

Oltrée !

Prouesses

Manuel du patrouilleur

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 +ld8 au résultat du dé de maîtrise (dégâts ou niveau de réussite) ; saisir un adversaire plus grand que soi.	Enoncer un fait qui se vérifie (à la discréption 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

Maitrise

1 A 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.

RECOLER – 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 pourrez l'enfrayer.

Séries d'lates (4.1 et 4.2) et séries de flux)

Spécialistes (+4 dans un domaine particulier)

— 6 —

Sawhills

卷之六 三三三

Les suivants peuvent emporter des ressources comme suit : nombre de porteur divisé par 2 +2 par spécialiste +1 par DV de mercenaire

Les mules et autres animaux de bât emportent 10 points de ressource ; les montures en emportent 4.

Oltréé !

Compteurs

Compteurs et états préjudiciables

POINTS DE VIE

PV Max

POINTS DE MANA

PM Max

○ Contraint

Vous ne lancez pas le dé d'exaltation

○ Affaibli

Les dés ne sont pas explosifs

○ En danger

Vous avez un malus de -2 en CA et aux jets de réflexes

BLESSURES

Compteurs et états préjudiciables

POINTS DE VIE

PV Max

POINTS DE MANA

PM Max

○ Contraint

Vous ne lancez pas le dé d'exaltation

○ Affaibli

Les dés ne sont pas explosifs

○ En danger

Vous avez un malus de -2 en CA et aux jets de réflexes

BLESSURES

Compteurs et états préjudiciables

POINTS DE VIE

PV Max

POINTS DE MANA

PM Max

○ Contraint

Vous ne lancez pas le dé d'exaltation

○ Affaibli

Les dés ne sont pas explosifs

○ En danger

Vous avez un malus de -2 en CA et aux jets de réflexes

BLESSURES

Compteurs et états préjudiciables

POINTS DE VIE

PV Max

POINTS DE MANA

PM Max

○ Contraint

Vous ne lancez pas le dé d'exaltation

○ Affaibli

Les dés ne sont pas explosifs

○ En danger

Vous avez un malus de -2 en CA et aux jets de réflexes

BLESSURES

Compteurs et états préjudiciables

POINTS DE VIE

PV Max

POINTS DE MANA

PM Max

○ Contraint

Vous ne lancez pas le dé d'exaltation

○ Affaibli

Les dés ne sont pas explosifs

○ En danger

Vous avez un malus de -2 en CA et aux jets de réflexes

BLESSURES

Compteurs et états préjudiciables

POINTS DE VIE

PV Max

POINTS DE MANA

PM Max

○ Contraint

Vous ne lancez pas le dé d'exaltation

○ Affaibli

Les dés ne sont pas explosifs

○ En danger

Vous avez un malus de -2 en CA et aux jets de réflexes

BLESSURES

Oltréé !

fiche d'aventure

Remplissez cette fiche en fonction de l'objectif choisi par les patrouilleurs.

Date et lieu _____

L'objectif

Les patrouilleurs présents

CA Vigilance

Qu'est-ce qui peut aller mal ?

Qu'est-ce qui peut faire reculer ou changer d'avis les patrouilleurs ?

Qui peut vouloir leur mettre des bâtons dans les roues et pourquoi ?

Est-ce qu'il y a un élément du monde que vous voulez leur faire découvrir ?

Est-ce qu'il y a quelque chose en particulier qui vous ferait plaisir de jouer ou faire jouer aujourd'hui ?

Oltréé !

fiche de ruine

Remplissez cette fiche pour créer une ruine sur le pouce.

Nom de la ruine _____

Hexagone _____

Date d'exploration _____

Le type de ruine _____

		lb8	CONDITIONS INITIALES
1		1	Bricolages improvisés, constructions branlantes
2-5		2	Constructions solides mais rudimentaires
6-7		3	Constructions solides et durables
8		4	Architecture visionnaire, planification extrême

ld4+ld8	1	2	3	4
1	Domaine agricole	Carrefour	Habitat troglodyte	Académie
2	Village	Cercle druidique	Mégalithes	Cité naine
3	Bourgade	Monastère	Mine	Laboratoire
4	Ville	Pont fortifié	Muraillles	Observatoire
5	Cité	Sanctuaire	Nécropole	Sépulcre
6	Camp abandonné	Temple	Palais d'été	Tertre cavalier
7	Cité féerique	Tour	Pierre volante abandonnée	Tours sidhes
8	Forteresse	Tunnel	Puits	Tumulus elfique

lb8	BÂTEILLEURS	RAISONS
1	Autres fées	Culte religieux
2	Citadins	Dépenses somptuaires
3	Dragon	Hasard démographique
4	Impériaux	Inconnues
5	Inconnus	Lieu de passage, col. gué
6	Nains	Puissance militaire
7	Norrois	Purement utilitaires
8	Sidhes	Relais commercial

L'histoire des ruines

PÉRIODE 1

lb8	ORIGINE DE LA CÉLÉBRITÉ	RAISON DE L'ABANDON	OCCUPATIONS ULTÉRIEURES	TRANSFORMATIONS
1	Catastrophe mystique	Changement social	Des animaux sauvages	Changement de style
2	Coup de folie	Corruption massive	Des fugitifs ou hors-la-loi	Dégredations majeures
3	Grande bataille	Désastre naturel	Des morts-vivants	Dégredations mineures
4	Histoire d'amour	Famine/ Épidémie	Personne	Entouissement
5	Légende très ancienne	Guerre	Un clan féerique	Modernisations
6	Rencontre au sommet	Inconnue	Un dragon	Nouvelles constructions
7	Révélation divine	Magie	Un monstre	Piègeage
8	Satrapie impériale	Monstre	Une communauté naissante	Rénovation à l'identique

Cartes d'exploration

PÉRIODE 2

PÉRIODE 3

PÉRIODE 4

POINTS DE TRÉSORS MAXIMUM _____
POINTS DE TRÉSORS DÉCOUVERTS _____