

Les prouesses générale (p.68)

- Blessure précise** : protection adverse divisée par deux, arrondi au supérieur.
- Cascade** : effectuer une action physique tout en portant une attaque.
- Changement de rythme** : initiative +3.
- Contre-attaque** : si le personnage a l'initiative, il peut porter une attaque supplémentaire sur un adversaire qui rate sa propre attaque.
- Coup violent** : dégâts +1d6.
- Dégager le terrain** : élimine 1d6 brutes ou 1d3 hommes de main.
- Double-attaque** : une seconde attaque si la première porte.
- Opportunisme** : créer un aspect temporaire (un tour).
- Placement** : +2 à un jet du prochain tour.
- Prudence** : éveil +1 jusqu'au prochain tour.

Les risques généraux (p.69)

- Blessure légère** : dégâts divisés par deux, arrondi au supérieur.
- Danger** : éveil -1 jusqu'au prochain tour.
- Faible** : crée un aspect temporaire négatif (un tour).
- Maladresse** : si l'action est un échec, c'est une catastrophe.
- Recul** : -2 à un jet du prochain tour.
- Sacrifice** : le personnage est automatiquement touché par une attaque, mais il peut choisir deux prouesses.

AVENTURES ROMANESQUES ET MERVEILLEUSES

Dépenser son héroïsme (p.66)

- Baraka** : relancer un jet
- Décalage** : décaler un jet d'un cran de réussite
- Défier la mort** : de 1 à 5 points pour ne pas mourir
- Exploit** : activer un aspect pour une réussite héroïque
- Rebondissement** : créer un aspect de circonstance
- Regain d'énergie** : récupérer tous ses points de vie
- Secoue-toi** : 3 points pour éliminer un état *sonné*

Récupérer son héroïsme (p.66)

- Affliction** : subir une affliction physique ou psychologique longue
- Audace** : se mettre en danger de manière altruiste
- Bakchich** : soudoyer le meneur de jeu
- Catastrophe** : accepter un échec critique
- Coup de main** : aider un compagnon sur un sujet important
- Drame** : vivre un drame profond et personnel
- Faiblesse** : activer un aspect pour un échec critique
- Gain** : 1 point d'expérience
- Scoumoune** : accepter une situation frustrante

Les prouesses des arts martiaux (p.57 écran)

- Armure de soie** : les vêtements normaux offrent 1d6 de protection.
- Attaque de chi** : dégâts infligés dans les PP, 1 PP pour 2 PV.
- Danse du métal volant** : invulnérable aux attaques à distance.
- Doigts de la mort** : 1d6 dégâts explosifs à mains nues.
- Esprit de fer** : dégâts subis dans les PP, 1PP pour 2 PV.
- Kiai** : si une attaque au corps à corps touche, attaque secondaire à distance.
- Paumes du juste** : repousser un adversaire d'un nombre de mètres égal aux dégâts. Ajouter 1d3 + apprentissage dégâts en cas d'obstacle.
- Poings marteaux** : détruire l'armure sans infliger de dégâts si les dégâts sont supérieurs à la protection.
- Vol de chi** : dégâts infligés dans les PP, 1 PP pour 4 PV. Les PP sont volés.

Les atouts (p.61)

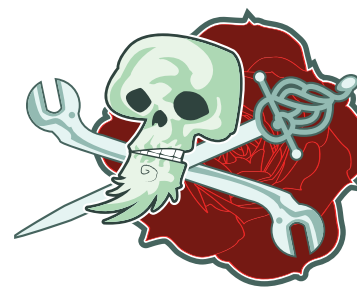
- Cogneur *** : +2 dégâts au corps à corps
- Doué** : une qualité +1
- Dur à cuire *** : +2 points de vie
- Flamboyant** : dés supplémentaires explosifs
- Foudroyant *** : +2 dégâts de magie
- Habile** : une ressource +1
- Mains du roi *** : +2 aux soins
- Mystique *** : +2 points de pouvoir
- Précis *** : +2 dégâts à distance
- Prouesse martiale** : apprendre une prouesse d'art martial.
- Solide** : protection +1
- Talentueux** : 2 rangs d'apprentissage
- Technique martiale *** : botte secrète supplémentaire

Les prouesses magiques (p.80)

- Silence** : magie silencieuse.
- Pas de gestuelle** : magie discrète.
- Réserve magique** : en cas d'échec, coût réduit de 1d6 PP.

Les risques magiques (.80)

- Drain magique** : coût supplémentaire de 1d6PP, sort réussi ou non.
- Aura magique** : magie vraiment évidente.



CHEAP TALES

Nom _____

Description _____

Qualités

Vigueur _____

Agilité _____

Esprit _____

Chance _____

Ressources

Adrénaline _____

Vaillance _____

Concentration _____

Éveil _____

3xp

2xp

Vie

{ }
Sonné

Pouvoir

{ }
{ }

Apprentissages

Aspects

1xp

2xp

Atouts

Équipement

2xp

Armure _____

Héroïsme { }

Expérience { }