

Dé en fonction du niveau de compétence

niv 0 1d4-2 +dJoker*-2

niv 1 1d4 + dJoker

niv 2 1d6 + dJoker

niv 3 1d8 + dJoker

niv 4 1d10 + dJoker

niv 5 1d12 + dJoker

niv 6** 1d12+1 + dJoker

niv 7** 1d12+2 + dJoker

* : Le dé Joker peut être modifié par un atout

** : Ces niveaux ne sont atteignables que par l'acquisition d'un atout.

Jetons

blanc

- Faire un jet d'encaissement (résister à une blessure)
- récupérer immédiatement et à tout moment d'un état secoué.
- Relancer un jet de trait en gardant le meilleur.

rouge

- Lancer un d6 supplémentaire, à ajouter au total
- Fonctionne aussi comme un blanc.
- Le MJ pioche un jeton lors de l'utilisation d'un rouge

bleu

- Comme le rouge mais le MJ ne pioche rien en retour.

noir (légendaires)

- Comme un bleu, avec un +2 au total.
- Relancer **n'importe quel** jet.
- Si le jeton est toujours là en fin de partie, il est converti en 5 points d'expérience.
- Ce jeton ne retourne pas dans la pioche une fois sorti.

Initiative

1 : Pique Novice : 3 carte

2 : Coeur Aguerri : 4 carte

3 : Carreau Vétéran : 5 carte

4 : Trèfle Héroïque : 6 carte

Légendaire : 7 carte

Le joueur tire autant de carte que son rang, et garde celle qui l'intéresse le plus.

Ordre : As vers 2

Le joker **rouge** permet d'agir quand on veut, et offre un +2 aux jets de trait.

Le joker **noir** retire la meilleure carte de la main.



By **Morgash**

cheatography.com/morgash/

Not published yet.

Last updated 28th January, 2017.

Page 1 of 1.

Sponsored by **Readability-Score.com**

Measure your website readability!

<https://readability-score.com>