

Oultrée !

Manuel du patrouilleur

Prouesses

DÉ	PROUESSE	MÉCANIQUE	NARRATIVE
1	Exceptionnelle	Imposer une condition temporaire à un adversaire (en danger, affaibli, immobilisé, à terre, contraint...) qu'il peut annuler par un jet de sauvegarde ou annuler une condition imposée à un allié (inconscient, affaibli, immobilisé, paralysé, en danger...)	Influencer fortement l'attitude des figurants présents, inventer un élément du décor qui change la situation de manière importante.
2	Majeure	Bonus de +1d8 au résultat du dé de maîtrise (dégâts ou niveau de réussite) ; saisir un adversaire plus grand que soi.	Énoncer un fait qui se vérifie (à la discrétion du meneur de jeu qui peut le modifier légèrement pour coller à l'histoire), jouer une carte d'exaltation au nom d'un allié.
3	Mineure	Changer les conditions générales (désarmer un adversaire, trouver un abri, gagner un bonus de +2 à la classe d'armure ou aux sauvegardes...) L'avantage dure jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à nouveau changement de condition.	Ajouter un élément pertinent au décor ou à l'histoire.
4	Marginale	Bonus de +2 à un jet ultérieur, pour soi ou un allié ; saisir un adversaire de sa taille ou plus petit.	Ajouter un élément mineur au décor ou influencer légèrement l'attitude générale.

Épimoiqe Sorts, mystères et liturgies

Maîtrise

1 À 3 REUSSITE MINEURE : oui mais... l'action est réussie, mais votre personnage doit accepter un compromis mineur qui limite la portée de sa victoire.

4 À 7 REUSSITE NORMALE : oui... l'action est parfaitement réussie.

8 ET PLUS REUSSITE MAJEURE : oui et... l'action est une grande réussite et le meneur de jeu est invité à vous octroyer un avantage mineur pour la suite.

Manceuvres de combat

FRAPPER – vous frappez normalement votre adversaire. Vos dégâts sont déterminés par votre dé de maîtrise, votre arme et vos rangs de guerrier ou d'archer.

DÉFENDRE – vous êtes affaibli pour le tour, mais vous ou l'un de vos alliés reçoit un bonus de +2 à la classe d'armure pour le même intervalle. Vous pouvez frapper.

SECURISER – vous ne pouvez pas vous déplacer ce tour, mais vous ou l'un de vos alliés reçoit un bonus de +2 à son prochain jet de sauvegarde. Vous pouvez frapper.

PRESSER – vous êtes affaibli pour ce tour, mais vous gênez, prenez en tenaille ou repoussez l'un de vos adversaires qui est en danger pour le même intervalle. Vous pouvez frapper.

CHARGER – vous chargez un adversaire. Vous êtes en danger pour le tour. Vous pouvez frapper. Vous avez un bonus de +1d8 aux dégâts.

RECULER – vous pouvez vous désengager d'un combat sans risque de prendre un mauvais coup. Vous ne pouvez pas frapper.

MARQUER – vous vous ouvrez à un adversaire en particulier. Vous êtes en danger vis-à-vis de lui uniquement, mais vous l'obligez à vous choisir pour cible de ses prochaines attaques. Vous pouvez frapper.

IMMOBILISER – vous vous précipitez en nombre sur un adversaire saisi par un de vos alliés. Celui-ci est hors de combat tant qu'il est maintenu et vous pouvez l'entraver.

Spécialistes (+4 dans un domaine particulier)

Compagnons animaux (+1 aux jets de perception, +2 en survie)

Suivants

Porteurs (+2 aux jets de perception)

Mercenaires (2 DV par rang, CA13, arme +0)