

DESCRIPTION

Âge : Cheveux/Pelage :
 Yeux : Taille :
 Poids :

HISTORIQUE & NOTES

HÛBRIS ET MUTATIONS

NÉCESSAIRE DE VOYAGE

UTILISER LA BONNE AVENTURE

- 1 pt.** + 5 à un résultat du test de Capacité.
- 1 ou 2 pt(s).** Gain de 1 ou 2 pts de Santé / 24 heures.
- 5 pts.** Relancer le dé du test de Capacité.
- 3 pts.** Action supplémentaire, juste après la première.
- (MJ) pt(s).** Avoir de la chance.

UTILISER L'ÉCLAT

- 1 pt.** + 10 à un test de Capacité.
- 1 pt.** Doubler un résultat du d20. À annoncer avant le lancer de dé.
- 1 pt.** Annuler une blessure.
- 1 pt.** Recharger sa réserve de Bonne Aventure.

EN MÊLÉE

Assaut

- Réussite simple : *dégâts normaux.*
- Réussite héroïque : *lancez 2 fois le D de l'arme et ajoutez 2 fois le bonus aux dégâts.*

Attaque précise

- Réussite simple : *dégâts normaux.*
- Réussite héroïque : *dégâts maximaux. La protection de l'adversaire est ignorée.*

Feinte

- Réussite simple : *aucun dégât mais adversaire en position désavantageuse.*
- Prochaine attaque : + 5 pour toucher.*
- Réussite héroïque : *aucun dégât mais adversaire en position désavantageuse.*
- Prochaine attaque : + 10 pour toucher et + 10 aux dégâts.*

Coup bas

- Réussite simple : *malus de - 5 pour l'adversaire lors de sa prochaine action complexe.*
- Réussite héroïque : *malus de - 15 pour l'adversaire lors de sa prochaine action complexe.*

À DISTANCE

Seuils de difficulté : < portée courte = 10, portée courte = 15, moyenne = 20, longue = 25

Réussite simple : *dégâts normaux.*

Réussite héroïque : *lancez 2 fois le D de l'arme à distance.*

ÉQUIPEMENT

ARTIFEX

Pièces de Zinc (bleus)

Pièces d'Étain (tins)