

REFUGE

Description du Refuge

Entrainement au refuge

En donnant
5 ORS par héros,
chaque héros gagne
1 point d'EXPÉRIENCE.

Dispensaire

Le groupe dispose d'un dispensaire et peut utiliser la MÉDECINE plus efficacement. Vous obtenez un bonus de +2 aux jets de MÉDECINE par niveau du dispensaire.

Écuries

Le refuge peut fournir des chevaux aux héros. À la fin de chaque étape d'un voyage sur terre, ils suppriment 1 points de FATIGUE par niveau d'écuries.

Forge

Le groupe a accès à une forge et peut forger et réparer des objets nécessitant des ressources dures. Vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'artisanat par niveau de la forge.

Garnison

Le groupe est accompagné par un soldat (PNJ) qui aide les héros en combat. Chaque niveau supplémentaire ajoute un soldat au groupe.

Grenier

Chaque niveau de grenier permet aux héros de partir en voyage avec 2 PROVISIONS de plus chacun, en plus des 4 de base (cf Voyages).

Herboristerie

Le groupe dispose d'un laboratoire qui améliore les potions alchimiques. Vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'ALCHIMIE par niveau de l'herboristerie.

Port

Le refuge dispose d'un accès à la mer et d'un navire. À la fin de chaque étape d'un voyage en mer, ils suppriment 1 points de FATIGUE par niveau du port.

Salle du conseil

Le groupe est accompagné par un serviteur (PNJ) qui aide les héros dans les jets de groupe, mais ne se bat pas. Vous serez accompagnés par autant de serviteurs que le niveau de la salle de conseil.

Les aménagements sont
limités au niveau 3.