



# House Rules

## Détermination des caractéristiques

Chaque joueur lance 4D6, met de côté le moins bon résultat et note la somme des trois autres dés. Après avoir renouvelé six fois cette opération, il répartit à sa convenance les six totaux ainsi obtenus entre les caractéristiques de son personnage.

## Points de vie

Tous les personnages reçoivent à chacun des niveaux 1 et 2 le maximum de points de vie possible compte tenu de leur Hit Dice (par exemple, 8 PV pour un Clerc), plus leur bonus de Constitution.

## Augmentation de caractéristique

Tous les 4 niveaux (4, 8, 12, 16 et 20), le joueur peut augmenter d'un point une caractéristique de son choix de son personnage. Selon la nouvelle valeur de la caractéristique, le bonus associé peut également augmenter d'un point.



## Dés de chance

Au début de chaque séance de jeu, chaque personnage reçoit 2 dés de chance (D6), plus un par tranche de 3 niveaux (3, 6, 9, 12, 15 et 18) du personnage. Le joueur peut lancer à tout moment un dé de chance pour en ajouter le résultat à un jet qu'il vient d'effectuer (y compris un jet de sauvegarde ou de dommages) ou à sa Classe d'Armure (uniquement en réponse à une attaque qu'il vient de subir, l'effet disparaissant immédiatement après). Plusieurs dés de chance (voire tous) peuvent être utilisés pour une même action. Les dés de chance ne sont pas récupérés en cours de partie.

## Succès automatique et attaque critique

Un résultat de 20 sur le dé est toujours un succès, quelle que soit la difficulté de l'action tentée. Si un résultat de 20 est obtenu sur un jet d'attaque, celle-ci réussit quelle que soit la Classe d'Armure du défenseur. Les dés de dommages de l'attaque, dite «critique», sont lancés deux fois et additionnés, les divers bonus aux dommages (Force, bonus magiques...) n'étant en revanche comptés qu'une seule fois.