



Notes ici les points d'Héroïsme utilisés après chaque combat (uniquement ceux notés sur votre fiche PJ) Ils seront renouvelés à chaque début de période

Carnet de Combat

Nom :

Numéro :

Compétences	A	I	E	M
Agilité				
Arme à 1 main				
Arme à 2 mains				
Arme à distance				
Arme d'hast				
Armure				
Protection				
Sauvagerie				
Survie				

Points
Héroïsme

Points
Armure

Pugilat

Période		Points utilisés (Heure)
Jeudi	Jour	
	Nuit	
Vendredi	Jour	
	Nuit	
Samedi	Jour	
	Nuit	

Effet des Coups d'Héroïques

- **Arcs & Arbalètes** : Les coups au but avec flèches ou carreaux d'arbalète sont toujours considérés comme des attaques héroïques à moins qu'ils ne touchent un bouclier. Cela ne consomme pas de points d'héroïsme. Il est inutile d'annoncer "Par Crom".
- **Armes de siège** : Les coups au but avec des armes de siège provoquent un "Agonie épique !" même s'ils touchent un bouclier. Il est inutile d'annoncer "Par Crom !".
- **Coup retenu** : Vous avez poussé votre "Par Crom !", mais vous n'avez finalement pas frappé, le point d'héroïsme est dépensé.
- **Coup raté** : Votre adversaire a esquivé ou vous avez tapé dans le vide ? Votre coup est raté et le point d'héroïsme est dépensé.
- **Coup paré par un bouclier** : Votre adversaire doit reculer sous la force de l'impact de 5 pas, comme sous le coup d'une annonce "Par Crom : Recule !" (Un coup porté à l'aide d'un projectile n'a aucun effet contre un bouclier).
- **Coup paré par une arme** : Votre adversaire doit lâcher son arme comme sous le coup d'une annonce "Par Crom : Désarmé !".
- **Coup au bras** : Le bras est cassé et inutilisable jusqu'au soin idoine comme sous le coup d'une annonce "Par Crom : Brisé !". Tout objet tenu par ce bras doit être lâché au sol. Votre adversaire perd également un niveau de santé, mais ses points d'armure ne sont pas affectés.
- **Coup à la jambe** : La jambe est cassée et inutilisable jusqu'au soin idoine. Votre adversaire doit poser le genou au sol et ne pourra plus se déplacer qu'avec l'aide d'une autre personne, comme sous le coup d'une annonce "Par Crom : Brisé !". Il perd également un niveau de santé, mais ses points d'armure ne sont pas affectés.
- **Coup au torse ou au dos** : Un coup d'une redoutable efficacité. Votre adversaire passe à l'état "Agonisant" comme sous le coup d'une annonce "Par Crom : Agonie !", mais ses points d'armure ne sont pas affectés.

Agonie ! : Vous tombez directement à l'état "Agonisant".
 Vos points d'armure ne sont pas affectés.
 Aveuglé ! : Vous perdez la vue, fermez les yeux (à moins d'être en situation de danger Hors-Jeu) et simulez la cécité.
 Blessé ! : Vous tombez directement à l'état "Blessé".
 Vos points d'armure ne sont pas affectés.
 Brisé ! : Si l'annonce est faite en portant un coup, ce qui est touché par ce coup sera brisé (jusqu'à sa réparation), qu'il s'agit d'un objet ou d'un membre. Dans le cas contraire, un complètement à l'annonce vous indiquera ce qui est brisé. S'il s'agit d'un objet, vous devrez remettre son étiquette des que possible au PC Joueurs.
 S'il s'agit d'un bras, ce dernier est inutilisable, lâchez tout ce qui est tenu en main.
 Vous ne pouvez plus vous déplacer qu'épaulé par un autre personnage.
 Cloué ! : Vous ne pouvez plus vous déplacer, vos pieds sont cloués au sol.
 Vous pouvez agir normalement avec le haut du corps.
 Désarmé ! : Si l'annonce est faite en portant un coup, ce qui est touché par ce coup tombera au sol (ou sera inutilisable s'il est attaché) et vous ne pourrez le ramasser sera précisé lors de l'annonce.
 Faiblesse ! : Vous tombez directement à l'état "Faible". Vos points d'armure ne sont pas affectés.
 Fuis ! : Vous devez jouer la frayeur et fuir la source de l'annonce.
 Inconscient ! : Vous tombez au sol, les yeux fermés. Vous êtes inconscient, vous devez réveiller si quelqu'un vous secoue violemment ou vous inflige des dégâts.
 Invisible ! : Vous ne voyez pas la source de cette annonce, mais vous l'entendez si elle fait du bruit. Croiser les bras sur sa poitrine est un équivalent silencieux.
 Mort ! : Vous tombez directement à l'état "Mort". Vos points d'armure ne sont pas affectés (si c'est une consolation).
 Paralysé ! : Vous ne pouvez plus bouger, même un petit doigt.
 Recule ! : Vous devez reculer de 5 pas.
 Souffrir ! : Vous subissez une douleur insupportable, vous ne pouvez pas initier de combat (mais vous pouvez vous défendre) et êtes tenu de jouer cette souffrance.
 Téléportation ! : La cible disparaît devant vous et n'est plus présente ce qu'elle vous indiquera en mettant son bandeau blanc.
 de Masse : XXX ! : Tout ceux qui entendent l'annonce XXX et se trouvant devant son émetteur doivent s'y soumettre. Aucun "Haha !" ne peut être répondu.
 Epique de Masse : XXX ! : Tout ceux qui entendent l'annonce XXX et se trouvant devant son émetteur doivent s'y soumettre. Aucun "Haha !" ne peut être répondu.
 Epique : XXX ! : Aucun "Haha !" ne peut être répondu à l'annonce.
 Chacun a l'opportunité d'y résister individuellement.
 son émetteur doit s'y soumettre.