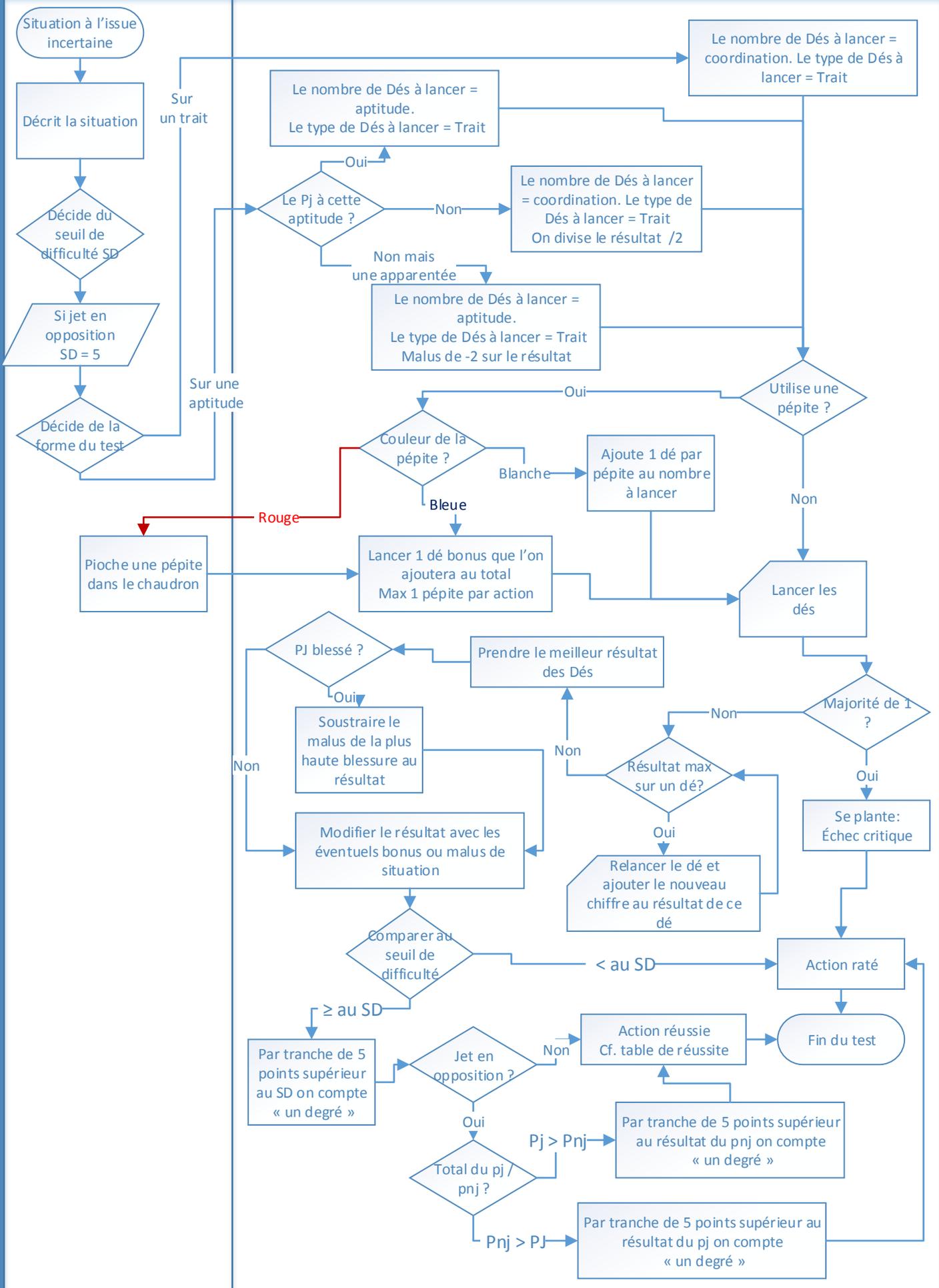




MJ

PJ(s) ou Pnj(s) actif(s)

Test de résolution d'action

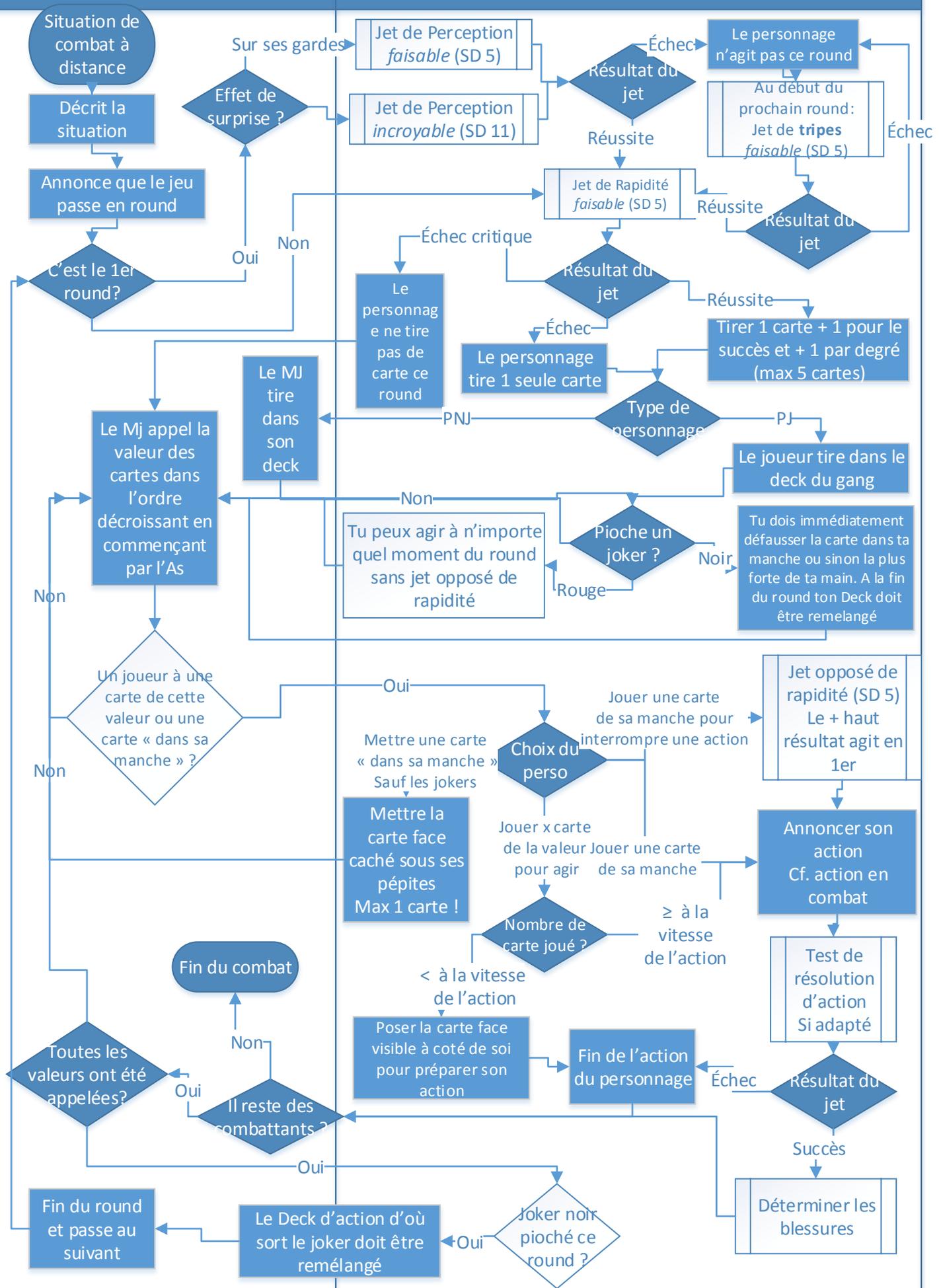




MJ

PJ ou PNJ actif concerné

Gestion des combats





Cible de l'attaque

Attaquant



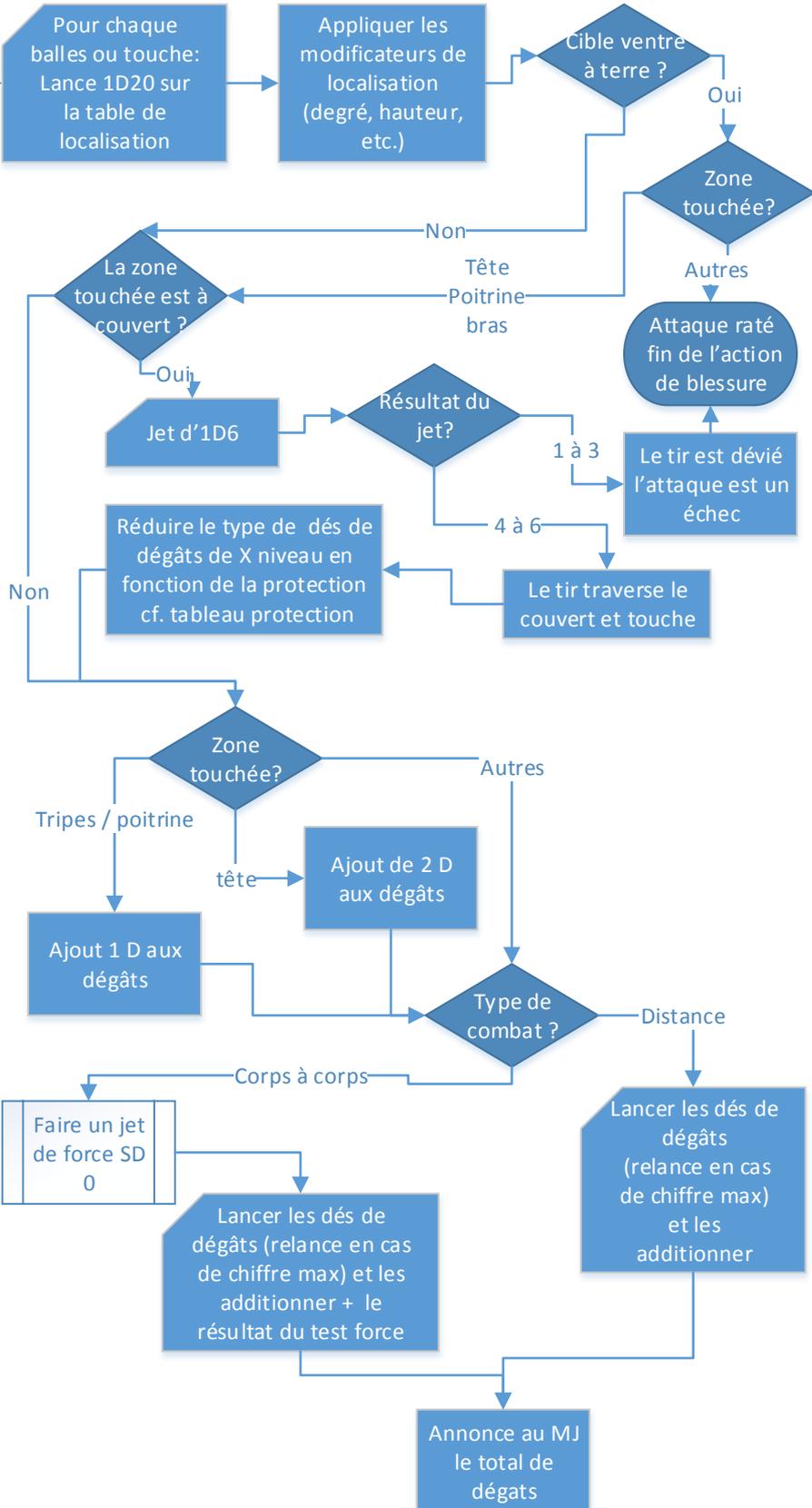
Gestion des blessures PJ et PNJ important



Cible de l'attaque

Attaquant

Un PNJ mineur est touché par une attaque



Personnage ou créature continu à agir

Personnage ou créature hors combat

Calcul la pénalité de la cible pour le prochain round = nombre de point de coup / 5

0 ou -

1 ou +

Point de coup ?

Soustrait les dégâts au points de coup restant

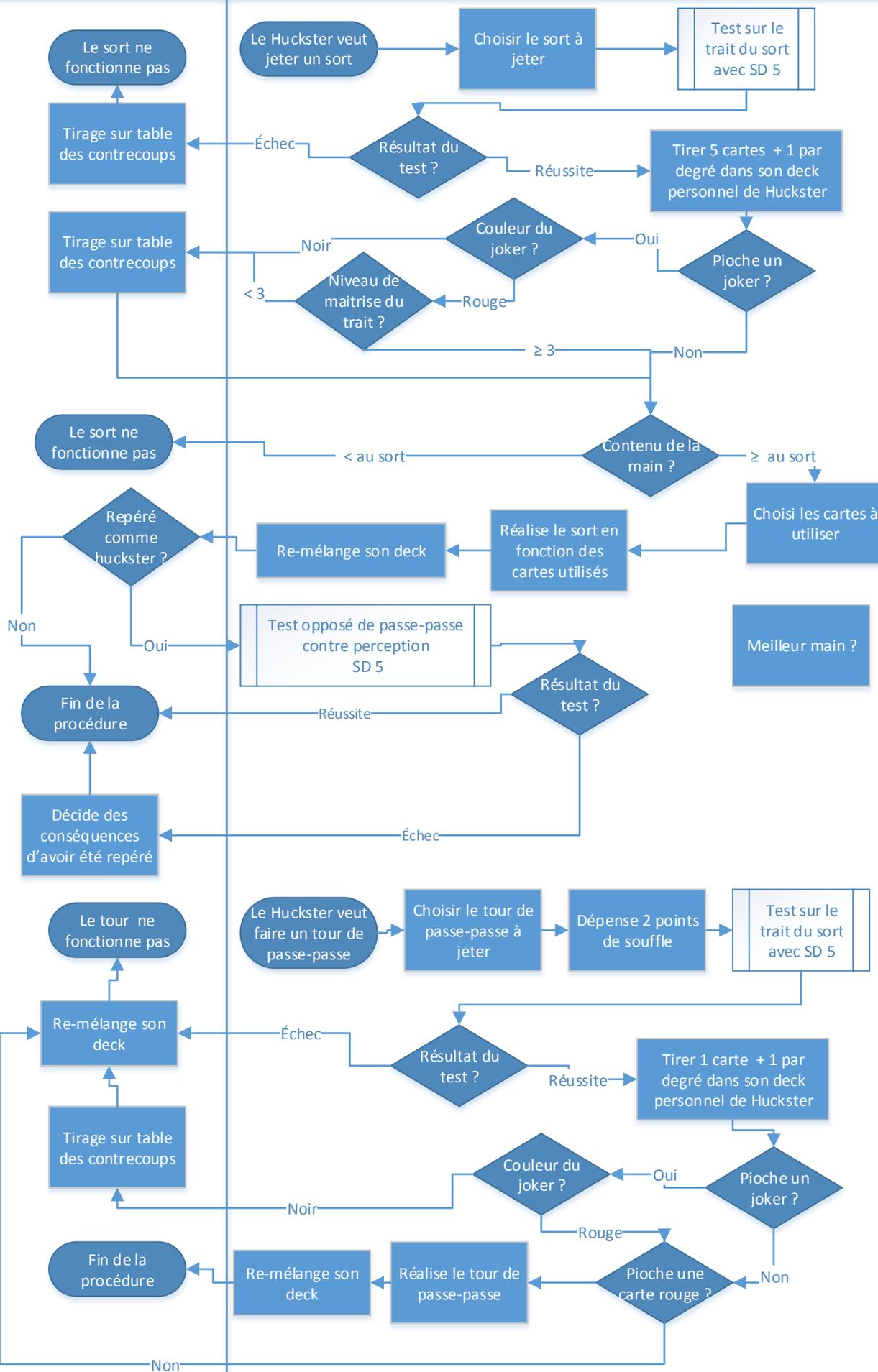
Si c'est le 1er round: Détermine les points de coup du pnj ou de la créature = taille x5

Gestion des blessures PNJ mineurs



MJ

HUCKSTER

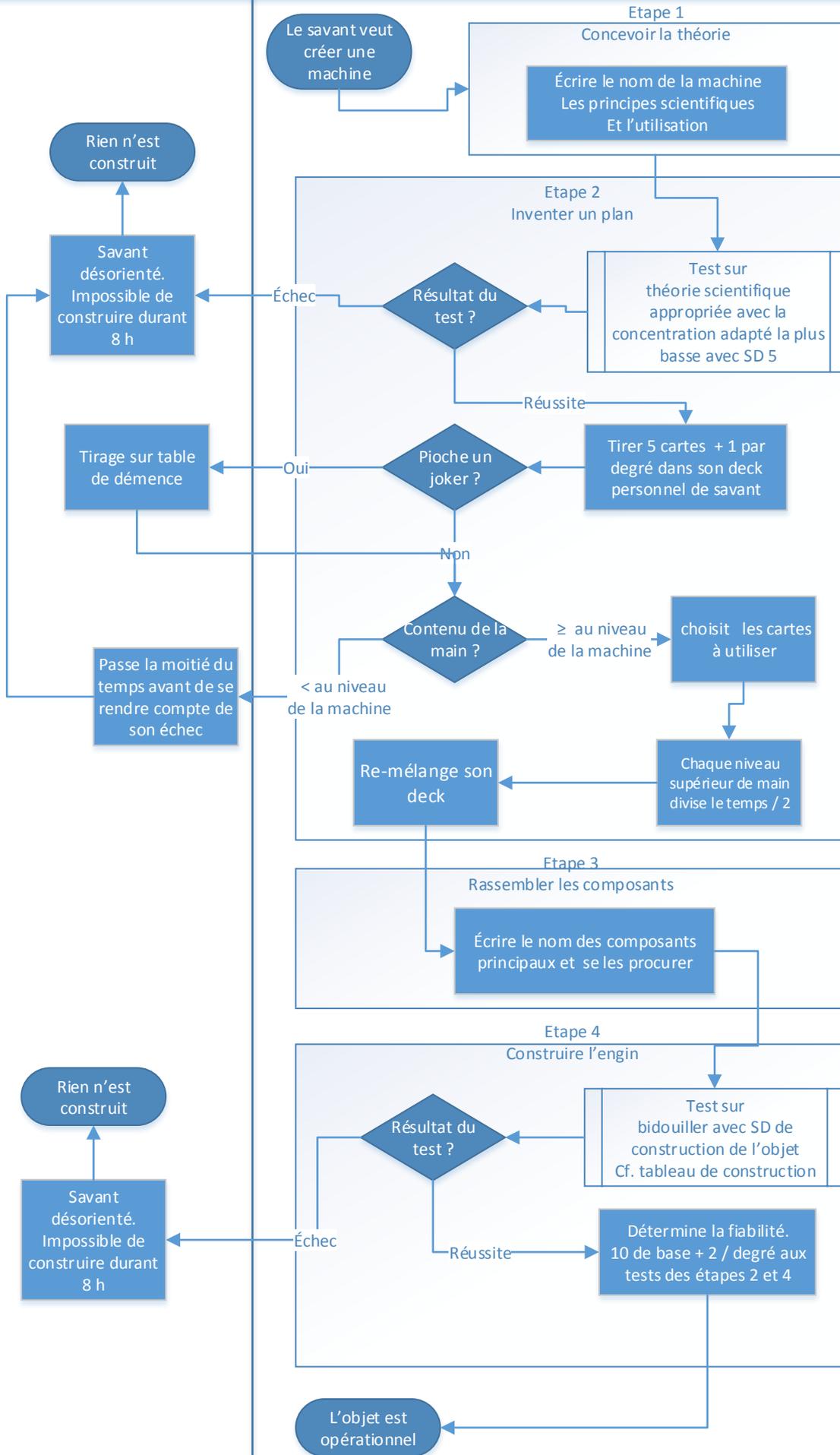


Jeter un sort de Huckster P99 & H P21



MJ

PJ Savant





MJ

PJ actif

Un croyant commet un péché

Test d'Ame SD en fonction du péché

Résultat du test ?

Échec

Réussite

Si la Foi = 0
Le MJ enlève 5 points de prime

Le personnage perd 1 point de Foi

Aucune conséquence

Peut demander au PJ une quête particulière en réparation de ses fautes

Fin de la situation de péché

Fin de la situation de péché

Un croyant veut réaliser un miracle qu'il a appris

Test de Foi SD en fonction du miracle

Résultat du test ?

Échec

Réussite

Rien ne se produit

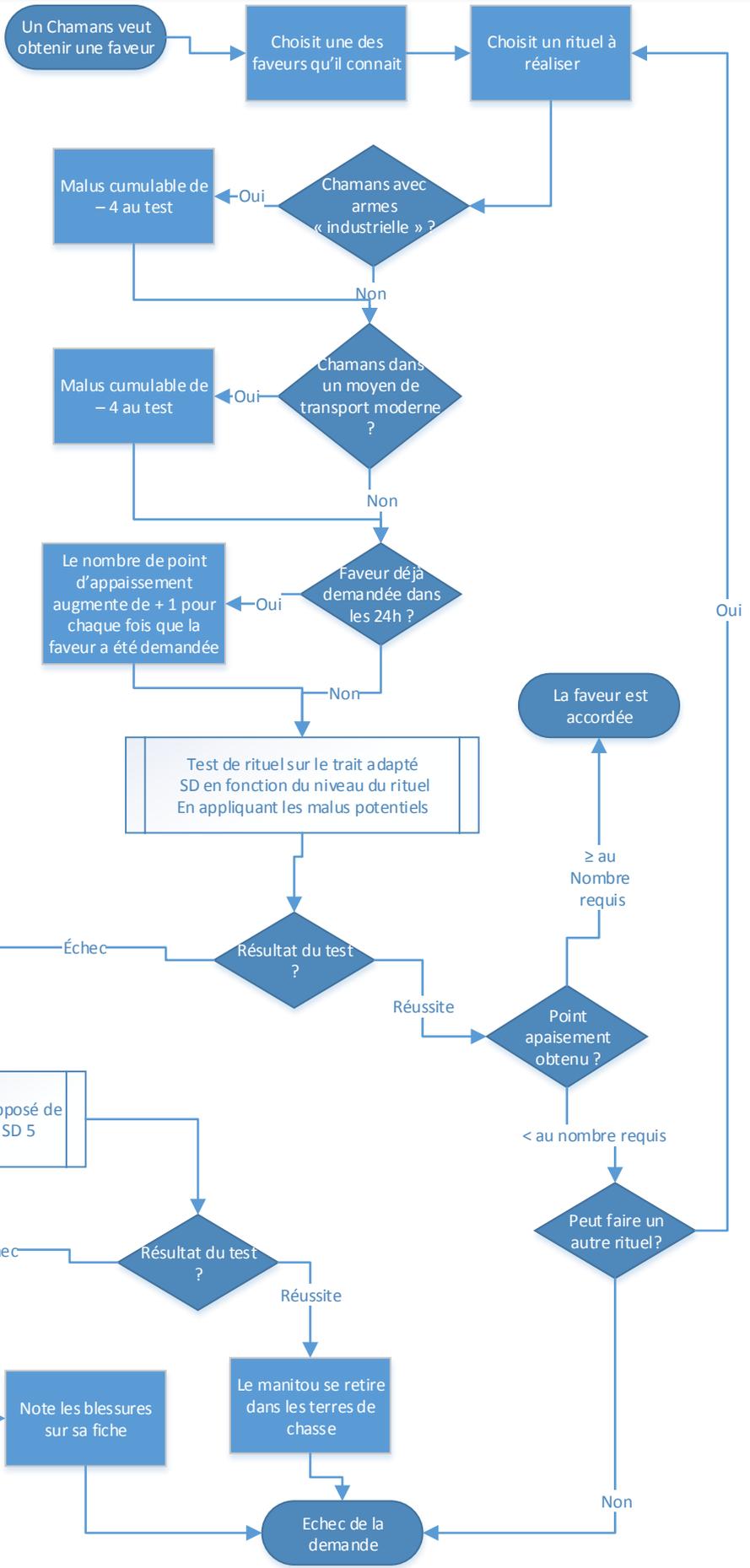
Fin de la gestion du miracle

Le miracle fonctionne



MJ

PJ Chamans





Déterré Cible de l'attaque

Attaquant



Gestion des blessures sur Déterré

MJ

PJ concerné

