveau 10.