

| Modificateur d'attaque d'Esime | | | |
|--------------------------------|-------|------------|-------|
| Visée | Malus | Puissance | Malus |
| Torse | -3 | +1 dégâts | -3 |
| Bras | -5 | +2 dégâts | -5 |
| Jambe | -7 | +3 dégâts | -7 |
| Tête | -11 | + 5 dégâts | -11 |

Conséquences des attaques visées

Note : Si une attaque visée touche, l'attaquant jette 1 dé 6 + Esime pour connaître les effets supplémentaires de son attaque.

| Effet d'une attaque au Torse | | | | | Effet d'une attaque au Bras | | | | |
|------------------------------|---------------------|-----|------|------------------|-----------------------------|---------------------|-----|------|-------------|
| Jet | Coup | Dom | Init | Spécial | Jet | Coup | Dom | Init | Spécial |
| 1-2 | Rien | - | - | - | 1-3 | Rien | - | - | - |
| 3-6 | Estafilade | +1 | - | - | 4-5 | Coup fouetté | +1 | -2 | - |
| 7-8 | Estocade | +1 | -2 | - | 6-7 | Coup à la manchette | +2 | -2 | - |
| 9-10 | Coup à la banderole | +2 | -2 | - | 8-9 | Sacération | +2 | -3 | - |
| 11-12 | Côte touchée | +2 | -4 | - | 10-11 | Main touchée | +2 | -3 | Désarmement |
| 13-14 | Côte brisée | +2 | -4 | Déséquilibre | 12-13 | Tendon abîmé | +2 | -4 | - |
| 15-16 | Foie atteint | +2 | -4 | Ne court plus | 14-15 | Os atteint | +3 | -4 | - |
| 17-19 | Poumon touché | +2 | -4 | Hémorragie | 16-17 | Muscle arraché | +3 | -4 | Hémorragie |
| 20+ | Cœur percé | +6 | -4 | Hémorragie grave | 18-19 | Tendon sectionné | +5 | -4 | - |
| | | | | | 20+ | Artère sectionnée | +8 | -6 | Membre mort |

| Effet d'une attaque à la jambe | | | | | Effet d'une attaque à la tête | | | | | |
|--------------------------------|-------------------|-----|------|-------------------|-------------------------------|------------------|-----|------|-----|-----------------|
| Jet | Coup | Dom | Init | Spécial | Jet | Coup | Dom | Init | Def | Spécial |
| 1-3 | Rien | - | - | - | 1 | Rien | - | - | - | - |
| 4-5 | Fouetté | +2 | -2 | - | 2-3 | Cicatrice | +2 | - | - | -3 Séduction |
| 6-7 | Estocade | +3 | -2 | - | 4-5 | Joue transpercée | +4 | - | - | - |
| 8-9 | Pied transpercé | +3 | -2 | Déséquilibre | 6-7 | Nez brisé | +4 | - | - | Hémorragie |
| 10-11 | Os atteint | +4 | -2 | - | 8-9 | Gorge atteinte | +4 | -4 | -2 | Voix éraillée |
| 12-13 | Os cassé | +4 | -3 | Ne court plus | 10-11 | Oreille coupée | +6 | -4 | -2 | Déséquilibre |
| 14-15 | Rotule en miettes | +4 | -5 | Boiterie à vie | 12-14 | Œil perdu | +6 | -4 | -5 | -1 Perspicacité |
| 16-17 | Tendon arraché | +4 | -5 | Gros déséquilibre | 15+ | Botte de Nerens | - | - | - | Mort |
| 18-19 | Muscle arraché | +6 | -5 | - | | | | | | |
| 20+ | Botte de Garnac | +8 | -5 | Hémorragie | | | | | | |

Dépenser ses point d'expérience

| Augmentation | Coup en point d'expérience |
|----------------------------------|--|
| Nouvelle compétence | 3 points |
| Augmenter une compétence | 1 X le niveau à atteindre |
| Augmenter un attribut | 5 X niveau à atteindre |
| 1 point de Panache | 1 point |
| Avantage, désavantage, technique | Variable (voir p 67 à 72 et 103 à 119) |

Sortilèges

| Maîtres | Nis | Nom du sort | Effet et difficulté | Défense | |
|---------|-----|------------------------|---------------------|---------|--|
| | | <h1>XVII</h1> | | | |
| | | <i>Au fil de l'âme</i> | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Fiche de Campagne

Nom du scénario

Faits marquants

Pex

XVII

Au fil de l'âme



Fiche de Campagne

Nom du scénario

Faits marquants

Pex

XVII

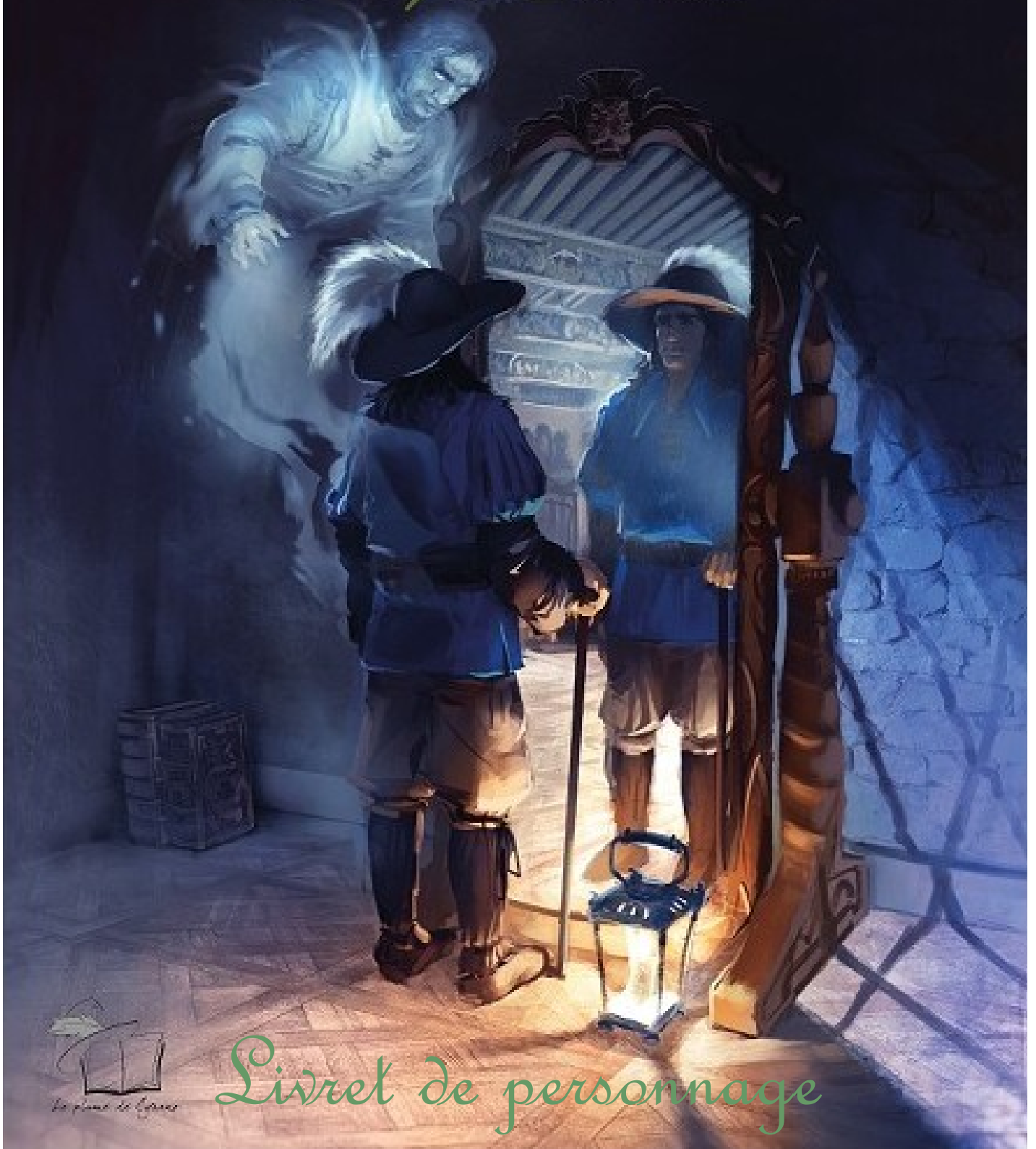
Au fil de l'âme



Le plan de la...

XVII

Au fil de l'âme



Livret de personnage