

Races et classes :

Races (non détaillés) :

Nom	Caractéristiques Min/Max de départ		Objets de départ	PO / PN
Humain : <i>Attributs aux choix (en choisir trois)</i>	Physique : 0-50 Social : 0-50 Mental : 0-50		-1 D4 de jambon -1 D4 de pinte de bière -1 D10*10 d'or (bourse adaptée) <i>- Polyvalence</i>	PO : 30 PN : 10 Stock : 5
Sorcelleur : <i>Instinct, Savoir, Puissance I</i>	Physique : 20-50 Social : 0-20 Mental : 0-50	Malus : S'attire très facilement des ennuis	-1 couverture de paysan -1 D12*10 d'or (bourse adaptée) <i>- Polyvalence, ambidextrie, intimider, cheraucher</i>	PO : 40 PN : 5 Stock : 6
Barbare : <i>Instinct I Puissance II</i>	Physique : 40-50 Social : 0-0 Mental : 0-5	Malus : Est très bête	-1 D4 de saucisson -1 D4 de pinte de bière <i>- Bourrinage, ambidextrie, chercher les noixes, sentir des pieds, tête vide</i>	PO : 50 PN : 0 Stock : 7
Nain : <i>Instinct, Relation I Puissance I</i>	Physique : 10-50 Social : 0-5 Mental : 10-40	Malus : Embête le monde, cible de choix pour les voleurs	-1 D4 de saucisson -1 D8 de pinte de bière -1 D12+1*10 d'or (bourse adaptée) <i>- Appel du tonneau, instinct du trésor, pénible, radin</i>	PO : 35 PN : 3 Stock : 6
Haut-Elf : <i>Aura, Relation, Finesse I</i>	Physique : 0-0 Social : 0-30 Mental : 30-50	Malus : Se croit toujours le meilleur, cible de choix pour les voleurs	-1 D4 de salade -1 D4 d'eau de vie -1 D10+1*10 d'or (bourse adaptée) <i>- Erudition, runes bizarres, tomber dans les pièges</i>	PO : 20 PN : 15 Stock : 2
Elf de sang : <i>Puissance, Finesse, Instinct I</i>	Physique : 0-50 Social : 0-0 Mental : 0-50	Malus : Veut tuer	-1 D4 de jambon -1 D4 d'eau de vie -1 D12+1*10 d'or (bourse adaptée) <i>- Ambidextrie, Appel des renforts, chance du rempailleur, escalader</i>	PO : 35 PN : 5 Stock : 4

Elf noir : Finesse, Instinct, savoir I	Physique : 0-50 Social : 0-0 Mental : 10-50	Malus : A peur des foules	-1D4 de jambon -1D4 d'eau de vie -1D6*10 d'or (bourse adaptée) <i>-Agoraphobie, déplacement silencieux, détection, tirer correctement</i>	PO : 25 PM : 10 Stock : 2
Demi-Elf : Instinct, Finesse, Puissance I	Physique : 0-45 Social : 0-15 Mental : 0-45	Malus : Ne sait pas dans quel camp se ranger	-1D4 de jambon -1D4 d'eau de vie -1D6*10 d'or (bourse adaptée) <i>-Appel des renforts, chouraver, détection, méfiance</i>	PO : 27 PM : 10 Stock : 3
Orque : Instinct I Puissance II	Physique : 40-50 Social : 0-0 Mental : 0-5	Malus : Un peu bête, est détesté des gens	-1D4 de jambon -1D4 de pinte de bière -1D4*10 d'or (bourse adaptée) <i>-Bourinage, agoraphobie, appel du sauvage, appel du tonneau, bourre-pif, instinct de survie, sentir des pieds, tête vide</i>	PO : 45 PM : 1 Stock : 6
Demi-Orque : Instinct II Puissance I	Physique : 20-40 Social : 0-10 Mental : 0-25	Malus : est détesté des gens	-1D4 de jambon -1D4 de pinte de bière -1D6*10 d'or (bourse adaptée) <i>-Agoraphobie, chercher des noises, instinct de survie, sentir des pieds, tête vide</i>	PO : 37 PM : 3 Stock : 4
Gobelin : Finesse III	Physique : 25-40 Social : 0-0 Mental : 0-0	Malus : vert et moche	-1D4 de jambon -1D4 de pinte de bière -1D4*10 d'or (bourse adaptée) <i>-Agoraphobie, appel des renforts, appel du sauvage, attire les monstres, instinct de survie, instinct du trésor, sentir des pieds, tête vide</i>	PO : 15 PM : 1 Stock : 1
Ogre : Puissance III	Physique : 60-80 Social : 5-5 Mental : 5-5	Malus : A tout le temps faim	-1D20 de jambon +10 saucissons <i>-Appel du ventre, appel du tonneau, armes de bourrin, instinct de survie, intimider, sentir des pieds, tête vide</i>	PO : 60 PM : 0 Stock : 10

Mort-vivant : Instinct III	Physique : 0-45 Social : 0-5 Mental : 0-45	Malus : Chassés, les morts vivants doivent rester cachés	- Non mort, détecter, fariboles, intimider, langues des monstres, méfiance, ressemble à rien	PO : 45 PN : 10 Stock : 2
Élémentaire : Savoir III	Physique : 0-0 Social : 30-80 Mental : 45-80	Malus : Est très faible physiquement	- Vol arcanique, chance du rempailleur, comprendre les animaux, érudition, auto-guérison	PO : 15 PN : 25 Stock : 2
Semi-Élémentaire : Savoir I Instinct II	Physique : 0-20 Social : 20-60 Mental : 30-50	Malus : Passe des épreuves de contrôle d'instinct pour contrôler sa force et sa forme élémentaire	-1 D4 de jambon -1 D4 d'eau de vie de qualité -1 D4*10 d'or (bourse adaptée) -Chance du rempailleur, comprendre les animaux, érudition, auto-guérison	PO : 20 PN : 20 Stock : 3
Gnome : Finesse I Savoir II	Physique : 50-70 Social : 30-80 Mental : 30-80	Malus : Epreuve de puissance -50	-1 D4 de jambon -1 D4 de pinte de bière -1 D6*10 d'or (bourse adaptée) -Ambidextrie, appel des renforts, chevaucher, chouraver, déplacement silencieux, instinct du trésor	PO : 15 PN : 15 Stock : 2
Fée : Aura III	Physique : 20-50 Social : 30-80 Mental : 45-80	Malus : Epreuve de puissance -50	- Vol, attire les monstres, chance du rempailleur, comprendre les animaux, jonglage et danse, naïveté touchante, premier soin, déplacement silencieux	PO : 15 PN : 20 Stock : 2

Classes (non détaillées) :

<u>Nom</u>	<u>Bonus/ malus</u>	<u>Spécialités</u>
Guerrier Puissance +1	Physique : +20 Social : -5 Mental : -15	Toutes les armes sauf arc, armes de bourrin, boure-pif PR6/8/12, P ^O +10, P ^M -5
Pirate Instinct +1	Physique : +10 Social : -10 Mental :	Toutes les armes, appel des renforts, appel du tonneau, arnaques et carambouilles, chouraver, escalader, nager PR4/7, P ^O +5, P ^M -3
Ingénieur Puissance +1	Physique : +20 Social : Mental : -20	Armes à une main, bouclier, bricolo, désamorcer, forgeron, ressemble à rien, serrurier PR5/7/10, P ^O +3 P ^M +0
Rôdeur Au choix +1	Physique : +5 Social : +5 Mental : -10	Armes à une main et arc, déplacement silencieux, détection, chevaucher, nager, pister, tirer correctement PR4/8, P ^O +2, P ^M +0
Archer Finesse +1	Physique : +10 Social : -5 Mental : -5	Dagues, poignards, arc, visée, déplacement silencieux, détecter, escalader PR4/8, P ^O +5, P ^M +0
Ninja Finesse +1	Physique : +20 Social : -30 Mental : +10	Armes à une main, armes de jet, déplacement silencieux, frapper lâchement, ressemble à rien, tirer correctement, lâche PR3/7, P ^O +3, P ^M +0
Assassin Finesse +1	Physique : +20 Social : -30 Mental : +10	Armes à une main, armes de jet, déplacement silencieux, frapper lâchement, ressemble à rien, tirer correctement, bourrinage PR4/8, P ^O +7, P ^M -3
Voleur Finesse +1	Physique : -10 Social : +15 Mental : -5	Dagues, appel des renforts, chouraver, déplacement silencieux, détection, serrurier PR3, P ^O +5, P ^M +0
Noble Aura +1	Physique : -20 Social : +20 Mental :	Dagues, rapières, appel des renforts, attire les monstres, chevaucher, érudition, pénible PR2, P ^O -3, P ^M +1
Marchand Relation +1	Physique : -30 Social : +20 Mental : +10	Dagues, appel des renforts, arnaques et carambouilles, érudition, fariboles, méfiance PR2, P ^O -3, P ^M +0

Chaman
Savoir +1

2,26E51iD'gv2222S1aD'EvkBS2,1lD'gv2E5Sg1u222222S1 D2v,26E51 D2v,26E51 D2v,26E51

Magie Savoir +1	Physique : -40 Social : +10 Mental : +30	<i>Bâton, dagues, érudition, récupération, runes bizarres</i> PR ₂ , P ^o -5, PNI +10
Magie de combat Physique +1	Physique : +5 Social : -10 Mental : +15	<i>Bâton, épées à une main, dagues, érudition, ambidextrie, récupération, runes bizarres</i> PR ₃ , P ^o +3, PNI +5
Maître des éléments Instinct +1	Physique : -30 Social : Mental : +30	<i>Aucune arme, les maîtres des éléments se battent seulement avec leur puissante magie, érudition, runes bizarres, intimider</i> PR ₁ , P ^o +3, PNI +10
Prêtre Aura +1	Physique : -30 Social : +10 Mental : +20	<i>Bâton, masse, marteau, dagues, arme de leur dieu, érudition, méfiance, récupération</i> PR du dieu, P ^o +3, PNI +5
Paladin Aura +1	Physique : +15 Social : -20 Mental : +5	<i>Toutes les armes sauf arc, chevaucher, intimider, récupération</i> PR du dieu, P ^o +5, PNI +5
Porteur de lumière Aura +1	Physique : -50 Social : +15 Mental : +35	<i>Déflagrateur, maîtrise des gemmes, méfiance, intimider, chef de groupe</i> PR ₃ , P ^o +5, PNI +10
Nécromancien Physique +1	Physique : +15 Social : -50 Mental : +35	<i>Bâton, bourrinage, chercher les noises</i> PR ₂ , P ^o +5, PNI +10
Mentaliste : <u>100 au dé 100</u>	Physique : Social : Mental : +50	<i>Modification de la position focus : le mentaliste peut sacrifier un tour pour ne pas utiliser de mana pour son sort + effets normaux de la position</i>
Dragon : <u>100 au dé 100</u>	Physique : +50 Social : Mental :	<i>Modification de la position agressive : le dragon peut sacrifier une attaque pour faire une critique sur son jet (la critique est négative si le jet est raté) + effets normaux de la position</i>

