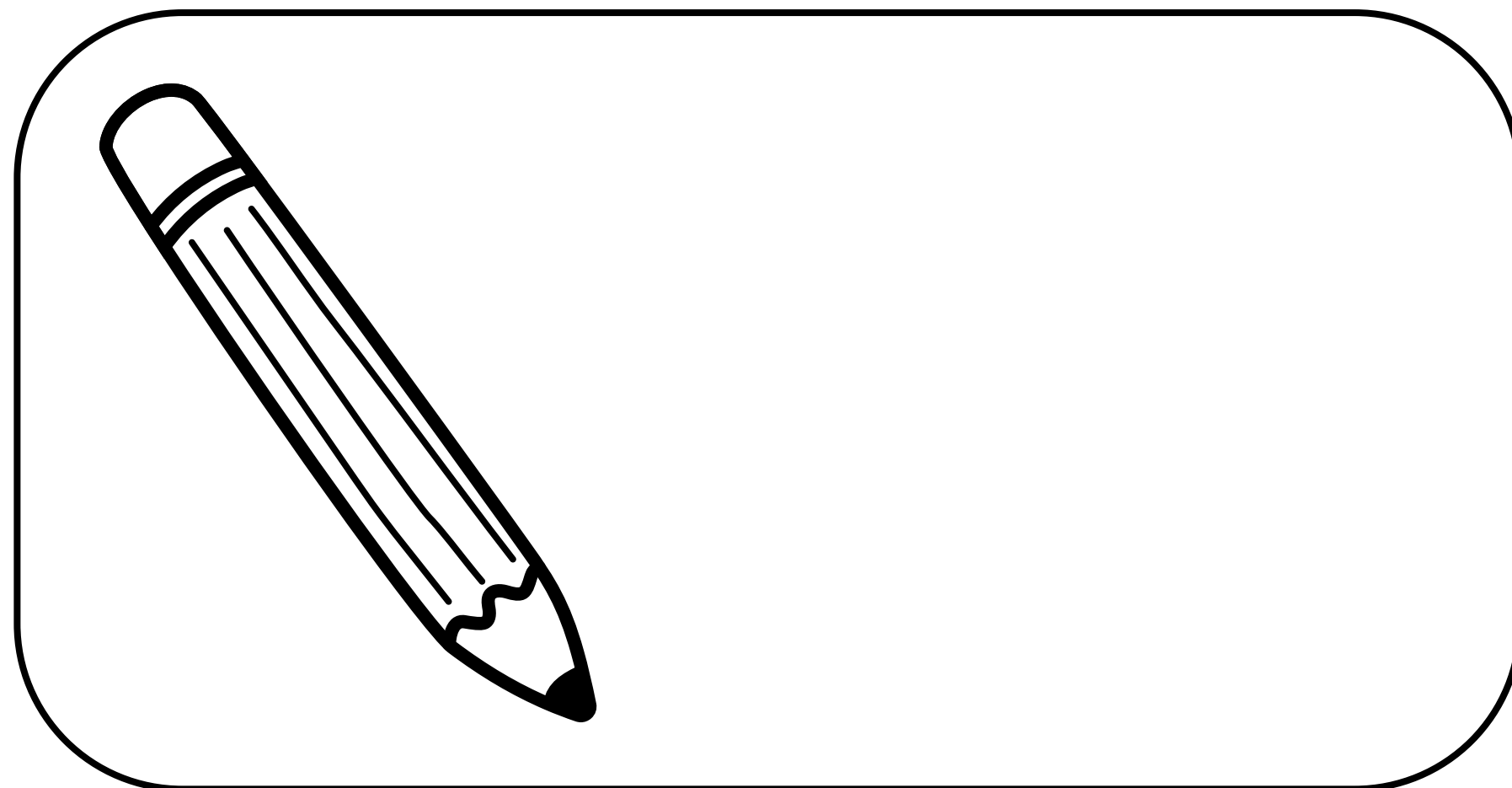
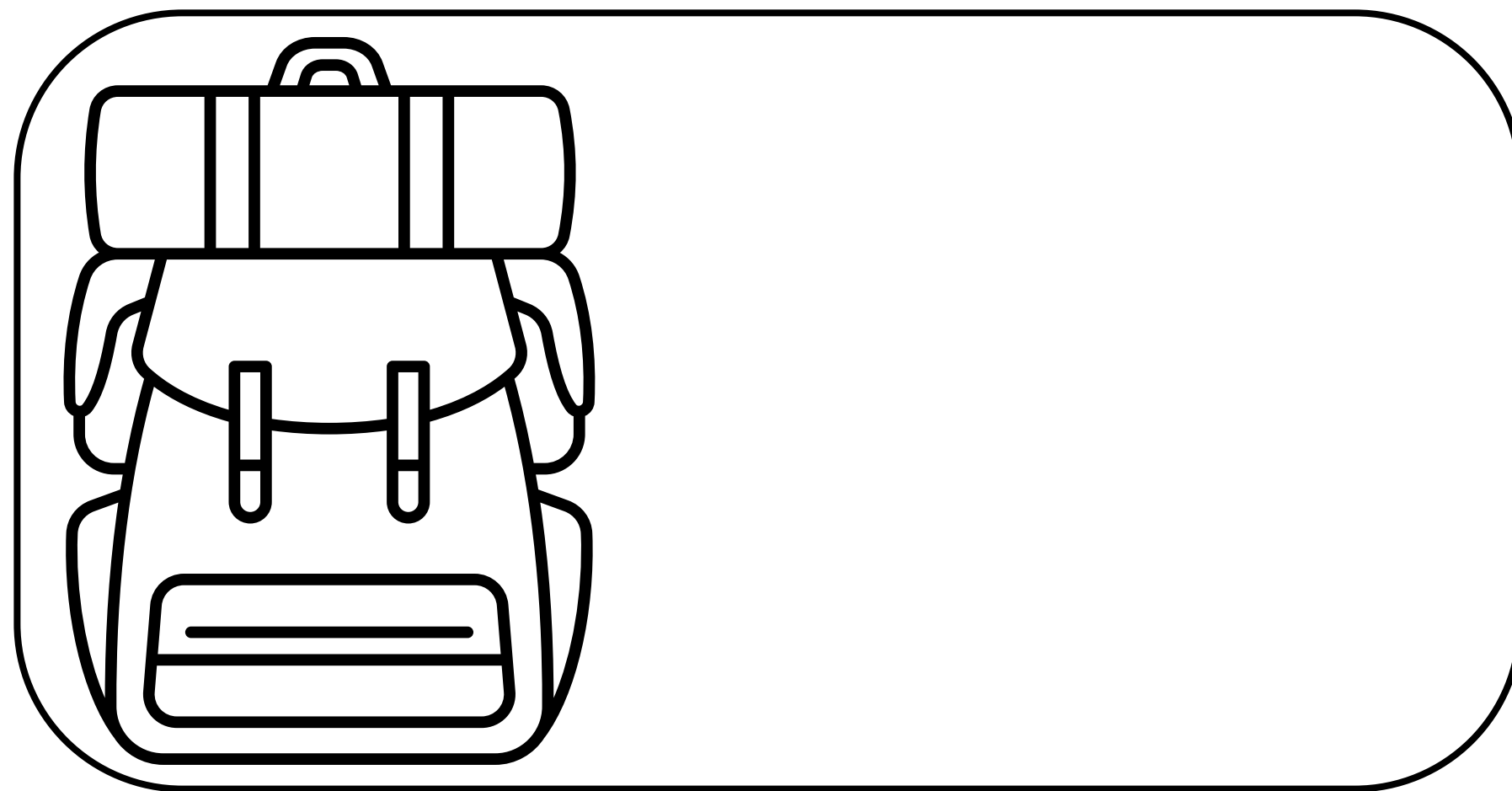
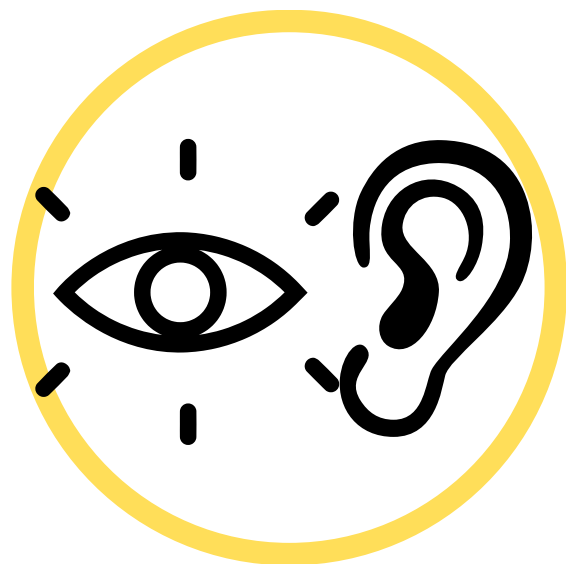
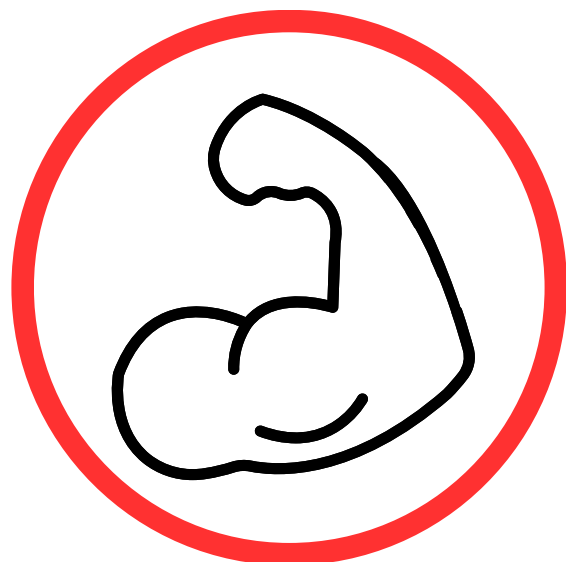
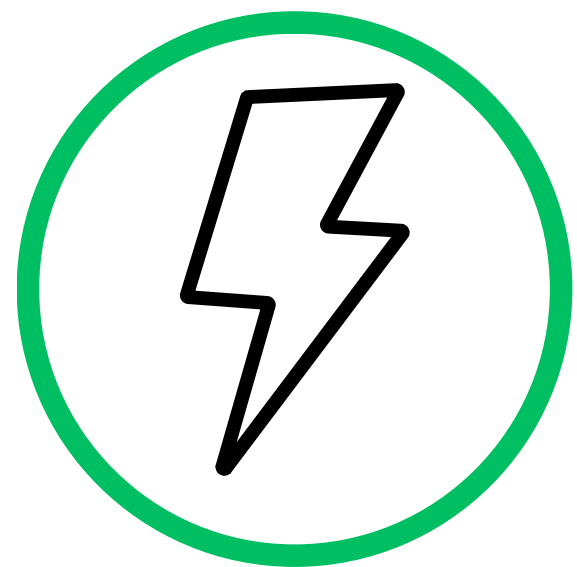




Les aventures de Sir Matteo et ses chevalières et chevaliers

Les joueuses decident combien de dés et de quel type assigner à chaque capacité (minimum 1 dé) :

Force, **Vitesse**, **Magie**, **Perception**.

Ils ont à disposition $2d4$, $2d6$, $2d8$ et $2d10$

Chaque fois qu'ils ratent un jet, le/la MJ leur donne un **dé héroïque** ($1d20$). Celui ci pourra être ajouté à n'importe quel jet suivant, **une seul fois**, et **puis** rendu au/ à la maitre.sse de jeu.

Les test peuvent réussir en ayant au moins l'un des dès dont le résultat est égal ou majeur du Numéro Objectif :

Tache très facile : 3

Tache facile : 4

Tache moyenne : 5

Tache difficile : 6

Tache très difficile : 8

Tache impossible : 10