

Prouesses

Manuel du patrouilleur

DE	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.

Grimoire Sorts, mystères et liturgies

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

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)

Maitrise

1 À 3 RÉUSSITE 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 RÉUSSITE NORMALE : *oui... l'action est parfaitement réussie.*

8 ET PLUS RÉUSSITE 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.*

Manœuvres 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.

SÉCURISER – 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'entraîner.

Spécialistes (+4 dans un domaine particulier)