

COMPÉTENCES

Acrobatie

Art

Domaine

Athlétisme

Autorité

Combat au corps à corps

Combat à distance

Connaissance

Domaine

Domaine

Défense

Discrétion

Documentation

Éloquence

Équitation

Intellect

Langue

Domaine

Muscles

Perception

Pilotage

Domaine

Psychologie

Réflexes

Résistance

Soins

Survie

Technique

Domaine

Domaine

Volonté



Collection
CHE EN MAIN

ÉQUIPEMENT

Général

Personnage

Joueur.se

Meneur.se de jeu

Atout

Atout

Atout

Atout

Richesse

Pièces

Objets de valeur

Platine

Or

Electrum

Argent

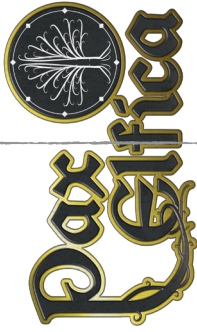
Cuivre

PRIMES

- ATTAQUE MEURTRIÈRE** : +1d6 aux dégâts (cumulable sur une même attaque)
- ATTAQUES MULTIPLES** : l'attaque vise deux cibles à la fois, dégâts / 2
- EFFICACITÉ** : bonus de 2 pour un test (cumulable sur le même test)
- PRUDENCE** : +2 au prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté (cumulable sur plusieurs tests)
- RAPIDITÉ** : en combat, une attaque rapide ne donne pas la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'exécution d'une tâche est divisée par deux (non cumulable)

PÉNALITÉS

- BLESSURE LÉGÈRE** : Les dégâts sont divisés par 2 et arrondis au nombre entier supérieur
- DANGER** : le prochain test de Défense, Réflexes, Résistance ou Volonté du personnage subit un malus de 2 (cumulable sur plusieurs tests)
- DIFFICULTÉ** : l'action en cours subit un malus de 2 (cumulable sur le même test)
- LENTEUR** : en combat, une action non offensive lente donne la main à l'adversaire. En dehors d'un combat, la durée d'une tâche augmente de moitié
- RISQUE** : en cas d'échec, incident, déterminé par le MJ (cumulable avec des déboires différents)



Collection
OLE EN MAIN

CAPACITÉS OFFENSIVES

Armes, sortilège, substance alchimique, etc.

Score de compétence

Dégâts ou effets

Portée

Spécial

- Effectuez un test de compétence avec 4d6
- Après avoir effectué un test, annulez-le et recommencez-le
- Déclenchez l'effet héroïque d'un atout.
- Au moment de subir des dégâts annoncés par le MJ, annulez-les.
- Encaissez des dégâts à la place d'un allié à proximité.

Cumul possible mais pas deux fois le même effet dans le même tour

VICACITÉ

Quand vous devenez mal en point :

- ◆ Résistance/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, mort à la fin du 1d6^e round suivant
- ◆ Volonté/(5 + dégâts subis). En cas d'échec, inconscience pendant 2d6 rounds.

Même si votre personnage est encore capable d'agir, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions.

À chaque nouvelle blessure, cochez une case ci-dessous et refaites les tests ci-dessus avec le malus indiqué.

BLESSURES

-5 -10 -15 -20

Munitions

(flèches, billes de fronde, substances alchimiques, etc.)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

HÉROÏSME

- Effectuez un test de compétence avec 4d6
- Après avoir effectué un test, annulez-le et recommencez-le
- Déclenchez l'effet héroïque d'un atout.
- Au moment de subir des dégâts annoncés par le MJ, annulez-les.
- Encaissez des dégâts à la place d'un allié à proximité.

Cumul possible mais pas deux fois le même effet dans le même tour

PROTECTIONS

Formé aux :

- Armures de guerre
- Armures lourdes
- Boucliers

Protection

ARMES

Formé aux :

- Armes de guerre
- Armes lourdes

Bonus dégâts :

Corps à corps Distance

8 7 6 5 4 3 2 1
Points d'héroïsme

17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
Points de vitalité