



# Wicca 250

*Les personnages sont des sorciers Wiccan à l'époque arthurienne. Le jeu ne nécessite que 1D6.*

## Wiccan

Un wiccan possède 6 caractéristiques qui le séparent du commun :

- **Sagesse** : Agir avec calme et réflexion
- **Volonté** : Imposer son point de vue
- **Curiosité** : Théorie magique, culture générale, sert pour les sorts et rituels
- **Aura** : Aisance sociale
- **Intuition** : Dextérité et perception
- **Physique** : Force, endurance, rapidité

Le mana vaut [Sagesse + 3] et se recharge en dormant. Un sort coûte 1 mana.

L'initiative vaut [Physique] + [Intuition].

La résistance à la magie vaut [Volonté] + [Physique].

## Magie

La magie a 4 couleurs :

- **Blanche** : Restauration
- **Noire** : Destruction
- **Violette** : Psychisme
- **Verte** : Nature, éléments

## Création

À la création, le wiccan possède 12 points de caractéristiques à répartir (minimum 1) et 12 points de compétences (à l'appréciation du MJ).

Chaque couleur de magie est une compétence et le wiccan ne peut avoir que [Curiosité + 1] points dans l'ensemble des magies.

## Actions

La résolution se fait sur [Caractéristique] + [Compétence] + 1D6. Si la compétence est absente, elle vaut zéro.

Le MJ fixe une difficulté à atteindre, si le score atteint ou dépasse la difficulté, l'action est réussie.

La résistance à la magie ne doit être additionnée qu'à 1D6 pour l'opposition avec un sort.

## Expérience

Les points d'expérience sont attribués à la libre appréciation du MJ en fin de scénario.

Une caractéristique coûte 2 XP, une compétence coûte 1XP.

Par Nilmanduil.

