

CAPITAL DE DEPART Points de Vie

Tous les personnages démarrent avec 4 points de vie. Ensuite il faut ajouter les bonus d'armures.

SOINS & RECUPERATION NATURELLE

- Art de la guérison

Cet art permet de soigner les blessures physiques. Celui qui le pratique débute le jeu avec 6 bandages à amener avec soi pour le GN. Un bandage vert compte pour 2 et un bandage rouge compte pour 3 (ex : avec ses 6 bandages, Norien peut arriver sur le GN avec 4 bandages bleu et 1 bandage vert. Il aurait pu tout aussi bien choisir 1 rouge et 3 bleu). Il peut s'en servir tel que :

- bandage de soins légers (bleu) : permet de redonner immédiatement 1 PdV perdu (pose d'un bandage pdt 1h).

- bandage de soins graves (vert) : permet de redonner immédiatement 2 PdV perdus (pose du bandage pdt 4h).

- bandage de soins lourds (rouge) : permet de redonner immédiatement 3 PdV perdus (pose du bandage pdt 4h).

Le guérisseur doit posséder un instrument de mesure du temps (montre) et tenir un registre des soins sur un parche-min.

Une fois le temps d'application terminé, il peut récupérer ses bandages pour s'en resservir. **On ne peut poser qu'un bandage de même couleur sur un patient.** S'il perd un bandage (dans la nature), il voit sa capacité de soins réduire. Il possède automatiquement la compétence "1er soins"

Quelques mots clefs et leurs effets

Dégats augmentés : Une personne vous touche avec son arme et vous inflige un nombre de dégât total supérieur à 1 Vous subissez les dégâts annoncés. Un dégât de 2 est annoncé «D a i l l e», de 3 pts «Tar», de 4 pts «Kar», de 5 pts «Sho».

ERUDIT

- H e r b o r i s t e r i e : L'érudit peut identifier une potion en l'analysant ou en observant les effets sur une personne. L'érudit peut fabriquer des potions simples. Le personnage commence directement la manifestation avec 2 potion. Il peut en outre fabriquer 3 poisons simples par jour s'il dispose d'un simili de laboratoire et de quelques ingrédients factices (fioles, présence d'un foyer (éteint) et ingrédients). Une potion perd son efficacité au réveil matinal (9h) si elle est conservée en fiole. Remarque : La poudre d'argent permet à la potion de retenir la magie jusqu'à midi de chaque jour, celle d'or permet de retenir la magie durant 3 jours. **Il peut rechercher des composantes dans la nature.**

RANGER

- P i s t a g e : permet de chercher des traces ou des indices dans la nature. Permet de disposer d'une carte relativement précise de la région. **Ne permet plus de rechercher des plantes spécifiques (ingrédients de potions/poisons).**