

## **NOUVELLES RÈGLES - v.04**

### **Modification 1 : Dégâts majorés**

Lorsqu'un attaquant réussit à toucher et qu'il a pris des pénalités libres, la valeur de pénalité doublée peut venir remplacer l'un des résultats des deux D10 des dégâts.

*Exemple 1 : Floriane a fini par toucher un Groin, avec une pénalité libre de 8 colonnes. Le Groin rate son Esquive et encaisse en jetant deux D10 et obtient un 6 et un 4. Avec 8 colonnes de malus, Floriane décide de remplacer le 4 par sa valeur de pénalité de 8. De 10 (contusion), les dégâts passent à 14 (légère) !*

### **Modification 2 : Appel à la chance**

La dépense de points de chance permet désormais de relancer un jet, automatiquement. Cependant, le(s) point(s) de chance dépensé(s) dépendent de l'heure de chance/malchance, comme indiqué ci-dessous. Un bonus en colonnes est de plus octroyé pour les heures de chance. La récupération est toujours de 1 point par journée sans appel à la Chance.

Heure de chance	Effet
Heure à +4	1 pt de Chance, bonus +2
Heure à +2	1 pt de Chance, bonus +1
Heure à 0	1 pt de Chance
Heure à -2	2 pt de Chance
Heure à -4	3 pt de Chance