

L'ULTIME ÉPREUVE



de Fabrice CAYLA

13/ TABLE DE PROGRESSION D'UN PERSONNAGE

TITRE	NÓVICE	AVENTURIER	INITIÉ	HÉROS
Minimum de potentiel de tous les talents	0	40	60	80

14/ VITESSE ET CHARGE

CHARGE PORTÉE

(F × 1) kg
(F × 2) kg
(F × 3) kg

DISTANCE MAXI

25 m / round
12 m / round
Actions courantes interdites

15/ CAPACITÉS PHYSIQUES

GRIMPER : escalade facile : pourcentage du joueur

escalade difficile : — 10 % pour type I
— 20 % pour type II
— 30 % pour type III

TYPE I : escalade de montagne

TYPE II : escalade de haute montagne

TYPE III : escalade spéciale (murs ou parois lisses)

DÉGÂTS : 1 D6 tous les 15 m de chute.

SAUTER : hauteur facile (1 m)

hauteur difficile (plus de 1 m)

longueur facile (entre 2 et 5 m)

longueur difficile (plus de 5 m)

Pour les sauts faciles : pourcentage de base du joueur

Pour les sauts difficiles : — 10 % pour chaque mètre au-dessus de 5 pour la longueur et 1 pour la hauteur.

Dégâts : 1 D3 par mètre supplémentaire.

DÉFONCER UNE PORTE

Pot d'un des aventuriers + 10 % de bonus par aventurier supplémentaire dans les limites possibles (taille de la porte).