

PENSE BÊTE POUR LES HUCKSTERS ET AUTRES SORTILEROS



PAR KRAPO

JETER UN SORT

Fais un test Faisable (SD 5) en utilisant le niveau du sort en question. Le type de dé est déterminé par le Trait auquel le sort se rattache.

Si tu obtiens au moins 1 succès faisable, tire 5 cartes de ton deck. Tu obtiens également une carte supplémentaire pour chaque degré sur ton jet de sort.

Mains de Poker	
MAINS	CARTES
Flush Royal	10, valet, dame, roi, as de la même couleur
Quinte Flush	5 cartes d'une même couleur qui se suivent
Carré	4 cartes identiques
Full	3 cartes identiques et 2 autres cartes identiques
Flush (couleur)	5 cartes d'une même couleur
Quinte (suite)	5 cartes qui se suivent
Brelan	3 cartes identiques
Deux Paires	Deux fois 2 cartes identiques
Valets	Une paire de valets ou mieux
Paire	2 cartes identiques
As	Un seul as

SE FAIRE ATTRAPER

Dès que tu te plantes sur ton jet de sort ou que tu tires un Joker, demande au Marshall de faire un jet sur la table des contrecoups (page 113 du *Livre des Hucksters*).

Les Jokers comptent comme des cartes de remplacement, mais si ton personnage ne survit pas à la malice du manitou, ça n'aura plus vraiment d'importance.

Exception :

Si le niveau de maîtrise de ton personnage est au moins égal à 3 dans le sort qu'il décide de jeter, le Joker rouge ne se transforme pas en contrecoup pour lui.



EXECUTER UN TOUR DE PASSE-PASSE

Fais un test Faisable (SD 5) du Trait identifié dans la description du tour en question.

Tire une carte par succès obtenu.

Il te suffit de retourner une seule et unique carte rouge (y compris le Joker de la même couleur) pour que le sort mineur prenne effet normalement.

Si tu retournes le Joker noir, tu as droit à un contrecoup normal.

Chaque tour de passe-passe te coûte 2 points de souffle.