

CHEAP TALES

_	-		
D-			Les.
IIIF:	5C P	IPT	mn.

ХР /	QUALITÉS	TALENTS	Apprentissages
POINTS DE VIE	Vigueur	Adrénaline	
SONNÉ	AGILITÉ	Vaillance	
	Esprit	CONCENTRATION	
POINTS DE POUVOIR	Chance	<u>É</u> VEIL	
	ATOUTS		
Points d'Héroïsme			
1XP			
Neprete			INVENTABLE

minest trinke	
	30
	5
	30
	N

POINTS D'HÉROÏSME

- Baraka : relancer un jet.
- Décalage : décaler le résultat d'un jet.
- Exploit : activer un aspect héroïque.
- Rebondissement : créer un aspect.
- Second souffle : soins complet des pv.
- Secoue-toi : annuler un état sonné.
- + Audace : accomplir un acte héroïque avec abnégation.
- + Bakshich : corrompre le meneur de jeu.
- + Catastrophe : subir un échec critique.
- + Faiblesse : activer un aspect en faille.
- + Gain : dépenser 1 XP.
- + Scoumoune : accepter une frustration imposée par le meneur de jeu.

POINTS DE POUVOIR

Magie : alimenter un don magique. Effort : +X à un jet, après le jet. Volonté : absorber la perte de 2pv. Grandeur : 10 points pour 1 point d'héroïsme.

PROUESSES

Coup précis : diviser la protection par deux.

Cascade: accomplir une manoeuvre complexe et agir.

Contre-attaque : porter une attaque contre un adversaire qui attaque si le personnage est en posture non-offensive ce tour.

Coup violent : ajouter 1d6 dégâts.

Dégager le terrain : éliminer 1d6 brutes ou 1d3 hommes de mains.

Double attaque : placer une seconde attaque si la première touche

Opportunisme : créer un aspect temporaire chez l'adversaire.

Placement : bonus de +2 au prochain jet.

Prudence : éveil +1 pour le tour.

EXPÉRIENCE

Augmenter une qualité d'un point : somme du rang actuel

et du rang à atteindre

Augmenter un talent d'un point : le rang à atteindre +1

Augmenter un apprentissage d'un point : le rang à atteindre

Ouvrir un nouvel apprentissage à O : 1

Développer un nouvel aspect : 4

Noter un nouvel atout : 4

Acheter un point d'héroïsme : 1

Inscrire une pièce d'équipement dans son inventaire : 1