

UN HÉROS SURGIT POUR SAUVER LE MONDE, SON NOM:

ARC



Pronoms

Nom du Joueur

Portrait

Sang

2d6

+

MOD

=

MAX

ACTUEL

Tripes

2d6

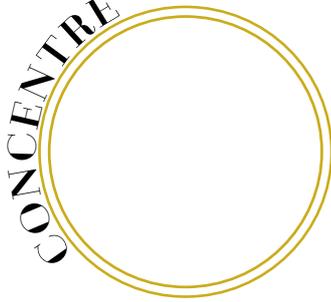
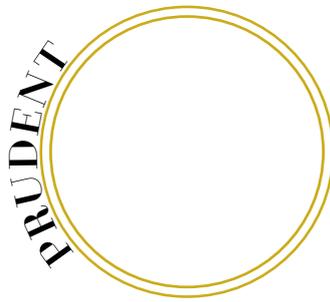
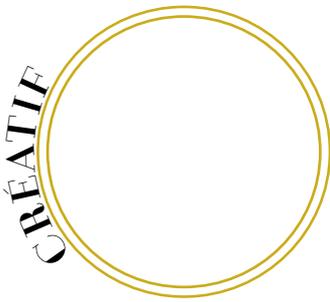
+

MOD

=

MAX

ACTUEL



Compétences

SAVOIR

Créatif : théoriser, s'adapter, établir un lien logique
 Prudent : jauger, se renseigner, analyser
 Concentré : se souvenir, mémoriser, restaurer

Académique ○○○○

Observation ○○○○

Culture ○○○○

Tactique ○○○○

SOCIAL

Créatif : charmer, inciter, inspirer
 Prudent : raisonner, détailler, guider
 Concentré : intimider, contraindre, envahir

Charisme ○○○○

Introspection ○○○○

Présence ○○○○

Fourberie ○○○○

PHYSIQUE

Créatif : impressionner, innover, surpasser
 Prudent : estimer, rester calme ou en sécurité
 Concentré : charger, endurer, submerger

Acrobatie ○○○○

Effort ○○○○

Coordination ○○○○

Armement ○○○○

PRATIQUE

Créatif : inventer, adapter, expérimenter
 Prudent : apaiser, raffiner, prospecter
 Concentré : se hâter, supporter, forcer

Art ○○○○

Bidouille ○○○○

Survie ○○○○

Commerce ○○○○

PROUESSES

Créatif : explorer, étendre, créer
 Prudent : sentir, s'accorder, enquêter
 Concentré : assaillir, subsister, tout donner

Arcane ○○○○

Concentration ○○○○

Qu'est-ce qui me différencie ?

Trois rumeurs (crues par ?)

Leçon la plus douloureuse ?

Liens

Inventaire

XP

--	--

Totale

Restante

JOUER À ARC

À intervalles réguliers, **L'HORLOGE DE L'APOCALYPSE** progresse, présageant la fin. Les héros doivent résoudre l'imminent dilemme dans le temps imparti ou en subir les terribles conséquences.

Les jets de compétence déterminent le succès des actions risquées aux issues intéressantes.

Lancer 1d6 et le comparer au **SEUIL**, qui est la somme de :

Compétence + Approche

Plus, si applicable :

Difficulté donnée par le guide

Liens majeurs donnés par un allié

Les jets en dessous du **SEUIL** réussissent et ceux au-dessus échouent. Pour les égalités, choisir : succès avec une **CONSÉQUENCE** ou échec avec une **OPPORTUNITÉ**.

Sur un **1** avec une compétence connue, lancer un autre 1d6. Si c'est aussi un **1**, le résultat est impeccable et devient un **SUCCÈS AVEC OPPORTUNITÉ**.

Sacrifier **3 SANG** ou **3 TRIPES** permet d'améliorer une égalité ou un échec d'un cran.

Aider quelqu'un simplifie son jet de compétence.

Avant que le dé ne soit jeté, il est possible d'ajouter ses niveaux majeurs de **LIEN** envers un allié au **SEUIL** du jet de celui-ci à condition d'avoir une **COMPÉTENCE** applicable.

Un niveau mineur de **LIEN** peut aussi être sacrifié à n'importe quel moment pour offrir une relance à l'allié concerné.

Les Conflits sont des altercations ou affrontements dans lesquels l'ordre des actions a son importance et est déterminé par ce que chacun prévoit de faire.

1. Personnages qui encaissent
2. Ceux qui sont inoffensifs
3. Ceux qui attaquent
4. Ceux qui utilisent des **SORTS** ou **TECHNIQUES**.
5. Ceux qui se déplacent loin (> 4 m)

Les Héros peuvent se déplacer librement jusqu'à **4 MÈTRES** à leur tour. Créer un **AVANTAGE** améliore le **SEUIL** du jet d'un allié. Lors d'une attaque, les **DÉGÂTS** sont égaux au **SEUIL**, plus tout bonus donné par un **OBJET OFFENSIF**. Le **SEUIL** est réduit par le **BONUS DE DÉFENSE** de l'armure de la cible et les éventuels **MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ**.

Si le Sang ou les Tripes tombent à zéro ou moins, le héros survit mais tout dégât subséquent réduit les Approches.

Plusieurs **APPROCHES** peuvent être réduites à la fois. Lorsque toutes les **APPROCHES** sont à **0**, choisir entre mourir ou survivre avec une terrible séquelle à vie, tirée aléatoirement.

Sang et Tripes peuvent être restaurés.

Les Héros peuvent prendre un repos pour gagner du **SANG** et des **TRIPES** :

- **REPOS COURT** (une heure en jeu) pour regagner 1d6 **SANG** et 1d6 **TRIPES** ;
- **REPOS LONG** (jusqu'à 10 heures en jeu) pour relancer 2d6 + **Modificateur SANG & TRIPES** ou répartir 7 points de santé.

Les Héros ne peuvent prendre un repos que dans un endroit sûr loin de tout ennemi.

L'XP peut être dépensée à tout moment pour améliorer Approches, Sang, Tripes et Compétences.

