

Pilgrims'Loot

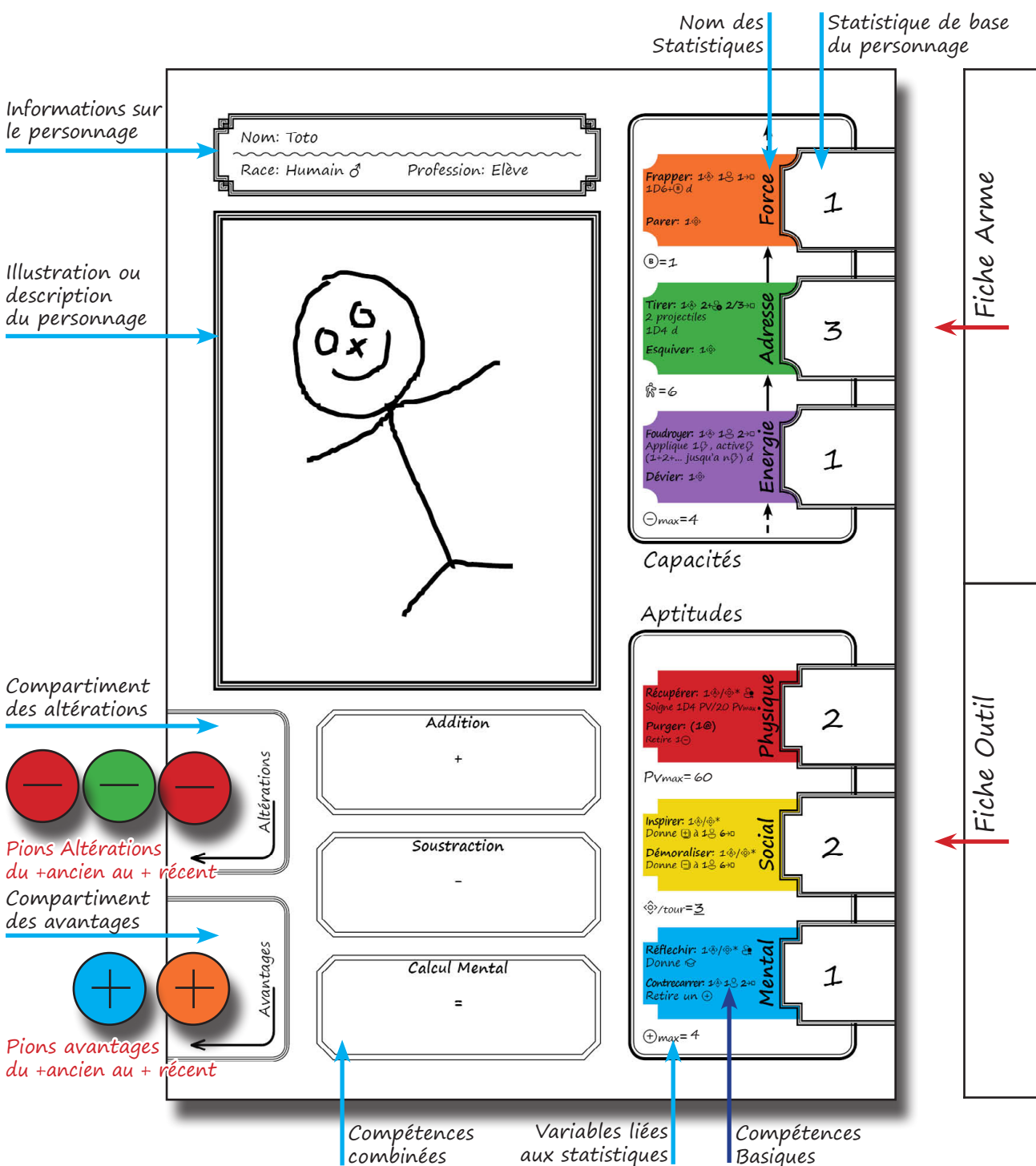
Règles de base pour mes victimes Joueurs

1) Principe de base

Pilgrims'Loot est un jeu de rôle centré sur la collecte d'objets en tout genre. Dans ce jeu, les personnage n'évoluent pas, mais gagnent en efficacité grâce aux trésors collectés au cours des parties ! Fouineurs, fouineuses, ramassez tout ce que vous pourrez! Mais attention, parmi les trésors se cachent peut être des objets qu'il ne vaut mieux pas toucher... Faites de votre mieux pour ramasser les objets les plus puissants, choisissez judicieusement et votre quête n'en sera que plus facile!

a) Les personnages

Pour ces parties, les personnages seront déjà prêts. Il n'y aura donc pas besoin de s'occuper de les créer! Mais jetons un oeil aux fiches de personnages et à leur fonctionnement:



b) Les Objets (armes et outils)

A droite de chaque fiche de personnage, vous pouvez placez des objets de deux type:

-Les armes: Elles influencent les **capacités** (c'est à dire: la force, l'adresse et l'énergie)
Par défaut, chaque personnage peut avoir une arme équipée (visible) et une arme stocké (cachée, placée dessous)

-Les Outils: Ils influencent les **aptitudes** (c'est à dire: le physique, le social et le mental)
Par défaut, chaque personnage peut avoir un outil équipé (visible) et un outil stocké (cachée, placée dessous)

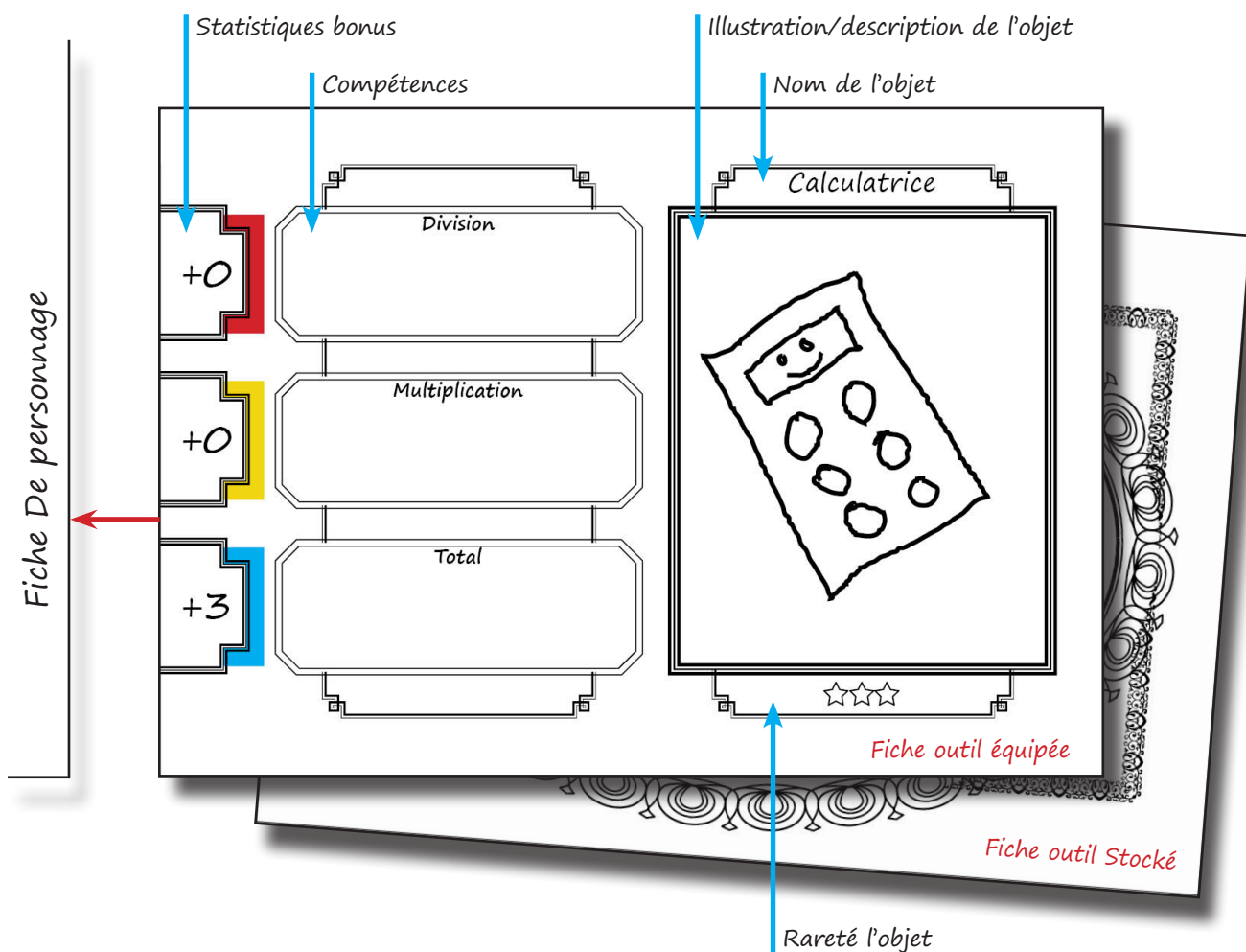
Les objets sont trouvé lors de l'aventure. Ils peuvent être de différentes rareté et posséder toute sorte de pouvoirs...

Certains objets seront acquis via les quêtes, d'autres trouvés en fouillant un peu partout... Alors n'hésitez pas à jeter un oeil si un terrain fraîchement battu vous semble louche ou si un placard est entrouvert!

La plupart du temps, les objets vous seront proposé par le MJ parmi une selection, face cachée... à vous d'avoir la main chanceuse! Mais ne retournez pas la carte trop vite, car certains objets ont des effets dès lors qu'on les regarde!

Les objets ne peuvent être équipés/changés que hors des combats et ils peuvent être échangés entre joueurs. Les objets emportés pourront être stocké à la base et deviendront accessibles lors de la prochaine aventure, tandis que ceux qui ne sont pas emportés par les joueurs, ou abandonné en cours de route, disparaîtront...

Voici à quoi ressemble une fiche objet, en l'occurrence un outil: La calculatrice de Toto!



Comme vous pouvez le voir, chaque fiche objet ajoute des statistiques, ainsi que des compétences supplémentaires! C'est grâce à cela que vous pourrez adapter votre style de jeu. Un même personnage pourra se jouer de différentes façons selon les objets qu'il possède!

La fiche de personnage et les deux fiches objets définiront l'ensemble des statistiques et compétences que vous pourrez utiliser lors des combats, alors soyez stratégique!

11) Déroulement du jeu

a) La phase de préparation

Avant de partir à l'aventure, le contexte sera posé et vous serez libre de choisir votre personnage, ainsi que ses équipements. C'est le moment de bien préparer la mission en fonction de ce que vous savez! Rassurez vous, il n'y aura pas de mauvais choix, seulement des plus ~~mortels~~ amusants que d'autres!

A ce stade, vous ne pourrez pas avoir d'équipement stocké face cachée.

Mais prenez garde, car si vous abusez de la patience du Maître du Jeu en tardant trop, vous risquez de partir en mission avec un coup de pied aux fesses et des objets que vous n'aurez pas choisis!

b) Les phases d'exploration

Les phases d'exploration correspondent aux moments où vous serez libre de vous balader dans les lieux de l'aventure. Le MJ vous décrira les scènes et ce sera à vous de faire le reste!

Lors de ces phases, les règles sont assez souples. Vous pouvez vous déplacer librement et proposer les actions que vous imaginerez judicieuses.

Le MJ décidera si ces actions sont possibles et vous demandera de faire des jets de dé en conséquence.

Voici un exemple:

Mj: «vous avancez dans le donjon et vous tombez sur un couloir jonché de cadavre. Les murs sont criblés d'impacts»

Joueur 1: «Je cherche aux alentours pour voir si il y a un mécanisme dissimulé»

Mj: «Fait un jet de mental pour voir si tu détecte quelque chose»

Joueurs 1 lance 1 dé 20 et fait un 13. Il ajoute son bonus de Mental: 3+1=4. Il fait donc un total de 17

Mj: « Tu distingues des fils tendus dans l'obscurité et tu vois des morceaux de métal qui semble indiquer un piège qui tire des balles. Au fond du couloir, tu vois une poignée qui ressemble à un interrupteur»

Joueur 2: «Je vais tenter de traverser le couloir en évitant les fils»

Mj: «Il faudra bien coordonner tes mouvements et être précis, alors fais un jet combiné de Physique et Adresse.»

Joueurs 2 lance 2 dés 10 et obtient un 3 et un 1. Il ajoute son bonus de physique (4) et la moitié de son bonus d'adresse (3/2=1,5) Il obtient donc 9,5. Pas de chance!

Mj: « C'est un échec lamentable, tu déclenches la moitié des pièges et subis 18 dégâts»

Joueurs 2 n'avait que 8 pv restant, il meurt. Les autres joueurs fuient et abandonnent son cadavre.





Il est possible de réaliser les compétences de vos fiches lors de l'exploration en payant le coût indiqué. Cependant, les ressources consommées en exploration ne seront pas réinitialisées si un combat est engagé!

Pendant l'exploration, les ressources peuvent être récupérées en faisant faire une pause à vos personnages. Mais pendant que vos personnages se reposent, les monstres vaquent à leurs occupations... Alors soyez prudents!

c) Les phases de combat



Lors des combats les règles sont plus strictes. Au début du combat tous les joueurs et les ennemis lancent un dé 20. Chaque individu jouera en ordre décroissant. En cas d'égalité le MJ tranche.

Lors de leur tour, les joueurs peuvent utiliser:



- Des déplacements  pour bouger sur la carte, à raison de 1  par case (orthogonale ou diagonale)
- Des actions  pour exécuter les compétences sur leurs fiches.
- Des cartes Bonus  pour influencer leurs actions.

A priori, aucune autre action autre que celles mentionnées dans les compétences n'est possible pour agir sur le champ de bataille. Mais il est à la discrétion du MJ de laisser certaines actions se tenter si c'est légitime (par exemple, pour chercher une arme en urgence, pour fuir...) Le coût et le jet nécessaire est alors décidé par le MJ.

Hors de leur tour, les joueurs peuvent utiliser:

- Des opportunités  pour déclencher certaines compétences en réaction à un événement.
- Des cartes Bonus  pour influencer le cours des événements.

Par défaut, chaque joueur dispose d'1 jeton  et 1 jeton  (action ou opportunité au choix)

La quantité de jetons  et  est relative aux statistiques d'adresse et de social, leur montant par tour est indiqué sur la fiche de personnage.

Dès qu'une de ces ressources est utilisée, le jeton correspondant doit être retourné face cachée.

Toutes ces ressources sont réinitialisées **à la fin du tour du personnage.**

III) Détail des mécaniques

a) Les compétences:

Les compétences sont les actions que peuvent faire les personnages pendant les combats. Par défaut, tous les personnages ont accès à 12 compétences basiques, 2 pour chaque statistique. Elles seront listées dans la partie suivante (les statistiques).

A cela s'ajoutent toutes les compétences inscrites dans des encadrés aux coins biseautés: ces compétences varient selon les personnages et les objets.

Leur résolution est globalement toujours la même:

- 1) La compétence est activée (Par l'utilisation d'une action/opportunité, ou par d'autres moyens si mentionnés)
- 2) Le joueur choisit la/cible(s) ou zone de son action en respectant les informations de la 2e ligne
- 3) Un jet de succès est réalisé pour voir si la compétence réussie.
- 4) Si la compétence réussie, les actions décrites dans le cadre sont exécutées dans l'ordre où elles sont écrites.

La façon de réaliser le jet de succès et sa réussite dépend du type de compétence: basique ou combinée.

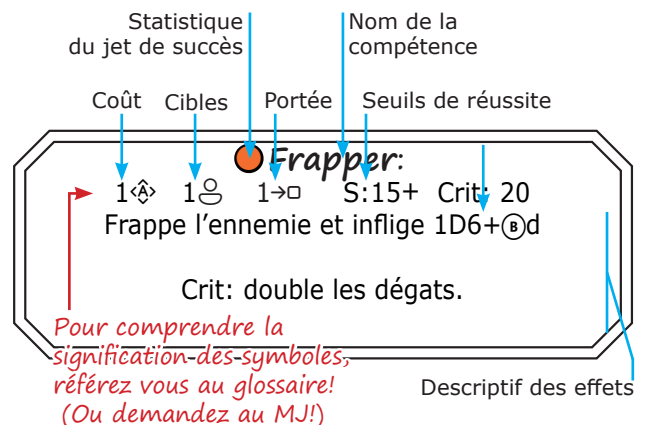
Les compétences basiques

Les compétences basiques n'impliquent qu'une statistique
La formule des jets de réussite basique est la suivante:

Score de réussite= 1D20
+bonus de statistique
+bonus/avantages/effets passifs.

Le seuil de réussite peut varier d'une compétence à l'autre, et peut parfois comporter des seuils particuliers (ex: Crit)
Les scores aux dés (1D20) sont équiprobables, ce qui rend ces compétences plus variables.

Exemple: compétence basique



Les compétences Combinées

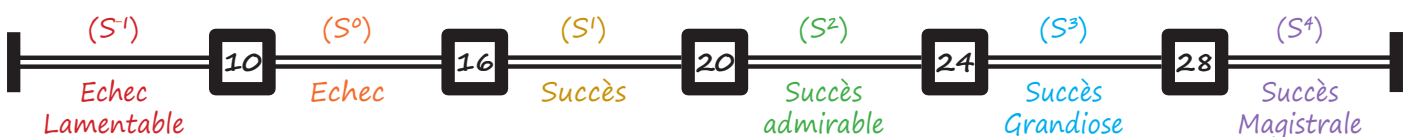
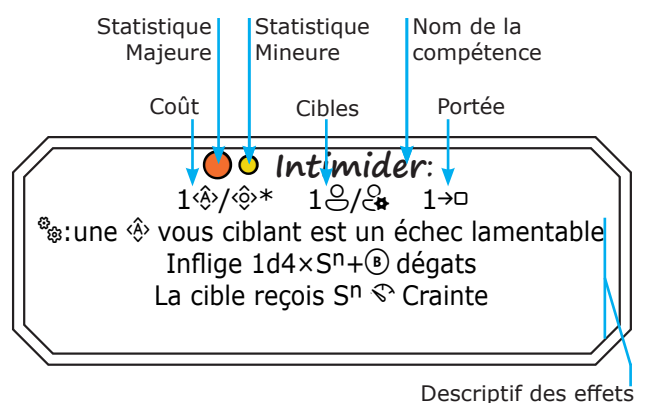
Les compétences combinées impliquent plusieurs statistiques
La formule des jets de réussite combinées est la suivante:

Score de réussite= 2D10
+bonus de statistique majeur
+1/2 bonus de statistiques mineurs
+bonus/avantages/effets passifs.

Le score de réussite détermine le S^n (Seuil de succès) en fonction de la règle ci-dessous. Le S^n est une variable qui détermine non seulement si l'action réussit, mais aussi la qualité de sa réussite.

Dans les formules impliquant le S^n , remplacez S^n par le chiffre en exposant. Un score négatif implique que l'action aura des répercussions négatives sur son lanceur.

Exemple: compétence combinée



Les scores aux dés (2D10) ne sont pas équiprobables, ce qui rend les scores moyens plus fréquents, et les scores très bas ou élevés plus rares. De même, les compétences combinées peuvent se retourner contre leur lanceur. Il est donc important d'être assez qualifié pour minimiser le risque!

b) Les Statistiques:

Les statistiques sont rangés en deux catégories:

Les capacités (Force / Adresse / Energie) définissent votre manière d'agir avec votre environnement. C'est en quelque sorte votre style d'action. (Plutôt brutal et franc? Rapide et précis? Subtil et patient?) En combat, les actions associées à ces statistiques infligent des dégats.

Les aptitudes (Physique / Social / Mental) définissent vos qualités en tant qu'individu. C'est en quelque sorte votre caractère (Plutôt instinctif et résilient? Extraverti et bavard? Curieux et prévoyant?) En combat, les actions associés à ces statistiques confèrent du soutien (soin, bonus, avantages...)

Pour vous aider à mieux comprendre les différents styles de jeu, voici en détail chacune des statistiques, ainsi que les compétences basiques universelles associés auxquelles tout les joueurs ont accès.

Force

La force définit vos dégats bruts (une base de dégat fixe):
Ⓟ = valeur de force du personnage

En combat, la force inflige des coups uniques puissants, mais à faible portée. Le positionnement est crucial afin de toucher plusieurs ennemies.

Hors combat, la force permet de déplacer de lourde charge, ou de détruire des objets.

Exemples:

- Enfoncer une porte
- Déplacer des pierres effondrées
- Actionner un levier rouillé

Adresse

L'adresse définit le nombre déplacements:
♣/tour = 3+valeur d'adresse du personnage

En combat, l'adresse inflige des attaques nombreuses, mais peu puissantes, à longue portée.

Généralement, plusieurs ennemies peuvent être frappés.

Hors combat, l'adresse permet de réaliser des action nécessitant de la précision ou de la vitesse.

Exemples:

- Crocheter une serrure
- Réparer un mécanisme
- dérober un objet en passant

Energie

L'énergie défini votre maximum d'application d'altération :
⊖_{max} = 3+valeur d'énergie du personnage

En combat, l'énergie permet l'accumulation et la manipulation d'altérations.

Avec de la préparation, les altérations (⊖) produisent des dégats durables et réguliers.

Hors combat, l'énergie permet de ressentir et manipuler des éléments immatériels, liquides, gazeux...

Exemples:

- Détecter la présence d'objets imprégnés de magie
- Charger un mécanisme magique
- Produire une étincelle pour illuminer

Compétences basiques : Force

● Frapper:

1♣ 1⊖ 1→□ S:15+ Crit: 20
Frappe l'ennemie et inflige 1D6+Ⓟ

Crit: double les dégats.

● Parer:

1♣ S:15+

L'attaque est sans effet.

Retire une ⊖ si l'attaque devait en infliger.
+1 au jet contre les attaque d'énergie
-1 au jet contre les attaques d'adresse

Compétences basiques : Adresse

● Tirer:

1♣ 2+♣ 2-3→□ S:15+ Crit: 20
Lance 2 projectiles infligeant 1D4 dégats
(1 jet d'attaque et dégat/projectile).

Crit: Lance 1D4 projectiles supplémentaires.

● Esquiver:

1♣ S:15+

Evite l'attaque en se déplaçant gratuitement vers la case non ciblée la plus proche.
+1 au jet contre les attaque de force
-1 au jet contre les attaques d'énergie

Compétences basiques : Energie

● Foudroyer:

1♣ 1⊖ 2→□ S:15+ Crit: 20
Applique un ⚡Choc puis les déclenche.
inflige S_⚡ dégat
(1+2+3...jusqu'au nombre de ⚡)
Crit: Applique 1D4⚡ au lieu d'1.

● Dévier:

1♣ S:15+

Devie l'attaque, elle frappe à un autre endroit proche dans sa portée, déterminée par le MJ
+1 au jet contre les attaque d'adresse
-1 au jet contre les attaques de force

Physique

Le physique définit vos points de vie maximum:
 $PV_{max} = 20 \times (1 + \text{valeur de physique du personnage})$

En combat, le physique vous donne les moyens de mitiger les dégats reçus et de récupérer de la santé.

Hors combat, le physique représente votre endurance, votre capacité de résistance et la maîtrise de votre corps.

Exemple:

- Résister à la chaleur d'un incendie.
- Nager
- Se déplacer discrètement

Social

Le social définit le nombre d'opportunité par tour
 $\langle \diamond \rangle / \text{tour} = \text{valeur de social du personnage}$

En combat, le social permet de faciliter les actions des alliées grace à des bonus, ou de saboter les chances ennemies avec des malus.

Hors combat, le social définit votre capacité à interagir avec d'autre être vivants.

Exemple:

- Faire bonne impression auprès de quelqu'un
- Solliciter une aide
- Troquer avec un marchand.

Mental

Le mental défini votre maximum d'application d'avantages:
 $\oplus_{max} = 3 + \text{valeur de mental du personnage}$

En combat, le mental vous permet de surpasser l'ennemie par la tactique, en accumulant des avantages durables.

Hors combat, le mental représente votre culture générale, votre logiques et votre sens de l'observation.

Exemple:

- Chercher des traces dans la terre
- Interpréter des documents complexes
- Se remémorer un évènement passé.

Compétences basiques : Physique

● Récupérer:

1 $\langle \diamond \rangle$ $\langle \diamond \rangle$ S:15+ Crit: 20

Récupère 1D4 Pv par tranche de 20 pvmax

Crit: remplace les D4 par des D8.

● Purger:

1 $\langle \diamond \rangle$ $\langle \diamond \rangle$ S:15+ Crit: 20

Retire 1 cumul d'altération (la plus ancienne)

Crit: retire 1D4 cumuls en plus

Compétences basiques : Social

● Inspirer:

1 $\langle \diamond \rangle$ / $\langle \diamond \rangle$ * 1+ $\langle \diamond \rangle$ 6 \rightarrow \square S:15+ Crit: 20

$\langle \diamond \rangle$: Réalise un succès grandiose ou magistrale

Donne \oplus Espérance à un $\langle \diamond \rangle$ au choix

Crit: Donne \oplus Espérance à 1D4 $\langle \diamond \rangle$ en plus

● Démoraliser:

1 $\langle \diamond \rangle$ / $\langle \diamond \rangle$ * 1+ $\langle \diamond \rangle$ / $\langle \diamond \rangle$ 6 \rightarrow \square S:15+ Crit: 20

$\langle \diamond \rangle$: Un $\langle \diamond \rangle$ réalise un échec lamentable

Donne \ominus désespoir à un $\langle \diamond \rangle$

Crit: Donne \ominus désespoir à 1D4 $\langle \diamond \rangle$ en plus

Compétences basiques : Mental

● Réfléchir:

1 $\langle \diamond \rangle$ $\langle \diamond \rangle$ S:15+ Crit: 20

Donne $\langle \diamond \rangle$ concentration

Crit: Donne 1D4 $\langle \diamond \rangle$ en plus

● Contrecarrer:

1 $\langle \diamond \rangle$ 1 $\langle \diamond \rangle$ 2 \rightarrow \square S:15+ Crit: 20

Retire un avantage à la cible

Crit: Retire 1D4 avantages en plus

Note sur le Role-play

Si vous ne savez pas comment incarner un personnage, vous pouvez vous baser sur ses statistiques pour imaginer ce qu'il est capable de faire et quel serait sa réaction naturelle!

Par exemple, face à un coffre très suspect mais tentant, un personnage mental aura peut être plutôt tendance à investiguer pour évaluer le risque, alors qu'un personnage social incitera quelqu'un d'autre à l'ouvrir à sa place (puis négociera une récompense si elle l'intéresse!).

Quoi qu'il en soit, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon d'interpréter un personnage. L'essentiel est d'agir selon la façon dont VOUS percevez votre personnage!

De même, les compétences peuvent être intégrés dans un récit d'action pour favoriser le role play!

Exemple: «Je saisis deux poignée de gravier au sol et je TIR à deux reprise sur le blob.»

c) Les avantages et les altérations

Les avantages (+) et les altérations (-) sont des ressources cumulables sous forme de jetons, qui influencent le personnage tout le temps ou ils sont présent sur sa fiche.

La capacité d'application d'avantage (+_{max}) et la capacité d'application d'altération (-_{max}) définissent quantité de jeton maximum que le lanceur d'une action est susceptible de maintenir placé sur une cible dans chaque compartiment.

Exemples:

Si mon -_{max}=3 et que ma cible a 5 -, mes - remplaceront les plus anciennes. (la cible garde 5 - au total)

Si mon -_{max}=3 et que ma cible a 3 -, mes - remplaceront les plus anciennes.

Si mon -_{max}=5 et que ma cible a 3 -, je pourrais lui appliquer jusqu'à 2- de plus avant d'en remplacer.

Lorsqu'un +/- est censé s'appliquer mais que la capacité du lanceur est excédé, deux cas se présentent:




























-Si le lanceur applique volontairement les +/- sur lui même, c'est lui qui décide quels +/- sont remplacés.

-Si le lanceur applique les +/- sur un autre, les +/- sont remplacés de la plus ancienne à la plus récente.

Les nouveaux +/- sont toujours placés à droite et ceux qui existaient auparavant sont glissé vers la gauche.

Les actions qui volent/retire/détruisent des +/- les affectent toujours de la plus ancienne à la plus récente.

Si un +/- doit être appliqué en quantité négative, des jetons correspondants sont retirés si il en existe.

⊕:Avantages	⊖:Altération
<p> Technique Chaque  Augmente  de 1</p>	<p> Brûlure <u>Activation:</u> Au début du tour Inflige  ×  dégât <i>(Le  est celui de l'applicateur de brulure le plus récent)</i></p>
<p> Direction Chaque  ajoute 1  à chaque fin de tour</p>	<p> Nausée <u>Activation:</u> tout déplacement (<i>voulu ou forcé</i>) Inflige $\frac{1}{2} \times \text{distance} \times$  dégât (<i>arrondi à l'excès</i>)</p>
<p> Illumination Chaque  inverse l'effet d'un ⊖ (<i>le plus récent</i>) Ils sont compté comme ⊖ mais ont l'effet d'un ⊕</p>	<p> Choc <u>Activation:</u> Lors d'un foudroiement Inflige S_{f} dégât (<i>1+2+3...jusqu'au nombre de </i>)</p>
<p> Remède Chaque  rends 2 Pv à chaque fin de tour</p>	<p> Saignement <u>Activation:</u> réussi une  /  Inflige $1 \times$  dégât</p>
<p> Tactique Chaque  ajoute 1  à chaque fin de tour</p>	<p> Dissonance <u>Activation:</u> Reçois un bonus ou malus Inflige $1 \times$  dégât Si le bonus/malus viens d'un allié, l'allié reçois </p>
<p> Concentration Chaque  ajoute 0.5 au score de reussite des  / </p>	<p> Obscurité <u>Activation:</u> à chaque  /  échouée Inflige $1 \times$  dégât Chaque  inverse l'effet d'un ⊕ (<i>le plus récent</i>) Ils sont compté comme ⊕ mais ont l'effet d'un ⊖</p>

c) Les Bonus et Malus

Les Bonus (👍) et Malus (👎) sont des cartes qui produisent un effet à usage unique. Une fois utilisée, la carte est rendue au Mj.

Ils ne peuvent être produits et utilisés qu'en phase de combat.

Les 👍 sont utilisable librement par leur détenteur à des moment particulier spécifié sur les cartes. Ils peuvent être conservé sans limite de durée lors d'un combat.

Les 👎 oblige leur porteur à les utiliser dès lors que les conditions indiquée sur la carte sont remplies.

Il n'y a pas de limite au nombre de 👍/👎 qu'un personnage peut posséder.

Néanmoins, si un 👍/👎 doit être attribué mais que toutes les cartes de ce type ont été distribuée, le Mj pourra récupérer la carte nécessaire sur l'individu qui en possède le plus grand nombre (joueur ou non joueur) .

Si un 👍/👎 doit être appliqué en quantité négative suite a un échec lamentable, le bonus est changé en malus, et le malus en bonus. La cible reste inchangée.

A la fin du combat, tout les 👍/👎 qui n'ont pas été utilisés sont rendus au MJ

👍 Bonus:	👎 Malus:
🛡️:Vaillance Joué avant une action/réaction: Garanti la valeur maximum d'un jet de dégat/effet	👁️: Crainte <u>Activation:</u> lance une 🎲 avec dégat/effet aléatoire Garanti la valeur minimum d'un jet de dégat/effet
🎉:Euphorie Joué à la fin d'un tour allié ou ennemi: Avance le tour du détenteur d'un cran dans l'orde de jeu	🥱:Fatigue <u>Activation:</u> à la fin du tour du détenteur Repousse le prochain tour du détenteur d'un cran dans l'orde de jeu
🤝:Cohésion Joué lorsqu'un 👎 est appliqué au porteur: Le 👎 est transformé en 👍 opposé.	🗣️:Discorde <u>Activation:</u> Un 👍 est reçu Le 👍 est transformé en 👎 opposé
💖:Apaisement Joué lors de la réception d'un soin augmente soin reçu+50%	💓:Fébrilité <u>Activation:</u> prochaine instance de dégat augmente dégat reçu+50%
🎯:Espérance Joué avant une 🎲/🎲 Lance deux fois le jet de reussite. Conserve le meilleur score sur les deux tentatives.	🗑️:Désespoir <u>Activation:</u> la prochaine 🎲 Lance deux fois le jet de reussite. Conserve le pire score sur les deux tentatives.
🛡️:Méfiance Joué avant une 🎲 Augmente de score de reussite de 5	👁️: Surprise <u>Activation:</u> La prochaine 🎲 Réduit le score de reussite de 5

Annexe: Glossaire des symboles

Ressources/coût

- ♣ : Déplacement
- ♣ : Action
- ♣ : Action ou opportunité
- ♣ : Opportunité

Par défaut, les opportunités sont utilisables après une attaque (est considérée comme attaque toute action infligeant des dégâts).

En cas de déclencheur différent, l'opportunité sera notée ♣* et la condition de déclenchement sera indiqué après ♣ dans la description.

Cibles

- ♣ : Soi-même (lanceur de l'action/réaction)
- X♣ : X individus, ciblable 1 fois chacun.
- X♣ : X effets à répartir sur 1 ou plusieurs individus.
- X♣ : X Individu + individus autour de la cible
- X♣ : X allié
- X♣ : X ennemis
- ♣ : Individu déclencheur de l'opportunité
- ♣ : Tout le monde dans la portée
- ♣ : Zone ciblée
- ♣ : Individu spécifique (précisé dans la description)

Portée

distances:

- (X-Y) : comprise entre X et Y
- (X/Y) : soit X, soit Y

Linéaires:

- X→□ : jusqu'à X cases de distance (n'affecte pas les cases entre le lanceur et la cible)
- X☐ : Ligne droite jusqu'à X cases de distance (affecte les cases entre le lanceur et la cible)
- X⇒ : Ligne droite jusqu'à X cases de distance, les entités dans la trajectoire sont affectées et poussées.
- X↘ : Ligne à trajectoire libres de X cases de long.
- X↗ : Ligne à trajectoire libres de X cases de long, sans diagonales.
- (◇:X) : tracé/ligne de X case de large.

En zone:

- ♣ : Zone tout autour du lanceur, à X cases de rayon
- ☐ : En carré depuis le lanceur, à X cases. (Case du lanceur incluse)
- ☐ : Zone dont le centre est à X cases de distance

Spécial:

- ♣ : trajectoire d'un déplacement du lanceur. Le lanceur se déplace pour réaliser l'action (Coûte des ♣ à moins que le déplacement soit spécifié gratuit).

Dégâts

Par défaut, les jets de dégâts sont réalisés indépendamment pour chaque attaque/cible, à moins qu'il s'agisse de:

- ♣ : Dégat globaux: toutes les cibles subissent la quantité de dégât spécifié.
- ♣ : Dégat fractionnés: les dégâts sont divisés par le nombre de cible, arrondi à l'excès, puis ce montant est appliqué à chaque cible.

Effets spéciaux:

- ♣ : Effet passif permanent
- ♣ : Effet passif déclenché (le déclencheur est spécifié)
- ♣ : Effet à retardement (le retard est spécifié)

Objets

- ☐ : Fiche objet
- ♣ : Objet bonus, peut être équipé en plus d'un autre
- ☐ : Objet conditionnel, La condition spécifiée doit être remplie pour pouvoir l'équiper.
- ☐ : Objet superposé, se place par dessus un autre objet équipé
- X☐ : Vous permet d'équiper X objets supplémentaires.

♣ : Lié. Si la condition est remplie, l'objet se lie à sa cible et ne peut plus être enlevé.

☐ : Déclencheur visuel, si l'objet est vu l'effet se produit.

☐ : Déclencheur tactile, si l'objet est équipé l'effet se produit

Compétences

♣ : modifié: cette compétence comporte des modifications indiquées en vert.

- ↗ : Qualité
- ↘ : Défaut

- ♣ : Enchantement
- ♣ : Malédiction