

Nom : _____ Arme : _____ joué par : _____

Domaines

Agression

OOOOO

☐

Érudition

OOOOO

☐

Influence

OOOOO

☐

Prouesses

OOOOO

☐

Ruse

OOOOO

☐

Technique

OOOOO

☐

Ténacité

OOOOO

☐

Vigilance

OOOOO

☐

Résonance

OOOOO

☐

☐ : Maîtrise

Aspects

Equipement

Ressources : _____ ☐ Réduites

Désirs

Connaissance

OOOOO

Plaisir

OOOOO

Pouvoir

OOOOO

Richesse

OOOOO

Violence

OOOOO

Expérience

☐ ☐ Survie

☐ ☐ Désirs

☐ ☐ Motivations de l'Arme

☐ ☐ _____

☐ ☐ _____

Total _____ / _____

Moniteur d'état

SR	9	12	15	18	<div><input type="checkbox"/> En péril</div> <div><input type="checkbox"/> Terrassé</div> <div><input type="checkbox"/> Brisé</div>
Tension	<div><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></div>	<div><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></div>	<div><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></div>	<div><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></div>	
Traumas		1	2	3	4

.. En combat ..

- 2 Actions par Passe
- +1D dans une Réserve
 - Attaquer
 - Diriger des figurants mineurs
 - Interagir avec l'environnement
 - Interagir verbalement
 - Se Déplacer
 - Utiliser un pouvoir

x Réactions par Passe

- Contrer
 - Interrompre
 - Protéger
 - Soutenir
 - Utiliser un pouvoir
- Une Réaction coûte 1D de Réserve
ou 1 point de Tension

.. Faire un Test ..

La poignée de dés est égale au score du Domaine
+3D pour un Aspect adapté à la situation
+3D pour un Avantage (idée, circonstances)
+3D pour un Pouvoir magique
+3D pour un Effort (Tension +1)
(2 bonus au maximum)
+xD de Renfort (aide ou Réserve)

Maximum : 12D
Malus : -XD pour la Difficulté et autres malus

.. Lancer les dés ..

Prise de risque : écarter des dés avant le jet
Somme des dés lancés au moins égale à SR : **Réussite**
1 Qualité pour chaque dé pair et chaque dé écarté
Maîtrise : chaque 6 apporte 2 Qualités au lieu de 1

.. Résultat du Test ..

- Entre 0 et 2 Qualités : réussi avec contrepartie
- Entre 3 et 5 Qualités : réussi sans contrepartie
- 6 Qualités et + : réussi et même mieux

.. Contreparties ..

- Objectif partiellement atteint
- Tension +1
- Difficulté -3D sur prochaine action
- Equipement perdu/endommagé
- Complication narrative

.. Résultat additionnel ..

Sacrifier 3 Qualités pour un (et un seul) résultat narratif additionnel

Lors d'un Test d'attaque :

- 1D de Réserve à la cible
- +1D de Réserve pour le personnage ou un allié
- Défense +1 pour le personnage
- Interdire à la cible un type d'action à son prochain tour

.. Désirs ..

Satisfaire une pulsion : Perte de Tension égale au Désir
Résister ou échouer à satisfaire une pulsion : Gain de Tension égal au Désir
Pulsion modérée : Gain / Perte égal à la moitié du Désir

.. Récupération ..

Détente : Tension -2 / -3 en satisfaisant un Désir à 3+
Répît : Test de Récupération : 2D + bonus/malus
Réussie : Tension 0 – Raté : Tension réduite de moitié
Repos : Tension 0

Défense

Vigilance
+3 si Aspect adapté
+3 si équipement suffisant
Max : 12 (15 si Porteur)

Réserve

Max : 12

