Outrée !

Patrouilleur _____

Joueur _____

Peuple Citadin — Impérial, Cavalier, Norrois, Citadin, Sidhe, Chevaucheur, Longue-barbe ou Nez-de-cuir

Motivation Archéologue — Archéologue, Bâtisseur, Chasseur de trésor, Chroniqueur, Conquérant, Maraudeur, Mystique ou Tueur de monstre

Initiation Héritier — Pélerin 3/1/6/2, Adopté 4/3/4/1 ou Héritier 5/5/2/0 (vocation/métier/exaltation/persécution)

Vocations

Soldat	0	Vigueur	0
Voyageur	0	Réflexes	0
Érudit	0	Volonté	0

Carnet de patrouille

Dés de vie 1 — **Vie** 8 (1d8 par DV + soldat) — **Mana** 2 (2 par DV + érudit)

Classe d'armure 10 (10 + armure + bouclier + bonus de guerrier)

Cartes Exaltation 2 — Persécution 0 — **Vigilance** 10 (10 + voyageur + bonus d'assassin)

Métiers

- ☐ **Alchimiste** — Fabriquer des potions entre deux séances
- ☐ **Archer** — Ajouter le rang aux dégâts à distance. Portée + 5 mètres par rang
- ☐ **Assassin** — Attaque sournoise : 1d8 dégâts supplémentaires par rang et par scène
- ☐ **Berzekr** — Ajouter le rang à l'attaque, CA 11, 1 mana par tour. Sanglier [ ] – Ours [ ] – Loup [ ]
- ☐ **Barde** — Ajouter le rang aux jets de connaissance. Une fois par scène donner un bonus à un allié
- ☐ **Druide** — Choisir une liturgie chtonienne par deux rangs
- ☐ **Guérisseur** — Soigner 4 x érudit x rang points de vie par jour. Dépenser 3 mana pour ajouter rang
- ☐ **Guerrier** — Ajouter le rang aux dégâts en corps à corps. Ajouter +1 à la CA par deux rangs. Une fois par scène, donner un bonus à un allié
- ☐ **Magicien** — Choisir deux sorts par rang au début de l'aventure
- ☐ **Maître des bêtes** — Choisir un dé de vie de compagnon animal par rang
- ☐ **Marchand** — Ajouter le rang pour négocier et convaincre. Une fois par séance, demander des pourparlés
- ☐ **Noble** — Ajouter le rang pour traiter avec les autorités. Attirer des suivants
- ☐ **Patrouilleur** — Répartir le rang entre la CA et l'attaque. Ajouter le rang à un JS une fois par jour
- ☐ **Prêtre** — Choisir un mystère par rang dans son panthéon
- ☐ **Rôdeur** — Ajouter le rang pour les jets en extérieur. Modifier le jet des cartes de patrouille
- ☐ **Voleur** — Ajouter le rang aux jets de subterfuge, de vol, de discrétion, d'athlétisme, de survie urbaine. Relancer un jet une fois par scène

Couleur des dés

Maîtrise _____ Prouesse _____ Exaltation _____

Déni 0

Langues

Citadin + sa langue natale + une langue par rang de voyageur. Une langue écrite par rang d'érudit, y compris citadin et langue natale.

- Citadin ○
- _____ ○
- _____ ○
- _____ ○
- _____ ○
- _____ ○
- _____ ○
- _____ ○
- _____ ○

Citadin, Impérial, Cavalier, Norrois, Draconique, Elfique, Venteux, Boisellier, Pierreux, Noirceux.

Harnois

Les lances, haches, marteaux, masses et épées peuvent être tenues à une main, avec un éventuel bouclier, ou à deux mains, pour un bonus de +2 aux dégâts

- ☐ **Lance** — +1 CA contre les adversaires sans bouclier ; +2 dégâts contre les grandes créatures
- ☐ **Épée** ou ☐ **épée longue** — Avec le bouclier ou un bonus de +2 aux dégâts
- ☐ **Dague** — –1 à la CA contre les adversaires équipés d'armes plus longue ou d'un bouclier
- ☐ **Hache, masse ou marteau à une main** ou ☐ **à deux mains** — –1 à l'attaque contre les combattants armés ; +2 dégâts contre les créatures et les animaux
- ☐ **Arc court** — Portée utile 50 mètres ; –1 par 5 mètres jusqu'à 150 mètres
- ☐ **Arc long** — Portée utile 100 mètres ; –1 par 10 mètres jusqu'à 250 mètres
- ☐ **Fronde** — Portée utile 30 mètres ; –1 par 5 mètres jusqu'à 100 mètres
- ☐ **Javeline** — Portée utile 20 mètres ; –1 par 5 mètres jusqu'à 70 mètres ; bonus de dégâts du guerrier

Armure Vêtements légers 0 — Vêtements lourds +1, Cuirasse +2, Broigne +3, Cotel +4, Laurique +6

Bouclier ☐ — CA +1

Dans le sac

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Ressources immobilisées

_____

_____

Outrée !

Manuel du patrouilleur

Prouesses

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 +1d8 au résultat du dé de maîtrise (dégâts ou niveau de réussite) ; saisir un adversaire plus grand que soi.	Énoncer un fait qui se vérifie (à la discrétion 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

Compagnons animaux (+1 aux jets de perception, +2 en survie)

Suivants

Porteurs (+2 aux jets de perception)

Mercenaires (2 DV par rang, CA13, arme +0)

Spécialistes (+4 dans un domaine particulier)

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.

Maîtrise

1 à 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.*

Reculer – *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 pouvez l'entraver.*