



## Dégâts

Score en <b>Combat</b>	Dégâts
1-2	<b>1</b>
3-4	<b>2</b>
5	<b>3</b>

Soin...

**Erudition + Difficulté**  
(Gravité de la blessure)

## Avantages

Une fois par partie...

Chaque **Avantage** **Bonus** ou 1D6

## Faiblesses

Une fois par partie...

Chaque **Faiblesse** **Malus** de -4

## Faire un truc

Pour tenter quelque chose...

Action	2D6 + Bonus	(Trait, Avantage, Besace)
Réussite	<b>8 ou +</b>	

## Difficulté

La difficulté pour un jet est **toujours égale à 8**.

Difficulté	Modificateur au jet
Facile	<b>+2</b>
Moyen	<b>0</b>
Difficile	<b>-2</b>
Très difficile	<b>-4</b>
Improbable	<b>-6</b>

## La Besace

Une fois par partie...

Chaque équipement dans la **Besace** **Bonus** de +2

## Actions

Attaque classique...

**2D6** + **Combat** + **Difficulté**

Attaque indirecte...

Action	2D6 + Bonus	(Trait, Avantage, Besace)
Réussite	<b>8 ou +</b>	

Aider un autre joueur...

Action	2D6 + Bonus	(Trait, Avantage, Besace)
Réussite	<b>Bonus de +2</b>	

Utiliser un Don...

**Automatique** ou **2D6 + Trait**

## Réussite ou Echec critique

2D6	Résultat	Effet
<b>12</b>	<b>Réussite critique</b>	<b>Dégâts x2</b> ou <b>+1 Avantage</b> (Niv 1)
<b>2</b>	<b>Echec critique</b>	<b>Dégâts x2</b> ou <b>+1 faiblesse</b> (Niv 1)

## Histoire personnelle

## Pense-bête