

Feuille1

Points de vie	3	(PV)
Points de mana	1 à 3	(PM)
Casque	+ 1 PV max	

Arme	Dégâts	Effets
Arme de base	1	
Arme à feu	0	Recul + chute
Projectile	1	Perce-armure *
Attaque dans le dos (arme de – de 50 cm)	2	Chute

Carte

A/ Vous pouvez être équipé avec une carte par symbole maximum
B/ Vous pouvez équiper vos cartes, et les rendre actives, uniquement à votre respawn.
C/ Les autres cartes constituent votre butin (inactives).
D/ En bataille, vous ne pouvez échanger les cartes équipées qu'au respawn

Fouille

A/ La fouille s'effectue un genou à terre et une main sur sa victime.
B/ La victime doit présenter toutes ses cartes, vous pouvez piocher une carte au hasard.
C/ Vous pouvez fouiller une victime qu'une fois
D/ Une victime peut être fouillée par 3 personnes maximum.

BARBEUK & BATTLE

Résumé des règles

v 1.5

Règles optionnelles d'armure

Armure

Corps divisé en 6 zones
Les 2 bras, torse, dos et les 2 jambes.

Zone protégée achetée au marchand

1 ère zone	Prix accessible
2 ème zone	Cher
3 ème zone	Prix indescend

La zone est protégée « Résiste » sauf perce-armure

Rappels armure

* Maille + plaque zone achetée	« Résiste » aux projectiles sur la zone achetée
--------------------------------	---

Joueur à 0 PV

Reste au sol le temps qu'il juge nécessaire
Puis retourne à son respawn

Ne peut pas courir / trotter.
Ne peut pas attaquer
1 PV flottant pour retourner au respawn
Peut se rendre et donner ses cartes.
Peut être fait prisonnier
Ne peut pas utiliser cartes et soins

Respawn

1/ S'hydrater.
2/ Tirer une nouvelle carte *B&B*.
3/ Se reposer
4/ Equiper ses cartes pour les rendre actives
5/ Récupérer PV max et PM max

Si la pioche du camp de votre armée est vide, vous ne pouvez plus retourner au combat.

Capture

Un kidnappeur peut bloquer jusqu'à 2 prisonniers.
joueur au sol ou qui se rend (2 contacts, 1 par main).
Kidnappeur et prisonnier ne peuvent pas courir.

Duel

Si un duel est accepté, personne ne peut interférer.