

Règles du jeu



Antoine Thibaut

Qu'est-ce que c'est ?

Que sont les chroniques d'Hastremire ? Et bien il s'agit simplement de livres dont vous êtes le héros. Dans ces derniers, vous incarnez un personnage qui vivra des aventures plus ou moins épiques, devrez résoudre des mystères, tuer des monstres, ne pas tomber dans les pièges, piller, torturer... enfin non pas torturer. Vous serez un héros (ou une héroïne) un vrai.

Et pour y jouer, rien de plus facile il vous faudra le livre, deux dés à six faces (vous en avez sûrement un qui traîne quelque part) et une fiche de personnage que vous trouverez un peu plus loin.

Les règles simples

Cette section sera consacrée aux règles simples... celles qui permettront de parcourir une aventure sans trop s'embêter avec des règles complexes. Elle permettra d'avoir accès à des personnages plus ou moins simples à maîtriser etc... A noter que plusieurs éléments présents dans vos aventures ne devront par conséquent pas être pris en compte.

Les bases:

Alors concrètement comment ça fonctionne. Et bien il vous faudra un certain nombre de choses pour poursuivre votre aventure. Une fiche de personnage (voir plus loin), quelques dés, un crayon et de quoi effacer, quelques dés et surtout savoir lire.

Pour commencer une aventure, ouvrez le livre (ou le document texte) à la première page et commencez à lire. A la fin de chaque page vous trouverez une ou plusieurs actions que vous pourrez effectuer et qui sont marquées par les symboles \diamond ou Ξ . Lorsqu'une seule action est possible vous n'aurez pas le choix et devrez effectuer l'action demandée.

Les \diamond correspondent à des choix de dialogues et/ou d'actions qui ne demandent pas de tests particuliers.

Les Ξ correspondent à des actions nécessitant des capacités spéciales aussi vous aurez à effectuer un test.

Lors de votre aventure vous aurez aussi à participer à des combats. Dans ce cas vous devrez participer et gagner ces combats avant de lire la suite du texte et ou de poursuivre votre aventure.

Si lors de votre aventure vos points de vie tombent à 0 vous avez perdu, votre personnage est mort pour de bon.

Les tests:

Comme vous l'aurez compris, lors de votre aventure vos capacités seront mises à rude épreuve. Vous le verrez lors de la création de votre personnage vous disposez de trois principales caractéristiques (plus votre valeur de combat) à savoir la force, la fourberie et l'intelligence.

La force : elle mesure la circonférence de vos muscles mais aussi vos aptitudes physiques et votre aspect plus ou moins menaçant. Elle permet d'escalader, d'assommer, de soulever, d'enfoncer mais aussi parfois de convaincre avec des arguments percutants (pieds, poings, chaise...) voir de faire peur. L'outil parfait du bourrin bourru brutal.

La fourberie : elle est votre aptitude à vous comporter lâchement et avec sournoiserie. Elle permet de voler, rester discret, détecter, désamorcer, pousser dans le vide etc... l'idéal pour toute personne ayant une conception très personnelle de la propriété.

L'intelligence : elle mesure la taille de votre cerveau, la somme de vos connaissances et les limites de votre crétinitude. Elle permet d'identifier, convaincre, négocier, obtenir des indices etc... Particulièrement utile pour tous ceux qui souhaitent éviter les conflits le plus possible.

Pour effectuer un test vous devrez lancer deux dès à six face (2D6) et ajouter au résultat obtenu la valeur de la caractéristique correspondante. Si vous obtenez le résultat souhaité ou plus, vous réussissez, sinon vous échouez.

Exemple :

Vous êtes Zoublar un gobelin voleur avec un peu d'équipement avec les caractéristiques suivantes :

Force : 0 / Fourberie : 2 / Intelligence : 0+1 (dû à l'équipement)

Vous faites face à un fonctionnaire qui refuse de vous remettre un document qu'il a sur son bureau. Vous pouvez au choix :

☒ Le menacer/bousculer/~~torturer~~. (test de force 7+) Réussite / Echec

☒ Voler le document. (test de fourberie 8+) Réussite / Echec

☒ Le convaincre. (test d'intelligence 10+) Réussite/ Echec

Face à une telle situation vous devrez faire un choix et en assumer les conséquences. Un test raté ne vous permet pas d'essayer une autre méthode et vous devrez assumer votre échec.

Dans le cas présent pour réussir les tests vous devrez obtenir avec deux dés le résultat de :

- 7 ou plus pour le jet de force
- 6 ou plus pour le jet de fourberie
- 9 ou plus pour le jet d'intelligence

Ainsi en fonction de vos capacités les tests seront plus ou moins dur, mais il n'est cependant pas forcément dit qu'ils mèneront tous au même résultat. Différentes approches d'un même problème pourront apporter divers résultats. Si on ajoute le fait qu'il vous sera rarement possible de revenir en arrière, le choix de la méthode est important.

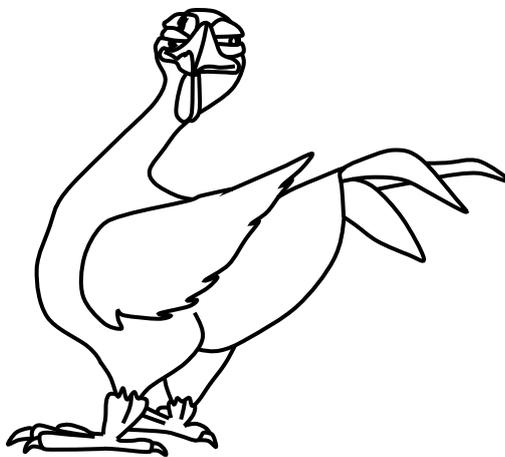
Note : vous pourrez utiliser des potions, parchemins sorts etc... pour améliorer vos aptitudes dans ce cas vous devez les utiliser avant de lancer les dés.

Note : un résultat de 12 au dé est toujours une réussite même si vous ne disposez pas de suffisamment de capacités. A l'inverse un 2 est toujours un échec quelles que soient vos capacités.

Les combats :

Ne vous faites pas d'illusions, dans la plupart de vos aventures vous rencontrerez tout un tas de bêtes méchantes, de brigands, de poules colériques et autres innocents dont la tête ne vous reviendra pas. Et dans ces cas il vous faudra vous battre. Pour les plus vifs d'entre vous vous aurez compris que c'est la valeur de combat qui entre ici en jeu. Encore une fois, les combats seront une affaire de dés. Ces derniers se présentent comme ceci.

Poule hypertrophiée énermée :



Combat 7+

Vous y trouverez le nom de la créature à affronter en haut, son illustration au milieu et sa valeur de combat en bas. Cette valeur représente en quelque sorte ses points de vie. Votre objectif sera donc en 1 ou plusieurs jets d'atteindre cette

somme. Dans les règles simples vous ignorez les icônes présentes à droite du monstre.

Les tours de combat se déroulent en deux phases :

-attaque du héros : vous lancez alors un nombre de dés égal à votre valeur de combat (caractéristique de base + bonus de l'équipement de potions etc...), vous retenez uniquement le meilleur résultat et y ajoutez vos éventuels bonus de dégâts provenant de votre équipement. Si la valeur de combat est égale à 0, le joueur lance un dé et divise le résultat par deux. Vous retirez finalement cette somme de la valeur de combat du monstre. Si cette dernière tombe à 0, le combat est terminé.

-contre-attaque du monstre : si la valeur du monstre n'est pas tombée à 0 (ou moins) le monstre contrattaque en vous infligeant 1 point de dégât. Vous pouvez tenter de l'éviter en vous protégeant. Dans ce cas lancez 2D6 et ajoutez au résultat obtenu la valeur de protection accordée par votre équipement. Si le résultat est égal ou supérieur à 12, vous ne perdez pas de points de vie.

Note : comme pour les tests vous devez utiliser vos potions/sorts avant de lancer le dé.

La magie:

En fonction de votre classe, vous pourrez être amené à utiliser la magie lors de votre aventure. On distingue principalement deux types de magie : magie divine et magie scolastique qui seront détaillées plus loin mais ont des modes de fonctionnement distincts. On distingue principalement deux situations d'utilisation de la magie.

-Hors combat : vous pouvez utiliser un sort à tout moment au même titre qu'un consommable.

-En combat : on trouve deux types de sorts, ceux qui sont rapides et qui peuvent être utilisés avant une attaque et ceux qui sont lents et qui remplacent l'attaque. Tout sera détaillé dans les listes de sort en annexe. A noter que les bonus de dégâts des armes ne s'appliquent pas aux sorts.

Le repos:

L'aventure, ça prend du temps et ça peut causer des bobos. Aussi, votre personnage aura besoin de se reposer. Lorsque cela est indiqué, votre personnage pourra se reposer. Dans ce cas il recouvrera l'intégralité de ses points de vie ou pour les prêtres, de ses points de foi, et pourra modifier ses sorts et les recharger pour un magicien. Il n'est possible de se reposer que lorsque l'histoire vous y autorise explicitement.

Le matériel:

Au cours de l'aventure vous ramasserez tout un tas d'objets plus ou moins utiles et plus ou moins encombrants. Ces objets pourront être de deux types :

-les consommables : il peut s'agir de potions, baguettes, parchemins etc... bref d'objets qui ne peuvent être utilisés qu'une seule et unique fois. Vous pourrez les utiliser à tout moment mais uniquement avant d'effectuer un jet et leurs effets se terminent (sauf indication contraire bien entendu) après le jet qu'ils sont censés affecter. Une fois utilisés, il faudra les retirer de votre inventaire. A noter que les baguettes peuvent avoir plusieurs charges. Dans ce cas, elles sont détruites après l'utilisation de la dernière charge. Ces charges ne se rechargent pas entre les aventures. A noter que l'on ne peut pas utiliser plus d'un

consommable par tour de combat ou par test. Vous pouvez porter un maximum de 3 consommables sur vous au total.

-les équipements : il s'agit d'objets qui sont voués à rester un certain temps en votre possession. Il pourra s'agir d'armes, d'armures, d'artefacts... cependant vous n'êtes qu'un humain et vous serez limité quand à ce que vous pouvez emporter avec vous. Ainsi vous ne pourrez pas équiper plus d'une armure, un casque, une paire de botte etc... de même lors d'un combat vous ne pourrez pas utiliser plus d'armes que votre nombre de mains maximal. Si vous disposez de plus d'armes que vous avez de mains, vous devrez choisir lesquels utiliser au début du combat. Vous pourrez ainsi avoir soit : une arme à une main, une arme à une main et un bouclier, deux armes à une main ou une arme à deux mains. La seule exception sont les armes de jets. Lors du combat vous pourrez utiliser une arme de jet lors d'un tour de combat en plus du nombre maximal d'armes autorisé. Dans ce cas, cette arme ne pourra alors plus être utilisée lors du combat. Dans les règles simples, il n'y a pas de limite au nombre d'amulettes, d'anneaux et autres artefacts que vous pouvez porter.

Le matériel que vous portez est important et il est possible qu'il change au fil de l'aventure aussi vous devriez l'inscrire avec un crayon effaçable (ou mieux sur un document texte modifiable) pour ne pas vous y perdre surtout si vous souhaitez conserver votre personnage d'une aventure à l'autre.

Votre héros:

Nous arrivons enfin à l'étape importante la création de votre héros. Cette dernière reposera sur deux choix à savoir le choix de votre race d'origine et celui de votre classe. La race détermine votre peuple d'appartenance et vos caractéristiques naturelles/biologiques. La classe est votre métier ou plutôt votre manière d'appréhender l'aventure ainsi que votre capacité à utiliser des sorts et votre équipement de base. Classe comme race déterminent vos caractéristiques de base et c'est en additionnant les deux que vous obtenez vos statistiques de

base que vous indiquerez dans votre fiche de personnage. Dans les règles simples la race n'a aucun impact sur la classe que vous pouvez choisir.

Les races:

Votre héros devra appartenir à l'une des 7 races « civilisées » (bon, pour les gobelins on n'est pas certains), ces dernières détermineront une part des statistiques de base. Voici une liste exhaustive des races disponibles avec de brèves descriptions :

Les humains:

Peuple le plus répandu, on en trouve sur toutes les terres de Gastromia à l'exception peut-être du continent des elfes au sud-est. Très différents les uns des autres, il est difficile de trouver un humain type tant et si bien qu'ils peuvent convenir à tous les rôles.

Cette race est conseillée pour les débutants et/ou ceux souhaitant de la diversité.

Statistiques :

- ◇ Combat 1
- ◇ Force 1
- ◇ Fourberie 1
- ◇ Intelligence 1

Les elfes:

Arrogants, graciles et beaux, tout le monde déteste les elfes. Amoureux de la nature ils se considèrent meilleurs qu'à peu près tout le monde.

Statistiques :

- ◇ Combat 1
- ◇ Force 0
- ◇ Fourberie 1
- ◇ Intelligence 2

Les nains :

Petits, robustes et querelleurs les nains aiment la montagne, le gras et la bière. Pas très amicaux avec les autres peuples exceptés les humains et certains orques ils sont aujourd'hui divisés en trois royaumes Cedra Bor, Bera Bor et Rhuma Bor.

Statistiques :

- ◇ Combat 1
- ◇ Force 2
- ◇ Fourberie 0
- ◇ Intelligence 1

Les gnomes :

Petits, curieux, joviaux et créatifs, les gnomes n'ont absolument aucune notion de ce qu'est la peur ou le danger. Piètres combattants, ils sont surtout connus pour leurs inventions aussi efficaces qu'elles peuvent s'avérer dangereuses pour leur utilisateur.

Statistiques :

- ◇ Combat 0
- ◇ Force 0
- ◇ Fourberie 1
- ◇ Intelligence 2

Les orques :

Grands et fiers, les orques sont autant connus pour leur faciès repoussant que pour leur aptitude au combat. Disposant d'un sens de l'honneur très particulier ils ont la fâcheuse tendance à refuser le combat s'ils sentent que ce dernier sera trop simple.

Statistiques :

- ◇ Combat 2
- ◇ Force 2
- ◇ Fourberie 0
- ◇ Intelligence 0

Les gobelins :

Les gobelins sont la preuve vivante que les dieux n'aiment pas tout le monde. Petit, faiblard, d'une intelligence limitée et n'ayant pas la moindre connaissance de la notion d'hygiène, ils sont détestés et méprisés par à peu près tout le monde. Comble de l'ironie les gobelins se détestent aussi entre eux et sont très communautaristes. Un gobelin traitera un gobelin d'un autre clan comme un membre d'une espèce étrangère.

Statistiques :

- ◇ Combat 0
- ◇ Force -1
- ◇ Fourberie 2
- ◇ Intelligence 0

Les aquariens :

Fiers combattants issus de l'archipel de la couronne d'argent. Bien que résolument pacifistes, ils entrent dans une rage meurtrière quand ils sont appelés hommes poissons.

Statistiques :

- ◇ Combat 1
- ◇ Force 1
- ◇ Fourberie 1
- ◇ Intelligence 1

Les classes :

Les classes déterminent votre « métier » et quel type d'aventurier vous êtes. Elles sont importantes car non seulement elles augmentent certaines de vos capacités mais en plus, elles déterminent votre équipement de base (composé d'objets façonnés par vos soins ou récupérés). Attention les classes accessibles sont limitées par votre race.

Voici la liste des classes disponibles :

Guerrier :

Le guerrier ne vit que pour une chose... la baston. Il a de gros muscles et ne connaît pas trop la subtilité. Mais qui en a besoin quand on tape fort ?

Statistiques :

- ◇ Combat 2
- ◇ Force 2
- ◇ Fourberie 0

- ◇ Intelligence 0

Voleur :

Vous aimez les choses qui brillent et la propriété est un concept plutôt abstrait pour vous. Même si vous savez vous battre, vous préférez utiliser des tactiques fourbes comme les coups aux parties.

Statistiques :

- ◇ Combat 2
- ◇ Force 0
- ◇ Fourberie 2
- ◇ Intelligence 0

Magicien/mage/sorcier :

Vous avez passé le plus clair de votre vie à étudier la magie. Mais ça valait le coup. Vous êtes maintenant capable de faire cuire un steak sans allumer de feu, ou d'animer des fêtes pour enfants.

Statistiques :

- ◇ Combat 1
- ◇ Force 0
- ◇ Fourberie 0
- ◇ Intelligence 2

+ **Vraie magie** : La magie des magiciens repose principalement sur une longue étude plus ou moins difficile permettant aux sorciers de réaliser divers miracles. Particulièrement éprouvante les sorciers ne peuvent retenir qu'un nombre de sort limités (en fonction de leur complexité) qu'ils doivent préparer à l'avance à chaque repos. Chaque sorcier a potentiellement accès à l'ensemble des sorts

MAIS sa mémoire le limite à seulement cinq points de sorts. Il devra alors choisir ses sorts en fonction de ce nombre de points maximal mais il peut toutefois apprendre plusieurs fois le même sort (dans la limite du nombre de points). Une fois appris les sorts fonctionnent comme des consommables et sont retirés de la liste de sorts disponibles après chaque utilisation. Lors d'un repos la situation est réinitialisée et le magicien peut à nouveau choisir jusque 5 points de sorts.

Prêtre :

Serviteur d'un dieu quelconque, vous en avez marre de votre vie d'ecclésiastique et avez décidé de répandre les bienfaits de votre dieu durant vos aventures (le plus souvent à coup de masse).

Statistiques :

- ◇ Combat 1
- ◇ Force 0
- ◇ Fourberie 0
- ◇ Intelligence 2

+ Magie divine : la magie des prêtres est sensiblement différente de la magie des magiciens et autres sorciers puisqu'elle repose sur la foi et les faveurs d'un dieu. Pour représenter cela chaque prêtre a à sa disposition l'ensemble des sorts de prêtre ainsi que cinq points de foi. Pour utiliser un sort vous devrez dépenser le nombre de points de foi indiqué dans la liste de sort présentés en annexe. Vous récupérez l'ensemble de vos points de foi en vous reposant.

Aventurier :

Pas vraiment bon en quoique ce soit, l'aventurier sait utiliser l'ensemble de ses capacités pour s'en sortir correctement. En somme le grand moyen mais ça passe.

Statistiques :

- ◇ Combat 1
- ◇ Force 1
- ◇ Fourberie 1
- ◇ Intelligence 1

Équipement de base :

Une fois votre personnage créé il faut maintenant lui donner de l'équipement. Pour ce faire il devra choisir (en fonction de sa richesse) de l'équipement dans la liste présente à la fin du livre de règles. L'équipement de départ est limité en fonction de la classe du personnage.

Dans les règles de base un personnage est limité à 3 points d'équipement et un consommable au choix en plus.

Utiliser le personnage d'une autre aventure :

Vous avez passé du temps (au moins 2 minutes) à créer un personnage, vous avez terminé une aventure avec lui et vous ne voulez pas le quitter ? Pas de souci vous pouvez toujours réutiliser votre personnage dans une nouvelle quête. Cependant entre temps, il a perdu un peu d'argent et revendre de l'équipement. Il ne pourra garder qu'un maximum de trois objets et pas plus de deux consommables. Les objets non utilisés seront définitivement perdus.

Il est possible qu'à l'avenir certaines quêtes soient réservées à des personnages ayant déjà accompli un certain nombre de quêtes (et ayant donc un meilleur équipement de départ).

Par contre entre deux quêtes vous avez eu le temps de vous reposer. Vous commencez donc la nouvelle quête avec tous vos points de vie.

Règles avancées

Les règles avancées sont destinées à ceux qui souhaitent un peu plus d'immersion, de réalisme et de difficulté. Si elles se basent sur les règles simples elles apportent un certain nombre de limites comme le nombre d'objets que l'on peut porter, les classes accessibles à chaque race mais aussi un certain nombre de nouvelles règles propres à chaque race/classe ainsi que de nombreuses classes.

Les tests:

Parfois la chance pourra s'avérer être votre meilleur allié ou votre pire ennemi. Elle pourra vous faire rater un test évident ou réussir quelque chose d'impossible. Même lorsque vous devriez réussir un test sans jet ou que vous ne devriez pas pouvoir réussir un test en raison de capacités trop basses, vous pourrez tenter le test. Lors de vos tests quels qu'ils soient un résultat de 2 au jet de dés sera toujours un échec et un résultat de 12 sera toujours une réussite.

Les combats:

Dans les règles avancées les combats seront plus complexes et les adversaires pourront avoir un certain nombre de capacités uniques. Cette liste sera mise à jour au fur et à mesure :

✂ L'adversaire est particulièrement coriace et frappe fort. Au lieu d'infliger 1 point de dégât en contre-attaque il en inflige 2. Vous pourrez effectuer un jet de protection pour chaque dégât.

La magie:

La magie est une chose complexe et pas toujours très fiable. Qu'elle soit d'origine divine ou de votre étude, il se peut que sous la pression vous ratiez vos sorts. On distingue alors deux situations :

-hors combat : les sorts sont réussis automatiquement

-en combat : vous devrez lancer 2D6 et obtenir un résultat supérieur ou égal à la difficulté du sort (voir les tableaux de sort). En cas d'échec le sort n'est simplement pas lancé mais il n'est pas oublié et les points de foi ne sont pas dépensés.

Le repos:

Le repos est important dans une aventure mais quelques heures voire une nuit ne suffit pas toujours à retrouver toute sa forme. Vous ne pourrez ainsi pas régénérer plus de 2 points de vie lors d'un repos sauf si cela est exprimé explicitement. De plus les magiciens ne recouvrent au maximum que 2 points de sort (plus leurs points au moment de se reposer) et les prêtres et druides 2 points de foi.

Le matériel:

Bien que vous soyez un héros et par conséquent un peu meilleur que le commun des mortels (cela reste à prouver) vous ne pourrez pas porter une quantité astronomique d'équipement. Aussi votre équipement se limite au maximum à l'équipement porté à savoir :

-un casque

-une armure

-une paire de bottes

-3 consommables

-un set d'armes : une arme à une main et un bouclier, deux armes à une main ou une arme à deux mains.

- une amulette

- deux bagues

Ainsi lorsque vous trouverez un nouvel objet lors de votre aventure vous serez régulièrement amené à faire un choix entre garder le nouvel ou l'ancien objet.

A noter que les objets de quêtes (indiqués comme tel) n'entrent pas dans cette limite.

Votre héros:

C'est ici qu'auront lieu le plus de modifications car non seulement vos races et classes bénéficieront de règles spéciales mais de plus les races viendront limiter les classes accessibles. Vous y trouverez aussi tout un ensemble de nouvelles classes atypiques.

Les races:

Les humains:

Règles spéciales :

Les humains ne suivent aucune règle spéciale, ils n'ont donc ni bonus ni malus particuliers.

Classes : toutes les classes

Les elfes:

Règles spéciales :

- Arrogance : lorsqu'un test d'intelligence est demandé pour convaincre quelqu'un, -1 aux jets et -2 face à des nains/orques. Le malus ne s'applique pas face à un elfe.
- Forestier : dans les forêts combat +1

Classes : guerrier, voleur, magicien, prêtre, druide, aventurier, barde.

Les nains:

Règles spéciales :

- Habitant des sous-sols : dans les lieux clos et étroits, grottes, mines... ainsi que dans les montagnes +1 en combat et en force.
- Rancœur ancienne : lorsqu'un test d'intelligence est demandé pour convaincre un elfe ou un goblin, -2, cependant +1 en combat contre ces deux races.

Classes : guerrier, voleur, prêtre, aventurier, alchimiste, barbare.

Les gnomes:

Règles spéciales :

- Le pire... : lorsqu'un gnome obtient un résultat de 3 ou moins à un lancer de dé, il rate automatiquement quel que soit le résultat pour réussir et ses statistiques.

- ... et le meilleur : lorsqu'un gnome obtient un résultat de 11 ou plus à un lancer de dé, il réussit automatiquement quel que soit le résultat pour réussir et ses statistiques. En combat s'il obtient au moins trois 6 au lancer de dés (ou deux 6 s'il ne lance que deux dés), l'adversaire meurt instantanément quel que soit le nombre de points de vie qu'il lui restait.
- Petit : ne peut pas utiliser d'armes à deux mains autre que des bâtons, des arbalètes ou des armes mécaniques.

Classes : voleur, magicien, aventurier, alchimiste, barde, métamorphe.

Les orques :

Règles spéciales :

- Grosse brute : +1 aux jets de force demandant d'intimider ou de convaincre quelqu'un.
- Combattant né : lorsque plusieurs choix sont possibles, l'orque choisira toujours le combat ou l'intimidation.

Classes : guerrier, chevalier, prêtre, druide, aventurier, barbare, métamorphe.

Les gobelins :

Règles spéciales :

- Petit : ne peut pas utiliser d'armes à deux mains autres que des bâtons, des arbalètes ou des armes mécaniques.
- Rebus de la société : +1 aux jets de discrétion pour passer inaperçu, voler en présence de non gobelins.

- Odeur marquée : lorsqu'un test d'intelligence est demandé pour convaincre un elfe, humain, nain, gnome ou tout être qui se lave : -1... Face aux êtres partageant le sens de l'hygiène des gobelins (trols, gobelins etc...) bonus de +1.

Classes : guerrier, voleur, prêtre, aventurier, alchimiste, barde, métamorphe.

Les aquariens :

Règles spéciales :

- Pacifique : Face à un choix, les aquariens privilégieront toujours le choix ou il ne s'agira pas de combattre et/ou intimider par la force.
- Nature marine : Dans les marais, sur la côte, dans les égouts, proches des rivières... combat et discrétion +1. Dans les zones arides, combat et discrétion -2. La valeur de combat minimum reste de 1.

Classes : guerrier, magicien, chevalier, prêtre, aventurier, barde.

Les classes :

Guerrier :

Règles spéciales :

- Plus ils sont gros, mieux c'est : lors d'un combat de 10 ou plus, +1 en dégâts.
- Maître d'armes : vous pouvez porter un set d'armes supplémentaire mais vous devez choisir lequel utiliser en début de combat.

Voleur :

Règles spéciales :

- Prudent : +1 en fourberie lorsque vous essayez de rester discret, fuir attaquer dans le dos...
- Coups bas : contre les adversaires humanoïdes +1 en combat.
- Mains libres : vous ne pouvez pas utiliser de bouclier.

Magicien :

Règles spéciales :

- Equipement léger : vous ne pouvez pas porter d'armure ni d'armes à deux mains autres que des bâtons.

Prêtre :

Règles spéciales :

- Alignement : si le fait d'être bon ou mauvais n'a pas vraiment d'importance pour la plupart des gens pour les prêtres c'est capital. En choisissant un alignement le prêtre choisit en fait un type de dieu qu'il va servir ce qui lui donnera accès à un ou plusieurs pouvoirs uniques. Il peut choisir entre quatre alignements : bon, mauvais, neutre et chaotique.

Aventurier :

Règles spéciales :

- Explorateur : dans les ruines, cavernes et donjons +1 en fourberie et +1 en intelligence (sauf pour convaincre).

- Connaissance des cultures : face à un personnage d'une espèce différente +1 en intelligence pour convaincre, persuader...

Chevalier :

Papa était un chevalier, grand papa était un chevalier, arrière grand papa était un chevalier... alors vous aussi vous serez un chevalier. Un vrai, honorable qui sauve la veuve et l'orphelin et tout. Bon si vous partez à l'aventure c'est que votre lignée n'est pas des plus nobles et puissantes...

Statistiques :

- ◇ Combat 2
- ◇ Force 1
- ◇ Fourberie -1
- ◇ Intelligence 1

Règles spéciales :

- Je suis un vrai chevalier : vous ne pouvez pas utiliser d'armes de jet, d'arc ou autres armes à distance.
- Imposition des mains : une après chaque repos, vous pouvez vous soigner à tout moment d'un point de vie. Applicable sur un personnage tiers pour le soigner.

Druide :

Vous aimez la nature, les oiseaux, les plantes... mais pas les gens. Vous voulez juste vivre en paix et en harmonie sans que personne ne touche à vos arbres sacrés. Malheureusement vous avez besoin d'argent et de vous nourrir... comme tout le monde.

Statistiques :

- ◇ Combat 1
- ◇ Force 0
- ◇ Fourberie 1
- ◇ Intelligence 2

Règles spéciales :

- Magie bio : bien qu'il dispose de sorts différents, la magie des druides fonctionne comme celle des prêtres. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour jeter un sort lorsque vous êtes dans la nature et d'un malus de -1 lorsque vous êtes en ville.
- Equipement léger : vous ne pouvez pas porter d'armure ni d'armes à deux mains autres que des bâtons.
- Hermite : dans la nature et en extérieur (forêts, plaines, montagnes...) combat et intelligence +1. En ville ou dans des maisons/forts combat et intelligence -1.

Alchimiste :

Vous n'aimez pas les sorciers, vous avez été éjecté d'une école de magie à cause de vos expériences ? Vous aimez les grosses explosions ? Les armes atypiques ne vous font pas peur ? Ne cherchez plus l'alchimie est faite pour vous. Obtenez les mêmes résultats qu'un sorcier grâce à notre science et le tout sans avoir à apprendre des formules ou porter de robe.

Statistiques :

- ◇ Combat 1
- ◇ Force 0
- ◇ Fourberie 1
- ◇ Intelligence 2

Règles spéciales :

- C'est mon métier : +1 en test d'intelligence lors de l'identification des potions.
- Créatif : lors d'un repos ou au début d'une nouvelle aventure, lancez 1D6. Sur un résultat de 5 ou 6 vous obtenez un hérisson colérique ou une potion de soin au choix.

Barbare :

Le barbare est comme un guerrier mais sous stéroïdes. D'une hygiène discutable, ce tas de muscles est hélas souvent moins bon combattant que le guerrier... mais bien plus impressionnant.

Statistiques :

- ◇ Combat 2
- ◇ Force 3
- ◇ Fourberie 0
- ◇ Intelligence -1

Règles spéciales :

- Coriaces : Si votre héros devrait perdre son dernier point de vie, lancez un dé. Sur un 6 il reste en vie.
- La magie c'est pour les fiottes : vous ne pouvez utiliser ni parchemins, ni baguette et pas plus de deux artefacts (bague, amulette, orbe etc...) magique.
- Brute : lorsque vous utilisez une arme à deux mains ou deux armes, combat +1.

Barde :

Vous êtes un beau parleur et n'avez pas votre égal pour chanter, danser et faire le pitre. Charmeur invétéré votre charisme vous a valu autant d'ennuis que de conquêtes.

Statistiques :

- ◇ Combat 0
- ◇ Force 0
- ◇ Fourberie 2
- ◇ Intelligence 2

Règles spéciales :

- Charmeur : +1 en test d'intelligence lorsqu'il s'agit de convaincre, persuader une personne du sexe opposé.
- Duelliste: Lorsque vous utilisez deux armes à une main, +1 au combat et votre protection augmente de +1.
- Acrobat : votre fourberie est ajoutée à votre protection.
- Equipement léger : vous ne pouvez pas porter d'armure ni d'armes à deux mains autres que des bâtons.

Métamorphe :

Vous êtes le fruit d'une expérience ratée, vous avez bu la potion d'un alchimiste fou ou encore êtes une personne ayant subi une malédiction. Bref suite à toutes ses aventures il semble que votre corps ait décidé de régulièrement changer de forme ce qui vous donne autant d'avantages que d'inconvénients.

Statistiques :

- ◇ Combat 1
- ◇ Force 1
- ◇ Fourberie 1

◇ Intelligence 1

Règles spéciales :

- Mutation instable : au début de chaque aventure et après chaque repos votre corps subit une nouvelle mutation. Lancez 1D6 et appliquez le résultat. La nouvelle mutation remplace l'ancienne. :
 1. Régénération naturelle : les soins qui vous touchent (repos, potions etc...) vous soignent d'un point de vie supplémentaire.
 2. Carapace naturelle : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en protection.
 3. Cerveau supplémentaire : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en intelligence.
 4. Difforme : vous recevez un malus de -1 en intelligence pour convaincre.
 5. Bras tentacule : vous ne pouvez pas utiliser de bouclier. -1 en intelligence pour convaincre les femmes et les elfes.
 6. Yeux supplémentaires : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en fourberie.

Équipement de base :

Dans les règles avancées vous apprendrez que tous les aventuriers ne disposent pas du même pécule de départ. Certains sont plus chanceux que d'autres. Pour déterminer votre fortune lancez 2D6 faces et divisez le résultat par deux en arrondissant à l'inférieur (ou lancez 2D3). Vous ne pourrez pas avoir plus d'équipement que ce que vous pourrez transporter sur vous et vous ne disposez pas d'un consommable gratuit.

Récapitulatif des races/classes

	Humain 1/1/1/1	Elfe 1/0/1/2	Nain 1/2/0/1	Gnome 0/0/1/2	Orque 2/2/0/0	Gobelin 0/0/2/0	Aquarien 1/1/1/1
Guerrier 2/2/0/0	3/3/1/1	3/2/1/2	3/4/0/1	X	4/4/0/0	X	3/3/1/1
Voleur 2/0/2/0	3/1/3/1	3/0/3/2	3/2/2/1	2/0/3/2	X	2/-1/4/0	X
Magicien 1/0/0/2	2/1/1/3	2/0/1/4	X	2/0/1/4	X	X	2/1/1/3
Prêtre 1/0/0/2	2/1/1/3	2/0/1/4	2/2/0/3	X	3/2/0/2	1/-1/2/2	2/1/1/3
Druide 1/0/1/2	2/1/2/3	2/0/2/4	X	X	3/2/1/2	X	X
Chevalier 2/1/-1/1	3/2/0/2	X	X	X	4/3/-1/1	X	3/2/0/2
Aventurier 1/1/1/1	2/2/2/2	2/1/2/3	2/3/1/2	1/1/2/3	3/3/1/1	1/0/3/1	2/2/2/2
Alchimiste 2/0/1/1	3/1/2/2	X	3/2/1/2	2/0/2/3	X	2/-1/3/1	X
Barbare 2/3/0/-1	3/4/1/0	X	3/5/0/0	X	4/5/0/-1	X	X
Barde 0/0/2/2	1/1/3/3	1/0/3/4	X	0/0/3/4	X	0/-1/4/2	1/1/3/3
Métamorphe 1/1/1/1	2/2/2/2	X	X	1/1/2/3	3/3/1/1	1/0/3/1	X

La fiche de personnage

La fiche de personnage sera pour vous un élément essentiel car elle vous permet de rapidement voir vos caractéristiques, votre équipement etc... Je vous conseille donc d'en prendre soin.

Une fiche de personnage se présente comme suivant pour les règles simples. La fiche de personnage des règles avancées est légèrement différente puisque qu'au lieu de l'équipement seront présents les sorts et capacités passives, l'équipement lui sera sur une fiche à part. Vous en trouverez un exemplaire à la fin ou sur le site:

Nom : _____				
Sexe : _____				
Race : _____				
Classe : _____				
				
Combat	Force	Fourberie	Intelligence	
Inventaire :				

On peut diviser la fiche en plusieurs grands ensembles :

-en haut à gauche : on trouve les informations relatives à votre héros. Son nom son sexe ainsi que sa race et sa classe que vous sélectionnerez parmi les choix proposés (voir création du héros). A noter qu'en haut à droite se trouve un cadre où vous pourrez si le cœur vous en dit dessiner votre héros.

-en dessous des informations : on trouve les points de vie, ces derniers pourront être perdus ou regagnés au fil de l'aventure, aussi nous vous conseillons soit de marquer ce que vous perdez au crayon à papier (histoire d'effacer facilement) soit d'utiliser un marqueur quitte à faire une petite croix quand vous vous arrêtez.

-Au milieu (à peu près) : se trouve le tableau où vous indiquerez vos différentes caractéristiques. A noter qu'il vaut mieux n'y indiquer que les caractéristiques de base du personnage à savoir celles liées à sa race et sa classe.

-la moitié basse : c'est là que se trouve votre inventaire et aussi là que les choses changeront le plus. Il est important de prendre en compte les limites de votre équipement (pas plus de trois armes maximum : une de jet et deux armes, une seule armure etc...) que vous risquez de perdre ou d'utiliser lors de votre aventure. Une bonne organisation est de mise.

Voici maintenant deux exemples de ce que pourraient donner une fiche de personnage qui vous permettront de voir ce qu'il faut et ne faut pas faire.

Fiche de Kévin :

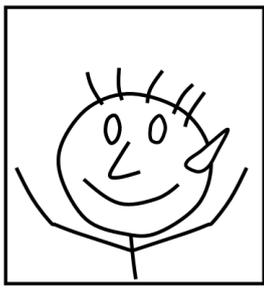
Nom : Kevolas

Sexe : Oui gros

Race : Zoreilles pointues

Classe : Chevalier





Combat	Force	Fourberie	Intelligence
<u>3+2</u>	<u>1+1</u>	<u>1</u>	<u>3+1</u>

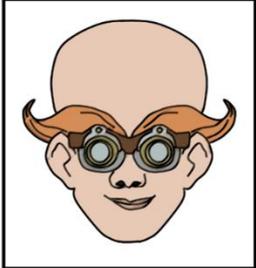
+2
+1

Inventaire :

~~Arme de poing, ceinture, potion~~
 de soin 1 Armure mâchouillée, épée
 truc machin, talisman oiseau, ~~...~~
~~...~~

Kevin souhaite simplement se marrer, mais Kevin n'est pas très malin. Il fait des blagues pas drôles sur sa fiche de personnage, fait des ratures car il a oublié qu'il pouvait perdre/gagner de l'équipement. Il ajoute les bonus directement sur le tableau de statistiques et oublie de retirer les bonus temporaires. Kevin a choisi une classe qu'il ne pouvait pas prendre et utilise des noms qui n'existent pas. Kevin va avoir du mal à utiliser sa fiche de personnage rien que pour une quête. En plus, Kevin dessine très mal et a choisi un nom tout pourri pour son héros... pauvre héros... Ne faites pas comme Kevin.

Fiche d'Amélie :

Nom : <u>Xzandar</u> Sexe : <u>♂</u> Race : <u>Gnome</u> Classe : <u>Alchimiste</u>									
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> ♥ 1 ♥ 2 ♥ 3 ♥ 4 ♥ 5 </div>									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Combat</th> <th style="padding: 5px;">Force</th> <th style="padding: 5px;">Fourberie</th> <th style="padding: 5px;">Intelligence</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">2</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">0</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">2</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">3</td> </tr> </tbody> </table>		Combat	Force	Fourberie	Intelligence	2	0	2	3
Combat	Force	Fourberie	Intelligence						
2	0	2	3						
Inventaire : <u>Pétoire alchimique (deg. +2; co. -1)</u> ----- ----- <u>Pendentif de Pouikata (inf.+1) 1</u> ----- ----- <u>Hérisson colérique (deg.+2) 1</u> ----- ----- -----									

Amélie a compris l'importance d'une fiche de personnage. Elle fait bien attention à s'appliquer et ne rend pas son héros ridicule. Amélie utilise un marqueur pour ses points de vie et le tableau pour ses statistiques de base. Amélie est intelligente, elle utilise un crayon à papier au cas où elle doit changer son équipement. Amélie a compris comment fonctionne l'équipement. Elle a donc réservé trois lignes pour les armes, une pour l'armure, trois pour les artefacts divers et le reste pour les potions. En plus, Amélie a fait un joli portrait à son héros. Amélie fait bien les choses et pourra réutiliser sa fiche. Faites comme Amélie.

Liste des sorts :

Vous trouverez ici un récapitulatif de l'ensemble des sorts. Les sorts rapides, c'est-à-dire ceux pouvant être utilisés avant une attaque lors d'un combat, auront un petit r. à côté de leur nom.

Sorts de magiciens

Après le nom du sort vous trouverez entre parenthèses le coût en points de sort.

Nom	Effet	Difficulté
Epée magique (1) r.	Vous donne une arme à une main (+1 combat et +1 dégât) pour la durée du combat	4+
Bulle magique (1) r.	Ignore les prochains dégâts qui vous seront infligés que ce soit par un piège ou une contrattaque lors d'un combat. Une fois les dégâts subis, la bulle éclate.	4+
Caillou magique (1)	Vous soulevez un caillou et le projetez sur l'adversaire. Inflige 1D6+1 points de dégâts.	5+
Hypnose (1) r.	+1 en intelligence pour convaincre, persuader...	5+
Trait de feu (2)	Vous lancez un petit trait de feu sur votre adversaire. Inflige 5 points de dégâts +3 contre les adversaires vulnérables au feu (monstre en bois, champignons, morts vivants...)	6+
Crachat acide (2)	Vous crachez un énorme molard d'acide qui ronge votre adversaire. Inflige 5 points de dégâts +2 contre les adversaires vulnérables à l'acide (armures vivantes, créatures de fer...)	6+
Eclairs (2)	Vous tendez vos mains et d'un rire machiavélique en faites jaillir des gerbes d'éclairs. Inflige 5 points de dégâts +2 contre les créatures vivantes.	6+
Armure magique (2)	Vous invoquez une armure magique pas très discrète mais efficace. Compte comme une armure et un casque	7+

	s'additionnant à ce dont vous êtes équipé et vous donnant un bonus de +2 en protection pour le combat.	
Sommeil (2) r.	Vous endormez votre adversaire ce qui l'empêchera d'attaquer durant ce tour. L'adversaire ne contre-attaquera pas durant ce tour.	7+
Faux muscles (2) r.	Vous donne l'aspect d'une personne particulièrement grande et musclée (même si vous êtes un gnome de 1m50). Vous bénéficiez d'un bonus de +2 en force le temps d'un test.	7+
Invisibilité (3) r.	Vous rend presque totalement invisible et réduit le bruit de vos pas. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 en discrétion pour passer inaperçu, attaquer sournoisement ou voler un objet. En combat l'adversaire ne contre-attaque pas durant ce tour.	8+
Invocation (3) r.	Vous invoquez un dragon nain, un poulet maléfique, un diablotin, un squelette ou toute autre créature magique mineure et ce jusqu'à ce que vous la révoquiez où qu'elle meurt. Tant qu'elle est active vous bénéficiez d'un bonus de +1 en combat, +2 en dégâts. Vous avez aussi un malus de -1 en discrétion. Lorsque vous devriez subir des dégâts, en combat vous pouvez choisir de les rediriger vers votre invocation qui sera alors détruite. L'invocation est révoquée en cas de repos.	8+
Super vitesse (3) r.	Vous pouvez lancer deux sorts ou attaquer deux fois lors de ce tour de combat.	8+
Lame du chaos (3) r.	Vous invoquez une arme d'un goût douteux et qui sent vaguement le soufre. Pour la durée du combat vous êtes équipé d'une arme à une main et vous bénéficiez d'un bonus de +2 en combat et +3 en dégâts.	9+
Vampirisation (3)	Vous aspirez l'énergie vitale de votre ennemi ce qui s'avère bon pour votre santé mais mauvais pour votre karma. Vous récupérez 1D3 points de vie (1D6 divisé par deux) et infligez 1D6 dégâts. Ne fonctionne pas sur les morts vivants et créatures mécaniques.	9+

Sorts de prêtre

Après le nom du sort vous trouverez entre parenthèse le coût en points de sort. Si vous ne jouez pas avec les règles avancées ignorez les sorts faisant mention d'un alignement.

Nom	effet	Difficulté
Soin léger (1)	Vous faites apparaître une petite lumière qui soigne les blessures. Vous rend 1 point de vie ou inflige 3 points de dégâts à un mort vivant.	5+
Armure de foi (1) r.	Vous priez votre dieu pour lui demander sa protection. Augmente votre protection de +1.	5+
Bénédictio (1) r.	Vous bénissez votre arme avec toute la bienveillance de votre dieu. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux dégâts pour ce combat.	5+
Retourne au repos (2)	Vous invoquez votre dieu pour ramener les morts au repos. Inflige 1D6+3 points de dégâts à un mort vivant.	6+
Soin (2)	Votre dieu récompense vos prières en refermant vos blessures. Vous regagnez 3 points de vie.	6+
Vengeance divine (3)	Vous demandez à votre dieu de châtier les hérétiques et il accède à vos prières. Inflige 6 points de dégâts à un adversaire.	9+
Houste vilain (2) r. bon	Vous demandez à votre dieu la force de vaincre les mécréants. Durant ce combat vous bénéficiez d'un bonus de +1 en dégâts et +1 en combat.	7+
Soin ultime (3) bon	Votre dieu est bon et il n'aime pas vous laisser souffrir. Rend 4 points de vie.	9+
Coup de pouce divin (2) neutre	Vous priez votre dieu pour qu'il vous aide dans votre épreuve. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour n'importe quel jet.	7+
Malédiction (2) r. mauvais	Vous demandez à votre dieu de maudire votre adversaire de manière à le rendre plus vulnérable. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 en protection et en dégâts pour ce combat.	7+

Faiblesse (2) r. mauvais	Vous demandez à votre dieu d'amenuiser la force de l'adversaire. Vous ne pouvez pas subir plus d'un dégât par tour lors de ce combat.	7+
Bénédiction aléatoire (2) r. chaotique	Vous essayez de vous attirer les faveurs d'un dieu capricieux. Lancez 1D6 et voyez les conséquences : 1-2 : vous soigne d'un point de vie 3-4 : +1 pour votre jet sur votre prochain test ou lors d'un combat +1 aux dégâts. 5-6 : vous perdez 1 point de vie mais gagnez jusqu'à votre prochain repos un bonus de +1 en combat.	4+

Sorts de druide

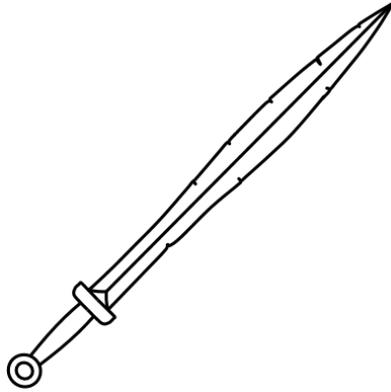
Les sort marqué d'un t. sont des transformations. Ces sorts prennent effet durant tout le combat et changent vos statistiques. Une fois transformé seuls les bonus apportés par vos bagues, amulettes et autres artefacts sont pris en compte (on ne prend pas en compte armes, armures, boucliers et casques) et vous ne pouvez plus lancer de sorts. Les transformations ne nécessitent pas de jet et sont réussies automatiquement.

Nom	Effet	Difficulté
Régénération (1)	Vous faites appel à la nature pour qu'elle referme vos blessures. Vous rend 1 point de vie.	4+
Transformation en poulet de combat (1) r. t.	Vous vous transformez en un gros poulet de guerre agressif et agile. Vos statistiques sont les suivantes : Combat : 2 Protection : 1	-
Gourdin magique (1)	En invoquant la nature vous faites pousser instantanément un gourdin. Vous êtes désormais en possession d'un gourdin vous donnant un bonus de +1 en combat. Vous ne pouvez pas générer plus d'un	5+

	gourdin en même temps et l'arme disparaît lors du repos.	
Attaque de rongeur (2)	Vous faites appel aux forces de la nature et une horde de rongeurs vient grignoter les jambes de votre adversaire. Inflige 5 points de dégâts.	6+
Convocation de racines (2) r.	Vous faites appel à la terre qui envoie des racines piéger votre adversaire. L'adversaire ne contre-attaquera pas durant ce tour.	6+
Armure de bois (2)	La nature est généreuse et répond à vos prières en faisant pousser une armure de bois. Vous êtes maintenant en possession d'une armure de bois utilisable par les druides qui vous donne un bonus de +2 en protection. L'armure ne se cumule pas avec d'autres armures, vêtements et disparaît lors du repos.	7+
Transformation en araignée géante (2) r. t.	Vous vous transformez en une grosse araignée velue et venimeuse. Vos statistiques sont les suivantes : Combat : 3 Dégâts : +2 Protection : 3	-
Attaque d'insectes (3)	Vous faites appel au courroux de la nature et une horde d'insectes part à l'assaut de vos ennemis. Inflige 4+1D6 points de dégâts à un adversaire.	9+
Transformation en wivern (3)r. t.	Vous vous transformez en une terrible créature volante à la peau écailleuse et à la queue empoisonnée. Vos statistiques sont les suivantes : Combat : 4 Dégâts : +2 Protection : 4	9+

Equipement de base :

Epée ébréchée



Type : arme

valeur : 1

Effet : combat +1

Utilisable par : tous sauf prêtre et druide

Ebréchée, émoussée et un peu tordue au moins vous l'avez eu pour pas trop cher.

Gourdin de récupération

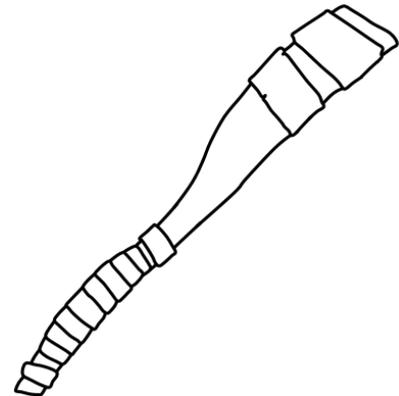
Type : arme

valeur : 1

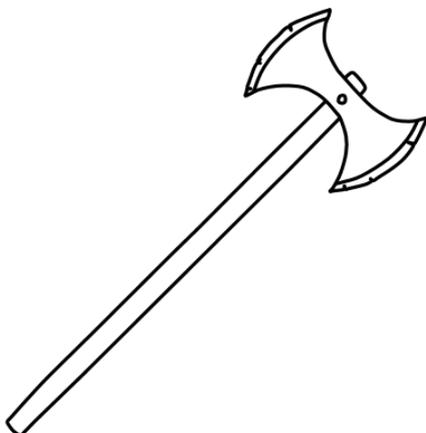
Effet : combat +1

Utilisable par : tous sauf mage

Modèle de seconde main de luxe avec poignée en tissu et renfort en fer rouillé.



Grande hache rouillée



Type : arme à deux mains

valeur : 2

Effet : combat +1, dégât +1

Utilisable par : guerriers, aventuriers, chevaliers, barbares et métamorphes.

Rouillée, ébréchée mais qui s'en soucie quand on peut taper fort avec ?

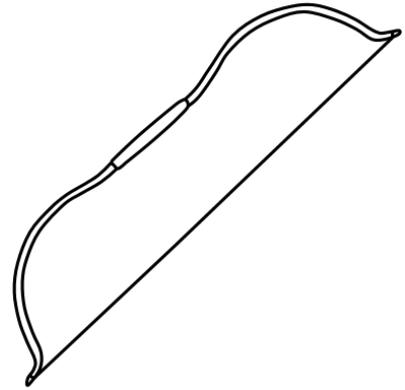
Arc de troisième main

Type : arme à deux mains, trait valeur : 2

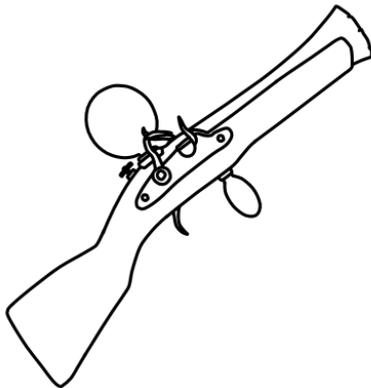
Effet : combat +2

Utilisable par : guerrier, voleur, aventurier, métamorphe, druide, barde.

Cet arc a visiblement connu beaucoup trop de propriétaires avant vous. Au moins il permet de chasser des poules ou des gobelins.



Pétoire alchimique



Type : arme valeur : 2

Effet : dégâts +2, combat -1

Utilisable par : alchimistes, aventuriers, métamorphes, mages.

Une arme expérimentale et peu fiable qui a connu un nombre inquiétant de propriétaires.

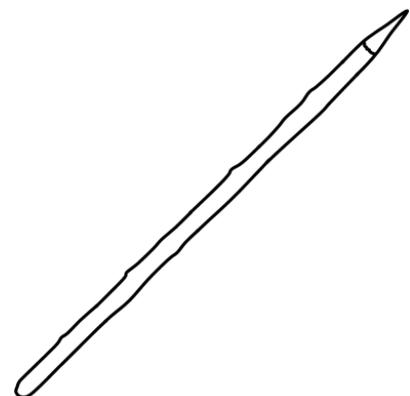
Javelot fait mains

Type : arme de jet valeur : 1

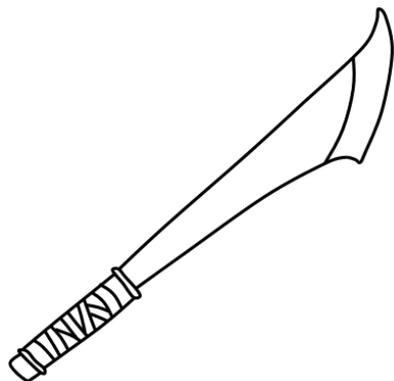
Effet : combat +1

Utilisable par : tous sauf chevalier

Une branche de bois à peu près droite taillée en pointe et vaguement équilibrée par vos soins.



Surin de secours



Type : arme de jet

valeur : 1

Effet : combat +1

Utilisable par : tous sauf chevalier

Un petit bout de métal taillé en pointe avec une poignée en vieux tissu. Au moins il est équilibré.

Bouclier improvisé

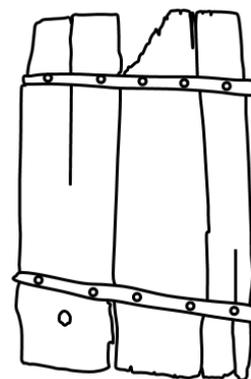
Type : arme de jet

valeur : 1

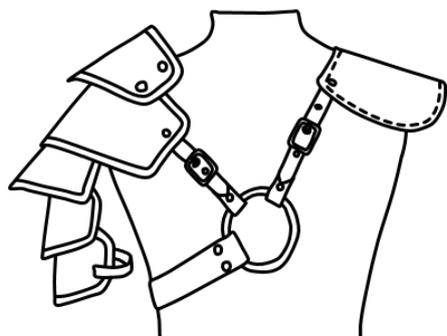
Effet : protection +1

Utilisable par : guerrier, prêtre, aventurier, chevalier, barbare, barde.

Des planches à moitié moisies et quelques clous rouillés vous offrent une protection sommaire.



Armure de barbare



Type : armure

valeur : 1

Effet : protection +1

Utilisable par : aventuriers, barbares, métamorphes

Toute en cuir elle ne protège pas grand-chose mais met en avant votre musculature bien huilée.

Armure de grand papy

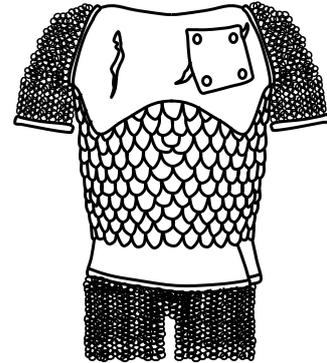
Type : armure

valeur : 3

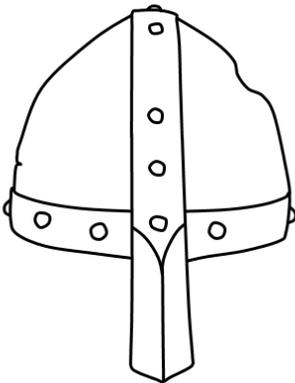
Effet : Protection +2

Utilisable par : guerriers et chevaliers

Légèrement rouillée, avec des morceaux qui manquent et rapiécée elle a jadis fait le prestige de votre famille.



Casque amoché



Type : armure, casque

valeur : 1

Effet : protection +1

Utilisable par : guerriers, prêtres, aventuriers, chevaliers, barbares et métamorphes.

Ce casque bosselé a vraisemblablement connu des jours meilleurs mais fera l'affaire faute de mieux.

Potion de soin

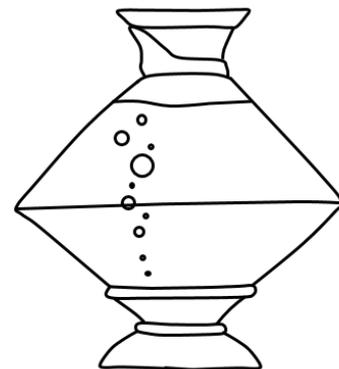
Type : consommable

valeur : 2

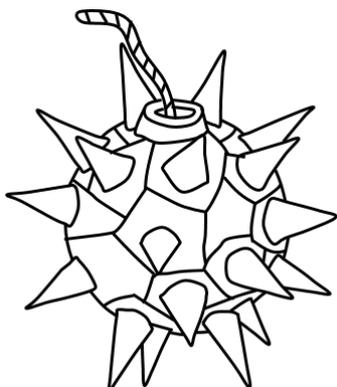
Effet : rend 2 points de vie

Utilisable par : tous

Un breuvage rouge et visqueux qui ferme les petites plaies et rafraichit l'haleine.



Hérisson colérique



Type : consommable

valeur : 2

Effet : dégâts +2

Utilisable par : tous sauf barbare et druide

Petit explosif en vente chez tous les bons alchimistes.

Ne contient aucun hérisson.

Baguette de projectile d'occasion

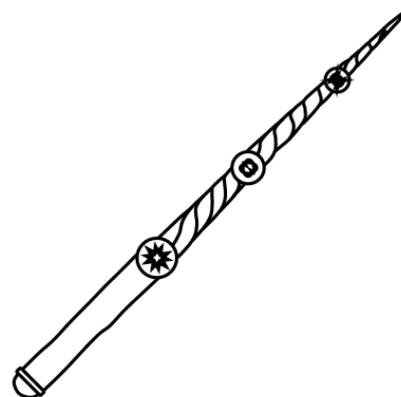
Type : arme de jet

valeur : 3

Effet : dégâts +2, 2 charges

Utilisable par : magiciens, aventuriers et métamorphes.

Une baguette qui a vraisemblablement été déjà utilisée de nombreuses fois mais à qui il reste un peu de magie.

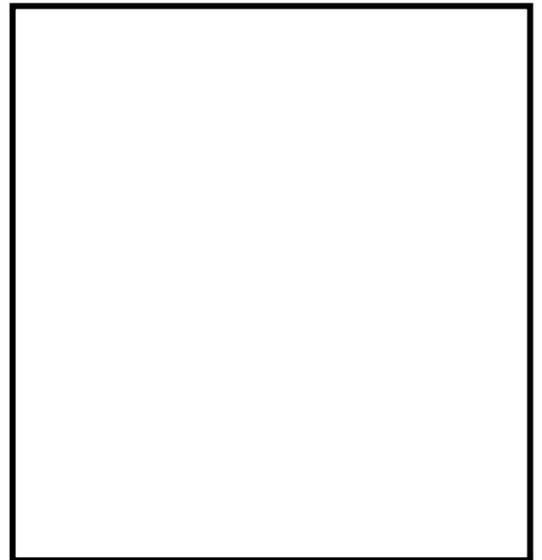


Nom : _____

Sexe : _____

Race : _____

Classe : _____



Combat	Force	Fourberie	Intelligence

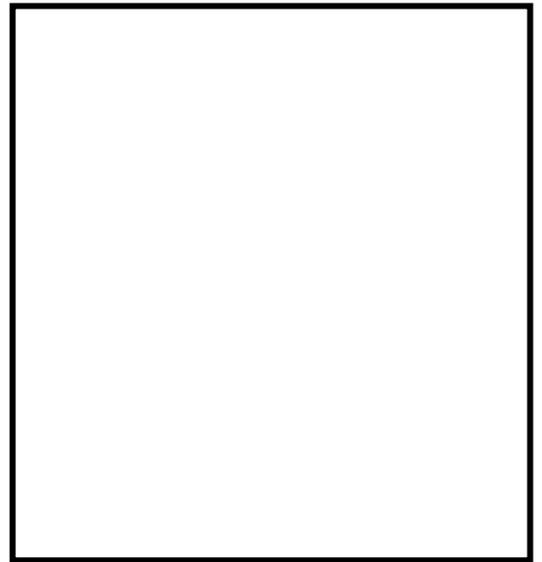
Inventaire :

Nom : _____

Sexe : _____

Race : _____

Classe : _____



Combat	Force	Fourberie	Intelligence

Compétences/règles avancées :
