**POUR LES JOUEURS** 

# 2 CARNET DU VOYAGEUR

Ce carnet renferme le personnage que vous allez jouer cher joueur. Remplissez ces quelques lignes pour partir ensuite à l'aventure!

SCENARIO:				
JOUEUR:		 	 	 
PERSONNAGE:				

# SANTÉ / ENDURANCE

Déplacement : Opt - Action simple : 1pt

En forme Aucune pénalité	Fatigué - 1 valeurs dés	Exténué - 1 dé lors des jets
0000000000	00000	Coma
0000000000	00000	0

# CARACTÉRISTIQUES

Notez les valeurs inscrites sur la carte classe choisie



Athlétisme Intimidation Corps à corps Résister



Souplesse Viser Discrétion Subtiliser



Pistage Orientation Fouille Ressentir



Négociation Éloquence Connaissances Manipulation

INVENTAIRE							
Pièces d'or:	Pièces d'agent :	Pièces de bronze :					

# ARMURE

MAIN(S)

... ♥ ...

∴ ☆ ☆ ☆ ☆ ...

... MAIN(S)

MAIN DROITE

# COMBAT:

### Si le joueur lance une attaque

- 1. Le joueur avec le plus d'endurance a l'initiative.
- 2. Payer le coût de(s) l'action(s) :
  - Déplacement : 0 point.
  - Action simple = 1 point.
- 3. Faire un jet de caractéristique correpondant au type d'attaque souhaité (Habilité pour une attaque de vitesse, Force pour une attaque puissante).
- 4. Si réussite lancer les dés de dégats inscrit en haut à droite de la carte +/- le modificateur.
- 5. Le MJ réduit les dégats reçus avec les points d'armure de l'opposant (s'il en dispose).
- 6. Si les dégats sont superieurs à l'armure, la différence est enlevé des points de vies.

### Si le joueur recoit une attaque

- 1. Le Meneur de jeu fait un jet correspondant au type d'attaque souhaité (Habilité pour une attaque de vitesse, Force pour une attaque puissante)
- 2. Esquive possible avec un jet d'agilité supérieur au jet de l'opposant. Si raté le personnage prend les dégats et perd les points d'endurance du jet.
- 2.2. Bloquage possible avec un jet de résistance supérieur au jet de l'opposant. Si raté le personnage prend les dégats et perd les points d'endurance du jet.

# CARTES ÉQUIPEMENTS

