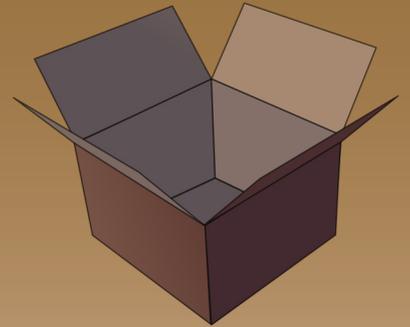
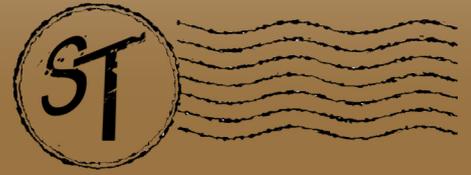


STEED

" Kol est un monde dangereux. En dehors des villes, il est impossible aux habitants de survivre à cause des monstres géants et paysages mortels. Cependant, pour pouvoir transporter des marchandises et missives importantes, certains font appel aux **Steeds**, des êtres utilisant des pouvoirs. Cependant, les colis réservent parfois des secrets dangereux ... "



Un **Steed** (Joueur) possède 3 **Attributs** (score de 0 à 20) :

- **Puissance**, pour Force / Endurance
- **Réflexion**, pour Intellect / Charisme
- **Precision**, pour Perception / Adresse

Un **Steed** possède 20 points à la création à répartir, 1 point supplémentaire coûte 1 **XP**.

Et des **Traits**, des mots qui vont définir le **Steed** et ses **Pouvoirs**. Ces **Traits** apporteront +5 lors d'un jet quand ils seront utilisés. Il existe 3 types de **Trait** :

- **Initié** (10 emplacements), 7 à la création
- **Expert** (5 emplacements), 2 à la création
- **Maître** (2 emplacements), 0 à la création

Les **Traits** sont libres d'interprétation mais doivent être définis entre le **Steed** et le **Commanditaire** (master). Un **Steed** pourra additionner les 3 types, 1 seul **Trait** par type. Débloable par la **Narration**.

Pour réussir une action, un **Steed** devras faire un jet dont la **Difficulté**, traduite en nombre de **D6** imposés, allant de **1D6** à **6D6**, sera imposée par le **Commanditaire**. Le **Steed** devra faire inférieur ou égal à son score de **Attribut+Trait(s)** pour réussir (majorité de 6 = échec automatique).

Après chaque mission, le **Commanditaire** peut donner des **XP** aux **Steeds**.

BON JEU