MJ :

# Fiche du MJ

6 des max

Machination :

Dangerosité :

Endurance :

Nombre de dés :

ESCARMOUCHE : Habiletés, Techniques, Équipement

VERVE : Personnalité, Érudition, Richesses

TALENT : Acuité, Dextérité, Savoir-faire

+ 0 à 3d d'Atouts

+ 1d = élément du décor

+ 1d = Retourner narration

+ 1d = Vous ne m'y prendrez pas deux fois

Relance = Sacrifice d'un Atout

Feinte : le joueur choisit le dé qu'il va Jouer en secret (d8 > d6 > d4 > d8)

## Atouts

| d4 | d6 | d8 |
|---|---|---|
| **Finesse ( d4)** | **Sang-froid ( d6)** | **Violence ( d8)** |
| Éléments subtils, petits | Éléments normaux, moyens | Éléments spectaculaires, grands |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |

# Atouts • Suite