

Malédiction !



Sur les terres fertiles d'un petit royaume distant,
Un *roi*, épaulé par un *sorcier*, gouvernait.
Ce magicien, particulièrement mauvais,
Rapetissait tous les prétendus méditants.

A l'échelle d'un *insecte* furent mis maintes gens sans torts.
Pour leur taille, le monde était devenu trop grand.
La plupart renoncèrent, mais les persévérants
Nuisirent au roi, farfouillèrent pour *rompre le sort*.

Mais vous connaissez déjà cette triste fable.
Car, malgré votre petite taille, inlassable,
Vous cherchez à inverser la malédiction.

Résistants, vous appartenez aux **Entêtés**.
Un groupe de *chevaliers* affrontant scarabées,
Traversant vastes flaques d'eau et buissons foisonnants.
Appartenant à l'un des *ordres des résistants*.



Votre classe définit vos **compétences et talents**.
Furtifs, espiègles, les *gredins* sont des roublards nés,
Combattants surentraînés, les *brutes* aiment cogner.
Les *bricoleurs* créent un adéquat équip'ement.

Six caractéristiques pour vous définir.

Brutalité, Furtivité, Dextérité,
[Affabilité, Acuité, Perspicacité,

Parmi cet inventaire, **30 points** à répartir,
Puis à toutes les valeurs, **10 est additionné**.
Elles **diminuent** après une blessure mortelle.
L'Entêté expire à zéros point dans l'une d'elle.

[Doigts tranchés, -1 Dextérité,
Tête cabossée, -1 Perspicacité.]

Chaque action a une **difficulté (3 à 15)**.
Tant pour escalader, marchander ou frapper.
Seuls les braves Entêtés font des lanciers de dé.

Lors d'un test, un **dé à vingt faces** est lancé,
Pour réussir, un score **supérieur à la difficulté**,
[Inférieur à la caractéristique concernée,
Les deux prédéterminés par le Maître du jeu.
Une valeur trop haute – ou basse – entraîne une pénalité.

Difficulté < 1d20 < Caractéristique

