

Points de règles

☐ Explosion des d6

Tous les d6 du jeu, peuvent exploser. C'est à dire qu'un d6 obtenant un 6 doit être relancé, le nouveau résultat étant additionné au 6 obtenu précédemment. Si ce nouveau résultat est aussi un 6, le dé explose à nouveau, et ainsi de suite.

ATTENTION : si lors du jet des dés, 1d6 sort un 1, il annule alors un 6 sorti par un d6 de la même couleur que le d6 ayant sorti le 1. Dans ce cas, le d6 n'explose pas et les 2 dés (ayant sortis le 1 et le 6) sont retirés et ne sont pas comptés.

☐ Points d'Expérience (XP)

Les XP peuvent être dépensés entre les aventures, pour acquérir des avantages :

1 XP = 1 point de Compétence ¹
1 XP = 1 d6 de Magie ²
3 XP = 1 d6 d'initiative en plus ³
5 XP = 1 point de Héros ⁴
10 XP = 1 point de Caractéristique ⁵

1 - POINTS DE COMPÉTENCES

1 point de Compétence permet de lancer 1d6 en plus des dés de la Caractéristique, lorsque le test concerne la compétence en question. Le(s) d6 de Compétence est(sont) de couleur différente des dés de la Caractéristique, et tout les d6 de Compétence sont de la même couleur.

N'importe quelle compétence peut être choisie, si le MJ est d'accord. Le joueur peut acquérir autant de point de compétence que ses XP lui permettent.

2 - D6 DE MAGIE

1 XP mis en Compétence Magie, permet de lancer 1d6 chaque matin, si le personnage est en mesure d'avoir récupéré des Points de Magie (PM). Si c'est le cas, il récupère pour la journée autant de PM, en plus de son total maximum, que le résultat du jet du (ou des) d6. S'il n'a pas dépensé de PM dans la journée, ceux-ci disparaissent juste avant le jet de d6(s) suivant. Pour mettre des points en compétence Magie, il faut avoir au préalable, des points de Mana.

3 - D6 D'INITIATIVE

Dépenser 3 XP permet de rajouter à son jet d'initiative 1d6. Le joueur ne peut pas dépenser plus de 6 XP (en 1 ou 2 fois) pour rajouter plus de 2d6 à son jet d'initiative. Si un joueur dépense 6 XP, les 2d6 sont de la même couleur.

4 - POINT DE HÉROS

Dépenser 5 XP permet de gagner 1 point de Héros. Dépenser 1 point de Héros lors d'une aventure, permet :

- d'annuler un jet de dé(s) qui doit alors être refait, ce dernier étant alors pris en compte, quelque soit le résultat de ce dernier et de celui annulé. Le jet de dé(s) peut avoir été effectué par n'importe quel joueur, même le MJ
- de relancer 1 dé (de n'importe quel type) lors d'un jet de dé(s) effectué par le joueur dépensant le point de Héros. La encore c'est ce nouveau résultat qui sera pris en compte.

Le joueur peut acquérir autant de points de Héros que ses XP lui permettent. À la fin de l'aventure, les points de Héros dépensés sont régénérés pour l'aventure suivante.

5 - POINT DE CARACTÉRISTIQUE

Dépenser 10 XP permet de rajouter 1 point de base dans une caractéristique, comme lors de la création du personnage. Toutes les modifications qui pourraient intervenir suite à cette augmentation de caractéristique, doivent être effectuées immédiatement après l'affectation du point.

☐ Seuils de Difficulté

- | | |
|-----------|-----------------------|
| 5 | Enfantin |
| 10 | Facile |
| 15 | Moyennement Difficile |
| 20 | Difficile |
| 25 | Très Difficile |
| 30 | Héroïque |
| 35 | Record |
| 40 | Impossible |

Nom du Personnage

Initiative
1d20 + score en 6^e Sens
+ d6 de Compétence

CA = Classe d'Armure
Agilité + Armure

Nom du joueur

Attaque
Force + Dextérité

Pts de Héros :
Points Dépensés :

Dégâts

CARACTÉRISTIQUES

Base Modif.

PHYSIQUES	Force	
	Endurance	
	Agilité	
	Dextérité	
	Perception	
	Intellect	
MENTALES	Erudition	
	Volonté	

COMPÉTENCES

		Points dépendus

Points de Vie (Endurance x 10)

Malus au Endurance	Nb dés lancés	Malus au Endurance	Nb dés lancés
0		- 2	
0		- 3	
0		- 4	
0		- 5	
- 1		- 5	

PP latine
1 PP = 10 PO

POr
1 PO = 10 PA

PArgent
1 PA = 10 PC

PCuivre

Points d'EXPérience

Total :

Points dépendus :

Restent :