

LA GUILDE

NOM :

DEVISE :

APRÈS UNE AVENTURE

Nouvelle pièce ou laboratoire

Les camarades ajoutent une nouvelle pièce à leur guilde, qui n'en compte aucune à sa création. Pour ajouter un laboratoire, elles doivent avoir recruté au cours de leurs aventures une figurante capable de le gérer.

Bénéfice pour les aventuriers

Chaque joueuse choisit une option dans les services qu'offre la guilde.

La meilleure camarade

Élue par les joueuses, elle a le droit de faire un choix supplémentaire.

LES PIÈCES

LA BIBLIOTHÈQUE

L'endroit idéal pour apprendre et faire le point. La joueuse peut ajouter, changer ou enlever un mot au concept de son aventurier. (Le concept reste limité à 4 mots.)

LA FORGE

L'aventurier choisit une nouvelle pièce d'armure (il peut en avoir jusqu'à 3) : bouclier, casque, plastron...

L'INTENDANCE

L'aventurier choisit deux objets au choix :

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| • Boussole | • Marteau et clous |
| • Cape sombre | • Menottes |
| • Colle extra-forte (x1) | • Pelle |
| • Grappin | • Piège à ours (x1) |
| • Instrument de musique | • Poivre extra-piquant (x2) |
| • Lanterne | • Scie |
| | • Vilebrequin |

LA MÉNAGERIE

Un aventurier ayant sympathisé pendant une aventure avec un animal peut l'adopter et l'installer dans la ménagerie. L'animal est alors considéré comme son compagnon animal : il est noté dans son inventaire et peut être enchanté. Si le compagnon animal est blessé, l'aventurier doit consacrer sa prochaine visite de la guilde à le soigner.

LES LABORATOIRES

Pour être exploitées, ces pièces doivent être gérées par une figurante compétente recrutée durant une aventure.

L'ATELIER LOUCHE

NOM DE LA FILOUTE :

L'aventurier choisit un objet au choix :

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| • Bombe puante (x2) | • Faux artefact |
| • Chausse-trapes | • Kit du piègeur |
| • Dés pipés | • Outils de crochetage |
| • Déguisement | • Somnifère (x1) |
| • Flacon d'huile (x2) | • 4 m de filin invisible |
| • Fumigène (x1) | |

LE REPAIRE D'ALCHIMIE

NOM DE L'ALCHIMISTE :

L'aventurier obtient une potion au hasard :

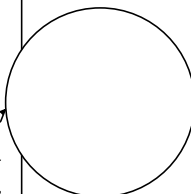
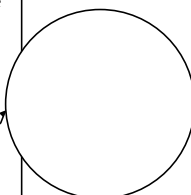
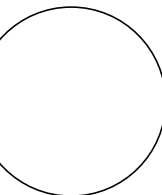
- Araignée (permet de grimper aux parois et au plafond)
- Bon chien (la buveuse obéit au prochain ordre qu'elle reçoit)
- Caméléon (invisibilité pendant un tour)
- Lézard (fait repousser un membre fraîchement coupé)
- Serpent (ramollit les os et permet de passer par de petites ouvertures)
- Tortue (insensibilité aux coups mais lenteur extrême pendant deux tours)


LE SALON D'ENCHANTEMENT

NOM DE L'ENCHANTERESSE :

Le bonus d'un objet ou un compagnon animal enchanté est +2 lorsqu'une condition, proposée par la joueuse et acceptée par l'arbitre, est remplie. (L'art d'enchanter les pièces d'armure s'est perdu au fil des siècles.)

EXEMPLES : Une épée trancheuse de géant, une oie redoutable la nuit, un banjo par-fait pour jouer quand il pleut...



 Ce petit crayon est une invitation à illustrer les figurantes recrutées (dans les médaillons) et la guilde (à droite).