

Mahamoth



Nom

Caste

Initiation aux tox

ATTRIBUTS

Vigueur

Agilité

Esprit

Aura

COMBAT

Bagarre

Mêlée

Tir

Défense

RESSOURCES

Vitalité

Héroïsme

Expérience

MÉTIERS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ARMES

.....

.....

.....

.....

ARMURE

.....

CHOCS

Accélération : initiative +3 à la fin du tour

Attaques multiples : dégâts/2 sur chaque

Blessure grave : Dégâts +50%

Blessure non létale

Blessure précise : protection /2

Efficacité : +2 au jet

Prudence : Défense +1 pour le tour

CONTRECOUPS

Blessure légère : dégâts/2

Danger : défense -1 pour le tour

Difficulté : -2 au jet

Ralentissement : initiative -3

Risque : incident en cas d'échec

POINTS D'HÉROÏSME

Coup de pouce : Apporter un nouvel élément narratif

Chance : Relancer les dés

Succès héroïque : Changer un succès en succès héroïque

Succès légendaire : Changer un double-6 en succès légendaire

Défier la mort : Ne pas mourir bêtement

POINTS D'EXPÉRIENCE

Attributs, carrières, combat : niveau à atteindre

Nouvelle carrière : 1 XP

Racheter un désavantage : 3 XP

Acheter un nouvel avantage : 3 XP

Un point d'héroïsme : 5 XP

Une dose de tox : 1 XP