

# Dunes & Driders

Aventures dans le désert écarlate, à la recherche des trésors du monde d'autrefois.

<b>Aventurier</b>		<b>Maître du Désert</b>
Cochez 10 cases		- Décrivez un monde désaxé - Annoncez les choix et les conséquences - Mettez la pression aux joueurs - Soyez fan des personnages
<b>Caractéristiques</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Force</li><li><input type="checkbox"/> Dextérité</li><li><input type="checkbox"/> Constitution</li><li><input type="checkbox"/> Intelligence</li><li><input type="checkbox"/> Sagesse</li><li><input type="checkbox"/> Charisme</li></ul>	<b>Classe d'armure</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Naturelle</li><li><input type="checkbox"/> Légère</li><li><input type="checkbox"/> Lourde</li><li><input type="checkbox"/> Magique</li></ul>	<b>Une action se résout</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Par la fiction, quand les conséquences ne sont pas importantes.</li><li>● Avec un mot coché : l'action réussit. Elle a des conséquences, sauf si le joueur barre le mot.</li><li>● Avec un autre mot: l'action a des conséquences. Elle ne réussit que si le joueur barre le mot.</li></ul>
<b>Classe</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Clerc</li><li><input type="checkbox"/> Guerrier</li><li><input type="checkbox"/> Magicien</li><li><input type="checkbox"/> Voleur</li><li><input type="checkbox"/></li></ul>	<b>Alignement</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Loyal</li><li><input type="checkbox"/> Neutre</li><li><input type="checkbox"/> Chaotique</li><li><input type="checkbox"/> Bon</li><li><input type="checkbox"/> Mauvais</li></ul>	<b>Conséquences</b> : l'aventurier... <ul style="list-style-type: none"><li>● provoque des ennuis</li><li>● barre un mot ou un dé de vie (au choix du MD)</li><li>● n'y est pour rien mais quelque chose se passe...</li></ul>
<b>Race</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Elfe</li><li><input type="checkbox"/> Gnoll</li><li><input type="checkbox"/> Halfelin</li><li><input type="checkbox"/> Mutant</li><li><input type="checkbox"/> Nain</li><li><input type="checkbox"/></li></ul>	<b>Possessions</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Arme :</li><li><input type="checkbox"/> Armure :</li><li><input type="checkbox"/> Parchemin :</li><li><input type="checkbox"/> Baguette :</li><li><input type="checkbox"/> Baton :</li><li><input type="checkbox"/> Anneau :</li><li><input type="checkbox"/> Potion :</li><li><input type="checkbox"/> Cape :</li><li><input type="checkbox"/> Rations</li><li><input type="checkbox"/> Torches</li><li><input type="checkbox"/> Or</li><li><input type="checkbox"/></li></ul>	<b>Dés de Vie.</b> On peut barrer un dé au lieu d'un mot. A zéro dé de vie, l'aventurier est mourant.  S'il est ranimé, il perd un mot de façon permanente.  Repos, soins et ravitaillement peuvent permettre de "débarasser" un mot ou un dé de vie.
<b>Culture</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Bouffe-ruines</li><li><input type="checkbox"/> Etranger</li><li><input type="checkbox"/> Nomade</li><li><input type="checkbox"/> Souterrain</li><li><input type="checkbox"/></li></ul>	<b>Dés de vie</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>Expérience.</b> A la fin de l'aventure, débarrez tous les mots non perdus et cochez une case supplémentaire.

