

NOM

**FOLIE**


**RÉPUTATION**

**POINTS DE VIE**

**D'ARMURE**

**TÉMERITÉ**

**PROTECTION**



# LA LUNE ET DOUZE LOTUS

Jeter 1d20 :

20 = échec

> seuil = Rmin

≤ seuil = Rmaj

Seuils de maîtrise :

Attaque = R+CA adverse

Prouesse = R+CA perso

Compétence = R+4

Sauvegarde : 1d8 ≥ 5

LIGNE DE VIE

la ligne de vie accorde un bonus de +2 au seuil de maîtrise si elle s'applique...

TALENTS

INVENTAIRE

- Armes légères à distance 1d4
- Armes légères au corps à corps 1d4+1
- Armes moyennes à distance 1d8
- Armes moyennes au corps à corps 1d8+2
- Armes lourdes à distance 2d8
- Armes lourdes au corps à corps 2d8+4

RISQUES

Avantages

- Classe d'armure -2 (soi ou un allié)
- Dégâts + 1d8
- Deuxième manœuvre
- Ignorer en danger (soi ou un allié)
- Initiative + 1d8
- Seuil d'attaque +2 (soi ou un allié)
- Prouesse physique +2 (soi ou un allié)
- Points de vie +2 (soi ou un allié)

Désavantages

1. Classe d'armure +2
2. Dégâts infligés -1d8 ou 1 dégât reçu
3. Perte d'une manœuvre
4. En danger (1d20+1d8)
5. Initiative -1d8
6. Seuil d'attaque -2
7. Aucun
8. Aucun