

Héroïsme

Coup de pouce

Apporter un nouvel élément narratif

Chance

Relancer les dés en cas d'échec

Défier la mort

Regagner la moitié de ses points de vie

Succès héroïque

Changer un succès héroïque

Succès légendaire

Changer un succès héroïque en succès légendaire

Succès héroïque : +1D6 aux dégâts contre un adversaire ou élimine dégâts de l'arme brutes.

Succès légendaire : +2D6 aux dégâts contre un adversaire ou élimine deux fois dégâts de l'arme brutes ou hommes de main.

Chocs

Accélération

Initiative +3 à partir du prochain tour

Attaques multiples

Dégâts divisés entre les cibles

Blessures graves

Dégâts de l'arme multipliés par 1,5

Blessures non létales

Cette blessure ne peut tuer

Blessure précise

La valeur de l'armure est divisée par deux

Efficacité

+2 au jet d'attaque

Prudence

+1 à la défense pour un tour complet

Contre-attaque

Si le personnage a eu l'initiative, il peut tenter une seconde attaque contre un adversaire qui vient de l'attaquer

Expérience

Attribut, combat, carrière

Niveau à atteindre XP

Nouvelle carrière

1 XP pour une carrière à 0

Racheter un désavantage

2 XP

Acheter un nouvel avantage

2 XP

Contrecoups

Blessure légère

Dégâts divisés par deux

Danger

Défense -1 pour un tour

Difficulté

-2 au jet d'attaque

Ralentissement

Initiative -3 à partir du prochain tour

Risque

Incident ou maladresse en cas d'échec au jet

Sacrifice

L'adversaire touche automatiquement, mais le personnage peut choisir deux chocs.



CHEAP TALES

Nom

Description

Attributs

Vigueur _____

Agilité _____

Esprit _____

Aura _____

Combat

Bagarre _____

Mêlée _____

Tir _____

Défense _____

Compteurs

Vie _____

Pouvoir _____

Héroïsme _____

Expérience _____

Carrières

Avantages

Désavantages

Autres

Armes et armures

Armure _____