

NOM

Quand vous aidez un compagnon et qu'il jette les dés, il ajoute +1 mais en cas d'échec, vous subirez également les conséquences.



Fractures ou douleurs intenses (-1 Dur)

DUR



Hémorragie ou maladie (-1 Fin)

FIN



Commotion ou délire (-1 Vif)

VIF

Quand vous utilisez la manière forte pour arriver à vos fins, lancez 2d6+Dur.

Sur 10+, choisissez trois options ; sur 7-9, une seule :

- Vous arrivez à vos fins
- Vous ne risquez pas d'être blessés
- Vous blessez quelqu'un ou cassez quelque chose
- Vous gardez le contrôle de la situation

Quand vous jouez en finesse pour obtenir ce que vous voulez, lancez 2d6+Fin.

Sur 10+, choisissez trois options ; sur 7-9, une seule :

- Vous obtenez ce que vous voulez
- Personne ne remarque ce que vous faites
- Ça n'aura pas de graves conséquences
- Vous vous en tirez avec grâce et panache.

Quand vous restez sur vos gardes et que vous cherchez la moindre information, lancez 2d6+Vif.

Sur 10+, choisissez trois questions, sur 7-9, une seule :

- De qui ou de quoi dois-je me méfier en priorité ?
- Qu'est-ce qui ressemble le plus ici à ... ?
- Qu'est-ce qui risque de se passer si ... ?
- Quelle est ma meilleure chance d'arriver à ... ?

Tirez un échec aux dés (6-)

Cochez et appliquez une des avancées suivantes

- +1 Dur +1 Vif +1 Fin +1 Attribut (max +3) +1 Attribut (max +3)

Quand vous risquez de subir des blessures ou des séquelles graves, lancez 2d6+Dur.

Vous pouvez choisir de subir une condition (s'il vous en reste) à la place de jeter les dés.

Sur 10+, vous êtes blessés ou choisissez une option ; sur 7-9, vous êtes blessé et vous choisissez une option ; sur 6-, vous êtes blessé et le MC fait un sale coup.

- Vous êtes immobilisé ou inconscient, le MC choisit ;
- Vous lâchez ou perdez quelque chose, le MC choisit ;
- Un équipement est endommagé, le MC choisit ;
- Vous tombez ou fuyez quelque part, le MC choisit.

ÉTAT DE SANTÉ

● En pleine forme

- Égratitudes** (quelques plaies, rien de bien méchant)
- Mal en point** (boitez, souffrez ou divaguez)
- Mortellement blessé** (rampez et rien d'autres)
- Mort** (réanimable si cerveau intact)

ÉQUIPEMENT
