

Les Vilains du Donjon

Extension du jeu de rôle "Naheulbeuk"

LeRangerDuKO

Collaboration Robin de la Chopine

Métiers des Vilains du Donjon



Artilleur

Critères : AD minimum : 12

Restrictions :

- Il n'utilise pas la magie, sauf sur arme ou protection enchantée.
- Il n'utilise pas d'arme à 2 mains au corps à corps.

EV initiale : Valeur initiale

L'artilleur est un érudit des armes à poudre, il aura donc un bonus aux utilisations de celles-ci, un bonus de 2PI et un bonus à l'entretien de ces dernières.

Compétences de base : Appel du tonneau, Détection, Escalader, Tirer correctement.

Compétences au choix : Appel des renforts, Contremaître, Désamorcer, Détecter, Jeux de tavernes et Donjon, Pister, Visée améliorée (*bonus de +1PI par Niveau impair sur des armes à distance*).

L'artilleur commence sa partie avec : une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1 à 5) et surtout une arme à feu, un « Niafoula-goz (page 2 du supplément des armes à poudre Fanghienne)» avec 2 doses de poudre noire, et un sachet de 40 clous. Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre).



Bouffon

Critères : AD minimum : 11, CHA minimum : 12

Restrictions :

- Il n'utilise pas d'armure supérieure à PR2 (sauf magique)
- Il peut utiliser uniquement les armes de mêlées suivantes : bâton, poignard, dague, gourdin comme arme de combat rapproché.
- Il n'utilise pas de bouclier ni d'arbalète.

EV initiale : selon origine

Compétences de base : Attire les héros, Chante faux : Epreuve de courage pour résister (allié comme ennemi), Détecter, Fariboles, Jonglage et Danse.

Compétences au choix : Érudition, Jeux de tavernes et Donjon, Méfiance, Premiers soins, Runes bizarres, Tirer correctement, Vicieux.

Le bouffon commence sa partie avec : soit une épée pérave (1D+3 CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-4), une hache à 1 main daubesque (1D+3 CHA-1 PRD-2 Nain : AT+1, rupture 1 à 4) ou une lance minable (1D+3, CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-5), une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1 à 5) ou un arc long de basse qualité (1D+3 AD-2 CHA-1, rupture 1-5) et 10 flèches de base (AD-1, rupture 1-5). Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre).*



Bourreau

Critères : aucun minimum ou maximum requis ! Seuls les succubes/incubes et les kobolds ne peuvent pas exercer ce métier.

Restrictions :

- La tolérance à l'utilisation de magie, ainsi que l'érudition, sont liées à l'origine.
- L'utilisation des armes à deux mains est également restreinte en fonction de l'origine.
- Appréciant sa liberté de mouvement, le bourreau n'utilise pas d'armure supérieure à PR5 (sauf bonus magique).

EV initiale : origine +2

AT initiale : 10 / PRD initiale: 8

Compétences de base : Armes de bourrin, Appel du tonneau, Frapper lâchement, Infâme (spécial), Intimider, Langue des monstres, Méfiance, Poigne de Fer (spécial), Tortionnaire (spécial).

Compétence au choix : Bricolo du dimanche, Chercher des noises, Chevaucher, Détecter, Forgeron, Jeux de tavernes et Donjon, Escalader, Nager, Premiers soins, Tirer correctement, Truc de mauviette.

Le bourreau commence sa partie avec : soit une épée pérave (1D+3 CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-4), une hache à 1 main daubesque (1D+3 CHA-1 PRD-2 Nain : AT+1, rupture 1 à 4) ou une lance minable (1D+3, CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-5), une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1 à 5) ou un arc long de basse qualité (1D+3 AD-2 CHA-1, rupture 1-5) et 10 flèches de base (AD-1, rupture 1-5). Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre).*

Les bourreaux et les armes : tout ce qui tranche, pique, brûle, broie ou arrache est une arme redoutable dans les mains du bourreau. Ils peuvent donc utiliser n'importe quoi, et même des armes de récupération (grâce en partie à la compétence « Tortionnaire »). La taille des armes utilisées sera toutefois limitée par la force et la taille des bras, et donc dépendra de l'origine du héros.

Les bourreaux et les armures : on ne peut pas travailler efficacement dans une boîte de conserve. Les bourreaux ne sont pas du genre à se promener en armure complète, et même s'ils doivent se protéger, ils le feront en gardant leur liberté de mouvement. Ils vont donc porter plutôt des armures de cuir ou de tissu renforcé plutôt que des protections métalliques, et si leur origine le permet ils pourront très bien s'équiper de matériel enchanté pour augmenter leur chance de survie.

Les bourreaux et la magie : si l'origine du bourreau, de base, n'est pas réfractaire à la magie, alors le bourreau ne le sera pas non plus. Si en outre il possède la compétence « Érudition », il pourra également utiliser des parchemins magiques (pré-enchantés avec des sorts de mages) pour arriver à ses fins.

Emploi des armes de jet : n'ayant pas forcément d'honneur, les bourreaux n'ont aucun scrupule quand il s'agit de blesser les gens à distance. Ils pourront donc utiliser n'importe quoi pour le faire, tant que cela n'est pas incompatible avec les restrictions de leur origine.



Braconnier

Critères : INT minimum : 12, AD minimum : 11

Restrictions :

- Il n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique).
- Il ne peut utiliser d'arme à 2 mains.

EV initiale : selon origine

En raison de sa capacité d'adaptation, au niveau 1 le braconnier devra retirer 1 point en parade pour le redistribuer en Int ou Ad.

Au niveau 1, le Braconnier possédera un piège à ours et un cabanon délabré dans les marécages.

Compétences de base : Appel des renforts, Arnaque et carambouilles, Méfiance, Pister, Tirer correctement.

Compétences au choix : Appel du trésor, Chef de la garde, Comprendre les animaux, Cuistot, Escalader, Forgeron, Jeux de tavernes et Donjon, Nager.

Le braconnier commence sa partie avec : soit une épée pérave (1D+3 CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-4), une hache à 1 main daubesque (1D+3 CHA-1 PRD-2 Nain : AT+1, rupture 1 à 4) ou une lance minable (1D+3, CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-5), une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1 à 5) ou un arc long de basse qualité (1D+3 AD-2 CHA-1, rupture 1-5) et 10 flèches de base (AD-1, rupture 1-5). Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre). Et bien sûr son piège à ours "maison".*



Cogneur

Critères : FO et COU minimum : 12

Apte à la baston dès le plus bas niveau !

Restrictions :

- Il n'utilise pas la magie, sauf sur arme ou protection enchantée.

EV initiale : Valeur initiale +5

Peut choisir au niveau 1 d'échanger 1 point d'ATTAQUE avec 1 point de PARADE, ou inversement.

Compétences de base : Armes de bourrins, Bourre-Pif.

Compétences au choix : Ambidextrie, Chercher des noises, Forgeron, Intimider, Jeux de tavernes et Donjon, Tirer correctement, Truc de mauviette.

Le cogneur commence sa partie avec : soit une épée pérave (1D+3 CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-4), une hache à 1 main daubesque (1D+3 CHA-1 PRD-2 Nain : AT+1, rupture 1 à 4) ou une lance minable (1D+3, CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-5), une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1 à 5) ou un arc long de basse qualité (1D+3 AD-2 CHA-1, rupture 1-5) et 10 flèches de base (AD-1, rupture 1-5). Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre).*



Concepteur

Critères : AD minimum : 11

Restrictions :

- Il n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique).
- Il ne peut utiliser d'arme à 2 mains.

EV initiale : selon origine

En raison de sa spécialisation technique, au niveau 1 le concepteur doit retirer 1 point à l'attaque ou à la parade, qu'il pourra ajouter au choix à l'intelligence ou à l'adresse.

Note : Pour un gameplay riche et des possibilités de jeu avancées, vous pouvez récupérer le supplément pour le concepteur.

Compétences héritées : Bricolo du dimanche, Contremaître : (augmente l'efficacité d'une pièce du donjon Désamorcer), Forgeron, Erudition, Serrurier.

Compétences au choix : Appel des renforts, Cuistot, Jeux de tavernes et Donjon, Nager, Premiers soins.

Le concepteur commence sa partie avec soit une épée pérave (1D+3 CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-4), une hache 1 main daubesque (1D+3 CHA-1 PRD-2 Nain : AT+1, rupture 1 à 4) ou lance minable (1D+3, CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-5), une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1 à 5) ou un arc long de basse qualité (1D+3 AD-2 CHA-1, rupture 1-5) et 10 flèches de base (AD-1, rupture 1-5). Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre). Enfin il aura à sa disposition quelques outils rouillés (1 petit marteau, une scie, une pince, une douzaine clous et vis, 1 bobine de fil de 20 mètres).*



Cultiste

(dieux dit du "Mal" ou "neutre" mais pas "Loyal Bon")

Critères : CHA minimum : 12

Le cultiste reçoit les restrictions et avantages relatifs au dieu choisi.

- Peut faire appel aux prodiges des dieux.
- Peut choisir une affiliation à un dieu ou démon.
- Peut faire une cure (payante) pour gagner des points astraux.

Restrictions :

- Il doit utiliser les armes et protections autorisées par le dieu ou démon affilié.
- Il doit se plier aux règles de vie relatives au dieu ou démon affilié.

EV initiale : selon origine - EA «karmique» initiale : 25

Au passage de niveau, choisi d'augmenter l'énergie vitale OU l'énergie astrale karmique (ID6).

Compétences héritées : Culte : (Selon dieu affilié), Érudition, Méfiance, Premiers soins, Récupération.

Compétences au choix : Arnaque et carambouille, Chevaucher, Cuistot, Fariboles, Jeux de tavernes et Donjon, Premiers soins, Radin, Runes bizarres.

Le cultiste commence sa partie avec : soit une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1-5), un tisonnier simple (1D+2 AT/PRD-1, rupture 1 -3) ou un bâton de prêtre de qualité moyenne (1D+1, rupture 1-3). Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Il commencera également avec quelques livres dont les grimoires de son culte. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre). Enfin, il possède 2 ingrédients de chaque sort de NIV 1 qu'il connaît, ainsi qu'une plume, un peu d'encre et 1D6 parchemins vierges.



Dompteur

Critères : AD minimum : 10, CHA minimum : 10

Restrictions :

- Il n'utilise pas d'armure supérieure à PR4 (sauf magique ou "spécial voleur/ranger").

EV initiale : selon origine

Compétences héritées : Comprendre les animaux, Déplacement silencieux, Dresseur (au Niv2) : Capacité à dresser un animal, Pister, Tirer correctement.

Compétences au choix : Ambidextrie, Chef de la garde, Désamorcer, Escalader, Jeux de tavernes et Donjon, Méfiance, Premiers soins, Nager.

Le dompteur commence sa partie avec : soit une épée pérave (1D+3 CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-4), une hache 1 main daubesque (1D+3 CHA-1 PRD-2 Nain : AT+1, rupture 1 à 4) ou une lance minable (1D+3, CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-5), une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1 à 5) ou un arc long de basse qualité (1D+3 AD-2 CHA-1, rupture 1-5) et 10 flèches de base (AD-1, rupture 1-5). Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre).*



Geôlier

Critères : aucun

Restrictions :

- Il n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique).

EV initiale : selon origine

Compétences héritées : Appel du tonneau, Chef de la garde, Chercher des noises, Jeux de tavernes et Donjon, Méfiance, Pister, Poigne de Fer (spécial), Serrurier.

Compétences au choix : Cuistot, Chouraver, Déplacement silencieux, Escalader, Érudition, Intimider.

Le geôlier commence sa partie avec : soit une épée pérave (1D+3 CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-4), une hache 1 main daubesque (1D+3 CHA-1 PRD-2 Nain : AT+1, rupture 1 à 4) ou une lance minable (1D+3, CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-5), une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1 à 5) ou un arc long de basse qualité (1D+3 AD-2 CHA-1, rupture 1-5) et 10 flèches de base (AD-1, rupture 1-5). Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre). Il aura également un trousseau d'une douzaine de clés utiles ou pas...*



Meurtrier

Critères : AD minimum : 13

Restrictions :

- Il n'utilise pas d'armure supérieure à PR3 (sauf magique).
- **EV initiale** : selon origine

- **Valeur ATTAQUE initiale** : 11 (bonus AD compris).
- **Valeur PARADE initiale** : 8

L'assassin est bien meilleur à l'attaque qu'à la parade. De plus, après avoir réussi une esquive, il a 50% de chances de pouvoir attaquer tout de même au cours de l'assaut suivant (4, 5 ou 6 au D6).

Compétences héritées : Déplacement silencieux, Frapper lâchement, Tirer correctement.

Compétences au choix : Ambidextrie, Chercher des noises, Érudition, Escalader, Jeux de tavernes et Donjon, Méfiance, Nager, Vicieux.

Le meurtrier commence sa partie avec soit une épée pérave (1D+3 CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-4), une hache 1 main daubesque (1D+3 CHA-1 PRD-2 Nain : AT+1, rupture 1 à 4) ou une lance minable (1D+3, CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-5), une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1 à 5) ou un arc long de basse qualité (1D+3 AD-2 CHA-1, rupture 1-5) et 10 flèches de base (AD-1, rupture 1-5). Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre).*



Sbire

Critères : COU maximum 10, INT et CHA maximum 11 (ce métier est adapté aux personnages dotés de petits scores).

Restrictions :

- La tolérance à l'utilisation de magie, ainsi que l'érudition, sont liés à l'origine
- L'utilisation des armes à deux mains et des armures dépendra aussi de l'origine
- Aucune autre restriction

EV initiale : -5 (sauf gobelin, Changelin et Kobold).

AT initiale : 9 / PRD initiale: 9

Compétences de base : Appel du renfort, Frapper Lâchement, Fariboles, Méfiance, Mendier pleurnicher, Fouiller dans les poubelles, Misérable (spécial), Survivaliste (spécial), Pleutre (spécial).

Compétence au choix : étant par nature polyvalent, le sbire peut choisir d'orienter sa carrière avec n'importe quelle compétence optionnelle à l'exception des suivantes: Appel du Sauvage, Chef de la garde, Chercher des noises, Charge, Bouclier magique.

Le sbire commence sa partie avec soit une épée pérave (1D+3 CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-4), une hache 1 main daubesque (1D+3 CHA-1 PRD-2 Nain : AT+1, rupture 1 à 4) ou une lance minable (1D+3, CHA-1 COU-1 PRD-1, rupture 1-5), une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1 à 5) ou un arc long de basse qualité (1D+3 AD-2 CHA-1, rupture 1-5) et 10 flèches de base (AD-1, rupture 1-5). Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre). Enfin il aura aussi de l'encre, une plume et quelques parchemins utiles ou pas...*

Les sbires sont des gens qui se retrouvent assez souvent dans le bas de l'échelle sociale, exécutant les travaux les plus divers et les plus avilissants au service d'employeurs variés, dont le profil va de « peu scrupuleux » jusqu'à « tyran maniaque et sanguinaire ». Il se peut qu'en fin de carrière ils finissent par être «le second du Maître», mais ils ne sont pas taillés pour le commandement. D'un naturel lâche et effacé, généralement brimé, ils n'ont rien d'un chef de groupe et sont en revanche amenés à faire à peu près n'importe quoi, ce qui leur donne un côté polyvalent proche de ce qu'on pourrait appeler un «ranger du pauvre». Ils n'ont que peu d'estime pour eux-mêmes, et s'ils ont assez souvent de bonnes idées, ils ne sont pas vraiment du genre à se mettre en avant pour imposer leur volonté à d'autres. Ils sont donc facilement influençables et ont tendance à suivre les directives de gens au charisme important, ou à faire des coups en douce. Leur discrétion naturelle, qui leur vient du côté insignifiant, leur permet de passer facilement inaperçu. C'est un avantage qui peut se retourner contre eux lorsqu'il s'agit d'avoir des conversations avec des gens, lesquels auront tendance à considérer que leur avis est de moindre intérêt.

Les sbires et les armes : avec une vie rarement simple et pas vraiment d'honneur, le sbire fait ce qu'il faut pour survivre et peut donc utiliser n'importe quoi pour se battre. La taille des armes utilisées sera toutefois limitée par la force et la taille de ses bras, et donc dépendra de l'origine du héros.

Les sbires et les armures : compte tenu des postes très divers que peuvent occuper les sbires au service d'un tiers (y compris celui de garde du corps), ils ont tout à fait l'occasion de s'équiper en fonction, tant que ça ne rentre pas en conflit avec les restrictions imposées par son origine.

Les sbires et la magie : si le sbire est d'une origine non réfractaire à la magie (quand bien même il ne sera jamais très intelligent, sinon il ne serait pas sbire), le personnage pourra s'équiper et utiliser du matériel magique sans problème, à partir du moment où cela lui permet de survivre. Dans le cas où il est également érudit, il pourra donc lire et utiliser des parchemins ou des objets chargés en sortilèges variés.

Emploi des armes de jet : comme ils font leur possible pour ne pas se mettre en danger, les sbires savent rester en retrait et blesser leurs ennemis à distance. Ils pourront donc utiliser n'importe quoi pour le faire, en particulier des poisons, tant que cela n'est pas incompatible avec les restrictions de leur origine.

MISÉRABLE (spécial) : en premier effet, si le personnage a trois caractéristiques de base inférieures ou égales à 10, il gagne définitivement la compétence «Chance du rempailleur». En deuxième effet, le sbire est insignifiant, de sorte qu'il gagne +2 toutes ses épreuves de discrétion et de larcin. En troisième effet, son côté misérable lui permet d'avoir un bonus de +2 aux épreuves de marchandage, mais un malus de -4 aux autres épreuves de charisme «social». Enfin, en dernier lieu, si un opposant doit choisir d'attaquer un membre du groupe, le sbire aura toujours moins de chances que les autres d'être choisi.

SURVIVALISTE (spécial) : généralement brimé, le sbire est habitué aux privations diverses et aux conditions de vie précaires. Il récupère donc 1 PV supplémentaire par heure de sommeil, et n'a besoin de manger que deux rations par jour.

PLEUTRE (spécial) : dans le combat au contact, le sbire peut déconcerter l'adversaire par sa manière inhabituelle de combattre en usant des techniques lâches et des mouvements désordonnés. Ainsi donc, chaque fois qu'il réussit une ESQUIVE ou une PARADE contre un opposant, ce dernier devra lancer 1D6 : sur 1 à 3 il ne se passe rien ; sur 4 l'ennemi perd un assaut à se poser des questions ; sur 5 l'ennemi se décourage et change de cible ; sur 6 l'ennemi doit tirer une maladresse AT/PRD.

Sorcier

(Origines compatibles uniquement)

Critères : INT minimum : 12

Aptitudes à la magie :

- Il peut lancer tous les sortilèges.
- Il peut choisir une spécialité magique ou une affiliation à un dieu ou démon.
- Il peut faire une cure (payante) pour gagner des points astraux.
- Il peut utiliser un bâton magique.
- Il peut pratiquer des invocations ou enchanter des objets.
- Il ne peut utiliser autre chose que : bâton, poignard, dague, gourdin comme arme de combat rapproché.
- Il n'utilise pas les arcs ou arbalètes.
- Il n'utilise pas les boucliers.
- Il ne transporte de charge limitée à 10 kilos (ou moins selon race).
- Il n'utilise pas d'armure supérieure à PR2 (sauf magique).
- S'il s'agit d'un Kobold, il aura seulement la magie Kobold.

EV initiale : 20 (humain) ou EV initiale -30% arrondi à l'inférieur (autres races), Un mage Kobold reste à 15PV.

EA initiale (mana) : 30 (+1D6 par niveau), 20 pour les Kobold (+1D4 par niveau) Au passage de niveau, choisi d'augmenter l'énergie vitale OU l'énergie astrale (ID6).

Compétences de base : Érudition, Récupération, Runes bizarres.

Compétences au choix : Appel des renforts, Chef de la garde, Fariboles, Jeux de tavernes et Donjon, Premiers soins.

Le sorcier commence sa partie avec soit une dague de base (1D+2 AT-1 PRD-2 CHA-1, rupture 1-5), un tisonnier simple (1D+2 AT/PRD-1, rupture 1 -3) ou un bâton de sorcier de qualité moyenne (1D+1, rupture 1-3). Il aura aussi une grosse sacoche ou sac d'une contenance de 10 kilos, une bourse en cuir qui peut contenir 100 pièces. Il commencera également avec quelques livres dont ses grimoires de sorcier. Comme argent de ses économies, il commencera avec 1d6 PO (or), 1d10 PA (argent) et 1d20 PC (cuivre). Enfin, il possèdera 2 ingrédients de chaque sort de NIV 1 qu'il connaît, 1 plume, un peu d'encre et 1D6 parchemins vierges.