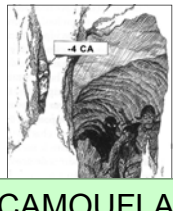
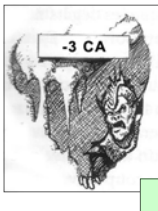


COUPS CRITIQUES Si 20 ou 1 « naturel »

Dé	20 sur d20	1 sur d20
1	Dégâts doublés	L'arme est lâchée (au pied du joueur) ou le sort est oublié 2 tours Étourdi un tour
2	CA de la cible = 12 Dégâts normaux Cible étourdie 1 tour	L'arme ou le sort sont projetés à 1d20 mètres Dégâts normaux de l'arme
3	Dégâts triplés	L'arme ou le sort est brisée (perdu) Dégâts normaux de l'arme
4	Arme ou sort de la cible brisé Dégâts triplés	L'armure lourde est brisée Dégâts doublés de l'arme
5	Dégâts triplés +1 point de caractéristique au hasard (lancer dé 8) si 8 choix de la caractéristique	Partenaire le plus proche subit Dégâts doublés de l'arme
6	Coup miraculeux: Dégâts quadruplés Retour au max de point de vie	Perte de 1d6 cartes au hasard Dégâts normaux de l'arme
7	Coup miraculeux: Dégâts quadruplés + 1 point à la caractéristique au choix	Perte de 1 point de caractéristique choisie au hasard (d8) si 8 pas de perte Dégâts doublés de l'arme
8	Cible prend 1d100 dégâts Remonte le max de vie de +1d12	Toutes les armures se brisent (armure, casque, bouclier, anneaux....) Dégâts doublés de l'arme
9	Coma de la cible +1d4 dans une caractéristique au choix	Perte de toutes les cartes sauf 1d6 Dégâts triplés de l'arme
10	Coma de la cible Remonte le max de vie de +1d20	Perte de 1d4 points de caractéristique choisie au hasard (d8) si 8 pas de perte Dégâts Triplés de l'arme
11	Mort de la cible +1 point à chaque caractéristique	Coma du partenaire le plus proche
12	Mort de la cible +1d6 dans une caractéristique au choix	Dégâts de 1d100



CAMOUFLAGE

DEPLACEMENTS

Règles des Déplacements

- Si le joueur réalise une action, il peut bouger d'un socle maximum
- Déplacement maximal: 5 cases + bonus RAPIDITE+ objet modifiant la rapidité

CA des joueurs ▶ Niveau des adversaires ▼	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0								20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
1							20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
2						20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
3					20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
4				20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
5	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

caractéristiques	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	+1
Bonus	-6	-5	-4	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+1

TABLE BONUS

A chaque montée de niveau

MONTEE DE NIVEAU

- Inscrire le nouveau DON
- Augmenter l'encombrement de 1D4 + bonus de CONS
- Augmenter le nombre de point de vie MAX du dé correspondant à la classe + bonus CONS
- +1 à une caractéristique au choix**

Difficulté de l'action

Nombre de DÉ(S) de 6 à réaliser sous la caractéristique concernée:

1	enfantine
2	Très facile
3	Facile
4	moyenne
5	Difficile
6	Très difficile
7	Ultra difficile
8	Quasi impossible
9	Impossible

- Lancer 8 fois 3d6 à 2 reprises.
- Garder la meilleure reprise en enlevant le moins bon lancer
- Attribuer une valeur à chaque caractéristique
- Choisir la classe et ajuster les caractéristiques en fonction de la classe
- Déterminer les bonus à l'aide du tableau ci dessous
- Remplir le tableau de la TACO (si pas de bonus 20 sous 0)
- Tirer les points de vie en fonction de la classe
- Distribuer 2+1d4 cartes (choix du MJ)
- Déterminer la CA en fonction de la DEX , de l'armure et des équipements
- Déterminer la richesse 1d10 PO
- Tirer l'alignement
12=BON
34= NEUTRE
56= MAUVAIS
- Choisir le poids et la taille en fonction de la CONS et FO (choix réaliste)

DEBUTER

0 point de vie

Quand le joueur tombe à 0 point de vie il est encore conscient mais reste couché au sol
Il peut parler faiblement ou boire une potion se trouvant à proximité immédiate de lui mais ne peut plus se déplacer seul se défendre ou attaquer

A partir de -1 point de vie

le joueur est inconscient (dans le coma)
Il perd 1 point de vie par tour tant que ses blessures ne sont pas pansées par un partenaire

Un joueur **commun meurt à -10 points de vie - le bonus de sa constitution**

A chaque fois qu'un joueur tombe dans le coma

Lancer 1d6

Sur 1d6	1	2	3	4	5	6
Perte de caractéristique	rien	-2 CHA	-2 INT	-2 SAG	-1 CHA/ DEX	-1 DEX/ FO/CON
Blessure permanente correspondante	/	Cicatrice énorme sur le visage	Trous de mémoire réguliers	Quelquefois des crises de folies	borgne	Main gauche amputée

Gestion point de vie

ATTAQUE ADVERSE