

NOUS ON EST DES BARBARES

Les personnages sont membres d'une tribu barbare issue des confins du monde. La force brute est leur fierté de même que leurs énormes armes à deux mains.

Races recrutées : Barbares, variante des humains avec un facteur multiplicatif de la FOR à 1,5

Classes recrutées : Barbares, variante des guerriers => leur PR n'est plus doublée par déni du besoin de se protéger.

LEGS FAMILIAL : prendre l'arme de plus haute hiérarchie utilisable avec les caractéristiques du personnage. S'il y en a aucune le personnage est jugé indigne d'être un homme car il meurt lors de son épreuve initiatique à l'adolescence.

20	Plommée	Dg 5D+2	FOR 17	DEX 3	2M
22	Masse d'arme	Dg 6D+4	FOR 18	DEX 4	2M
25	Hache de bourreau	Dg 4D+4	FOR 14	DEX 11	2M
26	Mail d'arme	Dg 6D+1	FOR 19	DEX 6	2M
30	Bancal	Dg 5D	FOR 15	DEX 15	2M
31	Hache longue	Dg 5D+3	FOR 20	DEX 10	2M
32	Épée deux mains	Dg 5D+2	FOR 17	DEX 14	2M
33	Grand hache 2 lames	Dg 6D+3	FOR 21	DEX 10	2M
35	Hache de guerre orc	Dg 6D+1	FOR 23	DEX 12	2M
39	Espadon	Dg 6D	FOR 21	DEX 18	2M
40	Flambe	Dg 7D+1	FOR 21	DEX 18	2M
41	No Datchi	Dg 7D+2	FOR 22	DEX 18	2M
42	Estramançon	Dg 7D+3	FOR 25	DEX 15	2M

La première colonne correspond à la hiérarchie de l'arme donc à la prépondérance donnée à son porteur dans le clan (Uniquement sur armes 2M, calcul= FOR + DEX requise, les égalités sont gérées en faveur du plus grand Dg)

Chaque arme porte un nom déterminé selon la structure suivante « Nom Verbe Nom »

Noms 2d20				Verbes 1d10	
1	Ours	11	Chef	1	Fait
2	Miel	12	Bière	2	Aime
3	Auroch	13	Homme	3	Combat
4	Glace	14	Femme	4	Protège
5	Mer	15	Terre	5	Devient
6	Force	16	Aigle	6	Gagne
7	Esprit	17	Sang	7	Surprend
8	Bois	18	Acier	8	Détruit
9	Montagne	19	Pierre	9	Juge
10	Clan	20	Joyau	10	Mange

Choisir la combinaison la plus parlante, éventuellement re lancer si rien de plaisant ne viens à l'esprit.

ÉQUIPEMENT : Lancer 1d4 pour chaque colonne

1	Pagne en bonne fourrure	1	Manteau épais	1	Toque en fourrure
2	Kilt aux couleurs du clan	2	Manteau à capuche	2	Chapeau en cuir
3	Pantalon en cuir PR1	3	Veste en cuir PR 1	3	Chapel de fer PR 1
4	Pantalon en laine	4	Gilet en fourrure	4	Masque en fer PR1

Ceinture et bourse, bottes de cuir, grand sac en cuir, 3d6x10 Po

ARME D'APPOINT :

1	Poignard	Dg 2D	FOR 1	DEX 3/14	p 10m
2	Pic à glace	Dg 1D+2	FOR 1	DEX 1/7	p 5m
3	Bolas de guerre	Dg 2D	FOR 7	DEX 8	p 30m #
4	Francisque	Dg 3D+2	FOR 9	DEX 12	p 25m
5	Fronde	Dg 2D	FOR 5	DEX 10	p 45m
6	Hachette	Dg 2D+3	FOR 6	DEX 6	