

Pilgrims'Loot

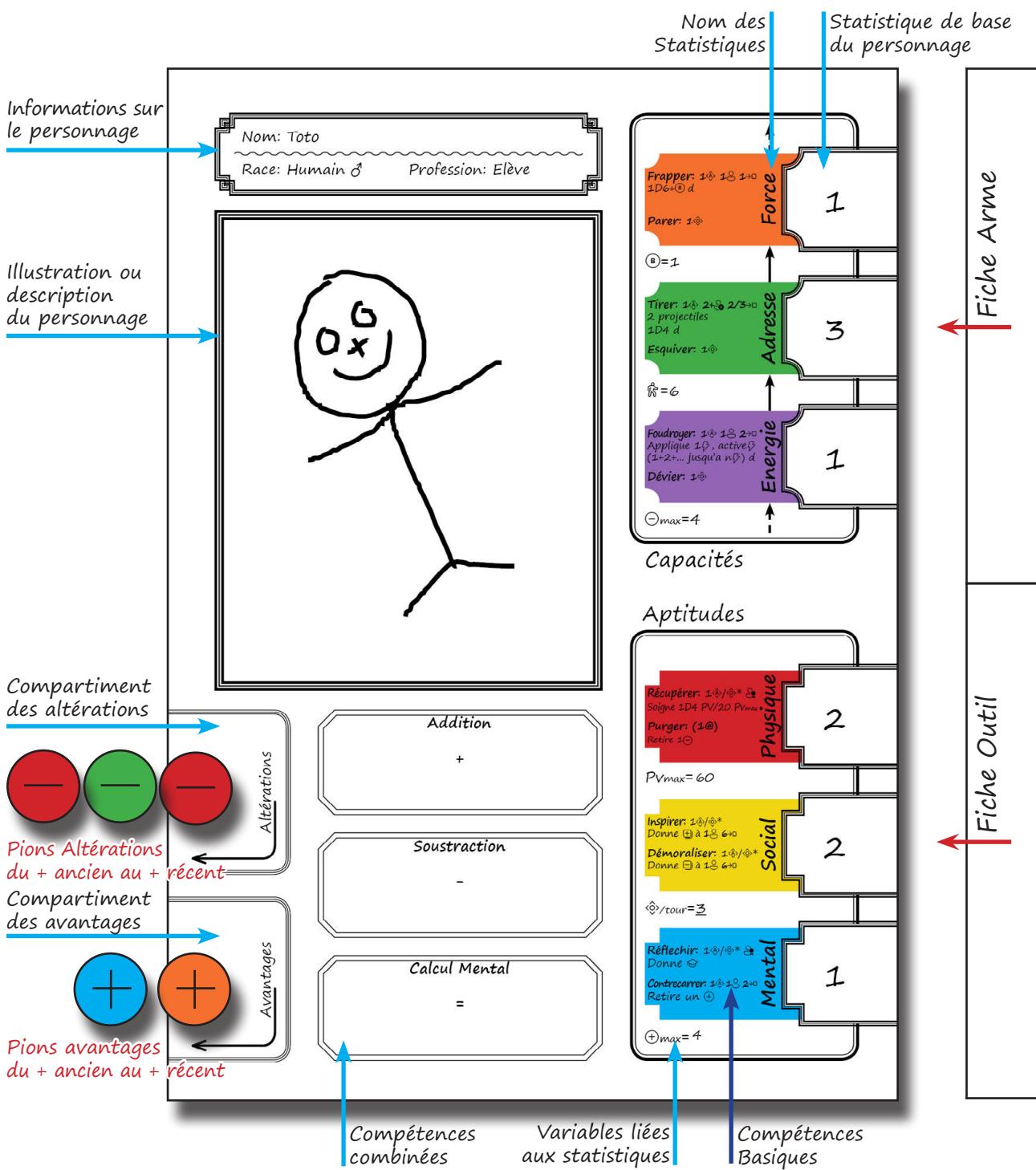
Règles de base pour mes victimes Joueurs

I) Principe de base

Pilgrim's Loot est un jeu de rôle centré sur la collecte d'objets en tout genre. Dans ce jeu, les personnages n'évoluent pas, mais gagnent en efficacité grâce aux trésors collectés au cours des parties ! Fouineurs, fouineuses, ramassez tout ce que vous pourrez! Mais attention, parmi les trésors se cachent peut être des objets qu'il ne vaut mieux pas toucher... Faites de votre mieux pour ramasser les objets les plus puissants, choisissez judicieusement et votre quête n'en sera que plus facile!

a) Les personnages

Pour ces parties, les personnages seront déjà prêts. Il n'y aura donc pas besoin de s'occuper de les créer! Mais jetons un œil aux fiches de personnages et à leur fonctionnement :



b) Les Objets (armes et outils)

A droite de chaque fiche de personnage, vous pouvez placer des objets de deux types:

-Les armes: Elles influencent les **capacités** (c'est-à-dire: la force, l'adresse et l'énergie)

Par défaut, chaque personnage peut avoir une arme équipée (visible) et une arme stockée (cachée, placée dessous)

-Les Outils: Ils influencent les **aptitudes** (c'est à dire: le physique, le social et le mental)

Par défaut, chaque personnage peut avoir un outil équipé (visible) et un outil stocké (cachée, placée dessous)

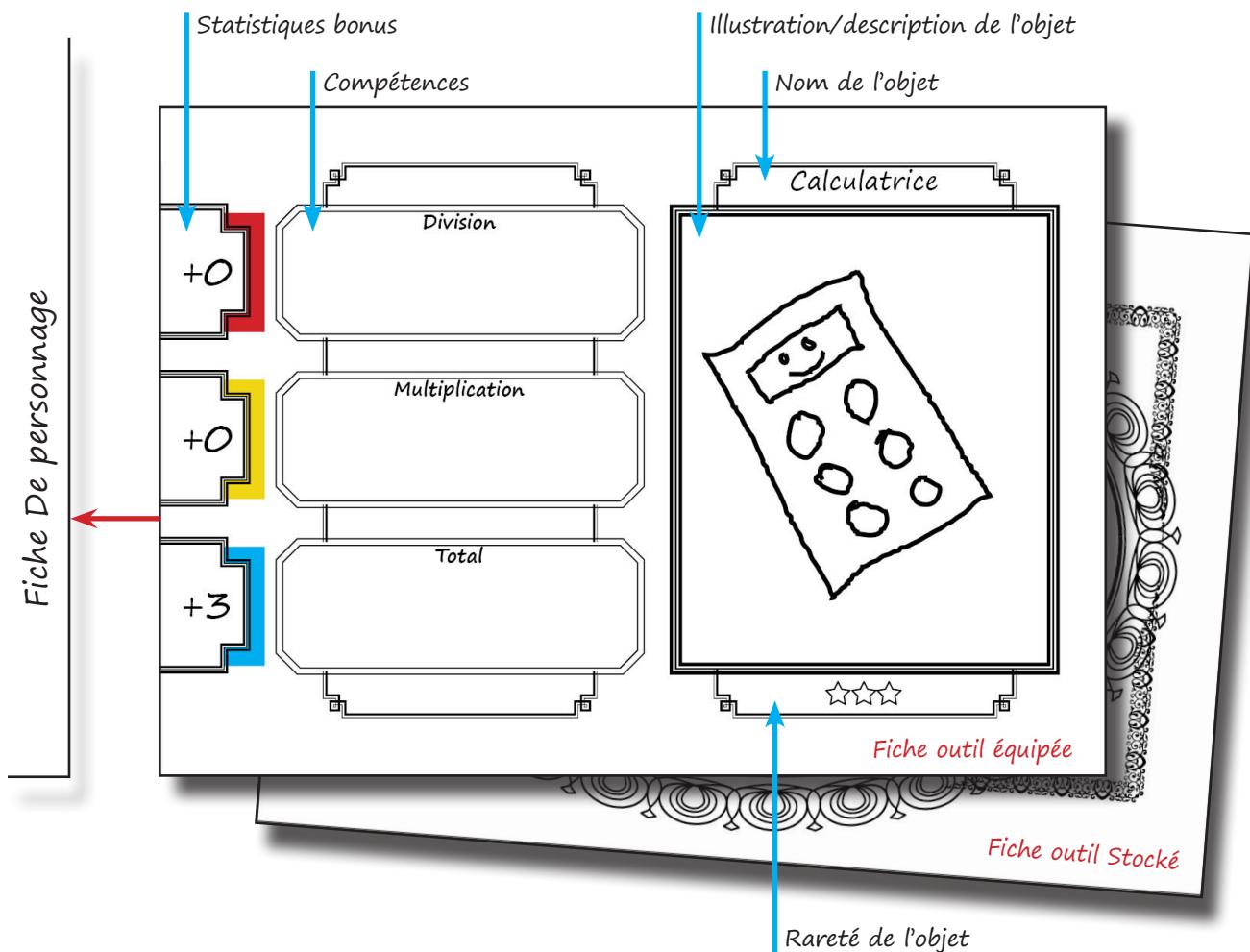
Les objets sont trouvés lors de l'aventure. Ils peuvent être de différentes raretés et posséder toute sorte de pouvoirs...

Certains objets seront acquis via les quêtes, d'autres trouvés en fouillant un peu partout... Alors n'hésitez pas à jeter un oeil si un terrain fraîchement battu vous semble louche ou si un placard est entrouvert!

La plupart du temps, les objets vous seront proposés par le MJ parmi une sélection, face cachée... à vous d'avoir la main chanceuse! Mais ne retournez pas la carte trop vite, car certains objets ont des effets dès lors qu'on les regarde!

Les objets ne peuvent être équipés/changés que hors des combats et ils peuvent être échangés entre joueurs. Les objets emportés pourront être stockés à la base et deviendront accessibles lors de la prochaine aventure, tandis que ceux qui ne sont pas emportés par les joueurs ou abandonnés en cours de route, disparaîtront...

Voici à quoi ressemble une fiche objet, en l'occurrence un outil: La calculatrice de Toto!



Comme vous pouvez le voir, chaque fiche objet ajoute des statistiques, ainsi que des compétences supplémentaires! C'est grâce à cela que vous pourrez adapter votre style de jeu. Un même personnage pourra se jouer de différente façon selon les objets qu'il possède!

La fiche de personnage et les deux fiches objets définiront l'ensemble des statistiques et compétences que vous pourrez utiliser lors des combats, alors soyez stratégique!

II) Déroulement du jeu

a) La phase de préparation

Avant de partir à l'aventure, le contexte sera posé et vous serez libre de choisir votre personnage, ainsi que ses équipements. C'est le moment de bien préparer la mission en fonction de ce que vous savez! Rassurez-vous, il n'y aura pas de mauvais choix, seulement des plus mortels amusants que d'autres!

À ce stade, vous ne pourrez pas avoir d'équipement stocké face cachée.

Mais prenez garde, car si vous abusez de la patience du MJ en tardant trop, vous risquez de partir en mission avec un coup de pied aux fesses et des objets que vous n'aurez pas choisis!

b) Les phases d'exploration

Les phases d'exploration correspondent aux moments où vous serez libre de vous balader dans les lieux de l'aventure. Le MJ vous décrira les scènes et ce sera à vous de faire le reste!

Lors de ces phases, les règles sont assez souples. Vous pouvez vous déplacer librement et proposer les actions que vous imaginerez judicieuses.

Le MJ décidera si ces actions sont possibles et vous demandera de faire des jets de dés en conséquence.

Voici un exemple:

Mj: « vous avancez dans le donjon et vous tombez sur un couloir jonché de cadavres. Les murs sont criblés d'impacts»

Joueur 1: «Je cherche aux alentours pour voir s'il y a un mécanisme dissimulé»

Mj: « Fais un jet de mental pour voir si tu détectes quelque chose»

Joueur 1 lance 1 dé 20 et fait un 13. Il ajoute son bonus de Mental: 3+1=4. Il fait donc un total de 17.

Mj: « Tu distingues des fils tendus dans l'obscurité et tu vois des morceaux de métal qui semblent indiquer un piège qui tire des balles. Au fond du couloir, tu vois une poignée qui ressemble à un interrupteur.»

Joueur 2: « Je vais tenter de traverser le couloir en évitant les fils»

MJ: « Il faudra bien coordonner tes mouvements et être précis, alors fais un jet combiné de Physique et Adresse.»

Joueurs 2 lance 2 dés 10 et obtient un 3 et un 1. Il ajoute son bonus de physique (4) et la moitié de son bonus d'adresse (3/2=1,5) Il obtient donc 9,5. Pas de chance!

Mj: « C'est un échec lamentable, tu déclenches la moitié des pièges et subis 18 dégats»

Joueurs 2 n'avait que 8 pv restant, il meurt. Les autres joueurs fuient et abandonnent son cadavre.

Il est possible de réaliser les compétences de vos fiches lors de l'exploration en payant le coût indiqué. Cependant, les ressources consommées en exploration ne seront pas réinitialisées si un combat est engagé!

Pendant l'exploration, les ressources peuvent être récupérées en faisant faire une pause à vos personnages. Mais pendant que vos personnages se reposent, les monstres vaquent à leurs occupations... Alors soyez prudent!

c) Les phases de combat

Lors des combats les règles sont plus strictes. Au début du combat tous les joueurs et les ennemis lancent un dé 20. Chaque individu jouera en ordre décroissant. En cas d'égalité le MJ tranche.

Lors de leur tour, les joueurs peuvent utiliser:

- Des déplacements ↗ pour bouger sur la carte, à raison de 1↗ par case (orthogonale ou diagonale)
- Des actions ⇔ pour exécuter les compétences sur leurs fiches.
- Des cartes Bonus ⚡ pour influencer leurs actions.

A priori, aucune autre action que celles mentionnées dans les compétences n'est possible pour agir sur le champ de bataille. Mais il est à la discrétion du MJ de laisser certaines actions se tenter si c'est légitime (par exemple, pour chercher une arme en urgence, pour fuir...) Le coût et le jet nécessaire est alors décidé par le MJ.

Hors de leur tour, les joueurs peuvent utiliser:

- Des opportunités ⇔ pour déclencher certaines compétences en réaction à un événement.
- Des cartes Bonus ⚡ pour influencer le cours des évènements.

Par défaut, chaque joueur dispose d'1 jeton ⇔ et 1 jeton ⚡ (action ou opportunité au choix)

La quantité de jetons ↗ et ⇔ est relative aux statistiques d'adresse et de social, leur montant par tour est indiqué sur la fiche de personnage.

Dès qu'une de ces ressources est utilisée, le jeton correspondant doit être retourné face cachée.

Toutes ces ressources sont réinitialisées **à la fin du tour du personnage**.

III) Détail des mécaniques

a) Les compétences:

Les compétences sont les actions que peuvent faire les personnages pendant les combats. Par défaut, tous les personnages ont accès à 12 compétences basiques, 2 pour chaque statistique. Elles seront listées dans la partie suivante (les statistiques).

A cela s'ajoutent toutes les compétences inscrites dans des encadrés aux coins biseautés: ces compétences varient selon les personnages et les objets.

Leur résolution est globalement toujours la même:

- 1) La compétence est activée (Par l'utilisation d'une action/opportunité, ou par d'autres moyens si mentionnés)
- 2) Le joueur choisit la/les cible(s) ou zone de son action en respectant les informations de la 2e ligne
- 3) Un jet de succès est réalisé pour voir si la compétence réussit.
- 4) Si la compétence réussit, les actions décrites dans le cadre sont exécutées dans l'ordre où elles sont écrites.

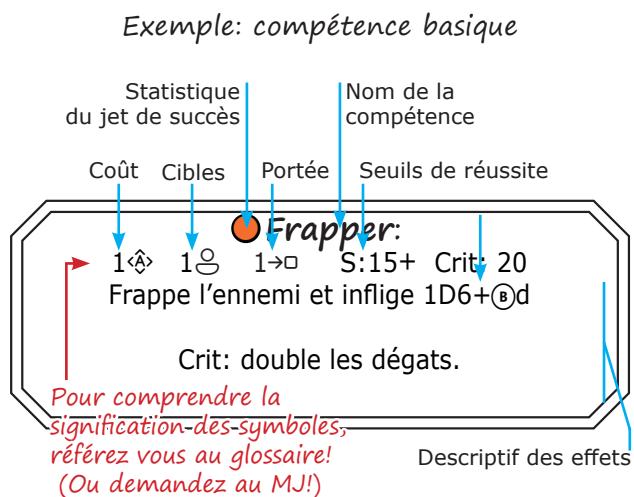
La façon de réaliser le jet de succès et sa réussite dépend du type de compétence: basique ou combinée.

Les compétences basiques

Les compétences basiques n'impliquent qu'une statistique. La formule des jets de réussite basique est la suivante:

Score de réussite= 1D20
+bonus de statistique
+bonus/avantages/effets passifs.

le seuil de réussite peut varier d'une compétence à l'autre, et peut parfois comporter des seuils particuliers (ex:Crit)
 Les scores aux dés (1D20) sont équiprobables, ce qui rend ces compétences plus variables.



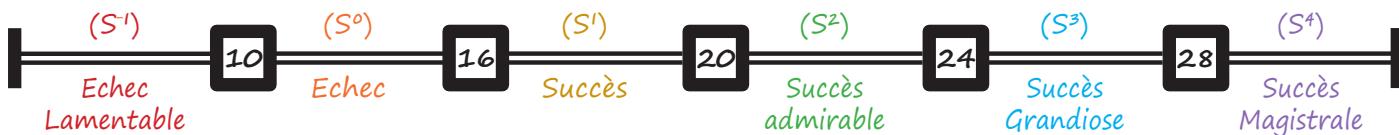
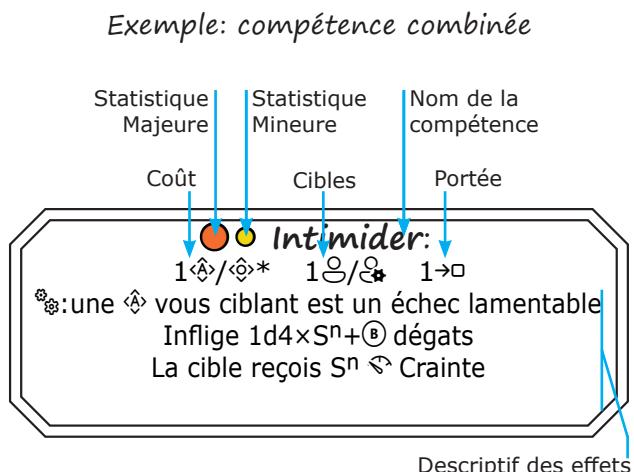
Les compétences Combinées

Les compétences combinées impliquent plusieurs statistiques. La formule des jets de réussite combinées est la suivante:

Score de réussite= 2D10
+bonus de statistique majeur
+1/2 bonus de statistiques mineurs
+bonus/avantages/effets passifs.

le score de réussite détermine le S^n (Seuil de succès) en fonction de la règle ci dessous. Le S^n est une variable qui détermine non seulement si l'action réussit, mais aussi la qualité de sa réussite.

Dans les formules impliquant le S^n , remplacez S^n par le chiffre en exposant. Un score négatif implique que l'action aura des répercussions négatives sur son lanceur.



Les scores aux dés (2D10) ne sont pas équiprobables, ce qui rend les scores moyens plus fréquents, et les scores très bas ou élevés plus rares. De même, les compétences combinées peuvent se retourner contre leur lanceur. Il est donc important d'être assez qualifié pour minimiser le risque!

b) Les Statistiques:

Les statistiques sont rangées en deux catégories:

Les capacités (Force / Adresse / Energie) définissent votre manière d'agir avec votre environnement. C'est en quelque sorte votre style d'action. (Plutôt brutal et franc? Rapide et précis? Subtil et patient?) En combat, les actions associées à ces statistiques infligent des dégâts.

Les aptitudes (Physique / Social / Mental) définissent vos qualités en tant qu'individu.

C'est en quelque sorte votre caractère (Plutôt instinctif et résilient? Extraverti et bavard? Curieux et prévoyant?) En combat, les actions associées à ces statistiques confèrent du soutien (soin, bonus, avantages...)

Pour vous aider à mieux comprendre les différents styles de jeu, voici en détail chacune des statistiques, ainsi que les compétences basiques universelles associées auxquelles tous les joueurs ont accès.

Force

La force définit vos dégâts bruts (une base de dégât fixe):
⊕ = valeur de force du personnage

En combat, la force inflige des coups uniques puissants, mais à faible portée. Le positionnement est crucial afin de toucher plusieurs ennemis.

Hors combat, la force permet de déplacer de lourdes charges, ou de détruire des objets.

Exemples:

- Enfoncer une porte
- Déplacer des pierres effondrées
- Actionner un levier rouillé

Compétences basiques : Force

Frapper:

1♂ 1♀ 1→ S:15+ Crit: 20
Frappe l'ennemi et inflige 1D6+⊕d

Crit: double les dégâts.

Parer:

1♂ S:15+

L'attaque est sans effet.

Retire une ⊖ si l'attaque devait en infliger.
+1 au jet contre les attaques d'énergie
-1 au jet contre les attaques d'adresse

Compétences basiques : Adresse

Tirer:

1♂ 2+♀ 2-3→ S:15+ Crit: 20
Lance 2 projectiles infligeant 1D4 dégâts
(1 jet d'attaque et dégât/projectile).

Crit: Lance 1D4 projectiles supplémentaires.

Esquiver:

1♂ S:15+

Evite l'attaque en se déplaçant gratuitement vers la case non ciblée la plus proche.

+1 au jet contre les attaques de force

-1 au jet contre les attaques d'énergie

Compétences basiques : Energie

Foudroyer:

1♂ 1♀ 2→ S:15+ Crit: 20

Applique un ⚡Choc puis les déclenche.

inflige S⚡ dégât

(1+2+3...jusqu'au nombre de ⚡)

Crit: Applique 1D4⚡ au lieu d'1.

Dévier:

1♂ S:15+

Devie l'attaque, elle frappe à un autre endroit proche dans sa portée, déterminée par le MJ

+1 au jet contre les attaques d'adresse

-1 au jet contre les attaques de force

Energie

L'énergie définit votre maximum d'application d'altération :
⊖max = 3+valeur d'énergie du personnage

En combat, l'énergie permet l'accumulation et la manipulation d'altérations.

Avec de la préparation, les altérations (⊖) produisent des dégâts durables et réguliers.

Hors combat, l'énergie permet de ressentir et manipuler des éléments immatériels, liquides, gazeux...

Exemples:

- Déetecter la présence d'objets imprégnés de magie
- Charger un mécanisme magique
- Produire une étincelle pour illuminer

Physique

Le physique définit vos points de vie maximum:
 $Pv_{max} = 40 + (10 \times \text{valeur de physique du personnage})$

En combat, le physique vous donne les moyens de mitiger les dégâts reçus et de récupérer de la santé.

Hors combat, le physique représente votre endurance, votre capacité de résistance et la maîtrise de votre corps.

Exemple:

- Résister à la chaleur d'un incendie.
- Nager
- Se déplacer discrètement

Social

Le social définit le nombre d'opportunité par tour
 $\diamond/tour = \text{valeur de social du personnage}$

En combat, le social permet de faciliter les actions des alliés grâce à des bonus, ou de saboter les chances ennemis avec des malus.

Hors combat, le social définit votre capacité à interagir avec d'autres êtres vivants.

Exemple:

- Faire bonne impression auprès de quelqu'un
- Solliciter une aide
- Troquer avec un marchand.

Mental

Le mental définit votre maximum d'application d'avantages:
 $\oplus_{max} = 3 + \text{valeur de mental du personnage}$

En combat, le mental vous permet de surpasser l'ennemi par la tactique, en accumulant des avantages durables.

Hors combat, le mental représente votre culture générale, votre logique et votre sens de l'observation.

Exemple:

- Chercher des traces dans la terre
- Interpréter des documents complexes
- Se remémorer un événement passé.

Compétences basiques : Physique

Récupérer:

1 \diamond S:15+ Crit: 20

Récupère 1D4 Pv par tranche de 20 pvmax

Crit: remplace les D4 par des D8.

Purger:

1 \diamond S:15+ Crit: 20

Retire 1 cumul d'altération (la plus ancienne)

Crit: retire 1D4 cumuls en plus

Compétences basiques : Social

Inspirer:

1 \diamond / \diamond^* 1+ \ominus 6 \rightarrow S:15+ Crit: 20

réalise un succès grandiose ou magistrale
Donne \oplus Espérance à un \ominus au choix

Crit: Donne \oplus Espérance à 1D4 \ominus en plus

Démoraliser:

1 \diamond / \diamond^* 1+ \ominus / \ominus^* 6 \rightarrow S:15+ Crit: 20

Un \ominus réalise un échec lamentable
Donne \ominus désespoir à un \ominus

Crit: Donne \ominus désespoir à 1D4 \ominus en plus

Compétences basiques : Mental

Réfléchir:

1 \diamond S:15+ Crit: 20

Donne \diamond concentration

Crit: Donne 1D4 \diamond en plus

Contrecarrer:

1 \diamond 1 \ominus 2 \rightarrow S:15+ Crit: 20

Retire un avantage à la cible

Crit: Retire 1D4 avantages en plus

Note sur le Role-play

Si vous ne savez pas comment incarner un personnage, vous pouvez vous baser sur ses statistiques pour imaginer ce qu'il est capable de faire et quel serait sa réaction naturelle!

Par exemple, face à un coffre très suspect mais tentant, un personnage mental aura peut être plutôt tendance à investiguer pour évaluer le risque, alors qu'un personnage social incitera quelqu'un d'autre à l'ouvrir à sa place (puis négociera une récompense si elle l'intéresse!).

Quoi qu'il en soit, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon d'interpréter un personnage. L'essentiel est d'agir selon la façon dont VOUS percevez votre personnage!

De même, les compétences peuvent être intégrées dans un récit d'action pour favoriser le role play!

Exemple: «Je saisiss deux poignées de gravier au sol et je TIRE à deux reprises sur le blob.»

c) Les avantages et les altérations

Les avantages (\oplus) et les altérations (\ominus) sont des ressources cumulables sous forme de jetons, qui influencent le personnage tout le temps où ils sont présents sur sa fiche. Ils ne disparaissent qu'après un repos.

La capacité d'application d'avantage (\oplus_{max}) et la capacité d'application d'altération (\ominus_{max}) définissent la quantité de jetons maximum que le lanceur d'une action est susceptible de maintenir placé sur une cible dans chaque compartiment.

Exemples:

Si mon $\ominus_{max}=3$ et que ma cible a 5 \ominus , mes \ominus remplaceront les plus anciennes. (la cible garde 5 \ominus au total)

Si mon $\ominus_{max}=3$ et que ma cible a 3 \ominus , mes \ominus remplaceront les plus anciennes.

Si mon $\ominus_{max}=5$ et que ma cible a 3 \ominus , je pourrais lui appliquer jusqu'à 2 \ominus de plus avant d'en remplacer.

Lorsqu'un \oplus/\ominus est censé s'appliquer mais que la capacité du lanceur est excédé, deux cas se présentent:

-Si le lanceur applique volontairement les \oplus/\ominus sur lui même, c'est lui qui décide quels \oplus/\ominus sont remplacés.

-Si le lanceur applique les \oplus/\ominus sur un autre, les \oplus/\ominus sont remplacés de la plus ancienne à la plus récente.

Les nouveaux \oplus/\ominus sont toujours placés à droite et ceux qui existaient auparavant sont glissés vers la gauche.

Les actions qui volent/retirent/détruisent des \oplus/\ominus les affectent par défaut de la plus ancienne à la plus récente.

Si un \oplus/\ominus doit être appliqué en quantité négative, des jetons correspondants sont retirés s'il en existe.

\oplus :Avantages	\ominus :Altération
\wp:Technique Chaque \wp Augmente \oplus de 1	\wp:Brûlure <u>Activation:</u> Au début du tour Inflige $\oplus \times \wp$ dégat <i>(Le \oplus est celui de l'applicateur de brûlure le plus récent)</i>
\nwarrow:Direction Chaque \nwarrow ajoute 1 \nwarrow à chaque fin de tour	\wp:Nausée <u>Activation:</u> tout déplacement (voulu ou forcé) Inflige $1/2 \times \text{distance} \times \wp$ dégat (arrondi à l'excès)
\ominus:Illumination Chaque \ominus inverse l'effet d'un \ominus (le plus récent) Ils sont comptés comme \ominus mais ont l'effet d'un \oplus	β:Choc <u>Activation:</u> Lors d'un foudroiement Inflige $S\beta$ dégat (1+2+3...jusqu'au nombre de β)
\triangle:Remède Chaque \triangle rend 2 Pv à chaque fin de tour	\odot:Saignement <u>Activation:</u> réussi une \diamond/\diamond Inflige $1 \times \odot$ dégat
\wp:Tactique Chaque \wp ajoute 1 \diamond à chaque fin de tour	\wp:Dissonance <u>Activation:</u> Reçois un bonus ou malus Inflige $1 \times \wp$ dégat Si le bonus/malus vient d'un allié, l'allié reçoit \wp
\wp:Concentration Chaque \wp ajoute 0.5 au score de réussite des \diamond/\diamond	\odot:Obscurité <u>Activation:</u> à chaque \diamond/\diamond échouée Inflige $1 \times \odot$ dégat Chaque \odot inverse l'effet d'un \oplus (le plus récent) Ils sont comptés comme \oplus mais ont l'effet d'un \ominus

c) Les Bonus et Malus

Les Bonus () et Malus () sont des cartes qui produisent un effet à usage unique. Une fois utilisée, la carte est rendue au MJ.

Ils ne peuvent être produits et utilisés qu'en phase de combat.

Les sont utilisables librement par leur détenteur à des moments particuliers spécifiés sur les cartes. Ils peuvent être conservés sans limite de durée lors d'un combat.

Les obligent leur porteur à les utiliser dès lors que les conditions indiquées sur la carte sont remplies.

Il n'y a pas de limite au nombre de / qu'un personnage peut posséder.

Néanmoins, si un / doit être attribué mais que toutes les cartes de ce type ont été distribuées, le MJ pourra récupérer la carte nécessaire sur l'individu qui en possède le plus grand nombre (joueur ou non joueur) .

Si un / doit être appliqué en quantité négative suite à un échec lamentable, le bonus est changé en malus, et le malus en bonus. La cible reste inchangée.

A la fin du combat, tout les / qui n'ont pas été utilisés sont rendus au MJ

Bonus:	Malus:
:Viallance Joué après un jet de dégât/effet: Augmente de 1 la valeur du jet de dégât/effet (Cumulable jusqu'à 1,5×la valeur max du dé lancé)	:Craince <u>Activation:</u> après avoir lancé un jet de dégât/effet Réduit de 1 la valeur du jet de dégât/effet (cumulable jusqu'à 0)
:Euphorie Joué à la fin d'un tour allié ou ennemi: Avance le tour du détenteur d'un cran dans l'orde de jeu	:Fatigue <u>Activation:</u> à la fin du tour du détenteur Repousse le prochain tour du détenteur d'un cran dans l'orde de jeu
:Cohésion Joué lorsqu'un est appliqué au porteur: Le est transformé en opposé.	:Discorde <u>Activation:</u> Un est reçu Le est transformé en opposé
:Apaisement Joué lors de la réception d'un soin augmente soin reçu+50%	:Fébrilité <u>Activation:</u> prochaine instance de dégat augmente dégat reçu+50%
:Espérance Joué avant une / Lance deux fois le jet de réussite. Conserve le meilleur score sur les deux tentatives.	:Désespoir <u>Activation:</u> la prochaine Lance deux fois le jet de réussite. Conserve le pire score sur les deux tentatives.
:Méfiance Joué avant une Augmente le jet de succès de 2	:Surprise <u>Activation:</u> La prochaine Réduit le jet de succès de 2

Annexe: Glossaire des symboles

Ressources/coût

❖ :Déplacement
 ♦ :Action
 ♦>:Action ou opportunité
 ♦◊:Opportunité

Par défaut, les opportunités sont utilisables après une attaque (est considérée comme attaque toute action infligeant des dégâts).

En cas de déclencheur différent, l'opportunité sera notée ♦* et la condition de déclenchement sera indiqué après ♦ dans la description.

Cibles

● :Soi même (lanceur de l'action/réaction)
 X● :X individu (sauf ●), ciblable 1 fois chacun.
 X●● :X effets à répartir sur un ou des individus(sauf ●).
 X●+ :X Individu + individus autour de la cible
 X●+ :X allié
 X●+ :X ennemis
 ● :Individu déclencheur de l'opportunité
 ● :Tout le monde dans la portée
 ● :Zone ciblée
 ● :Individu spécifique (précisé dans la description)

Portée

distances:
 X:Jusqu'à X cases
 (X):Strictement X cases
 (X-Y) :comprise entre X et Y
 (X/Y) :soit X, soit Y

Linéaires:
 X→□ :jusqu'à X cases de distance
 (n'affecte pas les cases entre le lanceur et la cible)
 X→■ :Ligne droite jusqu'à X cases de distance
 (affecte les cases entre le lanceur et la cible)
 X→■ :Ligne droite jusqu'à X cases de distance, les entités dans la trajectoire sont affectées et poussées.
 X↙ :Ligne à trajectoire libre de X cases de long.
 X↖ :Ligne à trajectoire libre de X cases de long, sans diagonales.
 (◇:X) :tracé/ligne de X case de large.

En zone:
 ◇ :Disque autour du lanceur, de X cases de rayon
 ◉ :Cercle autour du lanceur, jusqu'à X cases de rayon
 □ :En carré depuis le lanceur, à X cases. (Case du lanceur incluse)
 →■ :Zone dont le centre est à X cases de distance

Spécial:
 ↗ :trajectoire d'un déplacement du lanceur. Le lanceur se déplace pour réaliser l'action (Coûte des ❖ à moins que le déplacement soit spécifié gratuit).

Dégâts

Par défaut, les jets de dégâts sont réalisés indépendamment pour chaque attaque/cible, à moins qu'il s'agisse de:

⊕ :dégâts globaux:toutes les cibles subissent la quantité de dégât spécifié.
 ⊕ :dégâts fractionnés: les dégâts sont divisés par le nombre de cible, arrondi à l'excès, puis ce montant est appliqué à chaque cible.

Effets spéciaux:

○ :Effet passif permanent
 ○ :Effet passif déclenché (le déclencheur est spécifié)
 ○ :Effet à retardement (le retard est spécifié)
 ○ :Effet à recharge (le temps de charge est spécifié)

Objets

■ :Fiche objet
 ■ :Objet bonus, peut être équipé en plus d'un autre
 ■ :Objet conditionnel, La condition spécifiée doit être remplie pour pouvoir l'équiper.
 ■ :Objet superposé, se place par dessus un autre objet équipé
 X■ :Vous permet d'équiper X objets supplémentaires.

○ :Lié. Si la condition est remplie, l'objet se lie à sa cible et ne peux plus être enlevé.
 ○ :Déclencheur visuel, si l'objet est vu l'effet se produit.
 ○ :Déclencheur tactile, si l'objet est équipé l'effet se produit

Compétences

▽ :modifié: cette compétence comporte des modifications indiquées en vert.

↗ :Qualité
 ↘ :Défaut

↙ :Enchantement
 ↘ :Malédiction