

CHAPITRE IV

APÉRO, VERSION BRUNCH

Ce chapitre propose quelques modifications de règles qui rendent le jeu un poil plus compliqué, mais également plus adapté à une utilisation intensive.

Ou juste différente.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Points de vie

Le calcul de la réserve de points de vie est modifié, afin de rendre les personnages un poil plus résistants et de différencier les anges des démons.

Pour les anges, les PV sont égaux à **trois fois** la somme de la Force et de la Volonté.

Pour les démons, les PV sont égaux à **deux fois** la somme de la Force et de la Volonté.

Pour les humains, les soldats de Dieu, les familiers, les morts-vivants et compagnie, le calcul ne change pas. (Les archanges ont un multiplicateur de cinq et les princes démons de quatre.)

Caractéristiques et talents

Lors de la création de personnage, un score élevé dans une caractéristique offre des points de compétence en bonus dans certains talents.

Ce bonus est de +1 pour une caractéristique de 4 et de +2 pour une caractéristique de 5. Certains bonus nécessitent un niveau élevé dans deux caractéristiques différentes.

	Talent
Force	Corps à corps
Agilité	Discretion
Perception	Tir
Volonté	Culture générale
Présence	Baratin
Foi	Discussion
Force & Agilité	Combat
Perception & Présence	Enquête
Volonté & Foi	Défense

Cette règle n'est valable qu'à la création. Si vous augmentez une caractéristique en cours de partie, grâce à l'expérience par exemple, vous ne bénéficiez pas de ce bonus.

Talents

Les **démons** ont maintenant 10 points à répartir dans les talents principaux, 10 points pour les talents secondaires et 5 points dans les talents mineurs.

(Les **anges** restent à 8/8/4.)

LE JEU

Le joueur lance toujours 3 dés, mais au lieu de prendre le plus bas, il prend « celui du milieu », c'est-à-dire ni le plus bas, ni le plus élevé. Par exemple, s'il obtient 4, 2 et 5, le résultat est 4.

La table des difficultés est différente :

Échelle des difficultés

Difficulté	Exemple
5	Facile
6	Moyen.
7	Difficile
8	Très difficile.
9	Incroyable.
10 et plus	Légendaire.

Pour le reste, les règles ne changent pas.

LE COMBAT

Le seul changement est que les dégâts infligés à l'aide de pouvoirs offensifs sont multipliés par deux. Ils sont donc égaux à **deux fois** la somme de la marge de réussite et du niveau du pouvoir. (La règle est la même pour les anges et les démons.)

Les dégâts infligés par des armes ou à mains nues sont inchangés.