

LES CARTES

Type d'objet

M objet magique
U objet protecteur(armure)
UM objet protecteur magique
O objet normal
2 nécessite les 2 mains
S sort à usage unique
SP sort permanent
V objet redonnant des points de vie
A arme normale

V

G

M

P

Voleur

Guerrier

Mage

Prêtre

VERT: autorisé

ROUGE: non autorisé

M

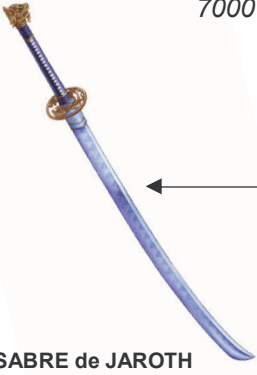
7000

V

G

M

P



SABRE de JAROTH

Inflige 1d6+1 points de dégâts

Baisse la TACO de 5

Critique sur 19 & 20

Valeur moyenne en pièce d'or

Visuel de l'objet

En gras: NOM de l'objet

Description détaillée

Gestion des cartes, règles de l'encombrement

Au départ

Distribuer 2+1d4 cartes (choix du MJ)

Puis à chaque niveau

Augmenter l'encombrement de 1D4 + bonus de CONS

caractéristiques	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	+1
Bonus	-6	-5	-4	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+1

TABLE BONUS

Il existe 3 types de cartes qui permettent d'élever l'encombrement

F


2000

V

G

M

P



OURS DOMESTIQUE

Porte 12 cartes

CA=9

Vie =40

Attaque = 2d6 (pattes)ou 1d10

M

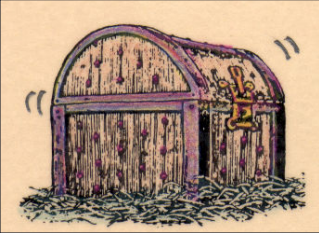
1500

V

G

M

P



COFFRE LEVITANT

Suit le porteur de la carte

Porte 10 cartes

O


30

V

G

M

P



SAC à DOS

Porte 5 cartes