## CHANCE [1] [2] [3] [4] BLESSURES [-1] [-2] [-3] 2 chance = guérir 1 blessure MODIFICATEURS S'ajoutent au résultat lorsque pertinent

Passer son tour pour recharger
BÉNÉFICES
Utilisables une seule fois

4 chance = transformer en Signature

**SIGNATURES** 

oué par	
apparence	
Drigine	
lotes	

**SIGNATURE** 

Personnage

Tests: deux dés à 6 faces, choisir le meilleur résultat. Des Bénéfices et Signatures peuvent être épuisés pour s'additionner au résultat (+1 chaque). Un modificateur pertinent peut être ajouté au résultat. SUCCÈS si le résultat dépasse une difficulté de 1 à 10.

Les points de Chance sont obtenus lorsque le maître de jeu intervient. Ils peuvent être dépensés des façons suivantes: 1 chance : relancer les dés (accepter le dernier résultat).

1 chance : refuser une intervention du maître de jeu.

1 chance : utiliser un Bénéfice ou Signature sans l'épuiser.

2 chance : guérir une Blessure

4 chance : améliorer un Bénéfice (devient une Signature).

4 chance : gagner 1 point de modificateur

Les Bénéfices et les Signatures sont utiles en tout temps (un manteau protège toujours du froid) mais s'ajoutent à un résultat de test (+1) seulement lorsqu'épuisés. Sacrifier une Signature l'efface pour toujours mais permet d'éviter la mort ou de réussir un test de façon dramatique.