

PRISE EN MAIN DES COMBATS

Cette petite aide de jeu est destinée aux joueurs qui ont du mal à gérer les combats. Elle a été réalisée dans une optique d'impression au format A5.

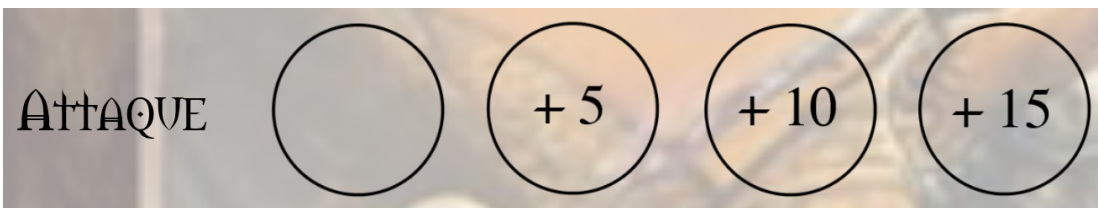
INITIATIVE

Lors du jet de dés pour l'initiative, le joueur n'a qu'à mettre les dés par ordre décroissant dans la partie adéquate.



ACTIONS

Lors d'une action, le dé utilisé est retiré de la ligne d'initiative pour être posée sur la première case libre de l'action concernée, en commençant par gauche.



La case suivante indiquera le modificateur à ajouter sur le jet de dé pour la prochaine action de ce type.

CHANCE ET MAÎTRISE

Il suffit d'utiliser un trombone pour suivre le score actuel de l'Attribut correspondant.

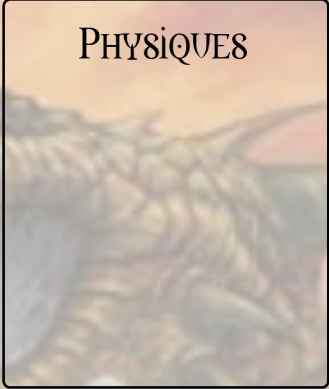
BLESSURES

Le nombre de marqueurs correspondant aux cercles de santé sont disposés dans la case de blessure correspondante. Il vaut mieux que ces marqueurs soient de la couleur de la case pour mieux les différencier.

Lors d'une blessure, le nombre marqueurs représentant la blessure sont donc retirés et posés dans la case adéquate (physique ou étourdissante). Cela permet de garder une trace des blessures selon leur gravité et facilite la gestion des soins et de la récupération.

Réalisation : Kay'le

Illustration : Aleksy Briclot (Les Grands Dragons)



INITIATIVE ○ ○ ○ ○ ○ ○

ÉGRATIGNURES

ATTAQUE ○ +5 ○ +10 ○ +15

Physique +
Compétence de Combat

LÉGÈRES - 1

DÉFENSE ○ +5 ○ +10 ○ +15

Physique +
Compétence de Défense

GRAVES - 3

FATALES - 5

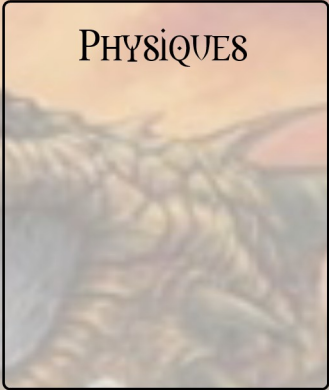
La Maîtrise se dépense avant le jet de dé et permet d'augmenter les niveaux de réussite

La Chance s'utilise après le jet de dé pour réussir une action.

MORTELLES

MAÎTRISE 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CHANCE 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



INITIATIVE ○ ○ ○ ○ ○ ○

ÉGRATIGNURES

ATTAQUE ○ +5 ○ +10 ○ +15

Physique +
Compétence de Combat

LÉGÈRES - 1

DÉFENSE ○ +5 ○ +10 ○ +15

Physique +
Compétence de Défense

GRAVES - 3

FATALES - 5

La Maîtrise se dépense avant le jet de dé et permet d'augmenter les niveaux de réussite

La Chance s'utilise après le jet de dé pour réussir une action.

MORTELLES

MAÎTRISE 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CHANCE 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10