

Nom _____

Description _____

CŒURS VAILLANTS

d20 +demi-niveau

VIG
VIGUEUR 

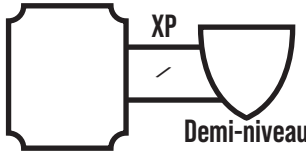
DEX
DEXTERITÉ 

INT
INTELLIGENCE 

CHA
CHARISME 

Plus c'est bas, mieux c'est

NIVEAU



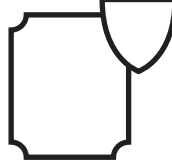
DÉFENSE

d20 +niveau



MOUVEMENT

d20 +demi-niveau



Initiative : d8+

Vitesse : pas

Bonus tactique (manœuvre)

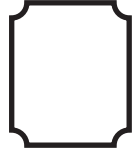
Demi-déplacement ou moins :

+1 en défense ou +1 aux jets de combat

Déplacement rapide : -2 en défense

SAUVEGARDE

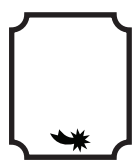
d20 +niveau



POINTS DE VIE



POINTS D'AVENTURE



Talents & langues

Mécaniques générales

Jet Le seuil est...

Jet de **caractéristique + demi-niveau** Une caractéristique appropriée

Jet de **mouvement + demi-niveau** 10, modifié par l'armure

Jet de **combat + niveau** La défense de l'adversaire (attaque) ou une de tes caractéristiques (truc)

Jet de **sauvegarde + niveau** 15

Points d'aventure



En échange d'un point d'aventure, ton aventurier :

- Bénéficie d'un avantage sur un jet de résolution (à déclarer avant le jet).
- Bénéficie d'une seconde action dans le même tour.
- Récupère 1d8 +niveau points de vie.
- Sort un objet un peu exceptionnel de son bagage.
- Ajoute 1d4 à sa défense jusqu'au prochain répit – lance le d4 à chaque tour.
- Réduit de moitié les dégâts d'une attaque ou d'un danger.
- Effectue une extraordinaire prouesse physique.
- Gagne 1d4 +niveau points de vie temporaires par tour jusqu'au prochain répit.
- Obtient un effet magique.

Trucs de combat

- La cible est forcée de reculer ou de se déplacer de plusieurs pas.
- La cible se retrouve à terre.
- La cible lance un dé de dégâts de moins sur chaque attaque jusqu'au prochain tour.
- Toutes les contusions que subit la cible jusqu'au prochain tour comptent double.
- La cible est obligée de réduire son action à une simple manœuvre.
- La cible perd son arme qui glisse jusqu'à 3d4 pas.
- La cible subit un désavantage à son prochain jet.
- Un allié bénéficie d'un avantage à son prochain jet.
- Un allié ajoute 1d8 aux dégâts qu'il inflige ce tour.
- Un allié qui a dépensé un point d'aventure au cours de la scène lance 1d4 : sur un 4 au dé, il le récupère.

Équipement et richesses

Technique de combat

Attaque / Dégâts

Arme de corps à corps

Attaque / Dégâts

Arme à distance

Attaque / Dégâts

Armure

Protection

Dans le sac

Consommables

Richesses

