



CLASS WARFARE

RÈGLES ALTERNATIVES DE CRÉATION DE CLASSES ET DE PERSONNAGES POUR DUNGEON WORLD

Crédits

CLASS WARFARE

Textes originaux de Johnstone Metzger (*Adventures on Dungeon Planet, Ghostwood Haunts, Lair of the Unknown*), Sage LaTorra et Adam Koebel (*Dungeon World, The Barbarian, The Ensign*), Jonathan Walton (*Dark Heart of the Dreamer, The Path of Ghosts*), Deanna Nygren et Trenton Kennedy (*Grim World*), Jacob Randolph et Alyssa Schmelz (*Inverse World*), Josh Krutt (*The Initiate*), Mattie Casper, Jeffrey J. A. Fuller II, Markus Wagner, MC3 et Alex Norris.

Version française, juin 2016

Le texte de la version originale de Dungeon World et sa traduction sont en licence Creative Common 3.0 - Attribution (CC-BY).

Tous droits réservés pour la maquette et les illustrations.

par 500 nuances de geek, association loi 1901.
500nuancesdegeek.fr

TRADUCTION

Règles & adaptation : Khelren

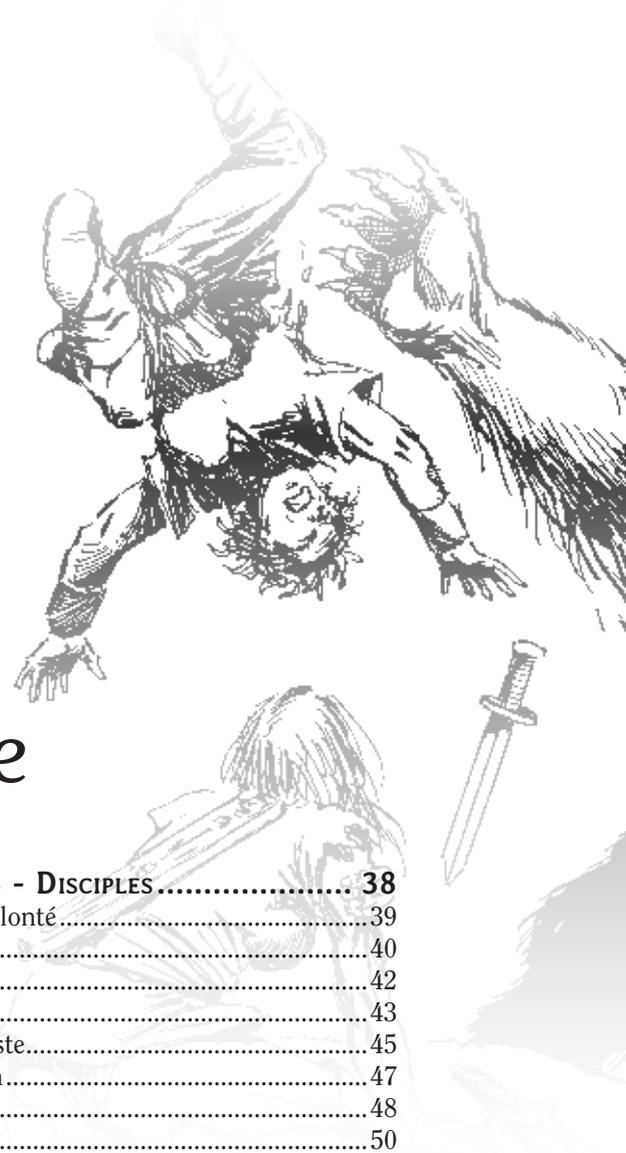
Illustrations : Earl Geier, Russ Nicholson, Guillaume Czakow, Nate Marcel

Couverture : Nate Marcel

Maquette : E.J. Agreed

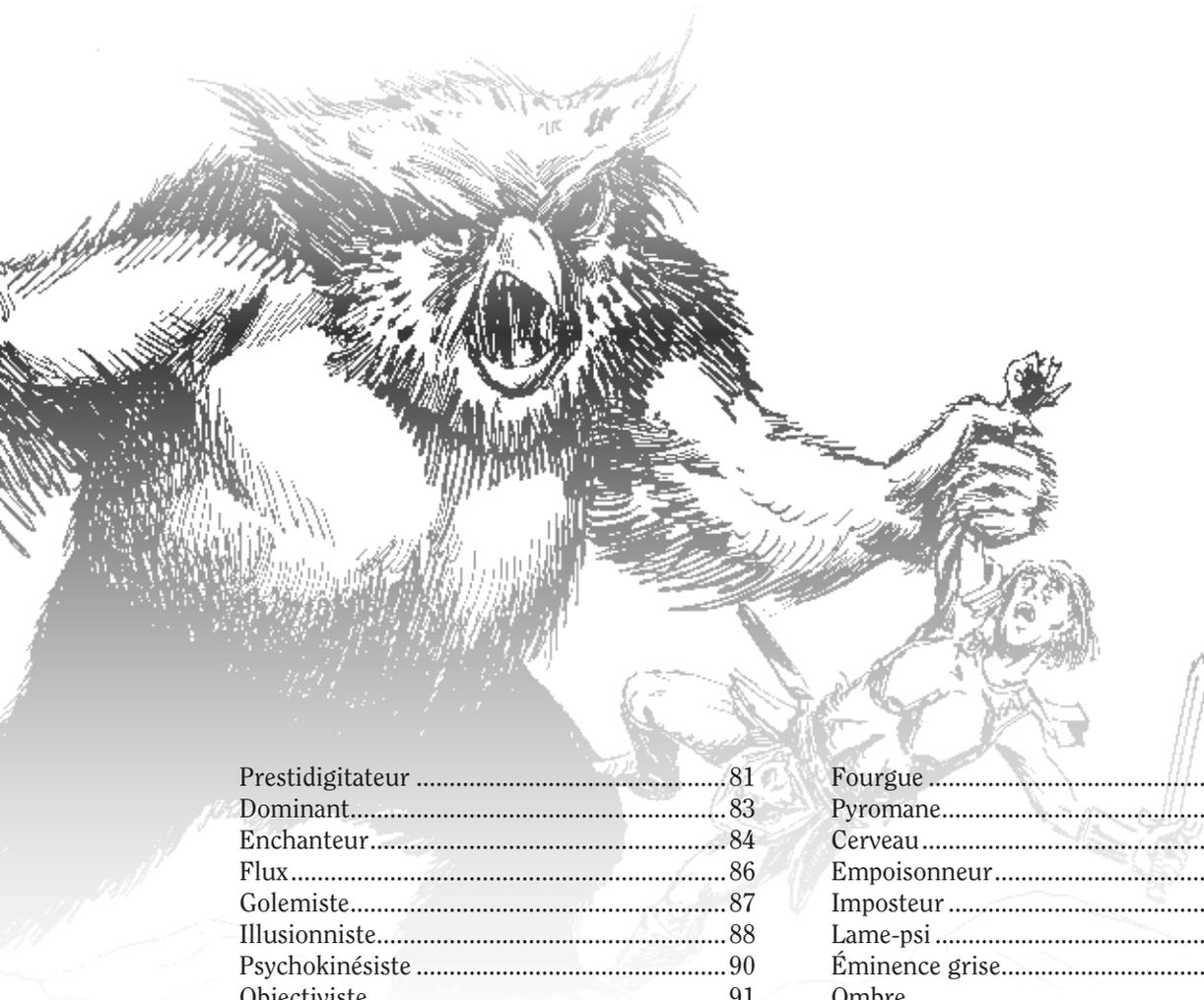
Relectures : Cédric Vicard





sommaire

CHAPITRE 1 – INTRODUCTION..... 8	CHAPITRE 3 - DISCIPLES..... 38
Class Warfare..... 8	Force de volonté..... 39
Anatomie d'une classe..... 8	Avatar..... 40
Création de personnage..... 9	Croisé..... 42
Anatomie d'une spécialisation..... 9	Fervent..... 43
Modèles de classe..... 10	Élémentaliste..... 45
Consolider..... 11	Incarnation..... 47
Exemple : Création de classe..... 12	Empathe..... 48
Caractéristiques..... 12	Exorciste..... 50
Actions de départ..... 12	Impassible..... 51
Alignements..... 12	Artiste martial..... 52
Liens..... 12	Thaumaturge..... 54
Équipement..... 13	Oracle..... 56
Peuples..... 13	Pèlerin..... 57
Fignolage..... 13	Psychopompe..... 58
Actions avancées..... 13	Agneau sacré..... 60
Conclusion..... 13	Vénérateur..... 61
Le Mange-poussière..... 14	
CHAPITRE 2 - AVENTURIERS..... 17	CHAPITRE 4 - SORTS DIVINS..... 63
Chance inespérée..... 17	Animaux..... 63
Barde..... 18	Bataille..... 64
Troglodyte..... 20	Mort..... 65
Ingénieur..... 21	La Terre..... 67
Fou..... 23	Guérison..... 68
Bon samaritain..... 24	Jugement..... 68
Maître des lieux..... 25	Plantes..... 69
Aristocrate foncier..... 26	Protection..... 70
Sommité..... 28	Révélation..... 71
Marchand..... 30	Le Ciel..... 72
Héritage monstrueux..... 31	Sagesse..... 73
Sage..... 32	
Boutiquier..... 34	CHAPITRE 5 - MAGES..... 75
Voyageur..... 35	La couleur de la magie..... 75
Revenant..... 36	Ritualiste arcanique..... 77
	Esprit éveillé..... 79
	Mage bleu..... 80



Prestidigitateur	81	Fourgue	125
Dominant.....	83	Pyromane.....	127
Enchanteur.....	84	Cerveau.....	128
Flux.....	86	Empoisonneur.....	129
Golemiste.....	87	Imposteur	130
Illusionniste.....	88	Lame-psi.....	131
Psychokinésiste	90	Éminence grise.....	133
Objectiviste.....	91	Ombre.....	134
Sorcier prévoyant.....	93	Sirène.....	135
Guérisseur psychique.....	94	Escroc	137
Mage d'ombre	95	Voleur	138
Bouclier arcanus	97	Pilleur de tombe.....	140
Devin.....	99		
Chantesort.....	100		
Télépathe	102		
Sorcier vancien.....	103		

CHAPITRE 6 - SORTS MAGIQUES.....105

Altération.....	106
Divination.....	107
Enchantement.....	108
Évocation.....	109
Illusions	110
Esprit	112
Mouvement.....	113
Nécromancie.....	113
Pyromancie.....	115
Invocation.....	116
Sceaux.....	117

CHAPITRE 7 - GREDINS118

Dans les ombres	119
Acrobate.....	120
Assassin.....	121
Voleur de corps.....	122
Cambrioleur	124

CHAPITRE 8 - GUERRIERS.....142

Ce pour quoi nous nous battons.....	143
Cuirassier.....	144
Arsenal	145
Dresseur.....	147
Danse-lame	148
Chasseur de primes	150
Capitaine.....	152
Champion de la Loi	153
Défenseur.....	155
Destructeur	156
Duelliste.....	157
Ami de la nature	159
Gorgone	160
Insatiable	161
Rôdeur	163
Tireur d'élite.....	164
Tueur	166
Porte-étendard.....	167
Homme fort.....	168
Vétéran.....	169
Seigneur de guerre.....	171
Porteur.....	173

Chapitre 1

introduction



CLASS WARFARE

Class Warfare est un manuel destiné à vous aider à créer vos propres classes de personnage et à rendre plus distinctifs vos personnages pour le jeu de rôle *Dungeon World*. Dans ces pages, vous trouverez principalement des modèles de classes, avec des règles pour assembler celles-ci en des personnages cohérents et jouables.

ANATOMIE D'UNE CLASSE

La plupart des classes originelles de *Dungeon World* sont construites selon la même structure : chacune a en général trois pouvoirs, une action de peuple, et quelques détails additionnels permettant de les étoffer. Les dégâts, la charge et le maximum de points de vie de base sont fixés non seulement selon ce que la classe est censée faire, mais aussi selon ce qu'elle doit bien faire : le Guerrier et le Paladin sont, par défaut, des experts en combat au corps-à-corps, aussi ont-ils beaucoup de points de vie et font beaucoup de dégâts. Avez-vous remarqué que l'Éclaireur obtient un bonus aux dégâts grâce à son animal familier et qu'il est aussi doué au combat à distance ? Pour l'empêcher d'éclipser le Guerrier et le Paladin, ses dégâts et ses points de vie ne sont donc pas aussi élevés. Le Magicien est supposé rester à l'arrière et lancer des sorts au lieu de se battre avec des armes, aussi a-t-il le moins de points de vie et le plus petit dé de dégâts. Le Voleur n'est pas censé être fragile, mais il devrait être meilleur à infliger des dégâts qu'à en subir lui-même, au contraire du Clerc – solide et résistant, mais plus apte à guérir qu'à cogner. Leurs dés de dégâts et leurs points de vie maximum respectifs reflètent cela.

En termes d'actions de départ, le Guerrier et l'Éclaireur sont les meilleurs exemples de classes avec trois capacités spéciales distinctes. Le Guerrier est capable de porter des armures

lourdes, de casser des choses, et possède une arme favorite – trois capacités, donc. L'Éclaireur dispose de quatre actions, mais seulement parce que son animal familier en nécessite deux. Cet archétype englobe les concepts d'archer et d'homme des bois pour composer un Éclaireur avec trois capacités.

Le Voleur peut donner l'impression qu'il possède de nombreuses actions, mais en y regardant de plus près, il peut attaquer sournoisement, trouver des pièges et empoisonner. Être capable de masquer son alignement lui donne un peu de saveur, afin de lui fournir un côté plus roublard – rien d'aussi utile que n'importe laquelle des actions du Guerrier ou de l'Éclaireur – et la capacité de crocheter des serrures ou de faire les poches est là pour vous rappeler que vous pouvez défier le danger avec DEX afin de déterminer si ces fourberies se déroulent sans accroc.

Les pouvoirs de lancement de sort se décomposent en plusieurs actions, pour le Clerc comme pour le Magicien ; mais là encore, chacun ne possède que trois capacités spéciales. En plus des sorts, le Clerc dispose d'une divinité et peut repousser les morts-vivants, tandis que le Magicien peut se défendre avec ses sorts et pratiquer des rituels.

Le Barde est un peu bancal – arts arcaniques est son action principale, tandis que charmant et sincère et un havre dans la tempête servent de support. Savoir bardique peut sembler être un pouvoir supplémentaire, au niveau des autres actions de support – notamment quand on le compare à un havre dans la tempête –, mais en réalité il sert simplement à faire du Barde un expert dans un domaine, quand bien même son joueur aurait attribué le plus mauvais score à son Intelligence, et n'aurait alors aucun intérêt à utiliser l'action étaler sa science.

Le Paladin pourrait facilement être accusé d'être surpuissant, surtout si on le compare directement avec le Guerrier. Il semble avoir quatre capacités spéciales, et c'est en effet le cas.

Cependant, se consacrer à une quête limite le Paladin plus que les autres personnages ; aussi, dans ce cas de figure, ses quatre capacités sont compensées par une faiblesse. Pas tout à fait trois dans ce cas, mais on reste proche.

Toutes les classes ne sont pas construites autour de trois pouvoirs distincts cependant. Le Druide, par exemple, est presque exclusivement consacré au changement de forme, avec ses autres actions qui viennent soutenir ce concept, mais étant de peu d'apport en tant que capacités spéciales dynamiques. Mais ce manuel n'est pas destiné à proposer de nouvelles classes comme le Druide – le contenu présenté ici se consacre à équilibrer quelques concepts archétypaux, de la même manière que les classes originelles.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Créer un personnage sur mesure est plus simple que créer une classe. Cela reste plus compliqué que de créer un personnage standard, mais suit les mêmes étapes basiques :

1. Choisir un archétype : aventurier, disciple, mage, gredin ou guerrier. Chaque archétype dispose d'une liste de spécialisations dans laquelle piocher.
2. Choisir deux ou trois spécialisations. Cela vous fournit vos actions de départ.
3. Déterminer vos dés de dégâts, votre charge et vos points de vie maximum en vous basant sur votre archétype et sur tout modificateur issu de vos spécialisations.
4. Choisir un peuple parmi les options proposées par votre archétype, les options supplémentaires de vos spécialisations, et toute possibilité que votre groupe aurait décidé d'ajouter.
5. Assigner les scores et ajustements à vos six caractéristiques comme d'habitude.
6. Choisir un alignement parmi les options proposées par votre archétype, les options supplémentaires de vos spécialisations, et toute autre possibilité que votre groupe aurait décidé d'ajouter.
7. Choisir votre équipement parmi les options offertes par votre archétype et par vos spécialisations.
8. Présenter votre personnage. Pour chacune de vos spécialisations, racontez aux autres joueurs ce que vous avez fait pour acquérir ces capacités.
9. Rédiger vos liens. Vous avez un nombre maximum de liens déterminé par votre archétype ; choisissez vos liens parmi ceux proposés par votre archétype et vos spécialisations.
10. Jouer !

ANATOMIE D'UNE SPÉCIALISATION

Quand vous choisissez un archétype, il vous donne vos scores de dégâts de base, de charge, et vos points de vie maximum, ainsi que des options d'alignement, de liens, d'équipement, et d'action de peuple. Vous pouvez aussi gagner une action de départ supplémentaire si vous choisissez l'archétype du Disciple ou du Gredin. Vous disposez d'une liste de spécialisations dans laquelle piocher, dépendant de votre archétype. Choisissez-en deux ou trois, suivant les règles de votre archétype, pour déterminer vos actions de départ et ajouter des options supplémentaires à celles offertes par votre archétype.

Si vous créez une nouvelle classe au lieu d'un personnage, la procédure est plus ou moins semblable, si ce n'est que vous voudrez sans doute enlever diverses options du résultat final.

Prérequis

Quelques rares spécialisations nécessitent de remplir des prérequis pour pouvoir être choisies. Les champions de la loi par exemple, doivent être des personnages loyaux. La plupart des spécialisations ne requièrent rien de plus que de suivre les règles habituelles.

Caractéristiques

Tous les personnages démarrent avec la même sélection de six scores à répartir entre leur Charisme, Constitution, Dextérité, Intelligence, Force et Sagesse. Tous n'ont cependant pas les mêmes dégâts de base, charge, et points de vie maximum. Votre archétype vous donnera un score de base pour chacun de ces trois attributs. Ces scores peuvent être modifiés par les spécialisations que vous choisissez et éventuellement si vous choisissez une spécialisation d'un autre archétype. Toutefois la plupart des spécialisations n'impactent pas ces scores.

Dans tous les cas, souvenez-vous que vous ne pouvez jamais avoir un dé de dégâts supérieur au d12 ou inférieur au d4, et que vos points de vie maximum ne peuvent être inférieurs à 4+Constitution.

Actions de départ

Vous disposez de toutes les actions de départ de vos spécialisations. Si vous en choisissez seulement deux, vous disposez également d'une action avancée de l'une d'entre elles. Si vous composez votre propre classe, vous pouvez échanger une action de départ standard avec une des actions avancées. Cela ne pose aucun problème tant que celle-ci correspond au concept de la classe et ne nécessite pas l'action de départ originelle.

Si vous créez une nouvelle classe en combinant des spécialisations disposant de plus d'une action de départ chacune, prenez garde à ne pas surcharger vos joueurs par un trop grand panel d'actions. Plus une classe commence avec de nombreuses actions, plus cela peut être perturbant pour quelqu'un qui joue pour la première fois.

Actions avancées

À chaque fois que vous montez d'un niveau, vous pouvez choisir une nouvelle action avancée. Votre choix dépend de votre archétype et des modèles de classe que vous avez ajoutés à votre personnage.

Si vous créez une nouvelle classe, prenez soin de n'inclure que les actions avancées qui cadrent avec votre classe, mais également d'en inclure suffisamment pour fournir aux futurs joueurs assez d'options pour s'amuser à jouer cette classe tout au long des dix niveaux – environ dix actions avancées pour les niveaux 2-5, et autant pour les niveaux 6-10 représentent généralement une bonne limite haute.

Alignement

Chaque archétype dispose de quatre ou cinq options d'alignement. Si aucune n'est adaptée, chaque spécialisation possède une ou plusieurs options spécifiquement adaptées à son concept que vous pourrez choisir. Le manuel de *Dungeon World* contient également des suggestions concernant la façon d'écrire de nouvelles conditions d'alignement.

Pour une classe personnalisée, ne listez pas plus d'une fois le même alignement, sauf à lui donner des conditions différentes. Choisissez trois alignements différents – ou utilisez des motivations ou des pulsions à la place des alignements, si vous écrivez une classe pour un univers qui ne met pas en valeur les dichotomies cosmiques que sont « loi contre chaos » et « bien contre mal ».

Liens

Chaque classe de base de *Dungeon World* est fournie avec un certain nombre de liens, mais *Class Warfare* vous donne une liste d'options plus importante pour faire votre choix. Chaque archétype possède son nombre maximum de liens – vous pouvez écrire autant de liens que vous le souhaitez tant que vous n'atteignez pas cette limite.

Ne créez pas une classe personnalisée avec plus d'options de lien que son maximum, car cela ne peut qu'entraîner une confusion. Si les joueurs veulent changer leurs liens initiaux, ils peuvent toujours en discuter avec le reste de leur groupe.

Équipement

Vous possédez l'équipement de votre archétype et de chacune de vos spécialisations. Certaines spécialisations fournissent beaucoup d'équipement, d'autres très peu. Si vous personnalisez votre personnage, cela ne pose pas de problème, mais essayez d'éviter les extrêmes du trop ou du trop peu de possessions lorsque vous créez une nouvelle classe. Comparez-la avec les classes de base du manuel de *Dungeon World* et ajustez si besoin.

Peuples

Chaque archétype dispose de quelques options de peuple, et la plupart des spécialisations en possèdent plusieurs avec des actions en lien avec les actions de départ. Toutes les spécialisations ne comprennent pas nécessairement d'option de peuple. Votre classe personnalisée devrait probablement inclure trois options de peuple, bien que vous puissiez trouver qu'un nombre différent soit plus approprié. Pour un meilleur effet, chaque option de peuple devrait être liée au concept de la classe ou à l'une des actions de départ.

De manière générale, les actions de peuple ne comportent pas de lancer de dés. Elles accordent plutôt un bonus ou une modification à une action de départ ou à quelque chose dans laquelle la classe est supposée être compétente. Bien sûr, vous n'avez pas à vous limiter ainsi lors de la rédaction de vos propres idées.

MODÈLES DE CLASSE

Comme les personnages progressent de manière descriptive et prescriptive dans *Dungeon World*, il est tout à fait possible que votre personnage diversifie ses compétences durant vos parties. Si vous remplissez les prérequis définis par la description « modèle de classe » d'une spécialisation, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage, exactement comme s'il s'agissait d'un modèle de classe : vous pouvez ajouter ses actions de départ au lieu de prendre une action avancée. Une fois ceci fait, les actions avancées de cette spécialisation comptent comme des actions de classe pour vous. De même, si une spécialisation possède plus d'une action de départ et que vous choisissez ses actions à la place de l'action avancée d'une de vos spécialisations initiales, vous gagnez toutes ces actions de départ, et pas juste une seule.

Vous pouvez aussi utiliser ce recueil de spécialisations pour permettre à vos personnages de progresser au-delà du niveau 10. Tant que vos joueurs ne se sentent pas écrasés par le trop grand nombre d'actions des personnages, il est parfaitement raisonnable de considérer le niveau 11 comme identique aux niveaux 6 à 10.

Une fois que vous aurez acquis un ou deux modèles de classe, vous aurez une pleine liste d'actions avancées dans laquelle piocher lorsque vous atteindrez le niveau 10.

CONSOLIDER

Les spécialisations peuvent rendre plus facile la construction d'une classe, mais elles ne rendent pas cela *facile* pour autant. Construire une bonne classe est tout un art. Cela demande du temps et de la réflexion.

Équilibrer les actions selon des thèmes

Vous devriez choisir des actions qui orienteront votre classe et votre personnage vers certaines situations, ainsi que des actions qui aideront à vous sortir de telles situations. Combattre des ennemis dans les bois n'est pas la seule spécialité de l'Éclaireur, mais c'est précisément la situation où toutes ses actions entrent en jeu – et aussi le moment exact où vous vous attendriez à voir l'Éclaireur briller. Les actions du Magicien tournent toutes autour de la magie – lancer des sorts, se défendre par la magie, et pratiquer des rituels magiques – parce qu'il s'agit là de l'attrait d'un Magicien : utiliser la magie.

Les actions qui rendent ces deux classes uniques insistent toutes sur le concept qui en compose l'attrait principal. Il est envisageable d'élaborer une classe qui a quelque chose à faire durant les combats, ainsi qu'une capacité magique, et enfin des relations sociales, mais si ces trois aspects ne soutiennent pas un concept central, cela donnera le sentiment d'un vague fourre-tout, et vous auriez tout aussi bien pu sélectionner vos actions au hasard. Le Paladin possède ces trois aspects – respectivement, Cuirassé, Imposition des mains et La loi c'est moi –, mais ils font partie intégrante de son concept.

Actions et Caractéristiques

Lorsque vous créez un personnage, vous pouvez décider quelles caractéristiques seront élevées et ensuite choisir vos actions en fonction de celles-ci. Mais lorsque vous élaborer une nouvelle classe, vous devriez permettre à différents joueurs de choisir différentes options. Cependant, ne choisissez pas un assortiment d'actions utilisant trop de caractéristiques différentes.

Les actions de départ qui dépendent d'une voire de deux caractéristiques conviennent parfaitement, tant que vous gardez en tête que différentes classes insisteront et dépendront aussi de certaines actions de base, en plus de leurs actions de départ. Les actions du Paladin ne font appel qu'à un Charisme élevé, mais le concept de la classe et certaines de ses actions

avancées dépendent de l'utilisation des actions Défendre et Tailler en pièces et les améliorent. En conséquence, ce personnage a d'ores et déjà besoin de trois caractéristiques élevées – ce qui ne laisse plus beaucoup de place pour la personnalisation, à moins d'abandonner l'un de ces domaines d'expertise.

En comparaison, le Guerrier ne demande qu'une Force élevée. Cependant, de nombreuses alternatives sont envisageables : l'option du peuple Elfe privilégie une Dextérité plus élevée que la Force, une bonne Constitution n'est jamais une mauvaise idée pour un personnage combattant au corps-à-corps (et ce, même s'il utilisera peu l'action Défendre), et certaines de ses actions avancées utilisent Sagesse ou Charisme. Ces actions offrent des suggestions concernant ce qu'un Guerrier devrait faire, mais aucune n'est obligatoire. Vous pouvez créer un Guerrier Nain avec une forte Intelligence et ignorer tout simplement toute action avancée qui réclame une caractéristique autre que la Force.

Parfois le lien vers certaines actions de base, et donc certaines caractéristiques, est subtil. Le Barde semble être tout le temps tourné vers le Charisme, mais notez comme certaines actions avancées reposent sur Tailler en pièces. De même, une de ses options d'arme de départ est précise – suggérant qu'un Barde pourrait avoir une Force élevée, ou plutôt, puisque cela correspond plus au stéréotype, une Dextérité élevée. D'autre part, certaines classes ne sont réellement liées qu'à une seule caractéristique, comme le Voleur ou le Magicien. À part la Dextérité pour l'un et l'Intelligence pour l'autre, vous êtes libre de privilégier n'importe quelle action de base que vous voulez.

Personnage

Une classe représente plus que ses actions, cependant. Bien qu'elles orientent évidemment la classe dans une certaine direction, tous les autres éléments doivent servir de soutien, et lui fournir une saveur. Les options d'alignement, de liens, et même les options d'équipement et de peuple, sont autant d'occasions pour un personnage spécifique de devenir unique, de nouer des relations, et de renforcer sa motivation à partir de l'aventure. Tout cela devrait encourager les joueurs à signaler ce qu'ils veulent voir durant une partie, et fournir au MJ des idées qui entraîneront leurs personnages dans des situations palpitantes.

Après tout, *Dungeon World* concerne les personnages des joueurs et leurs aventures avant toute chose – pas les aventures du MJ, mais bien celles des PJ. Aussi devraient-ils vivre des aventures qui ne peuvent leur arriver qu'à eux, et pas à n'importe qui.

EXEMPLE : CRÉATION DE CLASSE

Créer un personnage sur mesure en suivant les règles de *Class Warfare* est une procédure tout ce qu'il y a de plus simple. Concevoir une nouvelle classe en utilisant ces règles demande un peu plus de créativité et de flexibilité. Voici un exemple de comment tout cela fonctionne.

Je veux créer une classe à la fois tragique et romantique, au sens traditionnel du terme : un éternel voyageur qui ne peut jamais véritablement s'installer quelque part. Il peut éviter à autrui de nombreux problèmes et apporter la paix à une contrée, mais ne peut jamais la trouver lui-même. J'ai besoin d'un nom pour résumer le concept et je pense que Mange-poussière fonctionne bien. Ça sonne clairement torturé, mais le concept intègre cet aspect martyr plus que de raison. Maintenant je dois décider quelles spécialisations se combineront le mieux pour donner corps à ce concept. Ceci décidera aussi de mon archétype qui serait autrement plus évident si je songeais à faire un marchand malhonnête ou un capitaine mercenaire, mais qui dans ce cas précis ne l'est pas. Je considère rapidement une combinaison du pèlerin et du voyageur, ce qui ferait de cette classe un aventurier, avec la spécialisation de disciple impassible. Bien que cela puisse clairement faire un personnage intéressant, ça ne correspond pas à ce que je souhaite. Je pense que la classe devrait être plus un *guerrier* itinérant qu'un simple itinérant.

Je m'oriente alors vers deux spécialisations de guerrier – le chasseur de primes et le défenseur – en combinaison avec la spécialisation de disciple vénérateur. Ces trois spécialisations donnent au Mange-poussière des liens avec l'univers et les gens qui y vivent. Les deux premières, concernant la traque et la protection de personnes, semblent un peu s'opposer, ce qui apportera de la tension et fournira aux joueurs des options concernant ce qu'ils souhaitent mettre en avant et sur la direction vers laquelle ils veulent orienter leurs personnages. Le vénérateur ajoute une part de surnaturel, ce qui est parfait pour un univers fantastique.

CARACTÉRISTIQUES

Avec un archétype guerrier et une spécialisation de disciple, cette classe dispose d'un d8 comme dégâts de base et d'un maximum de points de vie de 10+Constitution. Avec sa spécialisation de chasseur de primes, cette classe bénéficie d'une charge de 11+FOR. Pas aussi bien qu'un Guerrier ou un Paladin, mais suffisamment endurci pour parcourir le monde et venir en aide à autrui.

ACTIONS DE DÉPART

Avec ces trois spécialisations, le Mange-poussière débute avec les quatre actions suivantes : Le Chasseur, Bouclier de son corps, Prières aux morts, et Paroles de l'au-delà.

Je pense que j'ai besoin d'ajouter quelque chose pour rendre cette classe un peu plus unique cependant. Le postulat est qu'il s'agit de quelqu'un dont les triomphes personnels finissent par avoir le goût de la cendre, quelle que soit la manière dont il parvient à protéger les autres. Aussi, prenons cela au pied de la lettre retenons et remplaçons Prières aux morts par cette action :

Le Goût des Cendres

Le royaume des morts vous accompagne toujours, en bordure de votre vision, sur le bout de votre langue. Vous êtes capable de converser avec l'esprit des morts comme s'ils étaient vivants, mais vous partagez leur sens de l'odorat et du goût – tout n'est plus que cendres – et vous ne tirez donc aucun plaisir de la nourriture ou des parfums. Mais ce qui est perdu pour vous ne l'est pas pour les morts : ils peuvent goûter la nourriture dans votre bouche, humer l'air dans vos narines, et ainsi connaître à nouveau la vie pour un court moment. Ils peuvent ressentir cela et seront donc plus enclins à apparaître devant vous.

ALIGNEMENTS

Les trois options d'alignement sont évidentes pour cette classe. Mauvais ne cadre pas avec une figure protectrice et Chaotique serait trop irrespectueux des ancêtres. Ainsi, nous avons Bon, Loyal et Neutre. Tout d'abord, je reprends tel quel l'alignement du vénérateur, je change l'alignement Loyal du chasseur de primes de sorte qu'il n'est seulement besoin de contrecarrer un dangereux criminel, et enfin j'ai besoin d'une condition d'alignement Neutre. Je décide d'adapter l'un des alignements du défenseur et de l'axer plus vers des intérêts personnels : Protéger quelqu'un d'important pour les esprits durant une situation dangereuse. Cela signifie que tous les aspects de cette classe sont évoqués dans ces alignements : traquer, protéger et parler avec les esprits des morts.

LIENS

Puisque cette classe est censée être sociale et connectée avec des gens, en dépit d'être nomade, je pense qu'il aura cinq liens au lieu de quatre. Je pioche un lien de chaque spécialisation et deux de l'archétype du guerrier.

ÉQUIPEMENT

Un personnage de guerrier avec ces trois spécialisations devrait démarrer avec des rations et quatre pièces d'équipement, mais je veux accélérer cette partie et peut-être limiter un peu les options pour compenser le lien supplémentaire. Aussi cette classe aura un choix d'armes, une pièce d'équipement défensif, et quelque chose en rapport avec les esprits des ancêtres que le joueur pourra décrire. Cela place plus ou moins cette classe sur un pied d'égalité comparativement aux autres classes de base.

PEUPLES

Je veux trois options de peuple, chacune soulignant un aspect différent de la classe. Je prends l'action du peuple Nain de la spécialisation de chasseur de primes, celle du peuple Elfe de la spécialisation de vénérateur, et je décide de laisser de côté les Halfelins. Mais je ne suis pas encore certain de ce que je veux pour l'action du peuple Humain.

FIGNOLAGE

Avant de passer au choix des actions avancées auxquelles cette classe devrait accéder, je commence à envisager quelques ajustements. J'ai écrit plus haut que le Paladin dispose de quatre actions parce que Quête lui fournit à la fois un avantage et une restriction, et je veux en ajouter une version propre au Mange-poussière. Cela devrait concerner le royaume des morts, de sorte que des missions doivent être entreprises pour leur compte. Je remplace quelques bénédictions par des pouvoirs liés aux esprits : le Mange-poussière ne peut voir à travers les mensonges, mais il peut dire ce qui est magique, parce que c'est quelque chose que les morts savent. De la même manière, je change les prérequis pour qu'ils reflètent les préoccupations des morts, leur respect, ainsi que l'abandon de ce dont les morts ne peuvent profiter.

Cette version de Quête me donne une idée d'action de peuple Humain qui permettrait au joueur d'avoir plus d'influence sur les quêtes qu'il entreprend. Cela me donne aussi plus d'options pour les actions avancées.

ACTIONS AVANCÉES

Je veux éviter les aspects les plus mercenaires de la spécialisation chasseur de primes. Le Mange-poussière est un chasseur, certes, mais plus sous la forme d'un chevalier en quête que d'un représentant indépendant de l'ordre. Plus dure sera la chute et Emballez, c'est pesé sont parfaits

– ils encouragent une approche moins violente des conflits – et Limier en chasse met l'accent des quêtes sur la traque. Les autres actions orienteraient trop cette classe vers un profil de ravisseur ou de professionnel, aussi je les ignore. Les actions avancées qui sont fournies avec défenseur sont plus que raccord avec le concept du Mange-poussière, à part pour les actions de garde du corps. Je dégage celles-ci et conserve les autres, ainsi que toutes les actions du vénérateur. Après avoir ajouté deux actions de multiclasse, cela me donne neuf actions de niveaux 2 à 5 et sept actions de niveaux 6 à 10. C'est peut-être trop peu – toutes les classes de base possèdent davantage d'actions avancées. Puisque cette classe utilise également l'action de Quête du Paladin, je pioche quelques-unes des actions avancées qui y sont liées : Protection sacrée, Protection divine, Frappe violente, Frappe divine, et Sans peur et sans reproche. Après avoir retiré les actions de défenseur Protection et Faudra me passer sur le corps d'abord, qui devenaient redondantes, cela me fait neuf actions avancées dans chaque catégorie – ce qui est bien assez !

CONCLUSION

Cela peut ne pas être la classe la plus originale, inspirée, ou atypique jamais écrite – et elle peut avoir un peu trop en commun avec le Paladin –, mais à mes yeux elle semble intéressante et ajoute une saveur particulière à un univers fantastique standard. À cause de l'action Quête, la décomposition en trois spécialisations n'est pas aussi claire que pour, par exemple, le Clerc ou l'Éclaireur, mais ce n'est pas nécessaire pour toutes les classes. Le Mange-poussière offre une alternative sombre à la fois au Clerc et au Paladin, ou il peut être joué comme un « défenseur des terres » avec une touche nécromantique, à la place du Druide ou de l'Éclaireur. Tout ce qui reste à trouver sont quelques noms et apparences, au cas où les joueurs aient besoin d'inspiration.



Voici à quoi ressemble la classe une fois terminée :

LE MANGE- POUSSIÈRE

Vous parcourez les frontières entre le royaume des vivants et celui des morts, un pied de chaque côté. Les fantômes de vos ancêtres réclament vengeance envers ceux qui les ont vaincus ou détruits, et les vivants ont grand besoin de protection contre les maux des temps présents. Et pourtant les triomphes des morts ne sont plus qu'ombre et poussière, tout comme eux. Toutes les joies des vivants, que vous cherchez à préserver si désespérément, n'ont qu'un goût de cendres dans votre bouche. Que reste-t-il alors pour vous, le servant de ces deux mondes ? Vous avez toujours votre sacerdoce et votre dévouement, jusqu'à ce que vous-même vous franchissiez cette frontière.

NOMS

Nain : Bosh, Choofu, Gan, Ginger, Hili, Imamu, Kneff, Miranda, Nebiru, Pool, Uzhak, Voltina.

Elfe : Arima, Cotori, Finucane, Hania, Hasukha, Roland, Spiridion, Sulom, Tien.

Humain : Chrtwi, Gushmazak, Mulian, Ningwo, Olivier, Orphée, Penguzi, Sisang, Songdai, Tokoloshe, Tunzi, Xu.

APPARENCE

Choisissez-en un pour chaque :

- ❖ Vêtements sombres, poussiéreux, ou bijoux des morts.
- ❖ Voix inquiétante, monotone ou rauque.
- ❖ Mains gantées, nerveuses, fermes.
- ❖ Visage masqué, rugueux, laid.

CARACTÉRISTIQUES

- ❖ Vos dégâts de base sont d8.
- ❖ Votre charge est 11+FOR.
- ❖ Vos points de vie maximum sont 10+Constitution.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces cinq actions :

Le Chasseur

Nommez quelqu'un que vous voulez trouver, que ce soit un individu ou un groupe. Quand vous utilisez discerner la réalité en étant à

leur recherche, sur un succès, le MJ vous dira également s'il y a une trace de leur passage, et, le cas échéant, en quoi elle consiste. Sur un échec, cependant, quelque chose vous rattrape à la place, le MJ vous dira quoi. Vous ne pouvez traquer qu'une cible à la fois, mais vous pouvez changer de cible à n'importe quel moment.

Bouclier de son corps

Quand vous êtes engagé en combat au corps-à-corps avec un ennemi et que ce dernier effectue une action offensive contre quelqu'un d'autre, vous pouvez l'intercepter. L'action vous affecte à la place de la cible initiale.

Le Goût des Cendres

Le royaume des morts vous accompagne toujours, en bordure de votre vision, sur le bout de votre langue. Vous êtes capable de converser avec l'esprit des morts comme s'ils étaient vivants, mais vous partagez leur sens de l'odorat et du goût – tout n'est plus que cendres – et vous ne tirez donc aucun plaisir de la nourriture ou des parfums. Mais ce qui est perdu pour vous ne l'est pas pour les morts : ils peuvent goûter la nourriture dans votre bouche, humer l'air dans vos narines, et ainsi connaître à nouveau la vie pour un court moment. Ils peuvent ressentir cela et seront donc plus enclin à apparaître devant vous.

Quête

Quand vous vous consacrez à une mission pour le compte des esprits, déclarez ce que vous cherchez à accomplir :

- ❖ Défendre _____ des dangers qui le(s) menacent.
- ❖ Découvrir la vérité sur _____ et la dévoiler aux esprits.
- ❖ Tuer _____, un ennemi des esprits.
- ❖ Choisissez ensuite jusqu'à deux bénédictions :
 - ❖ Le sens de l'orientation vers un lieu important, fourni par les esprits.
 - ❖ L'absence de besoin de repos.
 - ❖ L'invulnérabilité à une source de blessure (par exemple l'acide, les armes tranchantes, ou le feu).
- ❖ Une marque d'allégeance au monde des esprits.
- ❖ Des sens qui vous permettent de distinguer le banal du magique.
- ❖ Des esprits alliés d'un autre monde.
- ❖ Une voix qui transcende le langage.

L'humilité est toujours demandée quand vous entreprenez une quête – il vous est interdit de vous vanter de vos exploits. Le MJ vous indiquera

également quelle restriction vous devrez subir pour maintenir ces bénédictions :

- ❖ Abstinence (interdiction : les vices des vivants).
- ❖ Austérité (interdiction : la richesse matérielle sous toutes ses formes).
- ❖ Hospitalité (obligation : réconfort de ceux dans le besoin, quels qu'ils soient).
- ❖ Jugement (interdiction : tolérer la survie d'une créature mauvaise).
- ❖ Déférence (obligation : rituels quotidiens en hommage aux morts).

Paroles de l'Au-delà

Quand vous vénerez vos ancêtres et leur demandez conseil, lancez +SAG. Sur un succès, un esprit vous conseille par rapport à votre situation, mais sur un 7-9, cela appelle une contrepartie. Il vous demande quelque chose en retour – une faveur, un sacrifice, ou peut-être simplement une oreille attentive. Le MJ vous dira quoi. Si vous agissez en suivant les conseils que l'esprit vous a donnés, gagnez +1 sur votre prochain jet.

PEUPLES

Choisissez votre peuple et obtenez l'action correspondante :

Nain

Vous êtes doté d'une constitution robuste. Quand vous êtes sur les traces de quelqu'un, vous n'avez pas besoin de consommer de rations.

Elfe

Vous avez de nombreux ancêtres et leurs vies se sont étalées sur de nombreuses époques. Quand vous leur demandez conseil, ils vous apprendront également quelque chose concernant le lieu où vous êtes et son passé. Vous gagnez également +1 sur votre prochain jet si vous agissez en fonction de ces informations.

Humain

Quand vous entreprenez une quête, le MJ vous proposera deux restrictions possibles. Choisissez laquelle des deux vous devez subir.

ALIGNEMENT

Choisissez votre alignement :

Bon

Utiliser les conseils de vos ancêtres pour fournir une connaissance utile à quelqu'un d'autre.

Loyal

Contrecarrer un dangereux criminel.

Neutre

Protéger quelqu'un d'important pour les esprits durant une situation tendue.

LIENS

Notez le nom d'au moins un de vos compagnons ci-dessous :

- ❖ _____ respecte également les ancêtres, aussi je le respecterai.
- ❖ _____ m'a nourri et abrité quand je n'avais rien.
- ❖ _____ se fourre toujours dans les problèmes – je dois le protéger de lui-même.
- ❖ J'ai entendu parler des exploits de _____ et je dois m'avouer impressionné.
- ❖ J'ai juré de guider et de protéger _____, en raison de ce qu'il a fait.

ÉQUIPEMENT

Vous démarrez avec vos vêtements, un sac d'aventurier, des rations (5 utilisations, 1 poids), et un objet qui vous relie à vos ancêtres. Décrivez-le.

Choisissez une protection parmi :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Cotte de Mailles (1 armure, 1 poids).
- ❖ Bouclier (+1 armure, 2 poids).
- ❖ 2 potions de soins.

Choisissez vos armes parmi :

- ❖ Dague (contact, 1 poids) et hallebarde (allonge, +1 dégât, 2 mains, 2 poids).
- ❖ Rapière (proche, précis, 2 poids).
- ❖ Épée longue (proche, +1 dégât, 2 poids).
- ❖ Filet (allonge, assomme, 2 poids).
- ❖ Deux haches (lancer, courte, 1 poids chaque).

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Chant des ancêtres

Quand vous pratiquez une cérémonie du culte des ancêtres pour une communauté, lancez +SAG. Sur un 10+, les gens sont impressionnés et se sentent obligés de rendre la pareille. Sur un 7-9, ils sont un peu impressionnés et vous traitent avec respect. Tout le monde dans cette communauté n'est pas obligé de penser de la même façon, mais cette attitude représente la grande majorité.

Plus dure sera la chute

Quand vous attaquez quelqu'un avec succès, vous pouvez lancer un d6. Si vous obtenez un

score supérieur ou égal aux points de vie de votre adversaire, après qu'il ait subi vos dégâts, il tombe dans les vapes ou vous le capturez.

Protection sacrée

Tant que vous suivez une quête, vous gagnez +1 armure.

Martyr

Remplace : Bouclier de son corps

Quand quelqu'un à votre portée effectue ou subit une action offensive, vous pouvez l'intercepter. L'action vous affecte à la place de la cible initiale.

Médium

Quand vous autorisez un esprit à habiter votre corps, lancez +SAG. Sur un 10+, il peut utiliser votre corps pour parler avec les vivants jusqu'à ce que vous le bannissiez ou que vous vous déplaçiez dans un nouveau lieu. Sur un 7-9, il peut utiliser votre corps aussi longtemps que vous restez inconscient – décidez préalablement de combien de temps vous l'autorisez.

Multiclasse – Dilettante

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

Frappe violente

Quand vous suivez votre quête, vous infligez +1d4 dégâts.

Esprits de la Connaissance

Quand vous arrivez dans un nouveau lieu civilisé, les esprits des morts vous apprendront un fait de son histoire ou quelque chose qui a changé depuis votre dernière visite.

Défenseur acharné

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un 6-.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Malédiction des fantômes

Quand vous lancez une malédiction sur quelqu'un, décrivez une condition qui lèvera la malédiction et lancez +SAG. Sur un 10+, des fantômes hanteront cette personne jusqu'à ce qu'elle remplisse cette condition ou jusqu'à une semaine après que vous ayez maudit quelqu'un d'autre. Sur un 7-9, des fantômes la pourchasseront pour quelques semaines, jusqu'à ce qu'elle remplisse la condition, ou jusqu'à ce que vous maudissiez

quelqu'un d'autre. Sur un échec, les fantômes se rebellent contre vous et vous subissez la malédiction.

Protection divine

Remplace : Protection sacrée

Tant que vous suivez une quête, vous gagnez +2 armure.

Limier en chasse

Quand vous avez versé le sang de quelqu'un ou qu'il a versé votre sang, vous pouvez le traquer n'importe où. Peu importe ce qu'il fait, vous le retrouvez toujours.

Défenseur inébranlable

Remplace : Défenseur acharné

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un échec. Sur 12+, au lieu d'une retenue, votre adversaire le plus proche est entravé et vous obtenez un net avantage. Le MJ vous dira lequel.

Frappe divine

Remplace : Frappe violente

Tant que vous suivez votre quête, vous infligez +1d8 dégâts.

Multiclasse – Initié

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

Sans peur et sans reproche

Quand vous entreprenez une quête, choisissez trois bénédictions au lieu de deux.

Esprits de présage

Requiert : Esprits de la Connaissance

Quand vous consultez les esprits de ceux qui sont morts là où vous êtes, lancez +CHA. Sur un 10+, un esprit vous guide par-delà un danger, vous empêche de vous perdre, ou vous montre quelque chose de caché. Sur un 7-9, un esprit vous montrera un danger, mais ne fera rien de plus.

Emballez, c'est pesé

Remplace : Plus dure sera la chute

Quand vous attaquez quelqu'un avec succès, vous pouvez lancer un d8. Si vous obtenez un score supérieur ou égal aux points de vie de votre adversaire, après qu'il ait subi vos dégâts, il tombe dans les vapes ou vous le capturez, comme vous le souhaitez.

Chapitre 2

Aventuriers



CHANCE INESPÉRÉE

Touche-à-tout sans pour autant verser dans l'expertise, les spécialisations d'aventurier sont un méli-mélo étrange qui ne correspond à aucun autre archétype.

CARACTÉRISTIQUES

Les spécialisations peuvent modifier ces scores :

- ❖ Vos dégâts de base sont d6.
- ❖ Votre charge est 7+FOR.
- ❖ Vos points de vie maximum sont 6+Constitution.

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez trois spécialisations d'aventurier. Vous gagnez toutes leurs actions de départ. Faites attention à toute modification de caractéristique. À chaque fois que vous montez de niveau, choisissez une action avancée d'une de vos trois spécialisations. Vous pouvez choisir seulement deux spécialisations d'aventurier au lieu de trois. Prenez immédiatement une action avancée de niveaux 2 à 5, mais aucun autre avantage. Vous pouvez choisir deux spécialisations d'aventurier et une spécialisation d'un autre archétype, mais :

- ❖ Si vous choisissez une spécialisation de mage, réduisez vos dégâts de base d'une taille de dé (de d6 à d4).
- ❖ Si vous choisissez une spécialisation d'un autre archétype, vos caractéristiques demeurent inchangées.

ACTIONS AVANCÉES

À chaque fois que vous montez de niveau, choisissez une action avancée d'une de vos spécialisations. Ou choisissez une de ces options :

- ❖ À n'importe quel niveau, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action d'une des spécialisations de gremlin. Vous ne pouvez faire ça que deux fois.
- ❖ Une fois entre les niveaux 2 à 5, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action de n'importe quel autre archétype.
- ❖ Deux fois entre les niveaux 6 à 10, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action de n'importe quel autre archétype.

ALIGNEMENTS D'AVENTURIER

Choisissez un de ces alignements, ou l'un de ceux offerts par vos spécialisations :

Chaotique

Pousser autrui à une action décisive et irréfléchie.

Mauvais

Faire porter le chapeau ou la poisse à quelqu'un d'autre.

Bon

Se mettre en danger pour combattre un péril contre nature.

Loyal

Aider un criminel à recevoir son juste dû.

Neutre

Désamorcer une situation tendue ou éviter un conflit.

LIENS D'AVENTURIER

En tant qu'aventurier, vous pouvez avoir jusqu'à cinq liens à un instant donné. Choisissez dans la liste ci-dessous et dans les options offertes par vos spécialisations :

- ❖ _____ ne me comprend pas, moi ou ma culture. Je m'expliquerai avec lui, peu importe le temps que cela prendra.
- ❖ _____ ne me considère pas fait pour cette vie. Je lui montrerai !
- ❖ _____ m'a impliqué dans une aventure douteuse, et je commence à y réfléchir à deux fois.
- ❖ _____ a traversé des épreuves qui m'auraient brisé. Il se dresse face aux ténèbres qui planent sur ce monde.
- ❖ _____ a vu ma terre natale plus récemment que moi.
- ❖ _____ est l'ami d'un ami, alors s'il ne me tire pas de ce pétrin, il va avoir des problèmes !
- ❖ _____ sait que j'ai en ma possession une carte secrète.
- ❖ _____ me doit une faveur.
- ❖ _____ m'a convaincu d'en être.
- ❖ Je suis amoureux de _____.

ÉQUIPEMENT D'AVENTURIER

Vous avez ce que vous portez au moment où l'aventure démarre et choisissez un :

- ❖ 13 Po.
- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Rations (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Potion de soins.
- ❖ Cheval ou autre monture.
- ❖ Un gourdin improvisé (proche, 1 poids).
- ❖ Vêtements de rechange.

PEUPLES D'AVENTURIER

Vous pouvez choisir un de ces peuples ou l'une des options de peuple fournies par vos spécialisations. Une fois votre peuple choisi, gagnez l'action correspondante :

Nain

Quand vous trinquez avec quelqu'un, vous négociez avec lui en utilisant CON à la place de CHA.

Elfe

Lorsque vous arrivez à un endroit important (à vous de décider), vous pouvez demander au MJ de vous raconter un fait de l'histoire de ce lieu.

Halfelin

Quand vous attaquez avec une arme à distance, infligez +2 dégâts.

Humain

Quand vous dressez un camp dans un donjon ou une ville, vous n'avez pas besoin de consommer une ration.



BARDE

Vous avez opté pour une vie de saltimbanque, à parcourir le monde, et en chanter les chansons et en raconter les contes.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez suivi une année de formation auprès d'un maître barde et réussi l'examen attestant de vos connaissances, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Savoir bardique

Choisissez un domaine d'expertise :

- ❖ Bestiaire des créatures inhabituelles.
- ❖ Morts et morts-vivants.
- ❖ Les dieux et leurs serviteurs.
- ❖ Grands événements du monde connu.
- ❖ Légendes des héros du passé.
- ❖ Les sphères planaires.
- ❖ Sorts et magies.

Lorsque vous rencontrez pour la première fois un objet, un lieu ou une créature importants (votre décision) de votre domaine d'expertise,

vous pouvez poser une question à son sujet au MJ. Le MJ répondra sincèrement. Il peut alors vous demander dans quels récits, chanson ou légende vous avez entendu cette information.

Un havre dans la tempête

Lorsque vous revenez dans un lieu civilisé que vous avez déjà visité, indiquez au MJ à quand remonte votre dernier passage. Il vous dira en quoi ce lieu a changé depuis.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Baratiner

Quand vous négociez avec une personne, sur un 7+, vous avez +1 à votre prochaine action avec elle.

Expertise bardique

Requiert : Savoir bardique

Choisissez un second domaine d'expertise de la liste de Savoir bardique.

Puits de science

Quand vous étalez votre science à propos de quelque chose dont personne n'a la moindre idée, prenez +1.

A little help from my friends

Quand vous aidez quelqu'un avec succès, vous avez +1 pour votre prochaine action.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Escroquer

Remplace : Baratiner

Quand vous négociez avec une personne, sur un 7+ vous avez +1 à votre prochaine action avec elle et vous pouvez poser à son joueur (MJ compris) une question à laquelle il doit répondre sincèrement.

Oreille magique

Lorsque vous entendez un ennemi prononcer une incantation, le MJ vous révélera le nom du sort et ses effets. Vous avez +1 si vous en tenez compte dans une action.

Réputation

Quand vous rencontrez pour la première fois une personne qui a entendu parler de vous, lancez +CHA. Sur un 10+, révélez au MJ deux choses qu'elle a entendues à votre propos. Sur un 7-9, révélez une chose au MJ et le MJ vous en révélera une.

Physionomiste

Si vous revoyez quelqu'un que vous avez déjà rencontré (votre décision) il y a un certain temps, vous avez +1 à la prochaine action contre lui.

ALIGNEMENTS DE BARDE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Bon

Rendre quelqu'un plus instruit que quand vous l'avez rencontré.

Neutre

Découvrir une vérité cachée.

LIENS DE BARDE

- ❖ _____ m'a confié un secret.
- ❖ Ce n'est pas ma première aventure avec _____.

ÉQUIPEMENT DE BARDE

Choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Herbe à pipe des halfelins (6 utilisations).
- ❖ Armure de cuir (1 armure, 1 poids).
- ❖ Habits tape-à-l'œil.
- ❖ Arc rudimentaire (courte, 2 poids), flèches (3 munitions, 1 poids).

PEUPLES DE BARDE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple d'aventurier :

Nain

Vous pouvez considérer les nains et leurs montagnes comme faisant partie de votre savoir bardique.

Elfe

Vous pouvez considérer les elfes et leurs forêts comme faisant partie de votre savoir bardique.

Halfelin

Vous pouvez considérer les halfelins et leurs comtés comme faisant partie de votre savoir bardique.

Humain

Quand vous arrivez pour la première fois dans un lieu civilisé, quelqu'un qui respecte les lois de l'hospitalité envers les ménestrels vous hébergera.

TROGLODYTE

Où les monstres cachent-ils leurs trésors ? Dans les profondeurs de la terre, dans des grottes. Qui sait comment trouver ces trésors ? Vous.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez complètement exploré une grotte légendaire, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Exploration de donjon

Quand vous défiez le danger pour passer un tunnel dangereux ou difficile, sur un succès, vous pouvez faire passer un de vos compagnons avec vous sans encombre. Quel que soit votre jet, vous pouvez sacrifier une pièce d'équipement pour en ignorer une conséquence – n'importe quelle pièce qui est la plus aisément disponible ou qui fait le plus sens. S'il s'agit de matériel d'aventurier encore indéfini, définissez-le maintenant.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Mangeur d'insectes

Quand vous dressez un camp dans une grotte, ou que vous entreprenez un voyage périlleux à travers une grotte, vous n'avez pas besoin de consommer une ration. Si vous assumez le rôle d'intendant sous terre, vous réussissez automatiquement comme si vous aviez obtenu un 10+, et vous pouvez également assumer un second rôle.

Yeux de lynx, tels des charbons ardents

Vos yeux pénètrent la nuit et vous n'avez besoin ni de torche ni de lampe pour voir même au sein des ténèbres les plus stygiennes qui soient.

Carte mentale

Vous vous rappelez parfaitement des endroits que vous avez explorés. Vous pouvez toujours retrouver le chemin vers un lieu souterrain que vous avez visité, sans même considérer cela comme un voyage périlleux. Si quelque chose a changé depuis votre dernier passage, vous le remarquez immédiatement.

Tours de corde

Avec l'opportunité et du temps pour utiliser votre corde, vous pouvez sans encombre traverser un environnement dangereux (ne lancez pas les dés) et amener d'autres personnes avec vous, tant qu'elles suivent vos instructions. Vous pouvez aussi utiliser votre corde comme une arme (allonge, courte, puissant) qui fait des dégâts étourdissants.

Tremblements

Vous ressentez les vibrations se réverbérer à travers la terre. Vous ne pouvez jamais être pris en embuscade ou pris par surprise sous terre, même dans le noir. Quand un ennemi, un piège ou un péril aurait dû avoir l'avantage sur vous, vous réagissez avant, à moins qu'il n'ait pas touché le sol.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Danse des cavernes

Quand vous utilisez les formations naturelles d'une grotte à votre avantage, gagnez +1 pour défendre ou défier le danger.

Shaman des cavernes

Requiert : Tremblements

Lorsque vous vous renseignez auprès d'une grotte à propos de quelqu'un ou de quelque chose en son sein, lancez +INT. Sur un 10+, la grotte vous dit où il se trouve, ce qu'il fait et répond à n'importe quelle question que vous lui avez posée. Sur un 7-9, la grotte vous révèle soit où il se trouve soit ce qu'il fait.

Étrange médecine

Requiert : Mangeur d'insectes

Quand vous avez le temps de recueillir des provisions dans une grotte naturelle, vous pouvez préparer un cataplasme qui soignera un handicap la prochaine fois que vous montez le camp.

ALIGNEMENTS DE TROGLODYTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Mauvais

Utiliser quelque chose trouvé sous terre pour blesser autrui.

Bon

Éliminer pour autrui une menace souterraine.

Neutre

Récupérer quelque chose d'utile de sous terre, même si ça n'a pas de valeur.

LIENS DE TROGLODYTE

- ❖ ____ partage ma soif d'aventure.
- ❖ Je me fais du souci concernant la capacité de ____ de survivre sous terre.

ÉQUIPEMENT DE TROGLODYTE

Vous démarrez avec du matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids), des rations (5 utilisations, 1 poids) et choisissez une arme parmi :

- ❖ Hache (proche, 2 poids).
- ❖ Dague (contact, 1 poids).
- ❖ Épée (proche, 2 poids).

PEUPLES DE TROGLODYTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple d'aventurier :

Elfe

Choisissez un type d'arme qui devient précis entre vos mains.

Halfelin

Vous savez utiliser votre petite taille à votre avantage sous terre, vous recevez +1 armure si vous êtes capable de vous défendre.

INGÉNIEUR

Les magiciens et les sorciers pensent que leur pouvoir est le plus puissant d'entre tous, mais comment leurs victoires pourraient-elles être aussi utiles que les machines que vous concevez ?

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez conçu avec succès une machine, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation



à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Fibre ingénieuse

Quand vous concevez une machine, le MJ nommera un prérequis pour chaque fonction que cette machine accomplira :

- ❖ Ça va prendre du temps.
- ❖ Vous aurez besoin de l'aide ou de l'expertise de quelqu'un.
- ❖ Vous aurez besoin de composants bien au-delà de ce que vous possédez actuellement.
- ❖ Vous devrez construire quelque chose d'abord.
- ❖ Vous devrez démonter quelque chose d'autre d'abord.

Une fois les prérequis satisfaits, lancez +INT. Sur un succès, cela marche comme prévu, tant que les composants peuvent tenir le coup, mais sur un 7-9, il y a aussi un défaut de conception. Le MJ vous dira lequel. Sur un échec, cela ne fonctionne pas comme prévu.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Arpenteur

Quand vous fouillez ou arpentez un lieu, lancez +INT. Sur un 10+, vous pouvez poser trois questions au MJ parmi la liste ci-dessous. Sur

un 7-9, posez-en deux. Sur un échec, posez-en une malgré tout, mais vous n'appréciez peut-être pas la réponse. Prenez +1 sur le prochain jet si vous tenez compte de ces réponses.

- ❖ Comment cet endroit peut-il être endommagé ?
- ❖ Y a-t-il un moyen de sortir, contourner ou traverser ?
- ❖ Qu'y a-t-il ici qui pourrait nuire à quelqu'un ?
- ❖ Qui d'autre s'est trouvé ici et qu'y a-t-il fait ?

Talent mécanique

Vous pouvez étudier les machines et les mécanismes comme s'ils étaient des individus. Quand vous le faites, vous pouvez discerner la réalité avec INT au lieu de SAG.

Ingénieur des mines

Quand vous discernez la réalité sous terre, le MJ vous dira aussi s'il y a des dangers naturels dans les environs tels que : gaz, inondation, ou risque d'éboulement.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Démolition

Quand vous préparez du matériel pour démolir ou détruire un lieu, le MJ choisira un ou deux prérequis parmi la liste suivante :

- ❖ Ce matériel devra être installé très précautionneusement.
- ❖ Ce matériel devra être transporté très précautionneusement.
- ❖ Vous avez besoin d'ingrédients magiques pour endommager ce lieu.
- ❖ Vous devez dépenser beaucoup d'or pour acquérir ces ingrédients.

Si vous respectez ces prérequis, votre préparation se débarrassera de ce lieu ou le changera de manière irrévocable.

Génie mécanique

Requiert : Talent mécanique

Vous pouvez étudier les machines et les mécanismes comme s'ils étaient des individus. Quand vous le faites, vous pouvez discerner la réalité avec INT au lieu de SAG. Sur un 12+, vous pouvez poser trois questions de votre choix, sans être limité par la liste.

Rénovation

Quand vous aménagez une structure existante, naturelle ou artificielle, lancez +INT. Sur un 10+, choisissez deux. Sur un 7-9, choisissez un :

- ❖ Votre ouvrage comporte des éléments cachés.
- ❖ Votre ouvrage est une œuvre d'art, de toute beauté, ou richement décorée.
- ❖ Votre ouvrage est résistant et durera longtemps.

Si vous avez investi une somme importante d'or ou un temps déraisonnable, vous pouvez choisir une option supplémentaire.

ALIGNEMENTS D'INGÉNIEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Chaotique

Construire des machines qui donnent du pouvoir aux faibles.

Mauvais

Utiliser vos machines pour instiller la terreur dans le cœur d'autrui.

Neutre

Réaliser de réels profits en construisant ou en faisant fonctionner des machines.

LIENS D'INGÉNIEUR

- ❖ _____ a proposé de m'aider à construire quelque chose de véritablement incroyable.

ÉQUIPEMENT D'INGÉNIEUR

Vous démarrez avec une trousse d'outils (2 poids), en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES D'INGÉNIEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple d'aventurier :

Nain

L'or et les bijoux sont votre péché mignon, à tel point que vous êtes capable de les sentir ! Quand vous discernez la réalité, le MJ vous dira toujours s'il y a un trésor proche sans que vous ayez à le demander.

Humain

Quand vous utilisez une action d'ingénieur qui vous permet de poser des questions au MJ, vous pouvez aussi demander comment rendre les choses plus confortables pour les humains et moins confortables pour les non-humains, en plus de vos autres questions.

Fou

Qu'est-ce que tu fais imbécile ? Ne touche pas à ça !

MODÈLE DE CLASSE

Si vous avez fait quelque chose de tellement stupide que tout le monde autour de vous est resté coi de stupéfaction, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, diminuez votre dé de dommage d'une taille, avec comme minimum le d4, et augmentez votre maximum de points de vie de 2.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Porte-bonheur

Vous avez un porte-bonheur qui vous confère une Chance exceptionnelle, qui est une caractéristique supplémentaire pour vous. Quand vous montez un camp, fixez à nouveau votre Chance à 3. Quand vous lancez les dés et obtenez un échec, vous pouvez diminuer votre Chance d'un point pour relancer les dés. Prenez votre second résultat, et si c'est un succès, expliquez comment vous avez réussi seulement par pure chance. Quand votre Chance est égale à zéro, vous ne pouvez pas la diminuer davantage, et vous subissez -1 continu tant qu'elle n'est pas remontée au moins à 1.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Curiosité

Requiert : Porte-bonheur

Quand vous vous mettez en danger pour vérifier quelque chose, posez au MJ n'importe quelle question concernant ce danger et lancez +Chance. Sur un 10+, le MJ y répondra, aussi clairement que les circonstances l'autorisent. Sur un 7-9, le MJ vous dira ce que vous avez besoin de faire en plus pour trouver la réponse tout seul.

Le fou et son or

Quand vous payez trop pour quelque chose, le MJ vous dira quelque chose d'intéressant et d'utile au sujet de l'objet que vous avez acheté, et vous gagnez +1 sur le prochain jet quand vous l'utilisez – quand bien même vous vous êtes fait avoir.

Quelle chance !

Requiert : Porte-bonheur

Quand vous subissez des dégâts qui étaient destinés à quelqu'un d'autre, vous gagnez +1 Chance. Vous ne pouvez pas dépenser votre Chance pour annuler ces dégâts.

La vérité sort de la bouche des enfants

Si vous laissez échapper ce qui vous passe par la tête quand vous étalez votre science, gagnez +1 sur le jet.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Chance prodigieuse

Requiert : Porte-bonheur

Quand vous montez un camp, fixez à nouveau votre Chance à 4 au lieu de 3. Quand vous subissez des dégâts, vous pouvez diminuer votre Chance de 1 pour les ignorer. Décrivez les circonstances comiques, forcées, ou carrément miraculeuses qui vous y ont fait échapper.

Les Trois Corniauds

Requiert : Porte-bonheur

Vous pouvez diminuer votre Chance de 1 pour infliger 1d10 dégâts à un ennemi. Décrivez comment vous l'embarrassez, l'humiliez ou le frappez accidentellement.

ALIGNEMENTS DE FOU

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Chaotique

Vous mettre en danger afin d'expérimenter quelque chose de nouveau.

Bon

Ôter quelque chose de dangereux de la présence d'autrui.

LIENS DE FOU

- ❖ Je ne laisserai jamais tomber ____.
- ❖ Je protégerai ____ du danger qui rôde autour de nous.

ÉQUIPEMENT DE FOU

Vous démarrez avec un bâton (proche, 1 poids) et un sac, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE FOU

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple d'aventurier :

Nain

Quand vous subissez un handicap, vous gagnez +1 Chance.

Elfe

Quoi ? Les Elfes ne peuvent être fous ! Vous ne gagnez rien.

Halfelin

Quand vous vous empiffrez et en subissez les conséquences, vous gagnez +1 Chance.



BON SAMARITAIN

La véritable raison pour laquelle ce monde est un endroit exécration est qu'on y trouve des personnes exécration. Si chacun essayait juste de traiter autrui avec bonté et respect, de la même façon que vous, nous n'aurions plus besoin d'aventuriers !

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez sauvé la vie de quelqu'un, sans considération de profit ou sans pensée pour les conséquences, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

PRÉREQUIS

Vous devez être d'alignement Bon pour prendre cette spécialisation.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Charmant et sincère

Quand vous discutez franchement avec quelqu'un, vous pouvez poser une question de la liste ci-dessous à son joueur. Il doit répondre

sincèrement et peut à son tour vous poser une question de la liste, à laquelle vous devez répondre sincèrement.

- ❖ Comment puis-je t'amener à (faire) _____ ?
- ❖ Que ressens-tu vraiment en ce moment ?
- ❖ Que désires-tu le plus ?
- ❖ Que souhaiterais-tu que je fasse ?
- ❖ Qui sers-tu ?

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

M. Je-Sais-Tout

Quand un autre PJ vous demande conseil au sujet d'un problème difficile, si vous lui indiquez vraiment ce qui vous semble la meilleure marche à suivre, il a +1 lorsqu'il accomplit la prochaine action en suivant votre conseil et vous marquez 1 PX s'il réussit.

Serviable

Quand vous aidez un autre PJ, considérez un échec comme un résultat de 7-9. Il gagne toujours +1 à son jet.

A little help from my friends

Quand vous aidez quelqu'un avec succès, vous avez +1 pour votre prochaine action.

Montrez-moi le chemin

Quand vous donnez des conseils sincères à un PNJ au sujet de ce qu'il devrait faire, lancez +SAG. Sur un 10+, il suit votre conseil de la manière qu'il pense être la plus bénéfique pour lui. Sur un 7-9, il ne le suit que si vous le soutenez et l'aidez à le faire.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Montrez-moi le vrai chemin

Remplace : Montrez-moi le chemin

Quand vous donnez des conseils sincères à un PNJ au sujet de ce qu'il devrait faire, lancez +SAG. Sur un 12+, il fait exactement ce que vous leur avez dit de faire. Sur un 10-11, il suit votre conseil de la manière qu'il pense être la plus bénéfique pour lui. Sur un 7-9, il ne le suit que si vous le soutenez et l'aidez à le faire.

Amour vache

Quand vous dites à un autre PJ qu'il a fait quelque chose de mal, il gagne +1 sur son prochain jet pour réparer son erreur.

Très serviable

Quand vous aidez un autre PJ, vous ne lancez pas les dés. Il gagne +1 à son jet et si vous devez subir les conséquences de leur action, vous avez toujours une chance de vous défendre d'abord.

ALIGNEMENTS DE BON SAMARITAIN

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Bon

Aider quelqu'un sans même qu'il ait à demander.

LIENS DE BON SAMARITAIN

- ❖ _____ a des problèmes que je peux aider à régler.
- ❖ _____ est un ami de valeur.

ÉQUIPEMENT DE BON SAMARITAIN

Choisissez un :

- ❖ Antidote et bandages (3 utilisations, lent).
- ❖ Potion de soins.
- ❖ Cataplasmes et herbes (2 utilisations, 1 poids).

PEUPLES DE BON SAMARITAIN

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple d'aventurier :

Nain

Quand vous trinquez avec quelqu'un, choisissez un :

- ❖ Cela compte comme consommer une ration pour vous deux.
- ❖ Il regagne 1d4 points de vie.

Halfelin

Quand vous partagez une ration avec quelqu'un, cela compte comme consommer une ration entière pour vous deux et il gagne 1d4 points de vie.

**MAÎTRE DES LIEUX**

Tout le monde n'a pas la chance d'être propriétaire de vastes domaines. De la même manière, tout le monde n'est pas non plus assez futé pour les conserver.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous êtes à la tête d'un vaste domaine et que vous employez du personnel pour l'entretenir, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Domaine

Vous êtes le maître d'une riche propriété, que cela soit des parcelles de terre, des exploitations marchandes, ou des offices gouvernementaux. Quand vous sollicitez un bien onéreux de votre domaine, tant qu'il n'est pas unique, lancez +SAG. Sur un 10+, le domaine vous fournit ce que vous désirez. Sur un 7-9, le bien vous est fourni, mais les ressources de votre domaine sont épuisées jusqu'à ce que vous remettiez de l'ordre, en faisant une action parmi la liste suivante :

- ❖ Liquidier un vieux compte qui vous cause problème.
- ❖ Lancer une nouvelle entreprise profitable.
- ❖ Passer du temps dans vos bureaux pour remanier vos comptes.
- ❖ Faire le tour de votre domaine, et corriger toute erreur que vous rencontrez.

Une fois que vous avez remis de l'ordre dans votre domaine, vous pouvez à nouveau faire appel à lui avec cette action. Sur un échec, votre domaine est désorganisé.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Hôte cultivé

Quand vous offrez l'hospitalité à quelqu'un, prenez +1 sur le prochain jet pour discerner la réalité à son sujet ou pour négocier avec lui.

Une longue et riche histoire

Quand vous étalez votre science au sujet de votre maisonnée et de ses terres, prenez +1 sur le jet.

Entreprise profitable

Requiert : Domaine

Quand vous revenez dans votre domaine après une absence, lancez +SAG. Sur un succès, votre domaine a produit des revenus excédentaires. Sur un 10+, gagnez 2 revenus. Sur un 7-9, gagnez 1 revenu. Vous pouvez dépenser ces revenus durant cette session de jeu pour remettre en ordre votre domaine ou acheter un objet relativement onéreux, comme une maison, à quelqu'un d'autre.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Une longue et pour le moins singulière histoire

Remplace : Une longue et riche histoire

Quand vous étalez votre science au sujet de votre maisonnée et de ses terres, prenez +1 sur le jet. Sur un 12+, le MJ vous posera une question sur le sujet. Quelle que soit votre réponse, cela devient la vérité.

Hypothèque

Requiert : Domaine

Quand vous tirez profit de votre domaine pour acheter quelque chose de terriblement onéreux (comme une armée, un navire, un château), prenez -1 continu sur votre domaine et lancez +SAG. Sur un 10+, c'est désormais votre propriété. Sur un 7-9, c'est presque votre propriété, mais il y a des contreparties et les ressources de votre domaine sont épuisées.

Ceci est mon domaine

Remplace : Hôte cultivé

Quand vous offrez l'hospitalité à quelqu'un, prenez +1 continu pour discerner la réalité à son sujet ou pour négocier avec lui tant que vous l'hébergez, et prenez +1 sur le prochain jet lorsqu'il vous quitte.

ALIGNEMENTS DE MAÎTRE DES LIEUX

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Mauvais

S'emparer des biens ou de la position d'autrui pour son propre compte.

Bon

Utiliser sa fortune et son pouvoir pour en faire bénéficier directement les moins bien lotis.

Loyal

Étendre votre influence grâce à votre pouvoir économique.

Neutre

Acquérir un nouveau titre ou une nouvelle propriété.

LIENS DE MAÎTRE DES LIEUX

- ❖ _____ a travaillé dans mon domaine auparavant.
- ❖ _____ est au courant de mes arrangements financiers les plus sensibles.

ÉQUIPEMENT DE MAÎTRE DES LIEUX

Choisissez cinq pièces d'équipement qui ne soient pas des objets uniques.

ARISTOCRATE FONCIER

Des dieux d'en haut nous parviennent pouvoir, terre et titre, tout comme nous nous occupons de nos sujets. En jurant de prêter serment, ces terres et ces gens qui vous sont offerts ne sont pas simplement sous votre gouverne, mais doivent également être protégés et chéris comme s'ils faisaient partie de votre famille, de la même façon que les dieux vous aiment comme si vous étiez leurs propres enfants. Sous leur regard, le jurez-vous ?



MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous vous êtes vu offrir un fief par vos supérieurs, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Fief

Vous possédez une place forte. Donnez-lui un nom. Ajoutez-la à la carte du monde en tant que localité de type forteresse, avec les marqueurs suivants : Pauvre, Stable, Garde, Serment (protection des terres voisines). Choisissez deux avantages :

- ❖ **Fortifié** : Votre place forte est pratiquement inexpugnable, ses fortifications et ses défenses sont solides.
- ❖ **Garnison** : Votre place forte possède une Garnison à la place de Garde.
- ❖ **Prestigieux** : Votre place forte est connue, aussi l'êtes-vous également. Ajoutez Personnage (vous).
- ❖ **Talent** : Votre place forte comporte des gens dotés de talents exceptionnels, comme des forgerons ou des mages. Ajoutez Artisanat.
- ❖ **Taxes** : Votre place forte apporte des revenus, environ une pièce d'or par an par famille au sein de votre domaine.

Le MJ vous fournira également une complication :

- ❖ **Contesté** : Quelqu'un d'autre a des prétentions sur votre place forte.
- ❖ **Envahi** : Il y a des monstres dans les environs.
- ❖ **Agité** : Les gens sont mécontents au sein de votre place forte.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Convoquer le ban

Quand vous recrutez au sein de votre place forte ou des terres qu'elle protège, considérez tout échec comme si vous aviez obtenu un 7-9 à la place.

Tenir audience

Quand vous tenez audience et écoutez les problèmes de vos sujets, le MJ vous révélera au moins une opportunité au sein de votre place forte ou dans ses environs.

Long chemin de retour

Requiert : Fief

Où que vous vous trouviez, vous connaissez toujours soit un chemin long, mais sûr, soit un plus court, mais plus dangereux pour revenir à votre place forte. À vous de décider.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Diplomate

Requiert : Fief

Quand vous envoyez une missive mandant la présence d'une personne à votre place forte, lancez +CHA. Sur un 10+, elle accepte de vous rendre visite, en s'attendant à être reçue selon les coutumes de l'hospitalité. Sur un 7-9, elle impose certains termes, vous devez les satisfaire ou elle refuse de venir.

Empire

Requiert : Fief

Vous héritez, par persuasion ou par filouterie, d'une seconde localité. Créez-la en vous référant à l'action Fief, mais vous avez gratuitement l'option Prestigieux.

Au nom du peuple

Requiert : Fief

Après avoir réglé avec succès un problème présenté par le MJ sur vos terres ou avoir saisi avec succès une opportunité révélée lorsque vous teniez audience, vous pouvez changer n'importe quel marqueur de votre place forte.

ALIGNEMENTS D'ARISTOCRATE FONCIER

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Mauvais

Intimider ou terroriser les gens qui vivent sous votre coupe.

Bon

Protéger du mal les terres que vous gouvernez.

Loyal

Faire respecter les lois de votre seigneur sur les terres que vous gouvernez.

LIENS D'ARISTOCRATE FONCIER

- ❖ _____ m'a aidé à être là où je suis, et je lui en suis redevable.
- ❖ _____ est d'une grande aide pour ma place forte.

ÉQUIPEMENT D'ARISTOCRATE FONCIER

Vous démarrez avec une place forte remplie de fournitures de base, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES D'ARISTOCRATE FONCIER

Vous pouvez choisir cette option à la place d'un peuple d'aventurier :

Nain

Votre place forte possède les marqueurs Nain et Riche au lieu de Pauvre.


SOMMITÉ

Entouré de vos larbins, adulé et respecté, vous êtes tout sauf un mercenaire rudoyé et miteux.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez attiré de manière permanente une cour, soit en engageant des recrues, soit en devenant célèbre et admiré, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, diminuez votre dé de dégâts d'une taille, avec comme minimum le d4.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Suite

Vous pouvez être entouré par, au plus, une douzaine de laquais qui vous soutiendront, suivront vos ordres, impressionneront les gens, et vous aideront à mener vos affaires. Choisissez quel type d'entourage compose votre suite :

- ❖ Nobles courtisans : Dissension +2, Éloquence +1, Combat +1, Érudition +1.
- ❖ Serviteurs dévoués : Dissension +0, Éloquence +0, Combat +1, Érudition +1.
- ❖ Commis rusés : Dissension +1, Éloquence +1, Combat +0, Érudition +2.
- ❖ Mercenaires chevronnés : Dissension +1, Éloquence +1, Combat +2, Érudition +0.

- ❖ Artistes talentueux : Dissension +1, Éloquence +2, Combat +0, Érudition +1.

Vous pouvez donner des ordres à ces individus comme à des recrues si vous voulez qu'ils fassent quelque chose de plus que simplement faire partie de votre suite. Si ce sont des Serviteurs dévoués, prenez +1 pour leur donner des ordres. Si ce sont des Nobles courtisans, prenez -1.

Choisissez leur attirail, autant que leur dissension ou leur combat :

Livres et instruments, costumes et accessoires, objets de valeur et beaux atours, de nombreuses armes, armure métallique, montures, échantillons de vos marchandises, matériel de voyageur.

Choisissez leurs compétences, autant que leur éloquence ou leur érudition :

Comptabilité, estimation, crime, diplomatie, hospitalité, chasse, musique et poésie, politique, rhétorique, science, soldat.

Choisissez leurs faiblesses, autant que leur dissension :

Arrogant, imprudent, couard, apathique, agressif, cancanier, cupide, hédoniste, borné, obséquieux, hérétique, traître.

Ex officio

Quand vous êtes entouré de votre suite...

- ❖ ... et que vous attaquez la même cible, ajoutez leur dissension et leur combat à vos dégâts.
- ❖ ... et que vous défendez la même cible, ajoutez leur combat à votre jet.
- ❖ ... et que vous négociez, ajoutez leur éloquence à votre jet.
- ❖ ... et que vous étalez votre science, ajoutez leur érudition à votre jet.
- ❖ ... et que quelqu'un interfère avec vous, ajoutez leur dissension au jet pour interférer.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Gardes du corps

Requiert : Suite

Quand vous êtes entouré de votre suite, vous avez +1 armure.

Chiens de guerre

Requiert : Suite

Quand vous attaquez avec votre suite, vous faites d8 dégâts de base.

Compagnons prestigieux*Requiert : Suite*

Votre suite gagne une autre option d'attirail et une autre option de compétence, à votre choix.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Influent

Quand vous négociez avec quelqu'un, sur un 12+, non seulement il fait ce que vous vouliez, mais il change d'opinion sur vous et devient votre allié. Il soutient vos projets et ne prend plus part aux dangers du MJ.

Une bête à plusieurs têtes*Requiert : Suite*

Choisissez un type d'entourage supplémentaire. Vous pouvez vous entourer de compagnons de n'importe lequel de ces types, mais pour l'action ex officio vous ne pouvez utiliser que les caractéristiques de ceux qui sont les plus nombreux. Vous pouvez basculer de l'un à l'autre en congédiant certains compagnons et en convoquant d'autres.

Garde palatiale*Remplace : Chiens de guerre*

Quand vous attaquez avec votre suite, vous faites d12 dégâts de base.

Compagnons aux multiples talents*Requiert : Compagnons prestigieux*

Choisissez une action d'une autre classe ou spécialisation. Vous pouvez utiliser cette action tant que vous êtes entouré de votre suite.

ALIGNEMENTS DE SOMMITÉ

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Chaotique

Vous mêler des plans de quelqu'un possédant une position d'autorité.

Mauvais

S'emparer des biens ou de la position d'autrui pour son propre compte.

Bon

Montrer des qualités de meneur qui servent d'exemple à suivre pour quelqu'un.

LIENS DE SOMMITÉ

- ❖ Il est bon d'avoir _____ dans les environs, mais je ne lui confierais pas ma vie.

- ❖ Ma suite se méfie de _____, mais elle ne s'en méfie pas encore assez !

ÉQUIPEMENT DE SOMMITÉ

Vous avez suffisamment d'atours pour être toujours la personne la plus impressionnante au sein de votre entourage, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE SOMMITÉ

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple d'aventurier :

Nain

Votre suite est composée de nains robustes, ajoutez +1 combat.

Elfe

Votre suite est composée de sages elfes, ajoutez +1 érudition.

Halfelin

Votre suite est composée de fiers halfelins, et les halfelins se serrent les coudes. La dissension de votre suite est réduite de 1 (mais vous ne pouvez choisir des Serviteurs dévoués).

Humain

Votre suite est une bande de beaux parleurs, et est compétente en rhétorique et en lois humaines, ajoutez +1 éloquence.



MARCHAND

L'argent fait tourner le monde.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez acquis un approvisionnement régulier de biens et une base de clients à qui vous pouvez les vendre, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Entrepreneur

Vous avez deux ou trois entreprises commerciales :

- ❖ Apothicaire ou barbier (médecine / erreur médicale).
- ❖ Maison close (influence ou secrets / maladie ou scandale).
- ❖ Sous-traitance (influence / trahison ou scandale).
- ❖ Extorsion de fonds (influence / lutte territoriale).
- ❖ Moulin (influence / incendie).
- ❖ Auberge (secrets / scandale).
- ❖ Mine d'argent (argent / inondation ou grève).
- ❖ Forge (armes et armures / grève ou vol).
- ❖ Navires marchands (épices exotiques / naufrage).
- ❖ Transport (secrets / marchandises perdues).

Quand vous montez une nouvelle entreprise, ajoutez-la à la liste, ainsi que ce qu'elle produit et les catastrophes potentielles qu'elle pourrait rencontrer. Si une entreprise coule, retirez-la de la liste.

Au début de la session ou quand vous avez du temps libre en jeu, choisissez jusqu'à trois de vos entreprises dont vous vous occupez et lancez +CHA. Sur un 10+, chaque entreprise choisie vous accorde soit un surplus soit un revenu excédentaire, et vous gagnez +1 sur le prochain jet pour solliciter votre entreprise. Sur un 7-9, une seule de vos entreprises produit un surplus ou un excédent, et une autre connaît un désastre, tels qu'une banqueroute, des problèmes légaux ou la catastrophe mentionnée dans la liste. Sur un échec, toutes les entreprises connaissent des désastres. Les entreprises que vous ne choisissez pas ne produisent rien pour vous ni ne connaissent de désastre, mais elles peuvent toujours connaître un changement. Si une entreprise rapporte de l'argent, votre gain est de 1d6x100 Po.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Appât du gain

Quand vous entendez parler ou voyez une chose que vous désirez, lancez +INT. Sur un 10+, posez trois questions au MJ à ce sujet. Sur un 7-9, posez-en deux. Sur un échec, posez-en une malgré tout, mais votre intérêt est évident pour ceux qui y prêtent attention (et même à certains qui n'y font pas attention) :

- ❖ Que lui est-elle arrivé récemment ?
- ❖ Quelle est sa vraie valeur, tout bien considéré ?
- ❖ Qu'est-ce qui la protège et la garde là où elle est ?
- ❖ Qui tentera de la conserver en sa possession ?
- ❖ Qui la voudra une fois qu'elle sera en ma possession ?

Je connais quelqu'un qui connaît quelqu'un

Quand vous faites courir le bruit que vous recherchez quelqu'un avec certaines compétences ou expériences, lancez +CHA. Sur un 10+, vous trouvez quelqu'un qui convient ou une recrue avec +2 points de compétence. Sur un 7-9, vous trouvez quelqu'un avec une expérience similaire ou une recrue avec +1 point de compétence.

Réseaux commerciaux

Quand vous consultez vos contacts avant d'entreprendre un voyage vers une autre localité, le MJ nommera une personne qui pourra vous aider là-bas.

Nous voulons tous quelque chose

Quand vous négociez avec quelqu'un ou discernez la réalité à son sujet, sur un succès vous pouvez aussi poser au MJ une de ces questions :

- ❖ Qu'est-ce que cette personne veut *vraiment* de ma part ?
- ❖ Qu'est-ce qui est le plus cher aux yeux de cette personne ?
- ❖ Quelle est la chose ayant la plus grande valeur ici ?

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Plan de secours

Quand vous rencontrez quelqu'un pour faire affaire, vous pouvez poser au MJ deux questions dans la liste suivante :

- ❖ S'agit-il d'une embuscade ?
- ❖ Qu'est-ce qu'il ressent vraiment ?
- ❖ Quelle est ma meilleure échappatoire ?
- ❖ Qui nous observe ?

Mon précieux !*Requiert : Appât du gain*

Quand vous utilisez votre action appât du gain, sur un 12+, posez au MJ n'importe quelle question supplémentaire au sujet de la chose que vous convoitez.

Influent

Quand vous négociez avec quelqu'un, sur un 12+, non seulement il fait ce que vous vouliez, mais il change d'opinion sur vous et devient votre allié. Il soutient vos projets et ne prend plus part aux dangers du MJ.

Riche entrepreneur*Requiert : Entrepreneur*

Quand une entreprise vous rapporte de l'argent, vous pouvez prendre 1 revenu à la place de l'argent. Dépensez 1 revenu pour obtenir le résultat 10+ de votre domaine sans lancer les dés. Tout revenu qui n'est pas dépensé à la fin de la session est converti en argent. Vous pouvez dépenser les revenus de domaine excédentaires de la même manière.

ALIGNEMENTS DE MARCHAND

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Bon

Utiliser sa fortune pour en faire bénéficier directement les moins bien lotis.

Neutre

Acquérir quelque chose d'étonnant ou d'unique.

LIENS DE MARCHAND

- ❖ _____ a du nez pour les affaires.
- ❖ _____ est trop irresponsable pour lui confier de l'argent.

ÉQUIPEMENT DE MARCHAND

Vous démarrez avec 100 Po et tout ce que vous voulez acheter avec, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE MARCHAND

Vous pouvez choisir cette option à la place d'un peuple d'aventurier :

Humain

Vous faites partie d'un peuple de conquérants. Quand vous entendez parler ou voyez une chose que vous désirez, posez une question supplémentaire de la liste appât du gain, même si vous n'avez pas pris cette action.

HÉRITAGE MONSTRUEUX

On peut choisir ses amis, mais on ne choisit pas sa famille.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez découvert que vos ancêtres comportent des gens que vous considérez comme des monstres, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Héritage ancestral

Vous faites partie d'une lignée métissée. Décidez de votre espèce, ethnie, et héritage culturel, en choisissant n'importe quelle combinaison ou plus généralement n'importe quoi qui vous semble intéressant. Puis choisissez jusqu'à trois actions d'héritage pour démarrer parmi les actions de monstres qui cadrent le mieux avec votre héritage. De quelle manière honorez-vous votre peuple et invoquez-vous vos traditions et votre sang ?

- ❖ Bâtir des choses pour votre peuple.
- ❖ Charité.
- ❖ Faire respecter le code d'honneur de votre peuple.
- ❖ Combattre pour votre peuple.
- ❖ Respecter vos aînés.
- ❖ Sacrifice.

Sang et tradition

En début de session, ou lorsque vous invoquez votre droit du sang et vos traditions, lancez votre droit du sang et vos traditions, lancez +SAG. Sur un 10+, retenez 3. Sur un 7-9, retenez 2. Sur un échec, retenez 1 malgré tout. Dépensez votre retenue pour effectuer une action d'héritage, tout simplement.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Tradition honorée*Requiert : Héritage ancestral*

Quand vous appréciez sous un nouvel angle votre héritage, ajoutez une nouvelle action d'héritage ou changez-en une existante.

Tradition éclectique*Requiert : Héritage ancestral*

Choisissez une seconde manière d'honorer votre peuple.

Passing*Requiert : Héritage ancestral*

Vous êtes capable de dissimuler votre héritage et vous faire passer pour un membre d'un autre peuple, tant que vous n'utilisez pas vos actions d'héritage.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Résurgence ancestrale*Requiert : Héritage ancestral*

Choisissez un autre type de créature qui a contribué à votre héritage. Gagnez une de ses actions, en plus de vos autres actions d'héritage, et vous pouvez remplacer n'importe quelle autre action d'héritage par une action de ce nouvel héritage, si vous le souhaitez.

Tradition flexible*Requiert : Tradition éclectique*

Choisissez une troisième manière d'honorer votre peuple.

Sang monstrueux*Requiert : Sang et tradition*

Quand vous utilisez l'action sang et tradition, sur un succès, vous retenez +1.

ALIGNEMENTS D'HÉRITAGE MONSTRUEUX

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Mauvais

Agresser vos ennemis ancestraux.

Bon

Aider vos alliés ancestraux.

Neutre

Prouver votre valeur à quelqu'un d'autre.

LIENS D'HÉRITAGE MONSTRUEUX

- ❖ _____ ne me juge pas pour ce que mes parents étaient.
- ❖ _____ pense que je suis un monstre, je lui prouverai le contraire.

ÉQUIPEMENT D'HÉRITAGE MONSTRUEUX

Vous démarrez avec du matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids) et un objet qui symbolise votre héritage (décrivez-le), en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.



Un érudit à la connaissance infinie, qui dévore les pages de tomes perdus, et découvre des trésors oubliés dans les textes des anciennes civilisations désormais enfouies dans les brumes du temps – voici qui vous êtes !

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez maîtrisé les travaux des huit immortels, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Consulter le sage

Quand un autre PJ vous demande conseil à propos de quelque chose d'important et que vous lui indiquez sincèrement ce qui vous semble la meilleure marche à suivre, il a +1 lorsqu'il accomplit la prochaine action en suivant votre conseil. À la fin de la session, si le PJ a bénéficié d'avoir suivi vos conseils, vous marquez 1 PX.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Duettistes

Vous avez un partenaire en qui vous pouvez avoir confiance, qui vous soutient dans tout ce que vous faites. Décrivez-le et donnez-lui un nom (Adam, Roi Singe, ou Sarah par exemple). Il est considéré comme une recrue avec loyauté +2 et des points de compétence égaux à votre niveau +1, dont vous choisissez librement les compétences, plus une de ces capacités suivantes :

- ❖ Quand il vous aide à défendre, vous avez +1 retenue.
- ❖ Quand il vous aide à défier le danger, prenez +1.

❖ Quand il vous aide à combattre, vous faites +1d4 dégâts.

❖ Quand il vous aide à négocier, prenez +1. Il ne possède pas de points de vie propres. Quand il prend des dégâts, diminuez vos propres points de vie. Si vous mourez ou refusez le marché de la Mort, votre partenaire peut sacrifier sa propre vie pour que vous surviviez.

Puits de science

Quand vous étalez votre science à propos de quelque chose dont personne n'a la moindre idée, prenez +1.

Je connais ce travail

Quand vous rencontrez un intéressant artefact, construction, ou appareil (votre décision), lancez +SAG. Sur un 10+, posez trois questions au MJ dans la liste ci-dessous. Sur 7-9, posez-en deux :

- ❖ Que faire pour que cette chose fasse _____ ?
- ❖ En quoi est-elle vulnérable ou fragile ?
- ❖ Que lui est-il arrivé récemment ?
- ❖ À quoi cela sert-il ?
- ❖ De quoi est-elle faite ?
- ❖ Qui l'a créée ?

Sur un échec, c'est quelque chose hors de vos connaissances et de votre compréhension.

Étude rapide

Quand vous observez les effets d'un sort arcanique, demandez au MJ le nom de ce sort et ses effets. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Livre des noms

Quand vous rencontrez une personne importante (votre décision), dites ce que vous avez entendu à son sujet et lancez +SAG. Sur un succès, le MJ vous donnera plus de détails. Sur un 10+, les détails du MJ viendront compléter vos propos. Sur un 7-9, les détails pourront contredire vos propos et comment vous avez découvert la vérité est votre affaire. Sur un échec, vous vous trompez à propos de quelque chose d'important.

Manifestation de la foi

Quand vous observez une magie divine s'accomplir, vous pouvez demander au MJ quelle divinité accorde ce pouvoir et quels sont ses effets. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

Meilleurs amis pour la vie

Requiert : Duettistes

Donnez à votre partenaire une seconde capacité de la liste.

Bagage de connaissances

Quand vous étalez votre science, sur un 12+, posez une question au MJ, mais le MJ vous posera aussi une question à ce sujet. Quelle que soit votre réponse, cela devient la vérité.

ALIGNEMENTS DE SAGE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Chaotique

Donner les conseils nécessaires pour que quelqu'un change de vie.

Loyal

Soutenir l'ordre et la loi avec votre sagesse.

LIENS DE SAGE

- ❖ _____ se moque de moi, mais il sait qui est le vrai patron ici malgré tout.
- ❖ _____ ne suit jamais mes conseils.

ÉQUIPEMENT DE SAGE

Vous démarrez avec des robes de sage et choisissez un :

- ❖ Antidote et bandages (3 utilisations, lent).
- ❖ Sac de bouquins (5 utilisations, 2 poids).
- ❖ Bâton (allonge, 2 poids).

PEUPLES DE SAGE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple d'aventurier :

Nain

Quand vous demandez conseil aux pierres d'une montagne, elles vous diront ce qu'elles veulent. Si vous essayez de le leur donner, prenez +1, et marquez 1 PX si vous réussissez.

Elfe

Vous avez vécu une longue, longue vie. Quand vous étalez votre science au sujet d'événements historiques, vous pouvez lancer SAG au lieu d'INT.

Humain

Quand un autre PJ vous demande conseil à propos de quelque chose d'important et que vous lui indiquez sincèrement ce qui vous semble la meilleure marche à suivre, il a également +1d6 dégâts sur le prochain jet s'il suit vos conseils.

BOUTIQUIER

Parfois, être à la tête d'un commerce est une aventure en soi.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous possédez une boutique avec des employés, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Inventaire

Quand vous fouillez votre magasin à la recherche de quelque chose que vous devriez avoir, lancez +SAG. Sur un 10+, vous l'avez en stock. Sur un 7-9, vous êtes à court, mais quelqu'un vous en doit un. Sur un échec, vous l'aviez, mais quelqu'un l'a volé ou cassé, ou volé et cassé, cette ordure.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Devanture bien achalandée

Quand vous avez le temps de promouvoir vos services et soignez votre devanture, le MJ vous dira qui est venu dépenser de l'argent dans votre magasin. Les autres PJ peuvent également dire que leurs personnages ont été clients. Dites qui bénéficie d'un traitement spécial, et lancez +CHA. Sur un 10+, ils ont tous été satisfaits. Sur un 7-9, l'un d'entre eux n'était pas satisfait, mais les autres l'étaient. Sur un échec, aucun n'était satisfait.

Employés

Quand vous recrutez à partir de votre boutique, vous attirez deux fois plus de recrues potentielles.

Comméragage

Quand vous vous renseignez auprès de vos employés ou de vos clients à propos de quelqu'un d'important (votre décision), lancez +CHA. Sur un 10+, vous pouvez poser trois questions de la liste ci-dessous. Sur un 7-9, seulement deux :

- ❖ Comment puis-je l'atteindre, physiquement ou financièrement ?

- ❖ À quoi s'affaire-t-il et comment ça se passe ?
- ❖ Quand devrais-je m'attendre à le voir la prochaine fois ?
- ❖ Avec qui est-il associé ?
- ❖ Qui ou que chérit-il le plus ?

Sur un échec, posez une question malgré tout, mais vos questions causent des problèmes.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Bazar de curiosités

Requiert : Inventaire

Quand vous fouillez votre magasin à la recherche de quelque chose que vous ne devriez vraiment pas avoir, lancez +SAG. Sur un 10+, vous l'avez, ou quelque chose d'approchant, bien que cela puisse causer des problèmes par la suite. Sur un 7-9, vous pouvez l'avoir, ou quelque chose d'approchant, mais non sans contrepartie. Sur un échec, vous l'avez, parfait, ainsi qu'une montagne de problèmes avec !

Raffiné

Votre magasin s'occupe des biens les plus onéreux, les plus haut de gamme. En début de session, ou quand vous avez du temps de libre en jeu, lancez +CHA. Sur un 10+, les deux. Sur un 7-9, choisissez un :

- ❖ Vous gagnez un contact utile parmi vos clients.
- ❖ Vous faites 1d6x100 Po de bénéfices.

Débarrassez-moi de ça

Quand vous donnez quelque chose à l'une de vos recrues et lui dites de vous en débarrasser, lancez +CHA. Sur un 10+, c'est réglé et vous êtes les deux seuls au courant. Sur un 7-9, c'est de notoriété publique dans et autour du magasin, mais pas au-delà. Sur un échec, la chose réapparaît au pire moment.

ALIGNEMENTS DE BOUTIQUIER

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Mauvais

Escroquer un client.

Loyal

Rempporter un conflit légal.

LIENS DE BOUTIQUIER

- ❖ _____ devrait être capable de me ramener plus de clients.
- ❖ _____ travaillait pour moi, jusqu'à ce que je le vire.

ÉQUIPEMENT DE BOUTIQUIER

Vous démarrez avec l'inventaire de votre boutique, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE BOUTIQUIER

Vous pouvez choisir cette option à la place d'un peuple d'aventurier :

Humain

Quand vous arrivez pour la première fois dans un lieu civilisé, le MJ vous dira quels biens sont présents en abondance et de quels biens la localité a besoin.



Un vagabond, un itinérant, une pierre qui roule, telle est la façon dont les gens vous désignent et ils ont raison. Vous ne pouvez rester longtemps au même endroit, tant que vous n'aurez pas trouvé ce lieu qui parvienne à vous retenir.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez visité sept pays différents, et dans chaque pays visité sept différentes localités, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +2 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec l'une de ces deux actions :

Un havre dans la tempête

Lorsque vous revenez dans un lieu civilisé que vous avez déjà visité, indiquez au MJ à quand remonte votre dernier passage. Il vous dira en quoi ce lieu a changé depuis. De plus, si vous le souhaitez, vous pouvez nommer une personne que vous avez rencontrée ici ou quelque chose que vous y avez laissé.

Grand voyageur

Vous avez parcouru le monde entier. Quand vous arrivez quelque part, renseignez-vous auprès du MJ au sujet de n'importe quel tradition ou rituel importants, entre autres, et il vous dira ce que vous devez savoir.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Signalétique de vagabond

Quand vous discernez la réalité dans la nature ou quand vous entrez dans une localité pour la première fois, posez également une de ces questions :

- ❖ Comment puis-je être accepté par les gens d'ici ?
- ❖ Comment puis-je attirer le plus l'attention ici ?
- ❖ Comment puis-je accéder à ce qui est secret ici ?
- ❖ Quelle est la source du mal ici ?
- ❖ Où puis-je me dissimuler au mieux ici ?

Si vous discernez la réalité à propos d'un lieu, vous pouvez poser une de ces questions à la place d'une question de la liste normale.

Contacts locaux

Quand vous arrivez dans une nouvelle localité, lancez +CHA. Sur un succès, vous connaissez quelqu'un ici qui peut vous aider. Il compte comme une recrue avec des points en fonction de la taille de la localité et acceptera votre amitié en paiement. De plus, sur un 10+, il vous sauvera une fois d'un danger tant que vous restez ici. Sur un échec, à la place vous faites venir vos ennemis et ne trouvez aucun ami ici.

Voies et chemins secrets

Vous connaissez des endroits dans la nature où des chemins demeurent cachés. Quand vous passez par un chemin qui se trouve en dehors du monde mortel, lancez +SAG. Sur un 10+, il vous conduit là où vous vouliez. Sur un 7-9, vous ou le MJ devez choisir une difficulté :

- ❖ D'autres trouvent ce chemin qu'ils ne connaissaient pas avant.
- ❖ Le voyage prend plus de temps qu'en apparence.
- ❖ Le chemin est long et difficile. Chaque personne qui l'emprunte doit consommer une ration ou marquer le handicap faible.
- ❖ Vous rencontrez du danger sur la route.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Autour du monde

Requiert : Un havre dans la tempête ou Grand voyageur

Vous avez désormais les deux actions Un havre dans la tempête et Grand voyageur. Lorsque vous revenez dans un lieu civilisé que vous avez déjà visité, vous pouvez nommer une personne que vous avez rencontrée ici et quelque chose que vous y avez laissé.

Réputation

Quand vous rencontrez pour la première fois une personne qui a entendu des chansons à votre sujet, lancez +CHA. Sur un 10+, révélez au MJ deux choses qu'elle sait à votre propos. Sur un 7-9, révélez une chose au MJ et le MJ vous en révélera une.

Physionomiste

Si vous revoyez quelqu'un que vous avez déjà rencontré (votre décision) il y a un certain temps, vous avez +1 à la prochaine action contre lui.

ALIGNEMENTS DE VOYAGEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Bon

Quitter un lieu dans un meilleur état que quand vous êtes arrivé.

Neutre

Quitter un lieu dans un meilleur état que celui dans lequel vous étiez quand vous êtes arrivé.

LIENS DE VOYAGEUR

- ❖ _____ cause des troubles partout où il va.
- ❖ Il est bon d'avoir _____ dans les environs, mais je ne lui confierais pas ma vie.

ÉQUIPEMENT DE VOYAGEUR

Vous démarrez avec un sac et un bâton de marche, si vous en voulez un, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE VOYAGEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple d'aventurier :

Nain

Quand vous vous réveillez après au moins quelques heures de sommeil ininterrompues, vous regagnez tous vos points de vie.

Elfe

Quand vous montez la garde, ne lancez pas les dés. Si quelque chose s'approche, vous êtes capable de réveiller le camp et de réagir comme bon vous semble. Tout le monde dans le camp gagne +1 sur le prochain jet, dès lors qu'ils participent à votre choix de réaction.

REVENANT

La Mort est un garde à la porte, l'œil acéré et une main noire sur le loquet. Certains trouvent leur chemin à travers les royaumes creux et ressortent de l'autre côté. Quel dommage qu'ils ne puissent plus y trouver leur place – personne ne revient sans être profondément marqué.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous êtes revenu des terres spectrales avec votre vie, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Revenu des terres interdites

Vous portez une marque de votre temps passé dans les terres spectrales. Choisissez une partie de votre corps qui a pris les caractéristiques apparentes de la mort bien qu'elle demeure pleinement utilisable :

- ❖ **Bras** : Toute arme que vous tenez pénètre dans l'autre monde. Elle gagne +2 perforant contre les créatures vivantes.
- ❖ **Œil** : Quand vous touchez un cadavre vous voyez ce qu'il a vu dans ses derniers instants. Le MJ vous décrira quoi.
- ❖ **Jambes** : Votre passage ne laisse ni trace ni odeur telles qu'un vivant le ferait.
- ❖ **Langue** : Vous pouvez nouer tout serment, prière ou sort avec un lien vers les terres interdites. Ses effets sur les mourants ou les morts seront amplifiés, tels que décrits par le MJ.

Les esprits des morts voient votre marque et vous considèrent comme l'un des leurs. N'importe quel esprit des morts qui s'accroche au monde des vivants vous parlera ouvertement.



Les vivants, particulièrement les dévots, verront cette marque comme un signe de péché. Vous prenez -1 continu aux jets de CHA avec les dévots voyant votre marque.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Stigmatisé

Requiert : Revenu des terres interdites

Choisissez une autre partie de votre corps qui porte les caractéristiques visibles de la mort.

La Mort comme amie

Quand un autre PJ rencontre la mort, vous pouvez immédiatement résoudre un lien que vous avez avec lui, marquer un PX et écrire un nouveau lien comme d'habitude.

Indélébile

Requiert : Revenu des terres interdites

La marque des terres spectrales a tellement grandi qu'elle ne peut plus être dissimulée. Décrivez-la. Les morts vous chercheront, pour vous apporter autant que possible leur aide. Les morts-vivants ne vous feront aucun mal. Les dévots vous traiteront en hérétique.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Flétri

Requiert : Stigmatisé

Choisissez une troisième partie de votre corps qui porte les caractéristiques visibles de la mort.

Lien final

Quand vous parlez avec un esprit des morts, vous prenez +1 sur le prochain jet avec tous ceux qui ont connu cet esprit quand il était vivant.

ALIGNEMENTS DE REVENANT

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement d'aventurier :

Mauvais

Agrandir l'influence du monde spectral sur le monde des vivants.

Bon

Apporter la paix à un esprit tourmenté.

Neutre

En découvrir plus à propos des terres spectrales ou de votre lien avec elles.

LIENS DE REVENANT

- ❖ _____ a abondamment vu la Mort, presque autant que moi.
- ❖ _____ a trop plein de secrets à mon goût.

ÉQUIPEMENT DE REVENANT

Vous démarrez avec un symbole de votre temps au sein des terres spectrales (décrivez-le), en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE REVENANT

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple d'aventurier :

Elfe

Vous êtes immunisé à tous les types de paralysie – de l'enchantement à l'hypnose, en passant par les poisons et l'influence des dieux.

Humain

Prenez +1 continu à votre jet de Dernier soupir. La Mort ne vous est pas inconnue.



Chapitre 3

Disciples

FORCE DE VOLONTÉ

Le disciple suit le chemin étroit de la dévotion. Que cela soit un code d'honneur ou une divinité, la foi du disciple est un flambeau dans les ténèbres, une force qui peut soulever les montagnes – une inspiration.

CARACTÉRISTIQUES

Les spécialisations peuvent modifier ces scores :

- ❖ Vos dégâts de base sont d6.
- ❖ Votre charge est 9+FOR.
- ❖ Vos points de vie maximum sont 8+Constitution.

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez trois spécialisations de disciple. Vous gagnez toutes leurs actions de départ. Faites attention à toute modification de caractéristique. À chaque fois que vous montez de niveau, choisissez une action avancée d'une de vos trois spécialisations. Vous pouvez choisir seulement deux spécialisations de disciple au lieu de trois. Prenez immédiatement une action avancée de niveaux 2 à 5, mais aucun autre avantage.

Vous pouvez choisir deux spécialisations de disciple et une spécialisation d'un autre archétype, mais :

- ❖ Si vous choisissez une spécialisation de mage, réduisez vos dégâts de base d'une taille de dé (de d6 à d4) et vos points de vie maximum de 2.
- ❖ Si vous choisissez une spécialisation de gremlin ou d'aventurier, réduisez vos points de vie maximum de 2.
- ❖ Si vous choisissez une spécialisation de guerrier, vos caractéristiques demeurent inchangées.

Les disciples commencent aussi avec cette action, en plus de toute autre action de départ de leurs spécialisations :

Dévotion

Vous servez un principe supérieur : une vocation, une divinité, une mission ou une philosophie. Quoi que ce soit, cela emplit votre vie d'une cause, votre âme de détermination, et vos membres de force. Choisissez jusqu'à trois sphères d'influence (mais au moins une) pour lesquelles votre dévotion vous confère un entendement particulier :

- ❖ Animaux.
- ❖ Bataille (ou un aspect spécifique).
- ❖ Mort (ou un aspect spécifique).
- ❖ La Terre (ou une déesse chthonienne, ou la nature).
- ❖ Guérison (ou la fertilité, la médecine, ou le renouveau).
- ❖ Jugement (ou la conquête, la loi, ou l'ordre social).
- ❖ Plantes (ou l'agriculture, ou le monde naturel).
- ❖ Protection (ou la compassion).
- ❖ Révélation (ou le savoir, la connaissance, ou la vérité).
- ❖ Le Ciel (ou le climat).
- ❖ Sagesse.

Choisissez également un ensemble de codes, restrictions ou doctrines comme philosophie de vie – ce que vous êtes devez faire ou ce qu'il vous est défendu de faire. Vous pouvez aussi détailler ce mode de vie durant la partie.

ACTIONS AVANCÉES

À chaque fois que vous montez de niveau, choisissez une action avancée d'une de vos spécialisations. Ou choisissez une de ces options :

- ❖ À n'importe quel niveau, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action d'une des autres spécialisations de disciple. Vous ne pouvez faire ça que deux fois.

- ❖ Deux fois entre les niveaux 6 à 10, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action de n'importe quel autre archétype.

ALIGNEMENTS DE DISCIPLE

Choisissez un de ces alignements, ou l'un de ceux offerts par vos spécialisations :

Mauvais

Nuire à autrui pour prouver la supériorité de son principe supérieur.

Bon

Aider autrui conformément aux sphères dont vous avez l'entendement.

Loyal

Vous mettre en danger dans le but de suivre les préceptes auxquels vous êtes dévoués.

Neutre

Éviter les ennuis ou une perte en suivant vos idéaux.

LIENS DE DISCIPLE

En tant que disciple, vous pouvez avoir jusqu'à quatre liens à un instant donné. Choisissez dans la liste ci-dessous et dans les options offertes par vos spécialisations :

- ❖ _____ ne comprend pas ma foi et ma divinité. Je l'aiderai à comprendre, peu importe le temps que cela prendra.
- ❖ _____ a traversé des épreuves qui m'auraient brisé. Il se dresse face aux ténèbres qui planent sur ce monde.
- ❖ _____ a insulté ma divinité. Je ne lui fais pas confiance.
- ❖ _____ est une bonne et pieuse personne. Je lui fais implicitement confiance.
- ❖ _____ m'a montré certaines sagesses sur le chemin que je dois emprunter.
- ❖ Je m'emploie à ce que _____ partage mes idéaux.
- ❖ J'ai entendu parler des exploits de _____ et je dois m'avouer impressionné.
- ❖ J'ai partagé les secrets de ma divinité avec _____.

ÉQUIPEMENT DE DISCIPLE

Vous portez des vêtements appropriés à votre vocation et à votre situation présente, des rations (5 utilisations, 1 poids), un objet qui symbolise votre divinité, et choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).

- ❖ Bandages (3 utilisations, lent) et une potion de soins.
- ❖ Cotte de maille (1 armure, 1 poids).
- ❖ Bouclier (+1 armure, 2 poids).
- ❖ Bâton (proche, 2 mains, 1 poids).

PEUPLES DE DISCIPLE

Vous pouvez choisir un de ces peuples ou l'une des options de peuple fournies par vos spécialisations. Une fois votre peuple choisi, gagnez l'action correspondante :

Nain

Quand vous prêtez serment conformément aux préceptes de votre foi, prenez +1 sur le prochain jet pour l'accomplir. Si vous échouez, ou si vous vous en écarter (pour prêter un autre serment par exemple), prenez -1 sur le prochain jet.

Elfe

Quand vous passez une journée en recueillement, gagnez 1 préparation si vous agissez le jour suivant.

Halfelin

Vous chantez les chansons bienfaitantes du printemps et du ruisseau. Quand vous montez un camp, vous et vos alliés récupérez +1d6 points de vie.

Humain

Quand vous priez même brièvement, pour obtenir un conseil et que vous demandez: « Où est le mal, ici ? », le MJ vous répondra sincèrement.

AVATAR

Vous avez été choisi pour porter les bénédictions de votre dieu en ce monde.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez été choisi par une divinité pour porter une étincelle de son essence en vous, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, diminuez vos points de vie maximum de 2, mais pas en dessous de 4+Constitution.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Béni

Quand vous lancez les dés pour une autre action en appelant la bénédiction de votre divinité, vous pouvez choisir autant d'options que votre SAG ou moins (avec comme minimum une option), et dites aux autres joueurs :

- ❖ ... comment le domaine de votre divinité se manifeste sur terre.
- ❖ ... ce que votre divinité demande en retour.
- ❖ ... quelle bénédiction de votre divinité vous est accordée à présent.
- ❖ ... pourquoi votre divinité s'est intéressée à ces événements.

Sur un 10+, tout ce que vous dites est vrai. Sur un 7-9, le MJ choisit une affirmation comme fausse, les autres sont vraies. Sur un échec, vous avez courroucé les dieux.

Divinité personnelle

Vous servez et adorez une divinité ou puissance qui vous parle et parle à travers vous. Donnez un nom à votre divinité. Vous pouvez également choisir un domaine supplémentaire à votre divinité, en plus des sphères dans lesquelles vous bénéficiez d'un entendement particulier :

- ❖ Conquête sanglante.
- ❖ Civilisation.
- ❖ Connaissance et secrets.
- ❖ Pitié pour les nécessiteux.
- ❖ Ceux qui sont oubliés et perdus.
- ❖ Temps et cycle des saisons.
- ❖ Ce qui se trouve en dessous.

Choisissez un précepte pour votre divinité :

- ❖ Votre divinité croit à l'épreuve du combat, et on peut la supplier à travers les victoires personnelles.
- ❖ Votre divinité désire des rites sacrificiels, et on peut la supplier à travers de telles offrandes.
- ❖ Votre divinité est sectaire et isolée, et on peut la supplier à travers la découverte de secrets.
- ❖ Votre divinité prêche la sainteté de la souffrance, et on peut la supplier par ce biais.

Choisissez un ou deux traits personnels de votre divinité :

- ❖ Une poignée d'autres divinités sont étroitement liées à elle.
- ❖ De nombreuses fêtes sont tenues en son honneur.
- ❖ De nombreuses divinités sont plus ou moins liées à elle.
- ❖ Une ou plusieurs régions ont proscrit votre divinité.
- ❖ Votre divinité désire le développement de son culte.
- ❖ Votre divinité favorise un groupe social, des élus.
- ❖ Votre divinité a des rivaux divins.
- ❖ Votre divinité a de multiples personnalités qui se manifestent dans différentes circonstances.
- ❖ Votre divinité a des croyants à travers le monde entier.
- ❖ Votre divinité est vengeresse et a de nombreux ennemis de par le monde.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Inspiration divine

Requiert : Divinité personnelle

Quand vous suppliez votre divinité conformément aux préceptes de votre religion, vous recevez une connaissance utile ou une bénédiction en rapport avec le domaine de votre divinité. Le MJ vous dira de quoi il s'agit.

Porté par le divin

Quand vos actions sont contrôlées par une force surnaturelle ou extérieure, vous pouvez à la place abandonner le contrôle de votre corps à votre divinité. Si vous le faites, lancez +CHA. Sur un 10+, choisissez deux. Sur un 7-9, choisissez un :

- ❖ Vous êtes possédé pendant une courte durée seulement.
- ❖ Votre divinité n'est pas interrompue par des forces démoniaques.
- ❖ Votre divinité n'est pas seulement déterminée à poursuivre ses buts.

Dans tous les cas, votre divinité n'est pas contrôlée par des forces extérieures, et le MJ vous dira comment sa volonté est faite à travers votre corps.

Guide spirituel

Requiert : Divinité personnelle

Quand vous sacrifiez quelque chose de valeur à votre divinité et que vous priez pour un conseil, votre divinité vous dit ce qu'elle aurait souhaité vous voir faire. Si vous le faites, marquez 1 PX.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Le visage de dieu

Requiert : Béni

Quand vous choisissez les options de béni, vous pouvez aussi choisir de prendre l'apparence de votre divinité. N'importe qui assistant à la scène réagira en conséquence. Cette manifestation dure jusqu'à ce que vous vous reposiez ou la dissipiez.

Haruspice

Requiert : Divinité personnelle

Quand vous suppliez votre divinité conformément aux préceptes de votre religion, vous pouvez aussi poser au MJ n'importe quelle question. Le MJ répondra honnêtement. Vous et vos alliés prenez +1 sur le prochain jet qui tient compte de cette réponse.

Supplier les cieux vides

Requiert : Divinité personnelle

Quand vous entreprenez une supplique à votre divinité, en lui consacrant de telles actions à l'avance, prenez +1 sur le prochain jet.

ALIGNEMENTS D'AVATAR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Chaotique

Perturber une structure du pouvoir qui n'est pas en accord avec votre divinité.

Loyal

Aider une structure du pouvoir local qui est en accord avec votre divinité.

LIENS D'AVATAR

- ❖ _____ ignore le mal auquel nous faisons face.
- ❖ Ma divinité a une tâche spéciale pour _____.

ÉQUIPEMENT D'AVATAR

Vous démarrez avec un symbole de votre divinité (décrivez-le), en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES D'AVATAR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Nain

Quand vous choisissez les options de béni, votre divinité vous montrera aussi un des suivants (à votre choix) :

- ❖ Une issue hors des souterrains.
- ❖ Une entrée vers les souterrains.
- ❖ S'il y a des trésors aux alentours.

Elfe

Quand vous choisissez les options de béni, vous pouvez aussi faire pousser les plantes en votre présence, en plus de tout autre effet.

Halfelin

Quand vous choisissez les options de béni, votre divinité révélera aussi une échappatoire à votre situation présente, s'il en existe une.

Humain

Quand vous choisissez les options de béni, votre divinité vous révélera qui ou quelle est la plus grande menace, pour vous personnellement, à cet instant, et pourquoi.

CROISÉ

Vous avez une croisade à mener et vous ne cesserez de combattre en son nom !

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez été accepté au sein d'un ordre saint de chevalerie après avoir passé les rites d'initiation, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, augmentez vos dégâts de base d'une taille de dé (de d6 à d8), et vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Imposition des mains

Quand vous touchez une personne à même la peau et priez pour son bien-être, lancez +CHA. Sur un 10+, vous soignez 1d8 dégâts ou guérissez une maladie. Sur un 7-9, elle est soignée, mais les dégâts ou la maladie vous sont transférés.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Charge !

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine action.

Premiers soins

Requiert : Lancer des sorts

Le sort Soins des Blessures Légères compte dorénavant comme une prière, et ne compte plus dans la limite de niveaux.

Hospitalier

Quand vous soignez un allié, guérissez +1d8 points de vie.

Revigorer

Quand vous soignez quelqu'un, il reçoit +2 à son prochain jet de dégâts.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

En avant, toujours !

Remplace : Charge !

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine action et +2 armure pour cette action.

Soins supérieurs

Requiert : Premiers soins

Soins des Blessures Moyennes compte dorénavant comme une prière, et ne compte plus dans la limite de niveaux.

Grand Hospitalier

Remplace : Hospitalier

Quand vous soignez un allié, guérissez +2d8 points de vie.

ALIGNEMENTS DE CROISÉ

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Chaotique

Refuser aux autorités tout pouvoir sur vos actions.

Bon

Vous mettre en danger pour protéger quelqu'un de plus faible que vous.

Loyal

Refuser la pitié à un criminel ou un infidèle.

LIENS DE CROISÉ

- ❖ _____ est une brave âme. J'ai beaucoup à apprendre de lui.
- ❖ _____ est constamment en danger, mais je le protégerai.
- ❖ _____ m'a épaulé dans la bataille. Je peux avoir toute confiance en lui.

ÉQUIPEMENT DE CROISÉ

Choisissez deux :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids) et un sac d'aventurier.
- ❖ Cotte de maille (1 armure, 1 poids).
- ❖ Rations (5 utilisations, 1 poids) et une potion de soins.
- ❖ Hallebarde (allonge, +1 dégâts, 2 mains, 2 poids).
- ❖ Épée longue (proche, +1 dégâts, 2 poids).

PEUPLES DE CROISÉ

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Nain

Quand vous êtes au chevet d'un camarade pour le soigner, vous avez +2 armure.

Elfe

Imposition des mains peut être utilisée sur toute personne qui peut vous voir ou entendre votre voix, et plus seulement sur ceux que vous pouvez toucher.

Humain

Quand vous soignez quelqu'un, sur un 10+, vous pouvez aussi poser une question à son sujet de la liste discerner la réalité, comme si vous aviez effectué cette action et obtenu un 7-9.


FERVENT

Plus qu'une simple philosophie, vous êtes dévoué à un *dieu*.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous vous êtes dévoué à une divinité personnifiée spécifique et que cette divinité vous contacte personnellement pour accepter votre dévotion, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter

cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge. C'est un lourd fardeau que vous portez, mais vous vous y êtes habitué.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Inspiration divine

Quand vous suppliez votre divinité conformément aux préceptes de votre religion, vous recevez une connaissance utile ou une bénédiction en rapport avec le domaine de votre divinité. Le MJ vous dira de quoi il s'agit.

Divinité personnelle

Vous servez et adorez une divinité ou puissance qui vous parle et parle à travers vous. Donnez un nom à votre divinité. Vous pouvez également choisir un domaine supplémentaire à votre divinité, en plus des sphères dans lesquelles vous bénéficiez d'un entendement particulier :

- ❖ Conquête sanglante.
- ❖ Civilisation.
- ❖ Connaissance et secrets.
- ❖ Pitié pour les nécessiteux.
- ❖ Ceux qui sont oubliés et perdus.
- ❖ Temps et cycle des saisons.
- ❖ Ce qui se trouve en dessous.

Choisissez un précepte pour votre divinité :

- ❖ Votre divinité croit à l'épreuve du combat, et on peut la supplier à travers les victoires personnelles.
- ❖ Votre divinité désire des rites sacrificiels, et on peut la supplier à travers de telles offrandes.
- ❖ Votre divinité est sectaire et isolée, et on peut la supplier à travers la découverte de secrets.
- ❖ Votre divinité prêche la sainteté de la souffrance, et on peut le supplier par ce biais.

Choisissez un ou deux traits personnels de votre divinité :

- ❖ Une poignée d'autres divinités sont étroitement liées à elle.
- ❖ De nombreuses fêtes sont tenues en son honneur.
- ❖ De nombreuses divinités sont plus ou moins liées à elle.
- ❖ Une ou plusieurs régions ont proscrit votre divinité.
- ❖ Votre divinité désire le développement de son culte.



- ❖ Votre divinité favorise un groupe social, des élus.
- ❖ Votre divinité a des rivaux divins.
- ❖ Votre divinité a de multiples personnalités qui se manifestent dans différentes circonstances.
- ❖ Votre divinité a des croyants à travers le monde entier.
- ❖ Votre divinité est vengeresse et a de nombreux ennemis de par le monde.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Intervention divine

Requiert : Communion ou Inspiration divine

Quand vous communiquez ou suppliez votre divinité, perdez ce que vous reteniez précédemment grâce à cette action et retenez 1. Dépensez 1 quand un allié ou vous-même subissez des dégâts pour faire appel à votre divinité, qui interviendra par une manifestation appropriée et annulera les dégâts.

Voix du Paradis

Quand vous négociez avec quelqu'un, votre foi vous accorde une plus grande perspicacité. Posez deux questions de la liste discerner la réalité au joueur.

Guide spirituel

Requiert : Divinité personnelle

Quand vous sacrifiez quelque chose de valeur à votre divinité et que vous priez pour un conseil, votre divinité vous dit ce qu'elle souhaite vous voir faire. Si vous le faites, marquez 1 PX.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Apothéose

Requiert : Divinité personnelle

Après avoir choisi cette action et la première fois que vous vous retirez en prière, choisissez un attribut associé à votre dieu (des griffes aiguisées, des ailes en saphir, un troisième œil extra-lucide,...). Quand vous émergez de votre prière, votre êtes définitivement doté de cet attribut.

Invincibilité divine

Remplace : Intervention divine

Quand vous communiquez ou suppliez votre divinité, perdez ce que vous reteniez précédemment grâce à cette action et retenez 2. Dépensez 1 quand un allié ou vous-même subissez des dégâts pour faire appel à votre divinité, qui interviendra par une manifestation appropriée et annulera les dégâts.

Manifestation de la foi

Quand vous observez une magie divine s'accomplir, vous pouvez demander au MJ quelle divinité accorde ce pouvoir et quels sont ses effets. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

ALIGNEMENTS DE FERVENT

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Chaotique

Perturber le fonctionnement des autorités qui ne partagent pas votre foi.

Mauvais

Obtenir un avantage pour votre divinité au détriment de quelqu'un d'autre.

Bon

Procurer les avantages de votre divinité à des gens d'une autre croyance.

Loyal

Défendre ceux qui partagent votre foi.

LIENS DE FERVENT

- ❖ Les errements de _____ mettent en danger son âme même !
- ❖ J'ai intercédé avec ceux de ma foi au nom de _____ auparavant.
- ❖ Je respecte les croyances de _____, mais j'espère qu'il verra un jour la vraie voie.

ÉQUIPEMENT DE FERVENT

Choisissez un :

- ❖ Un autre symbole de votre divinité.
- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids) et un sac d'aventurier.
- ❖ Sac de bouquins (5 utilisations, 2 poids)/
- ❖ Masse ou marteau de guerre (proche, 1 poids).

PEUPLES DE FERVENT

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Nain

Vous pouvez aussi supplier votre divinité en réalisant des objets à partir de bijoux, métal ou pierre pour l'honorer.

Elfe

Vous pouvez aussi supplier votre divinité en prenant soin de la santé du monde naturel autour de vous.

Halfelin

Choisissez une des sphères de votre divinité (ou son domaine supplémentaire le cas échéant). Quand vous étalez votre science concernant cette sphère ou ce domaine, prenez +1.

Humain

Quand vous suppliez votre divinité, vous sera également révélé qui représente la plus grande menace pour vous ou pour votre foi, et pourquoi.



Que le soleil plonge dans les océans, que de la terre jaillissent des flammes.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez sacrifié votre plus précieuse possession aux esprits des éléments, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Maîtrise élémentaire

Quand vous faites appel aux esprits primitifs du feu, de l'eau, de l'air et de la terre afin qu'ils exécutent une tâche pour vous, lancez +SAG. Sur un 10+, choisissez deux de la liste ci-dessous. Sur un 7-9, choisissez un :

- ❖ L'effet souhaité survient.
- ❖ La nature ne demande pas de contrepartie.
- ❖ Vous gardez le contrôle.

Sur un échec, votre appel entraîne une catastrophe.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Né du feu

La chaleur et le feu ne peuvent plus vous nuire.

Œil du cyclone

Quand vous exercez votre volonté dans un cercle autour de vous, lancez +CON. Sur un succès, le monde se calme autour de vous (la terre sous vos pieds cesse de se fendre, le feu que vous touchez s'éteint, l'orage connaît une accalmie autour de vous,...), mais sur un 7-9, ce calme n'affecte que ce que vous touchez et seulement tant que vous le touchez.

Ami de la Mer

Vous pouvez vivre, respirer, et vous mouvoir sous l'eau avec aisance.

Cœur de glace

Vous pouvez marcher aisément sur la glace, aussi glissante soit-elle, et n'êtes plus vulnérable au froid, aussi mordant soit-il.

Fureur de la Nature

Quand vous utilisez les éléments naturels pour faire des dégâts, vous faites d10 de dégâts à la place de d4.

Toucher le firmament

Si vous avez quelques heures environ pour méditer au sein des éléments naturels, ou pour pratiquer un rituel face à eux, vous serez purifié. Cela compte comme monter un camp et dormir, mais vous n'avez pas à consommer une ration. Si vous passez des jours au sein des éléments, cela compte comme récupérer en se voyant prodiguer des soins.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Forme élémentaire

Vous pouvez transmuter votre propre corps en une forme faite d'éléments bruts. Quand vous prenez une forme élémentaire, lancez +CON. Sur un 10+, retenez 3. Sur un 7-9, retenez 2. Sur un échec, retenez 1, en plus de ce que dira le MJ. Votre nouvelle forme peu bouger comme votre ancienne forme, mais a toutes les capacités innées de l'élément dont elle est faite : le feu brûle, la pierre est solide, l'eau coule et un corps fait de lumière, d'ombre ou de vent est intangible. Vous utilisez vos caractéristiques normales, mais certaines actions peuvent être plus difficiles à mettre en œuvre. Le MJ vous indiquera une ou plusieurs actions associées à votre nouvelle forme. Utilisez 1 pour accomplir cette action. Quand vous n'avez plus de retenue, vous revenez à votre forme normale. À tout moment, vous pouvez dépenser toutes vos retenues pour revenir à votre forme normale.

Pureté physique

Requiert : Toucher le firmament

Quand vous vous purifiez parmi les éléments, vous pouvez aussi retirer un handicap ou être guéri d'une maladie ou d'un poison, dès lors que la cause de ce mal n'est pas plus puissante que les éléments eux-mêmes.

Parler avec le Monde

Quand vous examinez quelque chose fait des éléments bruts de la nature, lancez +CON. Sur un 10+, vous apprenez quelque chose d'intéressant et d'utile. Sur un 7-9, vous apprenez quelque chose d'intéressant, mais c'est à vous de le rendre utile. Sur un échec, vous avez perturbé les éléments avec votre intervention. Quel que soit le résultat, le MJ peut également vous dire quelque chose que cet élément veut. Si vous lui donnez ce qu'il veut, il répondra à une question, au mieux de ses capacités.

Tisseur du temps

Quand vous êtes à l'extérieur au lever du soleil, le MJ vous demandera le temps qu'il fera ce jour. Dites-lui ce que vous voulez, cela se passera ainsi.

ALIGNEMENTS D'ÉLÉMENTALISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Chaotique

Changer de manière permanente la façon dont quelqu'un interagit avec son environnement.

Mauvais

Prouver votre supériorité à quelqu'un en position d'autorité.

Bon

Utiliser vos pouvoirs sur les éléments pour améliorer la vie d'autrui.

LIENS D'ÉLÉMENTALISTE

- ❖ _____ et moi avons bravé les éléments ensemble.
- ❖ _____ a été touché par les éléments primitifs et je découvrirai pourquoi.

ÉQUIPEMENT D'ÉLÉMENTALISTE

Choisissez un :

- ❖ Un large objet fait de ou fait pour un élément particulier, avec un marqueur de votre choix.
- ❖ Plein de petits objets faits de ou faits pour un élément particulier, avec un marqueur de votre choix.

PEUPLES D'ÉLÉMENTALISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Nain

Quand vous faites appel aux esprits primitifs de la terre, sur un succès, choisissez une option supplémentaire.

Elfe

Quand vous faites appel aux esprits primitifs de l'air, sur un succès, choisissez une option supplémentaire.

Halfelin

Vous pouvez interagir (et négocier) avec les esprits élémentaires, comme s'ils étaient des personnes.

Humain

Quand vous faites appel aux esprits primitifs de l'eau, sur un succès, choisissez une option supplémentaire.



INCARNATION

Vous personnifiez un domaine particulier, un aspect du cosmos. Telle est votre raison d'être. Dans ce domaine, vous faites des miracles.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous vous êtes consacré à une seule sphère d'influence divine et que vous avez accompli une tâche légendaire pour le prouver, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Lancer un sort divin

Quand vous lancez un sort de votre sphère d'influence, lancez +SAG. Sur un 10+, le sort est lancé avec succès, mais choisissez une conséquence dans la liste ci-dessous. Sur un 7-9, vous lancez le sort, mais choisissez-en deux :

- ❖ Le sort a également d'autres effets.
- ❖ Vous ne pouvez plus lancer ce sort avant d'avoir eu une nuit complète de repos.
- ❖ Votre lancement de sort est manifeste et attire l'attention sur vous.

Sphère d'influence

Choisissez une sphère de sorts divins. Votre foi et votre discipline vous permettent de lancer n'importe quel sort de cette liste de votre niveau ou d'un niveau inférieur.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Sage et instruit

Requiert : Sphère d'influence

Quand vous étalez votre science à propos de votre sphère d'influence, prenez +1.

Ostentation

Requiert : Lancer un sort divin

Quand vous lancez un sort, sur un succès, vous pouvez aussi choisir une de ces options :

- ❖ Les effets du sort sont doublés.
- ❖ Les cibles du sort sont doublées.

Sagesse de ce monde

Requiert : Lancer un sort divin

Choisissez un sort d'une autre liste de sorts. Vous pouvez lancer ce sort comme s'il faisait partie de votre liste.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

La voie de la rigueur

Requiert : Lancer un sort divin

Quand vous lancez un sort, sur un 12+, ne choisissez aucune conséquence.

Don de sagesse

Remplace : Sage et instruit

Quand vous étalez votre science à propos de votre sphère d'influence, prenez +1. Sur un 12+, le MJ vous posera une question sur le sujet. Quelle que soit votre réponse, cela devient la vérité.

Synchrétisme

Requiert : Sagesse de ce monde

Choisissez un sort d'une autre liste de sorts. Vous pouvez lancer ce sort comme s'il faisait partie de votre liste.

ALIGNEMENTS D'INCARNATION

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Chaotique

Vaincre quelqu'un qui s'oppose à votre sphère d'influence.

Bon

Réfuter une idée fautive au sujet de votre sphère d'influence.

Loyal

Sacrifier quelque chose à votre sphère d'influence au lieu de le garder pour vous.

LIENS D'INCARNATION

- ❖ _____ pourrait aussi devenir l'incarnation de la sphère d'influence de ma foi.
- ❖ J'apprendrai à _____ tout ce qu'il y a à savoir sur la sphère d'influence de ma foi.

ÉQUIPEMENT D'INCARNATION

Choisissez un :

- ❖ Un symbole supplémentaire de votre foi, représentant votre sphère d'influence.

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids) et un sac d'aventurier.
- ❖ Hache ou épée (proche, 1 poids).
- ❖ Bandages (3 utilisations, lent) et rations (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Dague (contact, 1 poids).

PEUPLES D'INCARNATION

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Nain

Après avoir lancé un sort sous terre, prenez +1 sur le prochain jet.

Elfe

Après avoir lancé un sort dans une forêt, prenez +1 sur le prochain jet.

Humain

Votre foi est plurielle. Choisissez un sort de n'importe quelle autre liste de sorts : vous pouvez lancer ce sort comme si c'était un sort de votre sphère d'influence.

EMPATHIE

« Capitaine, je sens de l'hostilité. »

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez trois fois mis à nu votre âme et vos émotions auprès d'une autre personne et qu'elle vous a rendu la pareille, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Empathie

Quand vous étudiez quelqu'un, vous pouvez aussi demander au joueur « Qu'est-ce que ressent ton personnage ? » en plus de toute autre circonstance. Également, ajoutez les options suivantes à la liste de questions de discerner la réalité :

- ❖ Comment puis-je faire pour que ton personnage ressente _____ ?
- ❖ Qu'est-ce qui fait que ton personnage se sent ainsi ?



ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Douce torpeur

Quand vous touchez quelqu'un, vous pouvez calmer ses émotions et la sensation de douleur. Cela l'empêche de connaître des sentiments violents de colère, de joie ou de tristesse. Cela dure plusieurs heures ou jusqu'à ce que la cible souffre d'un quelconque choc ou traumatisme émotionnel.

Transfert émotionnel

Quand vous touchez quelqu'un, vous pouvez lui permettre de ressentir toutes les émotions que vous ressentez, quand bien même ressentir ces émotions serait étrange pour lui. Si vous pouvez utiliser ceci comme levier, vous pouvez négocier avec SAG au lieu de CHA.

Fusion d'esprit

Quand vous touchez une personne consentante ou endormie, vos sens s'accordent à ses pensées. Le MJ vous donnera un aperçu de ce qui se passe dans sa tête.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Contrôle des foules

Quand vous attirez l'attention de la foule et focalisez votre volonté sur leurs émotions, lancez +SAG. Sur un succès, vous pouvez inspirer une émotion de votre choix à chaque membre de cette foule. Sur un 10+, vous pouvez aussi commander à cette foule d'accomplir une action concrète – la majorité obéira. Sur un échec, la foule se retourne contre vous.

Manipulation émotionnelle

Requiert : Transfert émotionnel

Quand vous touchez quelqu'un, vous pouvez le forcer à ressentir n'importe quelle émotion que vous souhaitez. Si vous pouvez utiliser ceci comme levier, vous pouvez négocier avec SAG au lieu de CHA.

La douleur en plaisir

Quand vous subissez des dégâts, prenez +1 sur le prochain jet.

ALIGNEMENTS D'EMPATHE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Bon

Transformer la mauvaise humeur de quelqu'un en accomplissant quelque chose de significatif pour lui.

Neutre

Utiliser l'humeur de quelqu'un d'autre pour votre bénéfice personnel.

LIENS D'EMPATHE

- ❖ _____ doit me respecter plus que ce qu'il me respecte actuellement.
- ❖ J'ai beau prévenir _____, il ne m'écoute jamais.
- ❖ Je suspecte _____ d'une forme de trahison.

ÉQUIPEMENT D'EMPATHE

Choisissez un :

- ❖ Antidote et bandages (3 utilisations, lent).
- ❖ Rations (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Potion de soins.
- ❖ Cataplasme et herbes (2 utilisations, lent, 1 poids).
- ❖ Bouclier (+1 armure, 2 poids).

PEUPLES D'EMPATHE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Nain

Quand vous étudiez quelqu'un, le MJ vous dira aussi s'il compte tenir ou rompre toute promesse qu'il a faite, ou s'il s'agit d'une personne qui tient ses promesses.

Halfelin

Quand vous négociez avec quelqu'un, vous pouvez demander au joueur « Qu'est-ce que ton personnage ressent ? », en plus de toute autre circonstance.

Humain

Quand vous étudiez quelqu'un, vous pouvez demander au joueur « Qu'est-ce que j'ai que ton personnage désire ? », à la place de « Qu'est-ce que ton personnage ressent ? ».



Qui allez-vous appeler ?

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez réussi à bannir un démon, un fantôme ou un monstre extra-planétaire, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Cercle de protection

Quand vous dessinez un cercle magique au sol, lancez +SAG. Sur un 10+, cela gardera à l'intérieur ou à l'extérieur de celui-ci les esprits, fantômes ou entités extra-planétaires jusqu'à ce que quelqu'un d'autre le rompe. Sur un 7-9, cela les gardera à l'intérieur ou à l'extérieur temporairement, mais pas pour longtemps.

Voyant spectral

Quand vous invoquez votre foi en priant, vous pouvez interagir avec des entités extra-planétaires, intangibles ou spectrales, y compris en leur infligeant des dégâts si votre foi s'oppose à eux. S'ils possèdent quelqu'un, néanmoins, vous ne pouvez pas forcément vous occuper d'eux séparément.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Conjuration

Quand vous bannissez une créature provenant d'un autre plan d'existence, lancez +INT. Sur un 10+, elle ne peut s'approcher davantage de vous et s'il lui manque une ancre en ce monde, elle doit retourner de là d'où elle vient. Sur un 7-9, elle ne peut s'approcher davantage de vous à moins que vous ne le lui autorisiez (ou que vous relâchiez votre garde). Sur un échec, vous ne pouvez la bannir.

Tueur de fantôme

Quand vous attaquez un esprit, un fantôme ou une entité extra-planétaire, vous faites d10 dégâts de base.

Lien spirituel

Quand vous avez une partie du corps de quelqu'un, ou une possession qu'il chérit, vous pouvez interagir avec lui et utiliser vos actions sur lui comme s'il était un esprit, fantôme ou entité extra-planétaire.

Connaître l'inconnu

Quand vous rencontrez une créature, manifestation ou puissance provenant d'un autre plan d'existence, vous pouvez demander au MJ d'où elle provient et quelles sont ses caractéristiques. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Ars Goetia

Quand vous rencontrez pour la première fois une entité extra-planétaire, vous pouvez poser une question au MJ à son sujet. Le MJ vous répondra honnêtement.

Fermer le portail

Quand vous attaquez un esprit, un fantôme ou une entité extra-planétaire, vous faites +1d6 dégâts de base et votre adversaire peut choisir de retourner de là où il vient au lieu de subir les dégâts. Quand vous réduisez un esprit, un fantôme ou une entité extra-planétaire à 0 PV, son essence ne peut dorénavant plus apparaître sur le plan matériel sous quelle forme que ce soit. Il peut toujours être rencontré lors de visions astrales ou sur d'autres plans, mais plus sur votre monde.

Injonction

Quand vous commandez quelqu'un en votre présence de cesser une activité spécifique, lancez +SAG. Sur un 10+, il doit obtempérer au mieux de ses capacités. Sur un 7-9, il doit obtempérer tant qu'il demeure en votre présence. Seule une injonction émise de votre part peut perdurer à un instant donné, bien que vous puissiez commander n'importe quelle personne ou toutes celles en votre présence. Ceux qui doivent respecter une injonction à durée indéterminée ne sont pas prévenus quand celle-ci est levée. Seules les activités consciemment entreprises peuvent faire l'objet d'une injonction.

ALIGNEMENTS D'EXORCISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Bon

Libérer quelqu'un d'un esprit dérangeant.

Loyal

Punir un nécromant ou un invocateur d'esprits pour ses méfaits.

LIENS D'EXORCISTE

- ❖ _____ m'a aidé à bannir un grand mal de ce monde, mais non sans l'avoir payé cher.
- ❖ _____ est constamment en danger, mais je le protégerai.

ÉQUIPEMENT D'EXORCISTE

Choisissez un :

- ❖ Sac de bouquins (5 utilisations, 2 poids).
- ❖ Bandages (3 utilisations, lent).
- ❖ Quinze mètres de corde (1 poids).
- ❖ Gants doublés de plomb (contact, +1 dégâts, 1 poids).
- ❖ Un uniforme spécifique.

PEUPLES D'EXORCISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Elfe

Quand vous discernez la réalité, sur un succès, vos sens aiguisés vous révèlent également s'il y a des esprits, fantômes, ou entités extra-planaires aux alentours.

Humain

Quand vous touchez quelqu'un, vous pouvez toujours dire s'ils sont possédés, et le cas échéant, par quoi.

IMPASSIBLE

La voie que vous empruntez dans la vie est d'affronter le danger et de le défier.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous vous êtes dressé pour défendre ceux moins bien lotis que vous, avez ainsi suscité la violence, et y avez répondu d'une manière non-violente, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Insoumis, inflexible, inébranlable

Quand vous vous préparez à endurer des épreuves sans riposter, lancez +CON. Sur un succès, vous pouvez soit subir la moitié des dégâts soit complètement ignorer un effet négatif. Sur un 10+, vous pouvez aussi défaire, exposer, ou frustrer votre oppresseur par la démonstration de votre obstination.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Égide sanglante

Quand vous subissez des dégâts, vous pouvez serrer les dents et supporter le choc. Si vous le faites, vous ne subissez pas de dégâts, mais un handicap de votre choix. Si vous avez déjà six handicaps vous ne pouvez pas utiliser cette action.

Nourri par la nature

Vous n'avez pas besoin de boire ou de manger. Si une action vous demande de consommer une ration, ignorez cette consigne.

Protection divine

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 2 armure.

Volonté de fer

Quand vous êtes l'objet d'un contrôle mental ou magique qui influence vos sentiments, vous pouvez choisir de subir 1d4 dégâts (ignorez l'armure) et d'ignorer cette influence.

**Défenseur acharné**

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un échec.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Armure divine

Remplace : Protection divine

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 3 armure.

Saine défiance

Quand une magie souillée maniée par des mortels vous force à défier le danger, considérez un échec comme un 7-9 à la place.

Défenseur inébranlable

Remplace : Défenseur acharné

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un échec. Sur 12+, au lieu d'une retenue, votre adversaire le plus proche est entravé et vous obtenez un net avantage. Le MJ vous dira lequel.

Inflexible

Quand vous subissez un handicap (y compris par Égide sanglante), vous gagnez +1 sur le prochain jet contre ce qui l'a provoqué.

ALIGNEMENTS D'IMPASSIBLE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Bon

Vous mettre en danger pour protéger quelqu'un de plus faible que vous.

Loyal

Tenir tête face à une figure autoritaire illégitime.

LIENS D'IMPASSIBLE

- ❖ _____ est une brave âme. J'ai beaucoup à apprendre de lui.
- ❖ _____ cache quelque chose, mais ça va. Nous avons tous des blessures que nous ne sommes pas prêts à partager.
- ❖ _____ est plus résistant que ce qu'il croit. Je le lui prouverai.

ÉQUIPEMENT D'IMPASSIBLE

Vous n'avez pas besoin d'équipement : vous êtes impassible !

PEUPLES D'IMPASSIBLE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Nain

Quand vous défendez, vous ne pouvez être déplacé si vos pieds sont fermement plantés dans le sol.

Elfe

Vous savez ce qu'est la patience. Pour vous, des protestations non-violentes comptent comme monter un camp et récupérer, même en cas de conditions rigoureuses.

Halfelin

Cela ne vous prend que deux jours de récupération pour que vous ôtiez un handicap, ou un seul si vous êtes soigné par un guérisseur.

Humain

Quand vous subissez un handicap, prenez +1 sur le prochain jet, sauf s'il s'agit de riposter.

ARTISTE MARTIAL

Vous êtes un combattant, c'est certain. Mais vous combattez avec honneur !

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez terminé votre entraînement auprès d'un maître en arts martiaux, au sein de son école ou comme son unique élève, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Combattre avec honneur

Quand vous prenez part à un combat, lancez +CON. Sur un 10+, retenez 3 chi. Sur un 7-9, retenez-en 2. Sur un échec, retenez-en 1 malgré tout, mais vos ennemis ont d'ores et déjà l'avantage sur vous. Dépensez 1 chi durant ce combat pour obtenir l'un des effets suivants :

- ❖ Parer un coup qui vous ciblait vous ou quelqu'un d'autre (vous subissez la moitié des dégâts).
- ❖ Vous libérer de liens ou toute autre entrave.
- ❖ Franchir la distance qui vous sépare d'un adversaire, en évitant tous les obstacles.
- ❖ Faire vos dégâts à un adversaire à votre portée.
- ❖ Sauter par-dessus ou de l'autre côté d'un obstacle.

Vous perdez tous votre chi restant une fois que le combat est terminé.

Les poings de la fureur

Vous n'êtes jamais désarmé – votre corps, et chacun de vos membres, est une arme (proche, 0 poids), aussi bonne que n'importe quelle autre.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Telles les flèches dans la main du guerrier

Requiert : Les poings de la fureur

Quand vous bloquez ou esquivez un tir de projectile, lancez +DEX. Sur un 10+, vous attrapez le projectile en l'air et il ne fait aucun dégât. Sur un 7-9, choisissez un :

- ❖ Vous évitez l'attaque complètement.
- ❖ Vous attrapez le projectile en l'air et subissez la moitié des dégâts.

Porté par l'honneur

Requiert : Combattre avec honneur

Si vous accomplissez votre condition d'alignement durant un combat, gagnez un chi, jusqu'à un maximum de trois au total.

Mains du singe

Requiert : Les poings de la fureur

Si vous êtes sans armure et ne portez pas de bouclier, vous avez 2 armure contre les armes de mêlée. Si cela réduit les dégâts que vous subissez à zéro, vous pouvez aussi désarmer votre adversaire.

Cercle honorable

Vous êtes un membre respecté d'une école d'arts martiaux. Quand vous leur faites savoir que vous avez besoin de leur aide, vous pouvez recruter comme si vous aviez une bonne réputation et que vous payiez généreusement, même si vous ne payez rien. Toute recrue envoyée possède au moins loyauté +1 et guerrier +1.

Léger comme une plume

Quand vous courez sur une surface qui ne peut supporter votre poids, lancez +DEX. Sur un 10+, vous le faites, sans problème et avec grâce. Sur un 7-9, vous traversez, non sans conséquence. Le MJ vous dira lesquelles.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Gloire et honneur

Requiert : Combattre avec honneur

Quand vous combattez avec honneur, retenez un chi supplémentaire, même sur un échec.

Mains du Roi singe

Remplace : Mains du singe

Si vous êtes sans armure et ne portez pas de bouclier, vous avez 4 armure contre les armes de mêlée. Si cela réduit les dégâts que vous subissez à zéro, vous pouvez aussi désarmer votre adversaire.

Technique supérieure

Requiert : Combattre avec honneur

Ajoutez les options suivantes à la liste des exploits que vous pouvez accomplir en dépendant votre chi :

- ❖ Passer à travers les obstacles physiques.
- ❖ Infliger vos dégâts à un adversaire en vue.
- ❖ Attraper un objet à portée. Maintenant il est à vous.

ALIGNEMENTS DE L'ARTISTE MARTIAL

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Chaotique

Combattre des agents d'un statu quo oppressif.

Bon

Combattre honorablement pour le compte de quelqu'un qui ne mérite pas les malheurs qui l'accablent.

Loyal

Révéler la corruption au sein des autorités.

Neutre

Apporter célébrité et renom à votre école d'arts martiaux.

LIENS DE L'ARTISTE MARTIAL

- ❖ _____ m'a épaulé dans la bataille. Je peux avoir toute confiance en lui.
- ❖ _____ est constamment en danger, mais je le protégerai.
- ❖ _____ tirerait de grands avantages s'il suivait ma voie.

ÉQUIPEMENT DE L'ARTISTE MARTIAL

Si vous faites partie d'une honorable école d'arts martiaux, vous possédez un symbole d'appartenance, comme une robe, un insigne, ou un parchemin. Décrivez-le.

PEUPLES DE L'ARTISTE MARTIAL

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Nain

Tant qu'il vous reste du chi, vous ne pouvez pas être poussé, projeté, déséquilibré ou renversé.

Elfe

Tant qu'il vous reste du chi, vous pouvez défendre avec DEX à la place de CON, et tailler en pièces avec DEX à la place de FOR.

Halfelin

Quand vous combattez avec honneur, ajoutez cette option à la liste des exploits que vous pouvez accomplir en dépendant votre chi :

- ❖ Esquiver un coup qui vous était destiné.

Humain

Quand vous arrivez à une nouvelle localité, une honorable école d'arts martiaux vous acceptera comme leur hôte et vous fournira amitié, hospitalité, et conseils. Si vous acceptez de les aider à résoudre un problème qu'ils rencontrent, prenez +1 sur le prochain jet.

THAUMATURGE

Il vous a été insufflé des pouvoirs divins en récompense de votre foi en une puissance supérieure. Ces capacités prennent la forme de sorts.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez été imprégné de puissance divine en raison de votre foi et de votre dévotion, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Lancer un sort miraculeux

Quand vous lancez un sort que votre divinité vous a accordé, lancez +SAG. Sur un 10+, le sort est lancé avec succès et votre divinité ne vous le retire pas. Vous pouvez le lancer à nouveau. Sur un 7-9, le sort est lancé, mais choisissez une option :

- ❖ Une fois lancé, le sort est révoqué. Vous ne pouvez plus le lancer tant que vous n'avez pas communiqué et reçu ce sort à nouveau.
- ❖ Vous attirez une attention malvenue ou vous vous exposez. Le MJ vous dira comment.
- ❖ Vous vous éloignez de votre divinité : vous avez -1 continu pour lancer un sort jusqu'à ce que vous communiez de nouveau.

À noter que maintenir des sorts et leurs effets peut parfois entraîner une pénalité pour lancer un autre sort.

Communier

Quand vous consacrez un moment ininterrompu (environ 1 heure) dans la tranquille contemplation de votre divinité :

- ❖ Vous perdez tous les sorts qu'il vous reste.
- ❖ Vous recevez des nouveaux sorts de votre choix dont le niveau ne dépasse pas le vôtre et dont les niveaux additionnés ne dépassent pas votre niveau+1.
- ❖ Vos prières sont à nouveau toutes disponibles, elles ne comptent pas dans la limite de niveau.

Vos sphères d'entendement déterminent quels sorts vous pouvez lancer – vous ne pouvez pas vous voir accorder des sorts d'autres sphères ou d'autres classes.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

L'Élu

Requiert : Lancer un sort

Choisissez un sort. Il vous est accordé comme s'il était d'un niveau inférieur.

Pouvoir

Requiert : Lancer un sort

Quand vous lancez un sort, sur un 10+, vous pouvez opter pour un effet de la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez aussi choisir une de ces options :

- ❖ Les effets du sort sont doublés.
- ❖ Les cibles du sort sont doublées.

Sérénité

Requiert : Lancer un sort

Quand vous lancez un sort, vous ignorez la première pénalité de -1 d'autres sorts continus en cours.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Onction

Requiert : L'Élu

Choisissez un sort. Vous pouvez recevoir ce sort comme s'il était d'un niveau inférieur, en plus de celui déjà choisi pour l'Élu.

Manifestation de la foi

Quand vous observez une magie divine s'accomplir, vous pouvez demander au MJ quelle divinité accorde ce pouvoir et quels sont ses effets. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

Pleins pouvoirs

Remplace : Pouvoir

Quand vous lancez un sort, sur un 10-11, vous pouvez opter pour un effet de la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez aussi choisir une de ces options. Sur un 12+, vous pouvez choisir une de ces options gratuitement :

- ❖ Les effets du sort sont doublés.
- ❖ Les cibles du sort sont doublées.

Providence

Remplace : Sérénité

Vous ignorez la pénalité de -1 pour deux sorts que vous maintenez.

ALIGNEMENTS DU THAUMATURGE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Chaotique

Perturber l'ordre naturel avec la puissance de vos miracles.

Mauvais

Utiliser vos pouvoirs miraculeux pour nuire ou mettre en danger autrui.

Bon

Aider quelqu'un dont vous soutenez la cause.

LIENS DU THAUMATURGE

- ❖ _____ m'a épaulé dans la bataille. Je peux avoir toute confiance en lui.
- ❖ _____ m'a aidé à accomplir une tâche importante.
- ❖ _____ est constamment en danger, mais je le protégerai.
- ❖ _____ tirerait de grands avantages s'il suivait ma voie.

ÉQUIPEMENT DU THAUMATURGE

Choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids) et sac d'aventurier.
- ❖ Antidote et 12 Po.
- ❖ Potion de soins.
- ❖ Tonnelet de bière naine (4 poids).

PEUPLES DU THAUMATURGE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Nain

Vous ne faites qu'un avec la pierre. Quand vous communiez, vous bénéficiez également d'une version personnelle de la Parole des Sans Voix qui compte comme une prière, mais ne fonctionne que sur la pierre.

Humain

Votre foi est plurielle. Choisissez un sort de n'importe quelle autre liste de sorts : vous pouvez lancer ce sort comme si c'était un sort de votre sphère d'influence.

ORACLE

Connaître le futur dans ses moindres détails c'est en être prisonnier sans la moindre échappatoire. Le temps s'effondre, le présent dévore toute chose. Vous êtes bien plus libre que cela néanmoins : vous avez la liberté de choisir votre propre avenir.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez ingéré l'eau de vie et réussi à en filtrer le poison afin d'en expérimenter les enivrantes visions, et ainsi en survivant à l'agonie de l'épice, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Vérité et conséquences

Quand vous examinez les trames des futurs possibles, décrivez un événement qui ne s'est pas encore produit et lancez +SAG. Sur un 10+, désignez trois personnes, groupes ou institutions sociales. Sur un 7-9, désignez-en deux. Sur un échec, désignez-en un malgré tout, en plus de tout ce que le MJ annoncera. Pour chaque sujet ainsi nommé, le MJ vous dira quelle sorte de conséquences cet événement futur comportera. Vous ne pouvez examiner qu'une fois chaque événement.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Présages

Quand vous examinez le futur pour y déceler de possibles dangers, désignez une personne, un lieu ou un objet et lancez +SAG. Sur un 10+, le MJ vous dira deux choses de la liste ci-dessous. Sur un 7-9, seulement une. Sur un échec, le MJ vous en dira une malgré tout, mais également quelque chose qui est faux. Cela sera à vous de faire la part des choses.

- ❖ La nature du danger (son type et son instinct) qui menace le sujet ou dont le sujet fait partie.
- ❖ Un présage funeste, en lien avec le sujet, qui doit encore se produire.
- ❖ Un enjeu en lien avec le sujet.
- ❖ Quel type de menace le sujet est.

Lignée prophétique

Requiert : Vérité et conséquences

Quand vous utilisez vérité et conséquences, sur un 12+, désignez trois personnes, groupes ou institutions sociales et vous pouvez utiliser cette action pour de nouveau examiner cet événement.

Faiblesse prophétisée

Quand vous combattez quelqu'un dont vous avez prophétisé les futurs, choisissez une caractéristique. Jusqu'à ce que vous subissiez des dégâts, vous pouvez lancer SAG à la place de cette caractéristique. Choisissez à nouveau à chaque fois que vous participez à un combat.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Prédictions précises

Quand vous négociez avec quelqu'un dont vous avez prophétisé les futurs, sur un 10-11, le MJ vous dira comment votre accord l'affectera à l'avenir. Sur un 12+, vous dites comment votre accord l'affectera à l'avenir.

Oracle martial

Remplace : Faiblesse prophétisée

Quand vous combattez quelqu'un dont vous avez prophétisé les futurs, choisissez une caractéristique. Jusqu'à ce que le combat soit fini, vous pouvez lancer SAG à la place de cette caractéristique. Choisissez à nouveau à chaque fois que vous participez à un combat.

Lever les ombres

Requiert : Présages

Quand vous examinez le futur pour y déceler de possibles dangers, sur un 12+, choisissez trois options de la liste.

ALIGNEMENTS D'ORACLE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Mauvais

Vous opposer à quelqu'un qui causera des problèmes dans l'avenir.

Bon

Utiliser vos dons prophétiques pour aider quelqu'un d'autre à éviter une tragédie.

Neutre

Bénéficier financièrement de vos dons de prophétie.

LIENS D'ORACLE

- ❖ _____ jouera un rôle dans d'importants événements futurs. Je l'ai vu !
- ❖ J'ai beau prévenir _____, il ne m'écoute jamais.
- ❖ Je dois protéger _____ du sort funeste qui l'attend.

ÉQUIPEMENT D'ORACLE

Choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Antidote et bandages (3 utilisations, lent).
- ❖ Sac de bouquins (5 utilisations, 2 poids).
- ❖ Herbe à pipe des halfelins (6 utilisations).

PEUPLES D'ORACLE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Nain

Votre esprit peut voir à travers la terre. Quand vous manipulez du métal ou de la pierre, vous pouvez poser une question de la liste discerner la réalité à son sujet. Le MJ vous répondra du point de vue de la terre.

Elfe

Vous possédez un grand entendement du monde naturel. Quand vous manipulez des plantes, vous pouvez poser une question de la liste discerner la réalité à son sujet. Le MJ vous répondra du point de vue des plantes.

Humain

Quand vous discernez la réalité, le MJ vous dira toujours ce qui est sur le point de se passer, en plus de tout autre résultat de cette action.



PÈLERIN

Quel meilleur moyen pourrait-il y avoir pour prouver votre piété que de faire un pèlerinage vers la terre des dieux ? Même des saints morts feront l'affaire !

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez effectué un pèlerinage vers les cinq sites les plus saints du monde connu, vous pouvez envisager cette spécialisation

comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Pèlerinage

Quand vous arrivez à un lieu hautement respecté après un périple dangereux, retenez 2 bénédictions. Vous pouvez dépenser 1 bénédiction à n'importe quel moment pour :

- ❖ Créer une rumeur dans un lieu très fréquenté.
- ❖ Restaurer tous vos points de vie.
- ❖ Utiliser une action qu'un autre PJ possède et que vous ne possédez pas.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Suivez-moi

Lorsque vous entreprenez un voyage périlleux, vous pouvez choisir deux rôles. Vous faites un jet de dés séparé pour chacun d'eux.

Voyage du pèlerin

Requiert : Pèlerinage

Choisissez une école de magie ou une sphère d'influence. Vous pouvez dépenser une bénédiction pour lancer un sort de cette école ou sphère, de votre niveau ou inférieur. Quand vous lancez un sort, lancez +SAG. Sur un 10+, le sort fait effet comme prévu. Sur un 7-9, choisissez un :

- ❖ Le sort ne fait qu'à moitié effet.
- ❖ Vous êtes épuisé et souffrez d'un handicap.
- ❖ Vous attirez une attention malvenue ou produisez des effets additionnels.

Sens surnaturels

Requiert : Pèlerinage

Choisissez un type d'énergie : influence divine, résidus émotionnels, souillure infernale, ou magie, par exemple. Tant que vous retenez une bénédiction, vous pouvez sentir ce type d'énergie comme s'il était visible et tangible.

Vous ne pouvez sentir qu'un type d'énergie à la fois, mais vous pouvez changer de type à chaque fois que vous avez dépensé toutes vos bénédictions.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Le pouvoir du pèlerinage

Requiert : Voyage du pèlerin

Quand vous lancez un sort, sur un échec, le sort fait effet comme prévu, en plus de ce que le MJ vous annoncera. Sur un 12+, choisissez un :

- ❖ Les effets du sort sont doublés.
- ❖ Les cibles du sort sont doublées.

Marcheur sanctifié

Requiert : Pèlerinage

La première fois que vous priez à un sanctuaire ou un temple, retenez 2 bénédictions.

Grand-Pas

Remplace : Suivez-moi

Lorsque vous entreprenez un voyage périlleux, vous pouvez choisir deux rôles. Lancez deux fois les dés. Appliquez le meilleur résultat pour les deux rôles.

ALIGNEMENTS DE PÈLERIN

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Mauvais

Empêcher quelqu'un d'autre de faire le même pèlerinage que vous.

Bon

Défendre un trajet ou les gens qui l'empruntent de menaces.

LIENS DE PÈLERIN

- ❖ _____ est un agréable compagnon de voyage, et fort pieux.
- ❖ _____ n'est pas assez sage pour entreprendre ce périple.

ÉQUIPEMENT DE PÈLERIN

Vous démarrez avec du matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids), des rations (5 utilisations, 1 poids), et un symbole religieux, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE PÈLERIN

Vous pouvez choisir cette option à la place d'un peuple de disciple :

Humain

Vous pouvez dépenser une bénédiction pour annuler les effets d'une attaque sur vous.



Votre tâche se fait à la frontière de la vie et de la mort.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez aperçu le sombre portail de la Mort et été autorisé à revenir dans le monde des vivants, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Repousser les morts-vivants

Quand vous brandissez votre symbole sacré et invoquez la protection de votre divinité, lancez +SAG. Sur un succès, tant que vous continuez à prier et à brandir votre symbole, aucun mort-vivant ne peut s'approcher de vous. Sur un 10+, vous étourdissez momentanément les morts-vivants intelligents et provoquez la fuite des autres. La moindre agression brise cet effet et ils peuvent alors agir normalement. Les morts-vivants intelligents peuvent toujours trouver moyen de vous nuire à distance. Ils sont malins, vous savez !

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Des cendres aux cendres

Requiert : Repousser les morts-vivants

La première fois que vous brandissez votre symbole sacré face à une créature morte-vivante, infligez vos dégâts de base (ignorez l'armure).

**Spirite**

Vous pouvez voir et interagir avec tous les fantômes et esprits des morts, et plonger votre regard dans les mécanismes spirituels des morts-vivants, quand bien même seraient-ils sans intelligence. Quand vous examinez une créature morte-vivante, posez n'importe quelle question que vous souhaitez, de la liste discerner la réalité ou autre.

Nécromancie

Requiert : Lancer un sort

Quand vous lancez un sort de la sphère de mort, prenez +1.

Pesée de l'âme

Quand quelqu'un pousse son dernier soupir en votre présence, il ajoute +1 à son jet de dés.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Armure de foi

Requiert : Repousser les morts-vivants

Quand vous repoussez les morts-vivants, vous et les alliés que vous protégez gagnez +2 armure. Ce bonus ne dure que tant que des morts-vivants sont présents.

Trompe-la-mort

Quand vous avez 0 point de vie, à la place de rendre votre dernier souffle, lancez +SAG. Sur un 10+, vous vivez et choisissez un :

- ❖ Vous découvrez un des sombres secrets de la Mort.
- ❖ Vous passez quelques instants avec l'âme d'un défunt.
- ❖ Vous parvenez à ne pas attirer l'attention de la Mort.

Sur un 7-9, vous vivez, mais la Mort le remarque et vous découvrez quelque chose de terrible. Sur un échec, vous ne pouvez tromper la mort plus longtemps et vous devez passer le sombre portail à tout jamais.

La poussière à la poussière

Requiert : Des cendres aux cendres

Quand vous réduisez une créature à 0 point de vie, son âme connaît le repos et elle ne peut être relevée sous la forme d'une quelconque créature morte-vivante. Si la créature était déjà morte-vivante, son influence maléfique est aussi vaincue, au moins en partie.

Le faucheur

Après un combat, lorsque vous prenez le temps de dédier votre victoire à votre divinité et de consacrer les morts, vous avez +1 à votre prochain jet.

ALIGNEMENTS DE PSYCHOPOMPE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Mauvais

Utiliser votre connaissance de la mort pour effrayer ou intimider quelqu'un.

Bon

Sauver quelqu'un d'une mort prématurée.

Loyal

Mettre au juste repos les morts-vivants.

LIENS DE PSYCHOPOMPE

- ❖ Les errements de _____ mettent en danger son âme même !
- ❖ J'ai montré à _____ un aperçu de ce qui se trouve au-delà.

ÉQUIPEMENT DE PSYCHOPOMPE

Vous démarrez avec un symbole de votre compréhension de la mort : un vêtement fait d'ossements, une coupe taillée dans un crâne, ou une carte des terres des ombres, par exemple. Décrivez-le.

PEUPLES DE PSYCHOPOMPE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Nain

Quand vous infligez des dégâts à un mort-vivant, infligez +1d4 dégâts.

Elfe

Quand vous discernez la réalité, sur un succès, vos sens aiguisés vous apprennent également ce qui est mort et ce qui est mort-vivant ici.

Humain

Quand vous repoussez les morts-vivants, vous pouvez aussi poser une question à leur sujet, comme si vous aviez discerné la réalité et obtenu un 7-9.



Votre supplice est un sacrifice, pour sauver les autres de la souffrance. C'est votre don.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez sacrifié votre vie pour la vie d'autrui et êtes revenu à la vie, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Sacrifice

Quand vous touchez quelqu'un et lui faites une demande, s'il fait ce que vous demandez, subissez un handicap de votre choix et choisissez un :

- ❖ Il est guéri pour la moitié de vos points de vie.
- ❖ Il est guéri d'un handicap.
- ❖ Il est guéri d'une blessure (comme un bras cassé).
- ❖ Il gagne 1d8 points de vie temporaires. Les dégâts doivent d'abord réduire ces points de vie avant d'affecter les points de vie normaux du personnage, mais ils ne peuvent être récupérés.

Vous devez demander quelque chose d'immédiat, et non sur le long terme, et si vous avez déjà marqué vos six handicaps, vous ne pouvez le guérir.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Soigneur dévoué

Quand vous soignez les blessures de quelqu'un d'autre, ajoutez votre niveau au montant soigné.

Protection divine

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 2 armure.

Premiers soins

Requiert : Lancer des sorts

Le sort Soins des Blessures Légères compte dorénavant comme une prière, et ne compte plus dans la limite de niveaux.

Pénitent

Quand vous encaissez des dégâts et acceptez la douleur, vous pouvez choisir de subir +1d4 dégâts (ignorez l'armure). Si vous le faites, vous avez +1 sur le prochain jet.

Stigmates

Quand vous montrez vos saignements, subissez 1d4 dégâts (ignorez l'armure) et choisissez une personne qui peut voir. Elle se soigne de 2d8 dégâts. Vos blessures laissent des taches sanglantes qui ne disparaîtront pas tant que les dommages causés par ce qui les a infligés ne sont pas réparés.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Visions du soigneur

Quand vous discernez la réalité, si vous étudiez quelqu'un qui est affaibli, blessé ou qui souffre, vous pouvez poser des questions dans cette liste à la place :

- ❖ Qu'espères-tu pour l'avenir ?
- ❖ Qu'est-ce que tu as l'intention de faire maintenant ?
- ❖ Que veux-tu de ma part ?
- ❖ Qu'est-ce qui te fait sentir beau ou aimé ?
- ❖ Qu'est-ce qui ne va pas chez toi et comment puis-je t'aider ?

Quand vous soignez quelqu'un, posez également une de ces questions.

Armure divine

Remplace : Protection divine

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 3 armure.

Soins supérieurs

Requiert : Premiers soins

Soins des Blessures Moyennes compte dorénavant comme une prière, et ne compte plus dans la limite de niveaux.

Profondes stigmates

Remplace : Stigmates

Quand vous montrez vos saignements, subissez 1d4 dégâts (ignorez l'armure) et choisissez une personne qui peut voir. Elle se soigne

de 2d8 dégâts, et tous vos autres alliés qui peuvent voir se soignent 1d8 dégâts chacun. Vos blessures laissent des taches sanglantes qui ne disparaîtront pas tant que les dommages causés par ce qui les a infligés ne sont pas réparés.

Martyr

Remplace : Pénitent

Quand vous encaissez des dégâts et acceptez la douleur, vous pouvez choisir de subir +1d4 dégâts (ignorez l'armure). Si vous le faites, vous avez +1 sur le prochain jet et ajoutez le cas échéant votre niveau aux dégâts ou aux soins de votre prochaine action.

Munificence sacrificielle

Requiert : Sacrifice

Quand vous utilisez sacrifice, choisissez deux options, et non pas une.

ALIGNEMENTS D'AGNEAU SACRÉ

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Chaotique

Pousser autrui à une action décisive et irréfléchie.

Bon

Vous mettre en danger pour soigner quelqu'un.

LIENS D'AGNEAU SACRÉ

- ❖ _____ m'a fait du mal auparavant, mais je l'ai pardonné.
- ❖ _____ ne mérite pas qu'on souffre pour lui, pas encore.
- ❖ Je respecte les croyances de _____, mais j'espère qu'il verra un jour la vraie voie.
- ❖ Je pourrais mourir pour _____.

ÉQUIPEMENT D'AGNEAU SACRÉ

Vous démarrez avec des bandages (3 utilisations, lent) et un sac d'aventurier qui est vide, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES D'AGNEAU SACRÉ

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Nain

Quand vous êtes blessé ou subissez un handicap, vous pouvez choisir de subir 1d4 dégâts supplémentaires (ignorez l'armure) et prenez +1 sur le prochain jet.

Elfe

Vous êtes toujours gracieux, même souffrant. Quand vous prenez le handicap secoué, prenez aussi +1 sur le prochain jet. Tant que vous avez le handicap secoué, vous subissez une pénalité de -1 sur une autre caractéristique de votre choix, mais jamais la DEX.

Halfelin

Quand vous êtes blessé et que vous saignez, vous gagnez +DEX armure.

Humain

Vous pouvez avoir deux handicaps affectant votre SAG. Chacun vous donne une pénalité de -1, se cumulant à -2 si vous avez les deux. Cela amène votre maximum de handicaps à sept.

VÉNÉRATEUR

Vous priez vos ancêtres, les vénérez, et pour votre soin consciencieux, ils vous récompensent.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez rendu hommage à vos ancêtres remontant à au moins sept générations, soit en leur édifiant des sanctuaires, soit en priant pour eux dans trois sites sacrés, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Prières aux morts

Vous êtes capable de converser avec l'esprit des morts comme s'ils étaient vivants. Ils peuvent ressentir cela et seront donc plus enclin à apparaître devant vous.

Paroles de l'Au-delà

Quand vous vénérez vos ancêtres et leur demandez conseil, lancez +SAG. Sur un succès, un esprit vous conseille par rapport à votre situation, mais sur un 7-9, cela appelle une contrepartie. Il vous demande quelque chose en retour – une faveur, un sacrifice, ou peut-être simplement une oreille attentive. Le MJ vous dira quoi. Si vous agissez en suivant les conseils que l'esprit vous a donnés, gagnez +1 sur votre prochain jet.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Chant des ancêtres

Quand vous pratiquez une cérémonie du culte des ancêtres pour une communauté, lancez +SAG. Sur un 10+, les gens sont impressionnés et se sentent obligés de rendre la pareille. Sur un 7-9, ils sont un peu impressionnés et vous traitent avec respect. Tout le monde dans cette communauté n'est pas obligé de partager le même avis, mais cette attitude représente la grande majorité.

Médium

Quand vous autorisez un esprit à habiter votre corps, lancez +SAG. Sur un 10+, il peut utiliser votre corps pour parler avec les vivants jusqu'à ce que vous le bannissiez ou que vous vous déplaciez dans un nouveau lieu. Sur un 7-9, il peut utiliser votre corps aussi longtemps que vous restez inconscient – décidez préalablement de combien de temps vous l'autorisez.

Esprits de la Connaissance

Requiert : Prières aux morts

Quand vous arrivez dans un nouveau lieu civilisé, les esprits des morts vous apprendront un fait de son histoire ou quelque chose qui a changé depuis votre dernière visite.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Malédiction des fantômes

Quand vous lancez une malédiction sur quelqu'un, décrivez une condition qui lèvera la malédiction et lancez +SAG. Sur un 10+, des fantômes hanteront cette personne jusqu'à ce qu'elle remplisse cette condition ou jusqu'à une semaine après que vous maudissiez quelqu'un d'autre. Sur un 7-9, des fantômes la pourchasseront pour quelques semaines, jusqu'à ce qu'elle remplisse la condition, ou jusqu'à ce que vous maudissiez quelqu'un d'autre. Sur un échec, les fantômes se rebellent contre vous et vous subissez la malédiction.

Fossoyeur

Quand vous rencontrez pour la première fois un fantôme, vous pouvez poser à son joueur l'une des questions suivantes :

- ❖ Comment puis-je faire trouver le repos à ce fantôme ?
- ❖ Qu'est-ce qui a causé la mort de ce fantôme ?
- ❖ Où est la tombe de ce fantôme ?
- ❖ Qui ce fantôme hante-t-il ?

Ajoutez toutes ces questions à la liste discerner la réalité quand vous étudiez attentivement un fantôme.

Esprits de présage

Requiert : Esprits de la Connaissance

Quand vous consultez les esprits de ceux qui sont morts là où vous êtes, lancez +CHA. Sur un 10+, un esprit vous guide par-delà un danger, vous empêche de vous perdre, ou vous montre quelque chose de caché. Sur un 7-9, un esprit vous montrera un danger, mais ne fera rien de plus.

ALIGNEMENTS DE VÉNÉRATEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de disciple :

Mauvais

Vous venger de quelqu'un qui a agi contre vos ancêtres.

Bon

Utiliser les conseils de vos ancêtres pour fournir une connaissance utile à quelqu'un d'autre.

LIENS DE VÉNÉRATEUR

- ❖ _____ respecte également les ancêtres, aussi je le respecterai.
- ❖ _____ m'a aidé à accomplir une tâche importante.
- ❖ Les errements de _____ mettent en danger son âme même !

ÉQUIPEMENT DE VÉNÉRATEUR

Vous démarrez avec un objet qui vous relie à vos ancêtres. Décrivez-le.

PEUPLES DE VÉNÉRATEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de disciple :

Elfe

Vous avez de nombreux ancêtres et leurs vies se sont étalées sur de nombreuses époques. Quand vous leur demandez conseil, ils vous apprendront également quelque chose concernant le lieu où vous êtes et son passé. Vous gagnez également +1 sur votre prochain jet si vous agissez en fonction de ces informations.

Humain

Quand vous agissez en suivant les conseils que vous a donnés un esprit, vous pouvez ignorer la présence de tous les autres esprits des morts. Ils ne peuvent pas vous parler tant que vous les ignorez.

Chapitre 4

Sorts divins



Certaines spécialisations de disciple vous permettent de préparer et de lancer des sorts. Si vous choisissez la spécialisation d'incarnation, vous pouvez lancer des sorts en lien avec l'une de vos trois sphères d'influence, ainsi que le prévoit l'action dévotion. Si vous choisissez la spécialisation de thaumaturge, vous pouvez lancer des sorts en lien avec vos trois sphères d'influence.

Il existe onze sphères d'influence :

- ❖ Animaux.
- ❖ Bataille.
- ❖ Mort.
- ❖ La Terre.
- ❖ Guérison.
- ❖ Jugement.
- ❖ Plantes.
- ❖ Protection.
- ❖ Révélation.
- ❖ Le Ciel.
- ❖ Sagesse.

Chaque sphère comporte une liste de huit sorts ou plus. Si vous maîtrisez une sphère d'influence, vous pouvez préparer n'importe lequel de ses sorts d'un niveau égal ou inférieur à votre propre niveau, en plus des prières que vous préparez automatiquement quand vous préparez vos sorts.

ANIMAUX

Dans le grand cycle de la vie, les dieux ont établi les quatre races mortelles sur la terre pour la gouverner et pour vénérer les cieux. Aussi longtemps que les mortels continuent de prier les dieux, ils se verront accorder le droit de régner sur tout ce qui est sur la terre, sur les pierres et les arbres, et aussi sur les bêtes qui rampent et les oiseaux qui volent.



PRIÈRE

Localiser la bête

Prière

Continu

Vous pouvez sentir la présence d'un type d'animal que vous désignez, ou un animal particulier que vous avez rencontré auparavant. Vous savez dans quelle direction aller et sa distance approximative.

PREMIER NIVEAU

Charme animal

Niveau 1

Un animal en votre présence vous considère comme un ami et accomplira une unique faveur pour vous, comme de suivre la piste de quelqu'un, vous montrer quelque chose de caché, ou vous autorisera à passer sain et sauf.

Repousser une créature*Niveau 1**Continu*

Nommez un type de bête ou d'animal (ni personne, ni monstre). Tant que vous maintenez ce sort, les créatures de ce type ne peuvent vous approcher ou vous attaquer, et vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

TROISIÈME NIVEAU**Appel animal***Niveau 3*

Nommez une espèce ou type d'animal. Vous appelez un membre de cette espèce : celui-ci doit vous rejoindre par ses propres moyens, mais à moins que son espèce soit complètement disparue, il viendra.

Langage des bêtes*Niveau 3**Continu*

Ce sort vous permet de communiquer avec un type d'animal, que vous choisissez au moment de lancer le sort. Vous pouvez alors utiliser des actions basiques comme négocier ou discerner la réalité. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

CINQUIÈME NIVEAU**Invocation animale***Niveau 5**Continu*

Un animal apparaît et vous aide du mieux qu'il peut. Jouez-le comme si c'était votre personnage, mais il n'a accès qu'aux actions de base (bien qu'il ne puisse pas parler aux gens). Toutes ses caractéristiques ont un ajustement de +1, il a 1PV et inflige votre dé de dégâts. Vous avez également le choix d'1d6 attributs ci-dessous :

- ❖ Il inflige 1d8 dégâts.
- ❖ Il a un ajustement de +2 au lieu de +1 à une de ses caractéristiques.
- ❖ Il a une capacité utile.
- ❖ Il est intelligent.
- ❖ Il est résistant : +2PV pour chacun de vos niveaux.

Le MJ vous dira quel animal vous avez invoqué suivant les traits que vous avez choisis. L'animal demeure jusqu'à ce qu'il meure ou que vous le révoquiez. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Esprits de la Nature*Niveau 5**Continu*

Vous appelez la puissance d'un esprit animal pour vous aider. Nommez-le. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez la possibilité d'utiliser une des capacités de cet animal et vous avez -1 pour lancer un autre sort. À moins que ce sort ne soit révoqué, vous ne pouvez appeler un autre esprit animal.

SEPTIÈME NIVEAU**Invocation de nuée***Niveau 7**Continu*

Désignez un endroit que vous pouvez voir. Une immense nuée de petits animaux (choisissez leur type) y apparaît aussitôt. Tant que vous maintenez ce sort, ces animaux ne cessent d'affecter cet endroit, et vous avez -1 pour lancer un autre sort.

NEUVIÈME NIVEAU**Altération de bête***Niveau 9*

Votre toucher altère de manière permanente la forme d'un animal. Vous pouvez lui donner les traits d'un autre animal que vous touchez, lui donner des traits qui vous décrivent, ou lui ôter certains de ses traits. La seule limite est que vous ne pouvez donner à un animal l'intelligence d'une personne.

BATAILLE

Nous sommes tels des pions dans un jeu d'échecs, combattant sur l'échiquier qu'est notre monde, pour la victoire des puissances divines que nous prions, de peur que les ténèbres du mal ne nous dévorent.

PRIÈRE**Sagesse guerrière***Prière*

Lancé durant une bataille ou sur le lieu d'une bataille historique, le MJ vous dira quelque chose d'intéressant et d'utile au sujet de cette bataille, comme si vous aviez étalé votre science et obtenu un 10+.

PREMIER NIVEAU**Bénédictio***Niveau 1**Continu*

Votre divinité se penche sur un combattant de votre choix : celui-ci reçoit +1 continu pour toute la durée du combat tant qu'il y participe. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 lorsque vous lancez un autre sort.

Arme magique*Niveau 1**Continu*

L'arme que vous brandissez quand vous lancez ce sort inflige +1d4 dégâts jusqu'à ce que vous révoquiez ce sort. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

TROISIÈME NIVEAU**Boule de feu***Niveau 3*

Vous évoquez une énorme boule de flammes qui enveloppe votre cible et tous ceux autour, ignore l'armure et inflige 2d6 dégâts.

Immunité*Niveau 3**Continu*

Désignez une source spécifique de dégâts, comme par exemple les flammes, les lames tranchantes, des éclairs, ou un nuage empoisonné. Tant que vous maintenez ce sort, vous êtes immunisé à cette source de dégâts, et vous recevez -1 pour lancer un autre sort. Vous pouvez toutefois toujours être sujet à des effets secondaires – un feu qui ne peut vous brûler peut malgré tout produire un effet étouffant, ou se noyer est pour le moins désagréable.

CINQUIÈME NIVEAU**Invocation de monstre***Niveau 5**Continu*

Un monstre apparaît et vous aide du mieux qu'il peut. Jouez-le comme si c'était votre personnage, mais il n'a accès qu'aux actions de base (bien qu'il ne puisse parler aux gens). Toutes ses caractéristiques ont un ajustement de +1, il a 1PV et inflige votre dé de dégâts. Vous avez également le choix d'1d6 attributs ci-dessous :

- ❖ Il inflige 1d8 dégâts.
- ❖ Il a un ajustement de +2 au lieu de +1 à une de ses caractéristiques.

- ❖ Il a une capacité utile.
- ❖ Il n'est pas irréfléchi.
- ❖ Ses liens avec votre plan sont forts : +2PV pour chacun de vos niveaux.

Le MJ vous dira quel monstre vous avez invoqué suivant les traits que vous avez choisis. Le monstre demeure sur ce plan jusqu'à ce qu'il meure ou que vous le révoquiez. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

SEPTIÈME NIVEAU**Amputation***Niveau 7**Continu*

Désignez un des appendices de la cible, comme un bras, un tentacule ou une aile. Cet appendice tombe sans causer de blessures, mais tout en restant très douloureux. Cette amputation peut, par exemple, empêcher une créature ailée de décoller ou un taureau de vous encorner. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

NEUVIÈME NIVEAU**Pluie de feu***Niveau 9*

Vous faites tomber des flammes des cieux. Choisissez une zone spécifique : toute personne dans cette zone subit 2d8 dégâts, ignorant l'armure.

MORT

Elle n'est pas la première des ennemies que les vivants affrontent, mais elle est la plus puissante et la plus facile à craindre. Un tel pouvoir appelle de la révérence – car l'entendement ne vient qu'avec une profonde humilité.

PRIÈRE**Murmures de cadavre***Prière*

Lancez ce sort quand vous touchez un cadavre. Vous expérimentez les derniers instants de la vie de cette personne à travers un de ses sens – vous voyez ce qu'elle a vu ou entendez ce qu'elle a entendu, par exemple.

PREMIER NIVEAU**Vue spectrale***Niveau 1**Continu*

En jetant un coup d'œil dans les terres des ombres, vous êtes capable de voir ou de sentir la présence de n'importe quel fantôme, esprit sans repos, ou autre mort-vivant. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Masque de mort*Niveau 1**Continu*

Vous pouvez prendre l'apparence d'un mort, et l'utiliser pour attirer les insectes, vous faire passer pour un cadavre, ou devenir invisible pour les morts-vivants. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Parler aux morts*Niveau 1*

Vous pouvez parler brièvement avec un cadavre. Il répondra à trois de vos questions du mieux qu'il peut, selon ce qu'il a appris de son vivant ou après sa mort.

TROISIÈME NIVEAU**Animer les morts***Niveau 3**Continu*

Vous invoquez un esprit affamé qui prend possession d'un cadavre fraîchement décédé et suit vos ordres. Cela crée un zombie qui suivra vos ordres au mieux de ses faibles capacités. Traitez ce zombie comme un PJ, mais qui n'a accès qu'aux actions de base. Il a un ajustement de +1 à toutes ses caractéristiques et 1 PV. Le zombie gagne aussi 1d4 options de votre choix :

- ❖ Il n'a pas l'air mort, du moins pas pendant un jour ou deux.
- ❖ Il a un cerveau en état de marche et peut obéir à des ordres complexes.
- ❖ Il est costaud. Il reçoit +2 PV pour chacun de vos niveaux.
- ❖ Il est habile. Choisissez-lui une caractéristique à +2.

Le zombie dure jusqu'à ce qu'il soit détruit en subissant des dégâts qui dépassent ses PV ou jusqu'à ce que vous fassiez cesser le sort. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Résurrection*Niveau 3*

Annoncez au MJ que vous voulez ressusciter un mort dont l'âme n'a pas encore tout à fait quitté ce monde. La résurrection est toujours possible, mais le MJ vous demandera de remplir une ou plusieurs (voire toutes) conditions suivantes :

- ❖ Ça demandera beaucoup d'argent.
- ❖ Ça va prendre des jours/semaines/mois.
- ❖ Il te faudra l'aide de ____.
- ❖ Tu devras sacrifier ____ pour ça.

Selon les circonstances, le MJ peut vous autoriser à ressusciter le corps tout de suite dès lors que les conditions seront remplies, avant que cela ne devienne définitif, ou vous demander de remplir les conditions au préalable.

CINQUIÈME NIVEAU**Emprisonner l'âme***Niveau 5*

Vous emprisonnez l'âme d'une créature mourante dans une gemme. La créature piégée est consciente de son emprisonnement, mais vous pouvez négocier ou utiliser des sorts ou d'autres effets pour la manipuler. Toutes les actions à l'encontre de la créature piégée se font à +1. Vous pouvez libérer l'âme à tout moment, mais jamais la piéger de nouveau.

SEPTIÈME NIVEAU**Marque de la mort***Niveau 7*

Choisissez une créature dont vous connaissez le vrai nom. Ce sort crée des runes sur une surface choisie qui tuera cette créature si jamais elle les lit.

NEUVIÈME NIVEAU**Consumer la non-vie***Niveau 9*

Le mort-vivant sans esprit que vous touchez est détruit et son énergie de mort est transférée pour vous soigner ou soigner le prochain allié que vous touchez. Le nombre de dégâts soignés est égal au nombre de PV qu'il restait au mort-vivant.

LA TERRE

La vieille foi est l'alliance que les mortels ont passée avec la terre et la déesse chthonienne qui y réside, donnant l'étincelle de vie aux vivants jusqu'à ce que leur temps soit écoulé.

PRIÈRE

Voyager sans trace

Prière

Continu

Vous ou un allié que vous touchez pouvez passer à travers tout terrain naturel sans laisser d'empreintes de pas, d'odeur ou toute autre trace.

PREMIER NIVEAU

Brouillard

Niveau 1

Continu

Désignez un endroit que vous pouvez voir. Il devient complètement recouvert d'un brouillard épais qui empêche n'importe qui de voir au-delà de trente centimètres. Tant que vous maintenez ce sort, le brouillard ne s'estompera pas et ne sera pas dissipé par le vent, et vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Langage de la pierre

Niveau 1

D'un toucher, vous parlez aux esprits dans la terre. Une pierre que vous touchez répondra à une question que vous lui posez, du mieux qu'elle peut.

TROISIÈME NIVEAU

Trouver le chemin

Niveau 3

La terre vous révèle à vous ou à un allié que vous touchez le chemin le plus rapide et le plus court, soit vers une destination souhaitée, soit hors du présent endroit. Utilisé durant un voyage périlleux, cela compte comme être le serre-file et avoir obtenu un 10+.

CINQUIÈME NIVEAU

Vague de froid

Niveau 5

D'un claquement de doigts, la température d'un endroit que vous pouvez voir chute brutalement. Les récoltes gèlent, les animaux fuient, et les gens qui ne sont pas protégés peuvent souffrir d'engelures

s'ils restent dans le froid. La température et le climat ne reviennent pas à la normale pour le reste de la journée, sauf si vous le souhaitez.

SEPTIÈME NIVEAU

Ouvrir les flots

Niveau 7

Continu

Vous provoquez la scission d'une étendue d'eau face à vous, révélant un chemin. Il est assez large pour que vous et deux fois votre niveau en compagnons puissiez marcher de front, si vous le souhaitez. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Servant chthonien

Niveau 7

Continu

Vous invoquez un élémentaire à partir de la terre elle-même. Il est créé d'un type de substance chthonienne (poussière, plantes, terre, pierre, bois, etc.). Le MJ lui donnera une ou deux capacités spéciales en fonction de sa composition. Traitez-le comme un PJ, mais qui n'a accès qu'aux actions de base. Il a un ajustement de +1 à toutes ses caractéristiques et 6 PV. L'élémentaire gagne aussi 2 options de votre choix :

- ❖ Il inflige +1d6 dégâts.
- ❖ Il a un ajustement de +2 au lieu de +1 à deux de ses caractéristiques.
- ❖ Il a 16 PV au lieu de 6.
- ❖ Il possède une protection valant 3 armure.

L'élémentaire dure jusqu'à ce qu'il soit détruit ou jusqu'à ce que vous révoquiez le sort. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

NEUVIÈME NIVEAU

Communion avec la Nature

Niveau 9

Vous vous accordez à un lieu et la terre vous répond. Les esprits du lieu répondront à trois questions que vous leur poserez. Ce que la terre peut savoir, ils vous le diront.

Tremblement de terre

Niveau 9

Continu

Un endroit que vous pouvez voir commence à trembler violemment. La terre se soulève et tremble, se déchirant à des kilomètres alentour. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

GUÉRISON

Pourquoi supportons-nous ces prêtres, avec leurs sermons et leur attitude supérieure ? Parce que leurs mains referment les plaies et remettent sur pied le misérable dont la santé est en ruine. Peut-être nous sont-ils véritablement supérieurs après tout ?

PRIÈRE

Consécration

Prière

La nourriture ou l'eau que vous avez en main au moment de la prière est consacrée par votre divinité. En plus d'être bénite ou maudite, la substance est purifiée de toute souillure ordinaire.

PREMIER NIVEAU

Soin des blessures légères

Niveau 1

Soignez un allié que vous touchez d'1d8 dégâts. Les blessures se referment et la douleur cesse.

Vigueur

Niveau 1

Un allié que vous touchez est guéri de tout évanouissement, léthargie, paralysie ou inconscience, et est instantanément capable de se mouvoir à nouveau.

TROISIÈME NIVEAU

Analgésie

Niveau 3

Continu

Vous touchez un allié pendant une seconde et il est guéri de toute peur, nausée ou douleur, que celles-ci soient naturelles ou magiques. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Soin des blessures moyennes

Niveau 3

Soignez un allié que vous touchez de 2d8 dégâts. L'hémorragie cesse et les fractures sont réduites.

CINQUIÈME NIVEAU

Soin des blessures critiques

Niveau 5

Soignez un allié que vous touchez de 3d8 dégâts.

Antipoison

Niveau 5

Vous touchez et soignez un allié de tout effet négatif causé par une substance empoisonnée, à l'exception de la mort. Les dégâts causés par le poison lui-même sont guéris, mais les dommages provoqués par d'autres sources qui ont été amplifiés par le poison demeurent.

SEPTIÈME NIVEAU

Soin

Niveau 7

Soignez un allié que vous touchez d'un nombre de points de dégâts équivalent à votre maximum de PV.

NEUVIÈME NIVEAU

Réparation

Niveau 9

Désignez un événement dans le passé de votre cible. Toutes les conséquences de cet événement, comme les dégâts, l'empoisonnement, la maladie, les effets magiques, s'achèvent et se réparent. Les PV et les maladies sont guéris, les poisons neutralisés, les effets magiques sont terminés.

JUGEMENT

La plus importante responsabilité, le devoir le plus lourd que les dieux portent sur leurs épaules est peut-être celui de juger.

PRIÈRE

Contrat

Prière

Quand vous signez un contrat sur lequel vous avez lancé ce sort, vous êtes mystiquement informé si l'autre partie le rompt.

PREMIER NIVEAU

Lancer de pierres

Niveau 1

Continu

Tant que vous vous concentrez sur le jugement, toute pierre que vous ramassez devient une arme puissante (lancé, courte, 1 perforant). Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Causer la peur*Niveau 1**Continu*

Choisissez une cible que vous voyez et un objet proche. La cible est effrayée par l'objet tant que vous maintenez le sort. Sa réaction dépend d'elle : fuir, paniquer, implorer, combattre. Vous ne pouvez pas affecter des cibles dont l'intelligence est inférieure à celle d'un animal (automates, morts-vivants, constructions magiques, etc.). Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 lorsque vous lancez un autre sort.

TROISIÈME NIVEAU**Dissiper la magie***Niveau 3*

Choisissez un sort ou un effet magique en votre présence : votre sort le disperse. Les sorts faibles sont annulés, la magie puissante est juste réduite ou étouffée tant que vous restez à proximité.

Paralysie*Niveau 3**Continu*

Choisissez une personne que vous voyez. Elle peut parler, mais ne peut agir tant que vous la gardez en vue et que vous ne lancez pas un autre sort. Ce sort s'arrête si votre cible subit des dégâts quelle qu'en soit la cause.

CINQUIÈME NIVEAU**Contagion***Niveau 5**Continu*

Choisissez une créature que vous voyez. Celle-ci souffre d'une maladie de votre choix tant que vous maintenez ce sort. Dans ce cas, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

SEPTIÈME NIVEAU**Nuire***Niveau 7*

Touchez un ennemi pour le frapper de la colère divine : infligez-lui 2d8 dégâts et recevez vous-même 1d6 dégâts (les deux ignorent l'armure).

NEUVIÈME NIVEAU**Monde illusoire***Niveau 9**Continu*

Vous pouvez en le touchant placer dans un sommeil artificiel le corps de quelqu'un et placer son esprit dans un monde imaginaire qu'il pense être réel. Jusqu'à la fin du sort, il continue de vivre dans ce monde de votre création, sans se rendre qu'il s'agit d'un mensonge et que son corps endormi repose quelque part ailleurs.

Plaies*Niveau 9**Continu*

Nommez une cité, une ville, un campement ou tout autre endroit où vivent des gens. Tant que vous maintenez ce sort, cet endroit subit une plaie correspondant au domaine de votre divinité (sauterelles, mort des premiers nés, etc.). Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

PLANTES

Quel pouvoir divin peut être plus vital à la civilisation que celui derrière le monde des plantes ? Sans elles, la vie mortelle est condamnée.

PRIÈRE**Herbivore***Prière*

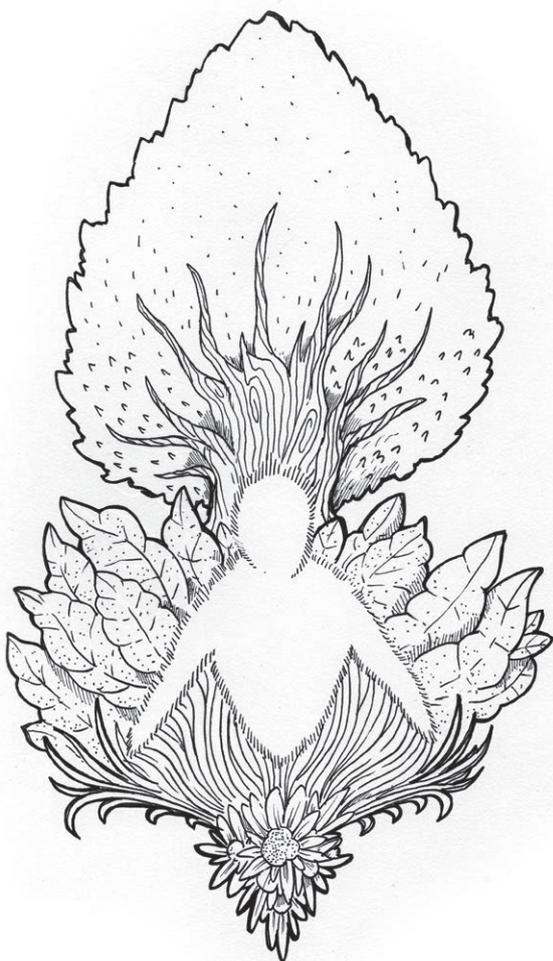
Ce sort vous permet de vous nourrir de toute matière végétale, même empoisonnée, et d'en tirer votre subsistance. Vous pouvez manger autant de rations que vous voulez tant qu'il y a suffisamment de plantes autour de vous.

PREMIER NIVEAU**Enchevêtrement***Niveau 1*

La cible de votre sort se trouve enchevêtrée par la végétation environnante, qui se déplace pour accomplir ce résultat. Les plantes ne sont pas renforcées par ce sort, et la cible peut se libérer comme si elle avait été enchevêtrée normalement.

Façonnage du bois*Niveau 1*

Un morceau de bois, vivant ou mort, ou une structure faite de bois, se déforme sous votre toucher et prend une nouvelle forme de votre choix.



TROISIÈME NIVEAU

Murmures des plantes

Niveau 3

Vous parlez avec les esprits du monde végétal. Une plante vivante que vous touchez répondra à trois questions que vous lui posez, du mieux qu'elle peut.

CINQUIÈME NIVEAU

Invocation d'élémentaire naturel

Niveau 5

Continu

Une créature élémentaire faite de matière végétale apparaît et vous aide du mieux qu'elle peut. Jouez-la comme si c'était votre personnage, mais elle n'a accès qu'aux actions de base. Toutes ses caractéristiques ont un ajustement de +1, elle a 1PV et inflige votre dé de dégâts. Vous avez également le choix d'1d6 attributs ci-dessous :

- ❖ Elle inflige 1d8 dégâts.
- ❖ Elle a un cerveau en état de marche et peut obéir à des ordres complexes.
- ❖ Elle a une capacité utile.
- ❖ Elle est résistante. Elle reçoit +2 PV pour chacun de vos niveaux.
- ❖ Elle est habile. Choisissez-lui une caractéristique à +2.

L'élémentaire demeure sur ce plan jusqu'à ce qu'il soit détruit en subissant des dégâts qui dépassent ses PV ou jusqu'à ce que vous fassiez cesser le sort. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

SEPTIÈME NIVEAU

Mur de ronces

Niveau 7

Vous faites sortir de la terre des vignes épineuses et des ronces. Elles peuvent parsemer un endroit à vue, ou former un épais mur en son milieu. Il est difficile de se débarrasser de ces plantes, qui sont aussi résistantes au feu, et leurs épines causent de profondes entailles.

NEUVIÈME NIVEAU

Corne d'abondance

Niveau 9

D'un mot, la région entière où vous êtes prolifère. En quelques instants, les fruits mûrissent et les fermes produisent leur pleine récolte. Ce sort n'affecte que les plantes et graines qui sont présentes – il ne provoque pas le semis de graines.

PROTECTION

Si l'œuvre des dieux doit être accomplie ici-bas, leurs servants doivent survivre pour cela.

PRIÈRE

Endurer

Prière

Continu

Tant que vous maintenez ce sort, vous ou un allié que vous touchez pouvez endurer des chaleurs ou des froids extrêmes qui devraient normalement causer des blessures, comme par exemple marcher dans des sables brûlants, ou nager à travers des mers arctiques.

PREMIER NIVEAU**Sanctuaire***Niveau 1*

Alors que vous lancez ce sort, vous marchez autour de l'endroit que vous consacrez à votre divinité. Tant que vous restez dans cette zone, vous savez quand quelqu'un agit dans le sanctuaire avec malveillance (notamment y entrer avec des intentions nuisibles). De plus, quiconque reçoit des soins dans le sanctuaire récupère +1d4 PV.

Sceau de protection*Niveau 1*

En dessinant une glyphe sur l'une de vos possessions, si cela devait arriver, vous saurez toujours lorsqu'on vous l'a ôtée, à quel moment, et où elle se trouve globalement. Vous ne pouvez avoir qu'un sceau d'actif à un instant donné.

TROISIÈME NIVEAU**Immunité***Niveau 3**Continu*

Désignez une source spécifique de dégâts, comme par exemple les flammes, les lames tranchantes, des éclairs, ou un nuage empoisonné. Tant que vous maintenez ce sort, vous êtes immunisé contre cette source de dégâts, et vous recevez -1 pour lancer un autre sort. Vous pouvez toutefois toujours être sujet à des effets secondaires – un feu qui ne peut vous brûler peut malgré tout produire un effet étouffant, ou se noyer est pour le moins désagréable.

Silence*Niveau 3**Continu*

Désignez un endroit que vous pouvez voir. Tant que vous maintenez ce sort, aucun son ne peut être produit en ce lieu, et vous avez -1 pour lancer un autre sort (en supposant que le silence n'empêche pas purement tout lancement de sort).

CINQUIÈME NIVEAU**Cercle de protection***Niveau 5**Continu*

Dessinez un cercle au sol autour de vous ou de quelqu'un d'autre. Tant que cette personne ne sort pas du cercle, aucune entité extra-planaire ne peut le franchir ou y exercer son influence. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

SEPTIÈME NIVEAU**Mot de rappel***Niveau 7*

Lancez ce sort en choisissant un mot. La première fois que vous prononcerez ce mot, vous et tout allié qui vous touche serez immédiatement renvoyés à l'endroit où vous avez choisi le mot. Cela ne peut concerner qu'une seule destination à la fois. Tout nouveau mot de rappel choisi annule aussitôt le précédent.

NEUVIÈME NIVEAU**Présence divine***Niveau 9**Continu*

Toutes les créatures doivent vous demander l'autorisation de vous approcher et vous devez leur répondre oralement. Sans votre autorisation, ils encaissent 1d10 dégâts supplémentaires à chaque fois qu'ils subissent des dégâts en votre présence. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.



RÉVÉLATION

La puissance divine peut repousser même les plus sombres voiles de l'ignorance, et montrer au fervent la vérité.

PRIÈRE**Lumière***Prière*

Un objet que vous touchez brille d'une lumière divine, aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consomme aucun combustible, mais a l'allure d'une torche ordinaire. Vous décidez librement de la couleur de cette lumière. Ce sort dure tant que vous êtes en présence de l'objet.

PREMIER NIVEAU**Détecter la magie***Niveau 1*

Un de vos sens s'accorde brièvement à la magie. Le MJ vous dira ce qui est magique ici.

Lueurs féeriques*Niveau 1**Continu*

Une cible que vous pouvez voir est entourée d'une pâle lueur qui ne produit aucune chaleur, mais rend la cible facilement repérable, particulièrement dans l'obscurité. Tant que vous maintenez ce sort, la cible laisse derrière elle une trace de faible lumière, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

TROISIÈME NIVEAU**Localiser un objet***Niveau 3**Continu*

Désignez un objet spécifique ou un type d'objet. Tant que vous vous concentrez, ce sort indiquera dans quelle direction il se trouve, et où il se trouve exactement s'il se situe à une courte distance à pieds. Si vous nommez un type d'objet, le sort vous dirigera vers le plus proche. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

CINQUIÈME NIVEAU**Divination***Niveau 5*

Nommez une personne, un lieu ou une chose sur laquelle vous désirez apprendre quelque chose. Votre divinité vous en donne une vision aussi claire et nette que si vous étiez sur place.

Révélation*Niveau 5*

Votre divinité répond à vos prières en vous conférant un moment de compréhension absolue. Le MJ vous éclairera sur la situation actuelle. Si vous tenez compte de cette information pour agir, vous avez +1 à cette action.

SEPTIÈME NIVEAU**Prophétie***Niveau 7*

Désignez une personne qui représente une menace pour vous. Le MJ révélera un aspect d'un danger qui la concerne. Cela peut être un sombre présage, un funeste destin, quelqu'un en lien avec ce danger, une action personnalisée ou quelque autre détail qui vous fournira un éclairage sur comment l'empêcher d'accomplir son but.

NEUVIÈME NIVEAU**Alerte***Niveau 9*

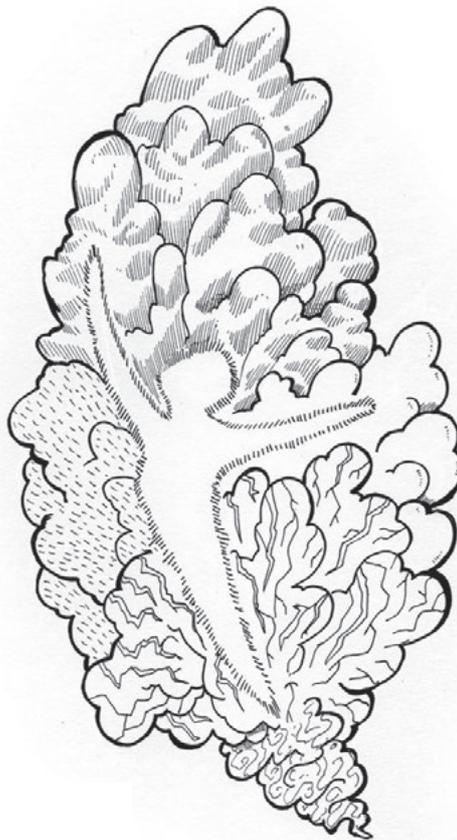
Décrivez un événement. Le MJ vous avertira quand il surviendra, quels que soient le lieu et la distance. Si vous le souhaitez, vous pouvez même voir l'événement comme si vous y étiez. Vous ne pouvez avoir qu'une alerte active à la fois.

Le Ciel

Les plus puissants de tous les dieux, les conquérants des cieux, qui sèment la dévastation sur leurs ennemis sur terre, sont les dieux du ciel.

PRIÈRE**Bourrasque de vent***Prière*

Vous invoquez une rafale de vent qui souffle dans la direction de votre choix, éparpillant les objets légers devant elle.



PREMIER NIVEAU**Parfum***Niveau 1*

Désignez un endroit que vous pouvez voir. L'odeur de votre choix, plaisante ou putride, descend des airs et sature la zone. Cette odeur peut être dispersée comme toutes les odeurs, une fois que le sort a été lancé.

Vue du ciel*Niveau 1*

Pour un instant, vous voyez les choses depuis la perspective du ciel, comme si vous vous regardiez vous-même et les environs avec les yeux d'un aigle.

Rayon de soleil*Niveau 1**Continu*

Un objet que vous tenez irradie ou projette une chaude lueur jaune qui fonctionne comme la lumière du soleil – éclairant les ténèbres, nourrissant les plantes, et brûlant les vampires. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

TROISIÈME NIVEAU**Éclair***Niveau 3*

Un éclair tombe du ciel, des nuages ou sort de votre corps, frappant la cible et tout ceux l'entourant, infligeant 2d6 dégâts et ignorant l'armure.

CINQUIÈME NIVEAU**Vol***Niveau 5**Continu*

Vous vous envollez, planant sur un souffle de vent ou flottant sur un nuage floconneux. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Lumière des étoiles*Niveau 5*

Vous entrez en communion avec les étoiles dans les cieux et nommez un lieu. Que vous puissiez le voir ou non, les étoiles vous diront où vous êtes et quel chemin emprunter pour vous rendre en ce lieu.

SEPTIÈME NIVEAU**Contrôle climatique***Niveau 7*

Priez pour du soleil, de la pluie, du vent, ou de la neige. D'ici un jour ou deux, le ciel répondra. Le temps changera selon vos souhaits et se maintiendra pendant quelques jours.

Pont d'arc-en-ciel*Niveau 7*

Nommez un lieu, en le décrivant par un nombre de mots égal tout au plus à votre niveau. Un pont fait d'arc-en-ciel jaillit du sol en face de vous – l'emprunter vous conduit vous et tout allié présent au lieu décrit. Le pont peut être utilisé seulement une fois par chaque personne.

NEUVIÈME NIVEAU**Tempête vengeresse***Niveau 9*

Le ciel envoie une manifestation climatique surnaturelle de votre choix. Une pluie de sang ou d'acide, des nuages d'âmes torturées, un vent à emporter les bâtiments, tout ce que vous pouvez imaginer : demandez-le et cela viendra.


SAGESSE

Sans la sagesse pour discerner la Vérité de la Folie, il est impossible de distinguer le juste chemin des autres.

PRIÈRE**Conseil***Prière*

Le symbole de votre divinité apparaît devant vous et vous indique le chemin ou l'action que votre divinité aimerait vous voir entreprendre, puis disparaît. Ce message est exclusivement visuel ; vos moyens de communiquer par cette prière sont extrêmement limités.

PREMIER NIVEAU**Percevoir l'alignement***Niveau 1*

Quand vous lancez ce sort, choisissez un alignement : Bon, Mauvais, Loyal ou Chaotique. Un de vos sens est brièvement capable de sentir

cet alignement. Le MJ vous dira ce qui est lié à cet alignement ici.

Rapiécage

Niveau 1

Votre divinité vous permet de réparer des objets ordinaires, sans avoir besoin d'outils ou sans être compétent.

Organisation

Niveau 1

Continu

Lancez ce sort quand vous envisagez un plan pour mieux comprendre votre situation. Quand vous mettez à exécution ce plan, prenez +1 sur le prochain jet. Vous ne pouvez avoir une meilleure compréhension que d'un plan à la fois.

TROISIÈME NIVEAU

Question

Niveau 3

Lancez ce sort sur une personne que vous pouvez voir et posez une question à son sujet dans la liste suivante :

- ❖ Qu'a l'intention de faire cette personne ?
- ❖ Que désire cette personne ou qu'a-t-elle besoin ?
- ❖ Qu'est-ce qui est faux à propos de cette personne ?
- ❖ Avec qui cette personne s'associe-t-elle ?

Prenez +1 sur le prochain jet quand vous utilisez ces réponses.

Coutumes locales

Niveau 3

Continu

Les coutumes d'un peuple que vous observez vous sont révélées. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort et vous êtes capable de comprendre et de reproduire les coutumes locales, où que vous vous trouviez. Vous pouvez dire si le comportement de quelqu'un est habituel ou inattendu par les observateurs, et vous pouvez prédire le genre de réaction attendue de vous. Vous ne gagnez pas pour autant de langage supplémentaire.

CINQUIÈME NIVEAU

Vision véritable

Niveau 5

Continu

Vous voyez la véritable nature de toute chose sur laquelle votre regard se pose. Vous percez

les illusions et voyez les choses cachées. Le MJ vous décrira la zone en ignorant les illusions et tromperies, magiques ou autres. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Parole des sans voix

Niveau 5

Ce sort vous permet de parler aux esprits qui habitent les objets. Un objet inanimé que vous touchez de cette façon répondra à 3 de vos questions du mieux qu'il peut.

SEPTIÈME NIVEAU

Discernement véritable

Niveau 7

Quand vous lancez ce sort sur un indice laissé par une créature ou événement, ou quelque chose pris d'un endroit éloigné, vous pouvez étudier cette créature, cet événement ou cet endroit comme si vous aviez effectué un discernement la réalité et obtenu un 10+.

NEUVIÈME NIVEAU

Quête

Niveau 9

Décrivez un objectif, quelle qu'en soit la complexité. Le MJ vous dira ce qu'il faudra faire pour l'atteindre normalement. Vous pouvez choisir une de ces conditions, et le MJ vous dira un moyen plus facile – et possible – de l'accomplir.



Chapitre 5

Mages



LA COULEUR DE LA MAGIE

Les mages manipulent des sources de pouvoir avec lesquelles personne d'autre ne songerait à avoir affaire.

CARACTÉRISTIQUES

Les spécialisations peuvent modifier ces scores :

- ❖ Vos dégâts de base sont d4.
- ❖ Votre charge est 6+FOR.
- ❖ Vos points de vie maximum sont 6+Constitution.

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez deux spécialisations de mage et un des suivants :

- ❖ Une action de niveaux 2 à 5 de n'importe quelle spécialisation de mage.
- ❖ Une spécialisation d'un autre archétype.
- ❖ Une troisième spécialisation de mage.

Vous gagnez toutes les actions de départ de chaque spécialisation. Faites attention à toute modification de caractéristique. À chaque fois que vous montez de niveau, choisissez une action avancée d'une de vos trois spécialisations.

ACTIONS AVANCÉES

À chaque fois que vous montez de niveau, choisissez une action avancée d'une de vos spécialisations. Ou choisissez une de ces options :

- ❖ À n'importe quel niveau, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action d'une des autres spécialisations de mage. Vous ne pouvez faire ça que deux fois.

- ❖ Une fois entre les niveaux 2 à 5, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action de n'importe quel autre archétype.
- ❖ Une fois entre les niveaux 6 à 10, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action de n'importe quel autre archétype.

ALIGNEMENTS DE MAGE

Choisissez un de ces alignements, ou l'un de ceux offerts par vos spécialisations :

Chaotique

Ajouter plus de magie dans le monde civilisé.

Mauvais

Utiliser la magie pour inspirer la terreur et la peur.

Bon

Utiliser la magie pour aider directement quelqu'un.

Neutre

Percer le secret d'un mystère magique.

LIENS DE MAGE

En tant que mage, vous pouvez avoir jusqu'à trois liens à un instant donné. Choisissez dans la liste ci-dessous et dans les options offertes par vos spécialisations :

- ❖ _____ ne me fait pas confiance, et pour de bonnes raisons.
- ❖ _____ m'a fourni des tomes interdits.
- ❖ _____ a l'air raisonnablement impressionné par mes pouvoirs et je ne peux m'empêcher de parader devant lui.
- ❖ _____ va jouer un grand rôle dans les événements à venir ; je l'ai prévu !
- ❖ J'ai utilisé ma magie pour le compte de _____ auparavant.
- ❖ Ce n'est pas ma première aventure avec _____.



ÉQUIPEMENT DE MAGE

Vous démarrez avec vos vêtements, un sac d'aventurier, des rations (5 utilisations, 1 poids) et choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Sac de bouquins (5 utilisations, 2 poids).
- ❖ Dague (contact, 1 poids).
- ❖ Bâton (proche, 2 mains, 1 poids).
- ❖ 3 potions de soins.

PEUPLES DE MAGE

Vous pouvez choisir un de ces peuples ou l'une des options de peuple fournies par vos spécialisations. Une fois votre peuple choisi, gagnez l'action correspondante :

Nain

Votre peuple est robuste, même face à la sorcellerie. Quand vous êtes la cible d'un sort ou d'un effet magique, vous gagnez +1 armure sur le prochain jet ou si l'effet est continu +1 armure continu jusqu'à ce que le sort se dissipe.

Elfe

La magie est aussi naturelle pour vous que respirer. Quand vous discernez la réalité, sur un succès, le MJ vous dira aussi si quelque chose que vous étudiez est magique.

Halfelin

Vous chantez les chansons bienfaitantes du printemps et du ruisseau. Quand vous montez un camp, vous et vos alliés récupérez +1d6 dégâts.

Humain

Vous vous nourrissez de la magie de combat. Quand vous infligez des dégâts par la magie, infligez +2 dégâts.

RITUALISTE ARCANIQUE

Toutes les formes de magie ne sont pas flamboyantes, ne sortent pas de la manche lors de gesticulation de la main du mage, dans le feu de l'action. En effet la plus puissante des magies prend du temps, des efforts continus, et une profonde concentration. Quand vous avez le temps de changer d'avis et que vous ne le faites pas, c'est que vous savez que le résultat en vaut la peine.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez accompli avec succès un rituel magique complexe long d'une semaine, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Rituel

Quand vous puisez dans un lieu de pouvoir pour créer un effet magique, indiquez au MJ votre objectif. Les effets du rituel sont toujours possibles, mais le MJ posera une à quatre des conditions suivantes :

- ❖ D'abord, il te faudra _____.
- ❖ Cela va coûter beaucoup d'argent.
- ❖ Cela va prendre des jours/semaines/mois.
- ❖ Le mieux que tu puisses obtenir est une version inférieure, peu fiable et limitée.
- ❖ Tes alliés et toi-même encourez un risque venant de _____.
- ❖ Tu vas devoir désenchanter _____ pour le faire.
- ❖ Tu auras besoin de l'aide de _____.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Bibliothèque arcanique

Quand vous étalez votre science à propos d'écrits magiques, sur un 10+, le MJ vous posera aussi une question. Quelle que soit votre réponse, cela devient la vérité.

Logique

Quand vous utilisez votre seul raisonnement pour analyser les alentours, vous pouvez discerner la réalité avec INT au lieu de SAG.

Bassin de divination

Quand vous pratiquez un rituel pour vous renseigner sur les agissements de quelqu'un, et que vous possédez une partie de son corps ou un objet qui lui est cher, lancez +INT. Sur un 10+, posez au MJ deux questions de la liste ci-dessous. Sur un 7-9, posez-en une. Sur un échec, répondez à votre sujet à deux questions de la liste ci-dessous :

- ❖ Comment puis-je l'atteindre, physiquement ou émotionnellement ?
- ❖ Que prépare-t-il vraiment ?
- ❖ Quelle est sa faiblesse ?
- ❖ Qui sont ses alliés ?
- ❖ Qui sont ses ennemis ?

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Devin astral

Requiert : Bassin de divination

Quand vous utilisez votre bassin de divination, vous pouvez poser une question supplémentaire, même sur un échec.

Lien éthéré

Lorsque vous passez du temps avec un sujet volontaire ou sans défense, vous pouvez créer un lien éthéré avec lui. Vous percevez les choses telles qu'il les perçoit et discernez la réalité de son environnement quelle que soit la distance. Quelqu'un lié de son plein gré peut communiquer avec vous comme s'il était à vos côtés.

Parfaite logique

Remplace : Logique

Quand vous utilisez votre seul raisonnement pour analyser les alentours, vous pouvez discerner la réalité avec INT au lieu de SAG. Sur un 12+, vous pouvez poser 3 questions de votre choix, sans vous limiter à la liste.

Pouvoir personnel

Requiert : Rituel

Quand vous avez le temps, les matériaux arcaniques et un endroit sûr, vous pouvez créer votre propre lieu de pouvoir. Décrivez au MJ de quel pouvoir il s'agit et comment vous le liez à cet endroit. Le MJ vous indiquera un type de créature intéressé par vos travaux.

ALIGNEMENTS DE RITUALISTE ARCANIQUE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Loyal

Utiliser la lettre de la loi (ou d'un accord) pour votre propre avantage.

Neutre

S'allier avec quelqu'un de puissant.

LIENS DE RITUALISTE ARCANIQUE

- ❖ _____ et moi partageons une vision mystique, après avoir pratiqué un rituel ensemble.
- ❖ J'ai besoin de l'aide de _____ pour pratiquer un rituel particulièrement important.
- ❖ Je suis allé à l'école avec _____.

ÉQUIPEMENT DE RITUALISTE ARCANIQUE

Choisissez un :

- ❖ Sac de bouquins (5 utilisations, 2 poids).
- ❖ Tapis de rituel (2 poids).
- ❖ Dague de rituel (contact, 1 poids).
- ❖ Petit miroir.
- ❖ Bâton (proche, 2 mains, 1 poids).
- ❖ Épée (proche, 1 poids).
- ❖ Petit animal familier.

PEUPLES DE RITUALISTE ARCANIQUE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Nain

Tant que vous travaillez la magie, gagnez +1 armure.

Elfe

Vous pouvez considérer toute zone forestière comme un lieu de pouvoir.

Halfelin

Vous n'avez jamais besoin de beaucoup d'argent pour pratiquer avec succès un rituel.

Humain

Vous pouvez considérer n'importe quel endroit comme un lieu de pouvoir après y avoir pratiqué un sacrifice humain.



ESPRIT ÉVEILLÉ

La plus noble entreprise est de trouver l'illumination même ici-bas, dans un monde de feu, d'acier et de richesses. Il y a parmi nous ceux qui empruntent un chemin secret, l'œil de leur esprit ouvert dans les ténèbres.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez découvert les capacités latentes qui dormaient dans votre esprit, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Conscience étendue

Quand vous projetez votre esprit hors de votre corps, choisissez deux options pour décrire la forme de votre esprit (il est toujours intangible) :

- ❖ Il est invisible.
- ❖ Il se déplace rapidement.
- ❖ Ses sens ne sont pas brouillés.

Votre forme mentale peut se mouvoir dans le monde physique aussi longtemps que vous le souhaitez. Pendant qu'il le fait, votre corps repose dans une sorte de coma. Tant que vous êtes sous votre forme mentale, vous n'avez pas accès aux sensations de votre corps.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Fusion d'esprit

Quand vous touchez une personne consentante ou endormie, vos sens s'accordent à ses pensées. Le MJ vous donnera un aperçu de ce qui se passe dans sa tête.

Somnambulisme

Requiert : Conscience étendue

Quand votre forme mentale passe au travers du corps de quelqu'un qui dort, vous pouvez décider d'habiter son corps. Votre contrôle est limité, comme s'il était somnambule : mouvement, conversation basique tout au plus. Les yeux du corps que vous habitez ne s'ouvrent jamais ; s'ils s'ouvrent, vous êtes immédiatement expulsé.

Talisman

Choisissez un objet qui vous est cher. À partir de maintenant, vous pouvez entendre les pensées de quiconque tient cet objet.

Pensées dépassées

Requiert : Conscience étendue

Quand vous projetez votre esprit hors de votre corps, vous pouvez aussi choisir une de ces options :

- ❖ Vous pouvez communiquer avec l'esprit des gens qui se trouvent à proximité.
- ❖ Vous pouvez déplacer des petits objets physiques qui ont été récemment touchés par quelqu'un.
- ❖ Vous entendez les pensées proches à la place des sons.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Depuis l'au-delà

Vous pouvez voir les esprits et tout autre être invisible ou intangible quand vous vous concentrez. Lorsque vous pouvez les voir, vous pouvez aussi interagir avec eux, comme s'ils étaient solides.

Somnambulisme profond

Remplace : Somnambulisme

Quand votre forme mentale passe au travers du corps de quelqu'un qui dort, vous pouvez décider d'habiter son corps. Vous pouvez utiliser son corps comme s'il était le vôtre jusqu'au moment où il aurait dû se réveiller si vous ne l'aviez pas possédé. À ce moment-là, vous êtes immédiatement expulsé.

Pensée au-delà des pensées

Remplace : Pensées dépassées

Quand vous projetez votre esprit hors de votre corps, vous pouvez aussi choisir deux de ces options :

- ❖ Vous pouvez devenir visible, ne serait-ce qu'en forme fantomatique.
- ❖ Vous pouvez communiquer avec l'esprit des gens qui se trouvent à proximité.
- ❖ Vous pouvez déplacer des petits objets physiques qui ont été récemment touchés par quelqu'un.
- ❖ Vous entendez les pensées proches à la place des sons.

ALIGNEMENTS DE L'ESPRIT ÉVEILLÉ

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Chaotique

Dévoiler une vérité cachée à propos de quelqu'un d'important.

Neutre

Découvrir un secret important.

LIENS DE L'ESPRIT ÉVEILLÉ

- ❖ _____ n'utilise pas le plein potentiel de son esprit, à son grand détriment.
- ❖ _____ a une étrange perspicacité concernant mes pouvoirs.
- ❖ Je fais attention à _____ parfois, quand il en a besoin.

ÉQUIPEMENT DE L'ESPRIT ÉVEILLÉ

Choisissez un :

- ❖ Sac de bouquins (5 utilisations, 2 poids).
- ❖ Potion de soin.
- ❖ Armure de cuir (1 armure, 1 poids).
- ❖ Festin personnel (1 utilisation, 1 poids).

PEUPLES DE L'ESPRIT ÉVEILLÉ

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Nain

Quand vous projetez votre esprit hors de votre corps, ajoutez cette option à votre liste :

- ❖ Votre corps se change en pierre jusqu'à ce que votre esprit revienne.

Elfe

Quand quelqu'un touche votre corps endormi ou dans le coma, vous pouvez immédiatement y revenir et vous éveiller.

Halfelin

Quand vous consommez une ration juste avant de projeter votre esprit hors de votre corps, cela compte comme monter un camp si vous errez à travers le monde sous forme spirituelle pour plus de quelques heures.

Humain

Quand vous projetez votre esprit hors de votre corps, vous pouvez choisir les trois options si vous prenez 1d8 dégâts ou un handicap.

MAGE BLEU

Vous vivez dans un monde plein de magie. Pourquoi créer votre propre style quand vous pouvez juste copier ce que les autres font ? Ce qui importe vraiment c'est si oui ou non ça fonctionne – et votre magie fonctionne.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez absorbé l'essence d'un ennemi tué – en dévorant son corps, ou en brisant un cristal creux dans lequel vous l'aviez emprisonnée, par exemple – vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions, bien que vous puissiez remplacer Lancer un sort imité par une autre action de lancer de sort si vous prenez une spécialisation qui vous en donne une :

Lancer un sort imité

Quand vous lancez un sort que vous avez imité, lancez +INT. Sur un 10+, vous lancez le sort avec succès et vous pourrez à nouveau le lancer. Sur un 7-9, le sort est lancé, mais choisissez une option :

- ❖ Le sort est oublié. Vous ne pouvez plus le lancer à nouveau.
- ❖ Vous provoquez du tort ou des dégâts imprévus.

À noter que maintenir des sorts et leurs effets peut parfois entraîner une pénalité pour lancer un autre sort.

Imitation de sort

Quand vous voyez ou expérimentez un effet magique et tentez de le copier, lancez +INT. Sur un succès, vous l'avez mémorisé comme un sort, mais sur un 7-9, vous devez oublier un sort que vous aviez mémorisé. Si vous n'avez pas de sort à oublier, vous ne pouvez mémoriser celui-ci que si vous prenez un handicap. Quand vous oubliez un sort, vous ne pouvez le mémoriser à nouveau. Si vous mémorisez une capacité offensive, votre magie fait les mêmes dégâts que l'original.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Au-delà de l'imitation*Prérequis : Livre de sort*

Si vous voulez recopier dans votre livre de sort un sort imité que vous avez mémorisé avec succès, vous pouvez le prendre comme votre prochain sort lorsque vous montez de niveau, ou vous pouvez remplacer un des sorts que vous avez déjà dans votre livre de sort.

Visage comme un masque*Requiert : Imitation de sort*

Vous pouvez imiter l'apparence d'une autre personne comme si c'était un sort, si vous la touchez.

Mélange monstrueux*Requiert : Imitation de sort*

Vous pouvez imiter les actions de monstre non magique comme si elles étaient des sorts.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Meilleure imitation*Requiert : Lancer un sort imité*

Quand vous lancez un sort que vous avez imité, sur un 10-11, vous pouvez choisir de la liste de 7-9 afin de doubler les effets d'un sort ou d'ignorer la pénalité de -1 s'il est continu. Sur un 12+, vous pouvez choisir une de ces options sans contrepartie.

Danseur-Visage*Remplace : Visage comme un masque*

Vous pouvez imiter l'apparence et les manières d'une autre personne comme si c'était un sort, si vous la touchez. Ainsi déguisé, vous vous mouvez et parlez comme elle, et seule l'absence de souvenirs peut vous trahir.

Réplique parfaite*Requiert : Mélange monstrueux*

Vous pouvez imiter les capacités non magiques des gens, comme si elles étaient des sorts.

ALIGNEMENTS DU MAGE BLEU

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Chaotique

Risquer votre vie pour accéder à un sort magique.

Neutre

Tirer profit d'un sort que vous avez imité.

LIENS DU MAGE BLEU

- ❖ _____ cause des troubles partout où il va.
- ❖ _____ manque cruellement de connaissances sur ce monde ; je vais lui apprendre tout ce que je peux.

ÉQUIPEMENT DU MAGE BLEU

Choisissez un :

- ❖ Antidote.
- ❖ Potion de soin.
- ❖ Tonnelet de bière naine (4 poids).
- ❖ Armure de cuir (1 armure, 1 poids).
- ❖ Bouclier (+1 armure, 2 poids).

PEUPLES DU MAGE BLEU

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Elfe

Vous pouvez imiter les capacités des créatures des forêts, comme si elles étaient des sorts.

Humain

Si un sort vous est lancé et que vous l'imitiez avec succès, les dégâts sont réduits de moitié (arrondis au supérieur).

PRESTIDIGITATEUR

Des tours de salon mondain ? Sortir des lapins d'un chapeau ? Je ne pense pas, non.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez obtenu un sac ou un chapeau de magie et une boîte magique, et que vous avez effectué une représentation sur scène face à un public admiratif, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Prestidigitation

Quand vous faites apparaître un objet, qui tient dans la main et qui n'est ni unique ni particulièrement onéreux, lancez +INT. Sur un 10+, il apparaît dans votre main ou sur vous. Sur

un 7-9, ce n'est pas exactement ce que vous aviez en tête, mais vaguement similaire. Sur un échec, ce que vous faites apparaître est tout sauf utile.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Conjuration

Quand vous bannissez une créature provenant d'un autre plan d'existence, lancez +INT. Sur un 10+, elle ne peut s'approcher davantage de vous et s'il lui manque une ancre en ce monde, elle doit retourner de là d'où elle vient. Sur un 7-9, elle ne peut s'approcher davantage de vous à moins que vous le lui autorisiez (ou que vous relâchiez votre garde). Sur un échec, vous ne pouvez la bannir.

D'au-delà la porte noire

Quand vous invoquez un monstre provenant d'un autre monde, dites pour quoi faire, une chose qu'il est et une chose qu'il n'est pas. Puis lancez + INT pour découvrir ce qui apparaît. Sur un 10+, les deux. Sur un 7-9, choisissez une des options suivantes :

- ❖ Il accomplit sa raison d'être et s'en va.
- ❖ Il est parfait pour cette œuvre.

Sur un échec, il n'est pas tel que vous avez dit qu'il serait, mais il *est* tel que vous avez dit qu'il ne serait pas.

Tour d'invocateur

Choisissez un sort d'invocation de votre niveau ou inférieur. Si vous lancez des sorts, ajoutez-le à votre livre de sort, mais préparez-le et lancez-le comme s'il était inférieur d'un niveau. Si vous ne lancez pas de sort, vous pouvez lancer celui-ci. Quand vous le faites, lancez +INT. Sur un succès, ça marche, mais sur un 7-9, vous devez aussi choisir une option :

- ❖ Vous ne pouvez plus lancer ce sort avant la prochaine aube ou le prochain crépuscule.
- ❖ Vous perdez le contrôle de l'effet du sort.
- ❖ Vous prenez un handicap de votre choix.

Escamotage

Quand vous masquez un objet à la vue pour un moment, lancez +INT. Sur un 10+, il disparaît et réapparaît à l'endroit de votre choix (mais pas à la place de quelque chose d'autre). Sur un 7-9, il disparaît et réapparaît dans votre vie à un moment imprévisible dans l'avenir.

Ce qui est mien est mien

Quand vous donnez à quelqu'un quelque chose

que vous préféreriez garder, lancez +INT. Sur un succès, il vous reviendra rapidement, mais sur un 7-9, il y a des contreparties. Sur un échec, il est perdu à tout jamais.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Archi-invocateur

Requiert : Tour d'invocateur

Choisissez deux autres sorts d'invocation que vous pouvez soit ajouter à votre livre de sort et lancer comme s'ils étaient inférieurs d'un niveau, soit que vous pouvez lancer comme décrit dans le tour d'invocateur.

Invocatorium

Vous pouvez transformer un lieu en un sanctuaire arcanique spécial fait pour invoquer toute sorte de choses dans ce monde, en n'étant limité que par la taille de cet invocatorium. Afin d'invoquer quelque chose, vous avez besoin d'un antécédent qui rappelle la véritable nature de cette chose. Décidez avec le MJ de ce que vous pourriez utiliser pour cela. Quand vous utilisez cet antécédent pour l'invocation, lancez +INT. Sur un 10+, choisissez deux. Sur un 7-9, choisissez un :

- ❖ Cela reste un secret.
- ❖ Rien d'autre n'est invoqué.
- ❖ L'antécédent demeure dans ce monde.

Convocation

Quand vous invoquez quelqu'un par son nom grâce à la magie, lancez +INT. Sur un 10+, choisissez deux. Sur un 7-9, il arrive directement et choisissez un :

- ❖ Il arrive à l'endroit exact que vous avez spécifié.
- ❖ Il arrive au moment exact que vous avez spécifié, quelle que soit la distance.
- ❖ Vous avez une forme de défense quand il arrive.

ALIGNEMENTS DE PRESTIDIGITATEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Chaotique

Bouleverser l'ordre social existant.

Mauvais

Faire venir dans ce monde quelque chose de mauvais que d'autres auront à faire face.

LIENS DE PRESTIDIGITEUR

- ❖ _____ sait un secret concernant mes pouvoirs qu'il est le seul à connaître.
- ❖ J'ai été convoqué ici par _____.

ÉQUIPEMENT DE PRESTIDIGITEUR

Choisissez un :

- ❖ Robes tape-à-l'œil.
- ❖ Boîte peinte.
- ❖ Chapeau étrange.
- ❖ Baguette.
- ❖ Gants blancs.

PEUPLES DE PRESTIDIGITEUR

Vous pouvez choisir cette option à la place d'un peuple de mage :

Humain

Vous pouvez utiliser DEX pour vos actions de prestidigiteur, à la place d'INT.



À quoi sert la magie, si ce n'est à contrôler les autres ?

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez complètement brisé la volonté de quelqu'un d'autre et en avez fait votre esclave, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Hypnose

Quand vous croisez le regard de quelqu'un et que vous exercez votre volonté sur lui, lancez +INT. Sur un succès, il est paralysé et ne peut bouger, mais sur un 7-9, l'effet est rompu si vous bougez. Si vous rompez le contact visuel, il peut bouger à nouveau.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Contrôle

Quand vous touchez quelqu'un et imposez votre volonté sur lui, lancez +INT. Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Vous pouvez dépenser votre retenue pour lui donner des ordres. Il doit obéir ou subir 1d6 dégâts. Vous ne pouvez avoir de retenue que sur une personne à un instant donné.

Pouvoir de domination

Choisissez un sort d'enchantement de votre niveau ou inférieur. Si vous lancez des sorts, ajoutez-le à votre livre de sort, mais préparez-le et lancez-le comme s'il était inférieur d'un niveau. Si vous ne lancez pas de sort, vous pouvez lancer celui-ci. Quand vous le faites, lancez +INT. Sur un succès, ça marche, mais sur un 7-9, vous devez aussi choisir une option :

- ❖ Vous ne pouvez plus lancer ce sort avant la prochaine aube ou le prochain crépuscule.
- ❖ Vous perdez le contrôle de l'effet du sort.

Volonté de fer

Quand vous êtes l'objet d'un contrôle mental ou magique qui influence vos sentiments, vous pouvez choisir de subir 1d4 dégâts (ignorez l'armure) et d'ignorer cette influence.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Archi-enchanteur

Requiert : Pouvoir de domination

Choisissez deux autres sorts d'enchantement que vous pouvez soit ajouter à votre livre de sort et lancer comme s'ils étaient inférieurs d'un niveau, ou que vous pouvez lancer comme décrit dans le pouvoir de domination.

Mâchoires autour du cou

Remplace : Contrôle

Quand vous touchez quelqu'un et imposez votre volonté sur lui, lancez +INT. Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Vous pouvez dépenser votre retenue pour lui donner des ordres. Il doit obéir ou subir 1d8 dégâts. Vous ne pouvez avoir de retenue sur un nombre de gens supérieur à votre INT.

Manipulateur mystique

Quand vous utilisez un sort pour contrôler les actions de quelqu'un, ce dernier n'en aura aucun souvenir et ne vous en tiendra pas rancune.

ALIGNEMENTS DU DOMINANT

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Chaotique

Dévoiler la corruption et les abus de pouvoir.

Mauvais

Utiliser vos pouvoirs pour vous faire craindre des gens que vous ne contrôlez pas.

LIENS DU DOMINANT

- ❖ _____ a vu mes mauvais côtés et il est toujours là.
- ❖ Je suis profondément intrigué par _____.
- ❖ Le monde n'a pas été bienveillant envers _____, mais je le serai.

ÉQUIPEMENT DU DOMINANT

Vous démarrez avec 30 Po, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DU DOMINANT

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Nain

Quand vous utilisez la magie pour contrôler les actions de quelqu'un, prenez +1d4 dégâts sur le prochain jet contre lui.

Elfe

Quand vous utilisez la magie pour contrôler les actions de quelqu'un, vous pouvez poser une question à son sujet, comme si vous aviez discerné la réalité et obtenu un 7-9.

Humain

Quand vous utilisez la magie pour contrôler les actions de quelqu'un, prenez +1 sur le prochain jet de négocier avec lui.

ENCHANTEUR

Changer l'âme avec un petit objet tout simple – voilà une tâche qui demande un talent magique unique. L'art de l'enchantement est la création d'un catalyseur du changement, et par là même du changement en lui-même.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez découvert comment extraire une émotion de quelqu'un, la distiller sous une forme physique, et ensuite la transférer à quelqu'un d'autre, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Créations merveilleuses

Quand vous créez un objet magique ou une œuvre d'art, dites au MJ quel effet vous voulez qu'il ait sur les gens et le MJ vous dira combien de temps cela vous prendra et si vous avez besoin d'ingrédients spéciaux. La première fois que vous utilisez ou dévoilez votre création, lancez +INT. Sur un succès, elle a l'effet désiré, mais sur un 7-9, elle a un effet supplémentaire choisi par le MJ. Sur un échec, vous avez créé quelque chose de terrible.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Enchanté

Requiert : Lancer un sort

Quand vous lancez un sort d'enchantement, prenez +1.

Enchanteur

Quand vous passez du temps en sécurité avec un objet magique, vous pouvez demander au MJ ce que fait cet objet, et il vous répondra sincèrement.

Talent pour les enchantements

Choisissez un sort d'enchantement de votre niveau ou inférieur. Si vous lancez des sorts, ajoutez-le à votre livre de sort, mais préparez-

le et lancez-le comme s'il était inférieur d'un niveau. Si vous ne lancez pas de sort, vous pouvez lancer celui-ci. Quand vous le faites, lancez +INT. Sur un succès, ça marche, mais sur un 7-9, vous devez aussi choisir une option :

- ❖ Vous ne pouvez plus lancer ce sort avant la prochaine aube ou le prochain crépuscule.
- ❖ Vous subissez le handicap de votre choix.

Opérateur de mécanismes magiques

Quand vous utilisez un objet magique et le forcez à obéir à votre volonté, lancez +INT. Sur un succès, vous contrôlez le degré et l'étendue de ses effets. Sur un 7-9, vous guidez ses effets, mais choisissez un :

- ❖ Il est abîmé et ne peut plus être utilisé tant qu'il n'est pas réparé.
- ❖ Il échappe à votre contrôle, générant des effets supplémentaires non désirés.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Archi-enchanteur

Requiert : Talent pour les enchantements

Choisissez deux autres sorts d'enchantement que vous pouvez soit ajouter à votre livre de sort et lancer comme s'ils étaient inférieurs d'un niveau, ou que vous pouvez lancer comme décrit dans talent pour les enchantements.

Âme de l'enchanteur

Requiert : Enchanteur

Quand vous passez du temps en sécurité avec un objet magique dans un lieu de pouvoir, vous pouvez renforcer les effets de sa prochaine utilisation. Le MJ vous dira exactement comment.

Merveille permanente

Requiert : Créations merveilleuses

Quand vous créez un objet magique ou une œuvre d'art, demandez au MJ quel ingrédient vous avez besoin pour rendre son effet permanent et le MJ vous répondra. Plus l'effet sera puissant, plus il sera dangereux d'obtenir et de manipuler l'ingrédient. Mais si vous faites cela, votre objet ou votre œuvre d'art affectera les gens même après la première utilisation.

Transfert

Tant que vous avez du temps et de l'espace pour travailler, vous pouvez retirer les propriétés magiques d'un objet enchanté et les transférer à un autre objet. L'objet de destination peut déjà posséder des propriétés magiques ou n'être qu'un simple objet.

ALIGNEMENTS D'ENCHANTEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Chaotique

Créer un objet qui modifie l'équilibre du pouvoir.

Mauvais

Provoquer le chaos et la terreur en dévoilant un objet magique.

Bon

Créer un objet qui change la vie de quelqu'un en mieux.

LIENS D'ENCHANTEUR

- ❖ _____ m'a aidé une fois à me sortir d'une situation dangereuse.
- ❖ Ironiquement, _____ semble m'avoir enchanté.

ÉQUIPEMENT D'ENCHANTEUR

Vous démarrez avec un objet banal que vous avez (ou aviez) l'intention d'enchanter, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES D'ENCHANTEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Halfelin

Quand vous affectez quelqu'un avec un objet magique, prenez +1 sur le prochain jet pour négocier avec lui.

Humain

Quand vous affectez quelqu'un avec un objet magique, prenez +1d4 dégâts sur le prochain jet contre lui.



Cette cape de déphasage a chatouillé cette faille de chaos juste comme il fallait, et dans l'instant où vous vous êtes rematérialisé, un fragment hors des fondations de la réalité a été emprisonné en votre sein.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez effleuré l'esprit d'un dieu, en voyageant à travers les dimensions, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Lien

Quand vous faites appel aux forces fondamentales en votre sein, si vous touchez deux objets moins lourds que vous, lancez +CON. Sur un succès, les objets sont attirés l'un à l'autre, comme la pomme vers le sol. Sur un 10+, choisissez également deux options dans la liste suivante : Sur un 7-9, choisissez un dans la liste suivante :

- ❖ Il n'y a pas d'effets secondaires indésirables.
- ❖ Ce lien dure jusqu'à ce que vous choisissiez de le rompre.
- ❖ Vous êtes capable d'atténuer ce lien sans le rompre.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Plein nord

Vous savez toujours où vous vous trouvez par rapport au point le plus au nord du monde. Vous ne vous perdez jamais et vous trouvez toujours un chemin de retour vers un endroit où vous vous êtes déjà rendu.

Loi de Faraday

Requiert : Lien

Le magnétisme pulse de votre corps, provoquant la libération de la charge électrique que recèle le métal. Quand vous libérez la charge au sein d'une arme que vous tenez, elle fait +1d4 dégâts continus. Tant que vous n'annulez pas cet effet, vous recevez -1 pour utiliser l'action lien.

Sens subtils

Quand vous discernez la réalité, ajoutez cette question à la liste :

- ❖ Qu'est-ce qui est métallique à proximité ?

Velocitas Eradico

Vous pouvez projeter n'importe quel objet (pesant jusqu'à 2 poids) en le repoussant. Les objets lancés de la sorte ont uniquement une portée longue. Quand vous tirez une salve ainsi, utilisez CON à la place de DEX.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Artillerie

Remplace : Velocitas Eradico

Vous pouvez projeter n'importe quel objet (pesant jusqu'à 2 poids) en le repoussant. Les objets lancés de la sorte sont considérés comme des armes (portée courte, longue) et vous infligez d8 dégâts de base à la place de d4. Quand vous tirez une salve ainsi, utilisez CON à la place de DEX.

Champ d'attraction

Requiert : Lien

Vous pouvez lier deux objets dans votre champ de vision, pas seulement ceux que vous touchez.

Repousser

Requiert : Lien

Quand vous liez deux objets, vous pouvez choisir qu'ils se repoussent au lieu de s'attirer. La force du lien est la même.

ALIGNEMENTS DE FLUX

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Chaotique

Contrecarrer ou entraver les plans de quelqu'un d'une manière amusante.

Mauvais

Détruire quelque chose de valeur avec vos pouvoirs.

Neutre

Impressionner quelqu'un d'important avec vos incroyables pouvoirs.

LIENS DE FLUX

- ❖ _____ et moi avons une rivalité amicale.
- ❖ _____ est mon grand ami, nous sommes profondément unis.
- ❖ _____ doit vraiment me respecter moi et mes pouvoirs plus qu'il ne le fait actuellement.
- ❖ Je prouverai à _____ que mes capacités dépassent les siennes.

ÉQUIPEMENT DE FLUX

Vous démarrez avec du matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids), en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE FLUX

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Halfelin

Vous pouvez lier un objet à vous-même à la place d'un autre objet, votre corps agissant comme s'il s'agissait du second objet.

Humain

Vous pouvez utiliser n'importe quel objet comme une arme de mêlée. Il possède un marqueur de portée correspondant à sa taille et peut faire +1 dégâts s'il est particulièrement dangereux ou lourd.



Qui a besoin de sorts quand on peut créer des esclaves à partir des éléments eux-mêmes ?

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez façonné une figure humanoïde à partir d'un élément naturel, l'avez imprégné de votre propre sang et essence de vie, puis l'avez oint de cinq différentes huiles magiques, et enfin lui avez donné vie, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces trois actions :

Golem élémentaire

Quand vous invoquez un être élémentaire, choisissez un élément à portée et lancez +CON. Sur un 10+, vous créez un golem sous votre contrôle, et vous retenez 3 contrôles sur lui. Sur un 7-9, soit vous créez un golem composé de cet élément et vous retenez 1 contrôle sur lui ou vous retenez 2 contrôles et vous choisissez une option dans la liste suivante :

- ❖ Le golem est hostile et vous en voudra plus tard.
- ❖ Le golem est composé d'un autre matériau. Le MJ vous dira lequel.

Vous ne pouvez contrôler qu'un seul golem à la fois. Tant que vous avez contrôle sur votre golem, vous pouvez utiliser les actions de votre golem et le commander d'accomplir des actions simples. Quand vous avez dépensé tout votre contrôle, le golem agit selon sa propre volonté, et possède des points de vie égaux à deux fois votre niveau.

Attaque de golem

Quand vous commandez à votre golem d'attaquer, lancez +contrôle. Sur un succès, il fait ce que vous voulez, mais sur un 7-9, vous perdez également 1 contrôle. Les dégâts de base du golem sont 1d8 dégâts.

Protection de golem

Quand votre golem subit des dégâts, vous perdez 1 contrôle et les dégâts sont annulés.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Automate

Requiert : Golem élémentaire

Vous pouvez composer un golem à partir de pièces et de morceaux d'objets physiques et pas seulement d'éléments de base.

Bannissement de golem

Requiert : Golem élémentaire

Quand vous bannissez un golem, lancez +CON. Sur un 10+, le golem est banni du monde. Sur un 7-9, le golem est banni, mais choisissez un :

- ❖ Prenez -1 continu à vos actions de golem jusqu'à ce que vous montiez un camp.
- ❖ Vous subissez 1d6 dégâts (ignorez l'armure).

Manipulation de golem

Requiert : Golem élémentaire

Tant que vous contrôlez un golem, vous pouvez l'utiliser comme votre propre personnage pour accomplir des actions complexes autres que combattre. Vous pouvez utiliser ses sens comme les vôtres, mais utilisez vos propres caractéristiques pour effectuer des actions.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Bouclier élémentaire

Requiert : Golem élémentaire

Tant que vous contrôlez un golem élémentaire, vous êtes immunisé aux dégâts provoqués par le matériau dont il a été créé.

Osmose

Remplace : Bannissement de golem

Quand vous bannissez un golem, lancez +CON. Sur un 10+, le golem est banni du monde et vous guérissez d'1d6 dégâts. Sur un 7-9, le golem est banni, mais choisissez un :

- ❖ Prenez -1 continu à vos actions de golem jusqu'à ce que vous montiez un camp.
- ❖ Vous subissez 1d6 dégâts (ignorez l'armure).

Invocateur intrépide

Requiert : Golem élémentaire

Quand vous invoquez une créature élémentaire, sur un 10+, vous pouvez choisir une option de la liste du 7-9 et choisir un second élément à partir duquel le golem est créé.

ALIGNEMENTS DE GOLEMISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Mauvais

Utiliser vos golems pour extorquer un profit auprès de quelqu'un d'important.

Neutre

Faire que votre golem accomplisse quelque chose d'important dans le seul but de vous faire remarquer.

LIENS DE GOLEMISTE

- ❖ _____ ne respecte pas suffisamment la puissance des éléments.
- ❖ _____ a durement gagné mon respect.
- ❖ _____ ne cesse d'être un boulet que je traîne.

ÉQUIPEMENT DE GOLEMISTE

Choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Sac plein de sable (1 poids).
- ❖ Bandages (3 utilisations, lent)
- ❖ 5 torches et une poudrière (1 poids).
- ❖ Broc rempli d'eau (2 poids).
- ❖ Cataplasmes et herbes (2 utilisations, 1 poids).

PEUPLES DE GOLEMISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Nain

Quand vous invoquez un golem élémentaire sur une montagne, retenez +1 contrôle sur lui.

Elfe

Quand vous invoquez un golem élémentaire dans une forêt, retenez +1 contrôle sur lui.

Humain

Quand vous contrôlez un golem, il inflige +1d4 dégâts.

ILLUSIONNISTE

Un jour, ils comprendront. Tout est dans l'image.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez étudié sous la tutelle d'un maître illusionniste et avez réussi à les tromper avec votre magie, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Poudre aux yeux

Quand vous créez une illusion magique, lancez +INT. Sur un succès, vous pouvez modifier l'apparence de quelqu'un ou de quelque chose que vous pouvez voir. L'illusion dure aussi longtemps que vous vous concentrez. De plus, sur un 10+, vous pouvez aussi choisir une option dans la liste suivante :

- ❖ Votre illusion peut comporter des senteurs et des parfums.
- ❖ Votre illusion peut comporter des sons.
- ❖ Votre illusion peut bouger, indépendamment de son apparence originale.
- ❖ Votre illusion dure quelques instants après que vous cessiez de vous concentrer.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

L'image même

Requiert : Poudre aux yeux

Vous n'avez pas besoin de déguiser quelqu'un ou quelque chose quand vous créez une illusion – cela peut exister indépendamment d'autres objets.

Juste parce qu'on peut le toucher...

Requiert : Poudre aux yeux

Vous pouvez ajouter un aspect tactile à vos illusions. Cela peut changer la manière dont elles sont ressenties, ou faire sentir comme solide quelque chose qui ne l'est pas. Cela peut être utilisé pour causer la douleur, mais cela n'inflige aucun dégât, et ne tiendra pas face à un examen attentif (cela ne peut être utilisé pour réellement barrer le passage dans un couloir, par exemple).

Talent pour les illusions

Choisissez un sort d'illusion de votre niveau ou inférieur. Si vous lancez des sorts, ajoutez-le à votre livre de sort, mais préparez-le et lancez-le comme s'il était inférieur d'un niveau. Si vous ne lancez pas de sort, quand vous utilisez ce sort, lancez +INT. Sur un succès, ça marche, mais sur un 7-9, vous ne pouvez plus l'utiliser pour le reste de la journée.

Proche de la perfection

Requiert : Poudre aux yeux

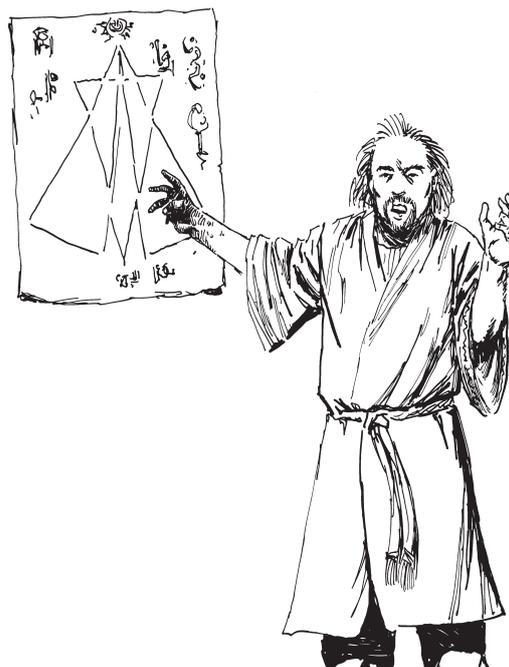
Quand vous créez une illusion, sur un succès, vous pouvez choisir une option supplémentaire.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Ne signifie pas que c'est vrai

Quand vous créez une illusion, celle-ci dure toujours quelques instants après que vous cessiez de vous concentrer. Remplacez cette option par la suivante :

- ❖ Votre illusion dure des jours après que vous cessiez de vous concentrer.



Maître des illusions

Requiert : Talent pour les illusions

Choisissez deux autres sorts d'illusion que vous pouvez soit ajouter à votre livre de sort et lancer comme s'ils étaient inférieurs d'un niveau, ou que vous pouvez lancer comme décrit dans talent pour les illusions.

Douleur fantôme

Requiert : Juste parce qu'on peut le toucher...

Quand vous ajoutez un aspect tactile à vos illusions, vous pouvez les utiliser pour infliger des dégâts. Cela ne provoque pas de réelles blessures – l'effet n'existe que dans l'esprit de la victime. Les victimes avec un cœur fragile peuvent mourir si elles tombent à 0 PV ; les autres tomberont inconscients. Les dégâts causés par une illusion sont guéris quand l'illusion est révélée comme fausse.

ALIGNEMENTS D'ILLUSIONNISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Mauvais

Utiliser vos illusions pour voler quelque chose de valeur.

Bon

Utiliser vos illusions pour reconforter ou amuser quelqu'un.

Neutre

Utiliser vos illusions pour dissimuler une affreuse vérité.

LIENS D'ILLUSIONNISTE

- ❖ _____ est trop crédule à mon goût. Si nous sommes dans la même équipe, il a besoin d'un peu plus de plomb dans La cervelle !
- ❖ _____ pense que mes pouvoirs ne sont que de l'esbroufe sans valeur. Je lui montrerai combien je puis être utile !

ÉQUIPEMENT D'ILLUSIONNISTE

Choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Sac de pièces de monnaie en bois.
- ❖ Rations (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Des vêtements tape-à-l'œil et de faux bijoux.

PEUPLES D'ILLUSIONNISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Elfe

Quand vous créez une illusion, vous pouvez lui adjoindre l'odeur ou le bruit d'une forêt, selon son choix.

Halfelin

Quand vous créez une illusion de votre taille ou plus grande, vous pouvez aussi vous cacher derrière. À moins que vous vous révéliez ou que l'illusion soit dissipée, vous ne pouvez être repéré.

Humain

Tant que vous vous concentrez sur une illusion, vous gagnez +1 armure.

PSYCHOKINÉSISTE

L'esprit est un outil puissant, plus puissant que le corps, certainement. Vous pensez que nous avons besoin d'un corps pour vivre ? Que sont alors les fantômes et les esprits ? Vous pensez que nous avons besoin d'un corps pour déplacer les objets dans le monde physique ? Je me permets de ne pas être de cet avis.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez discipliné votre esprit, l'avez focalisé, et été capable de projeter votre volonté sur les objets physiques par l'effort de

multiples traumatismes et chocs physiques, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, diminuez vos points de vie maximum de 2, mais pas en dessous de 4+Constitution.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Télékinésie

Vous pouvez utiliser votre esprit pour mouvoir des objets plus petits que vous-mêmes sans les toucher. Il est aisé de mouvoir des objets proches aussi longtemps qu'ils tiennent dans une main. Quand vous bougez un objet plus grand que cela et plus petit que vous-même avec votre esprit, lancez +INT. Sur un 10+, vous pouvez le bouger où vous le souhaitez, tant que vous pouvez le voir. Sur un 7-9, vous pouvez le déplacer sur une courte distance, dans une direction. Vous devez vous concentrer tant que l'objet se déplace.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Aquakinésie

Requiert : Télékinésie

Vous pouvez déplacer les liquides avec votre esprit comme s'ils étaient des objets.

Immobilisation

Requiert : Télékinésie

Vous pouvez déplacer les gens comme s'ils étaient des objets, même s'ils sont plus grands que vous. Sur un 10+, vous pouvez aussi les immobiliser, tant que vous maintenez votre concentration.

Armes télékinétiques

Quand vous projetez des objets avec votre esprit, ils sont considérés comme des armes de portée courte, et vous tirez une salve avec INT au lieu de DEX.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Ami du ciel

Vous pouvez voler, quand vous le souhaitez, sans avoir à vous concentrer.

Guerrier de l'esprit

Requiert : Armes télékinétiques

Quand vous attaquez avec une arme télékinétique, vos dégâts de base sont d10 dégâts, au lieu de d4.

Maîtrise télékinétique

Requiert : Télékinésie

Vous pouvez déplacer des objets qui sont plus grands que vous avec votre esprit.

ALIGNEMENTS DE PSYCHOKINÉSISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Mauvais

Détruire quelque chose de valeur avec vos pouvoirs psychiques.

Neutre

Accroître votre réputation personnelle.

LIENS DE PSYCHOKINÉSISTE

- ❖ _____ ignore le mal auquel nous faisons face.
- ❖ _____ nourrit trop de colère et de noirceur à mon goût.
- ❖ J'entretiens une rivalité amicale avec _____.

ÉQUIPEMENT DE PSYCHOKINÉSISTE

Choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Antidote et bandages (3 utilisations, lent).
- ❖ Rations (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Potion de soins.
- ❖ Bâton (proche, 2 mains, 1 poids).

PEUPLES DE PSYCHOKINÉSISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Halfelin

Vous pouvez déplacer avec votre esprit des objets qui sont plus petits qu'une maison, à la place de plus petits que vous-même.

Humain

Quand vous utilisez vos pouvoirs psychiques, vous pouvez lancer SAG au lieu d'INT.

OBJECTIVISTE

Vous pouvez apprendre tellement sur une personne rien qu'à partir des objets qu'elle possède.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez mené une étude approfondie de la vie interne des objets et rapporté vos découvertes en détail, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, gagnez +2 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Psychométrie

Quand vous manipulez un objet intéressant, lancez +INT. Sur un 10+, posez au MJ trois questions dans la liste ci-dessous. Sur un 7-9, posez-en deux. Sur un échec, posez-en une malgré tout, en plus de tout ce que le MJ annoncera :

- ❖ Quels ont été les plus récents mots prononcés à proximité de cet objet ?
- ❖ Qu'est-ce qu'on a fait à ou avec cet objet récemment ?
- ❖ Quelles émotions fortes ont été ressenties à proximité de cet objet ?
- ❖ Qu'est-ce qui ne va pas dans cet objet et comment l'arranger ?
- ❖ Qui l'a manipulé en dernier ?
- ❖ Qui l'a fabriqué ?

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Objet caché

Quand vous dissimulez un objet sur vous, il ne peut être trouvé à moins que vous ne le souhaitiez. Un seul objet à la fois peut être dissimulé de cette façon.

Objectivisation improvisée

Vous pouvez utiliser n'importe quel objet comme une arme de mêlée efficace. Sa portée – contact, proche, allonge – est basée sur sa taille.

Phrénologie psychique*Requiert : Psychométrie*

Vous pouvez utiliser psychométrie sur les plantes et les animaux quand vous les manipulez, tout comme les objets inanimés.

Richesse et bon goût

Quand vous exhibez votre plus précieuse possession sous le nez de tout le monde, désignez quelqu'un de présent. Il fera tout pour obtenir cet objet ou quelque chose qui s'en approche.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Jauger l'adversaire

Lorsque vous examinez l'armement d'un adversaire, demandez au MJ les dégâts qu'il inflige.

Objectivisation efficace*Requiert : Objectivisation improvisée*

Quand vous attaquez avec une arme improvisée, vos dégâts de base sont d8, au lieu de d4.

Psychologie psychique*Requiert : Phrénologie psychique*

Vous pouvez utiliser psychométrie sur des humains ou tout autre être conscient, vivant ou mort, quand vous les manipulez, tout comme les objets inanimés.

Bras ferme, œil vif

Vous pouvez tirer une salve avec n'importe quelle arme de mêlée. Une arme lancée est perdue : vous ne pouvez pas choisir de réduire vos munitions sur un 7-9.

ALIGNEMENTS D'OBJECTIVISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Loyal

Rendre une possession perdue ou volée à son juste propriétaire.

Neutre

Acquérir quelque chose de précieux pour beaucoup moins que sa valeur.

LIENS D'OBJECTIVISTE

- ❖ _____ possède une impressionnante collection de biens.
- ❖ _____ éprouve peu de respect pour les objets inanimés. Je lui montrerai combien cela importe pour moi.
- ❖ J'aimerais mettre la main sur les possessions de _____ à un moment donné.
- ❖ J'ai déjà vu _____ mater mes affaires. Je dois rester vigilant pour le moment où il se décidera à les examiner plus dans le détail.

ÉQUIPEMENT D'OBJECTIVISTE

Choisissez un ou deux :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Sac de bouquins (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Sac d'ossements humains (1 poids).
- ❖ Jeu d'échecs (1 poids).
- ❖ Porte-clés.
- ❖ Oiseau mécanique qui chante lorsqu'il est remonté (1 poids).
- ❖ Arme de mêlée de votre choix.
- ❖ Lettre d'un proche qui n'a pas été ouverte.

PEUPLES D'OBJECTIVISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Nain

Quand vous manipulez un morceau de pierre intéressant, vous n'êtes pas limité par la liste de questions de psychométrie. Posez librement vos questions.

Elfe

Quand vous manipulez un objet intéressant composé de bois ou de ce qui a été une plante autrefois, vous n'êtes pas limité par la liste de questions de psychométrie. Posez librement vos questions.

Halfelin

Quand vous manipulez un outil intéressant, vous n'êtes pas limité par la liste de questions de psychométrie. Posez librement vos questions.

Humain

Quand vous manipulez un objet intéressant composé de bijoux ou de métal, vous n'êtes pas limité par la liste de questions de psychométrie. Posez librement vos questions.

SORCIER PRÉVOYANT

Vous êtes de ces mages qui préparez et conservez vos sorts, de sorte que vous pouvez les lancer plus tard. Les sorts sont comme des outils pour vous – soyez certain de choisir ceux que vous emportez avec attention et prévoyance, et essayez de ne pas les épuiser.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez appris à capturer la magie et à l'emprisonner dans votre tête, après avoir été instruit par un tome magique ou un archimage qui vous sert de tuteur, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces trois actions :

Lancer un sort magique

Quand vous lancez un sort que vous avez préparé, lancez +INT. Sur un 10+, vous lancez le sort avec succès et vous ne l'oubliez pas – vous pouvez le lancer de nouveau. Sur un 7-9, le sort est lancé, mais choisissez une option :

- ❖ Une fois lancé, le sort est oublié. Vous ne pouvez plus le lancer tant que vous n'avez pas préparé vos sorts à nouveau.
- ❖ Le sort perturbe le tissu de la réalité : vous avez -1 continu pour lancer un sort jusqu'à ce que vous prépariez vos sorts de nouveau.
- ❖ Vous attirez une attention malvenue ou vous vous exposez (le MJ vous décrira comment).

À noter que maintenir des sorts et leurs effets peut parfois entraîner une pénalité pour lancer un autre sort.

Grimoire

Vous avez maîtrisé plusieurs sorts et les avez inscrits dans votre grimoire. Choisissez trois écoles de magie. Vous commencez avec tous les sorts mineurs de ces écoles et trois sorts de niveau 1 choisis parmi ceux offerts par ces écoles. Quand vous montez d'un niveau, ajoutez un nouveau sort de votre niveau ou inférieur d'une de ces écoles à votre grimoire. Votre grimoire pèse 1 poids.

Préparer des sorts

Quand vous consacrez un moment ininterrompu (environ 1 heure) en apprentissage tranquille de votre grimoire :

- ❖ Vous perdez tous les sorts que vous aviez préparés.
- ❖ Vous préparez de nouveaux sorts choisis dans votre grimoire dont le niveau total ne peut pas dépasser votre propre niveau +1.
- ❖ Vous préparez aussi tous vos sorts mineurs qui ne comptent jamais dans la limite de niveau de sorts.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Puissance magique

Requiert : Lancer un sort magique

Quand vous lancez un sort, sur un 10+ vous pouvez opter pour un effet de la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez, au choix :

- ❖ Obtenir l'effet maximal de votre sort.
- ❖ Doubler le nombre de cibles du sort.

Codex

Requiert : Grimoire

Ajoutez un nouveau sort de n'importe quelle classe ou archétype à votre grimoire.

Prodige

Requiert : Lancer un sort magique

Choisissez un sort. Vous préparez ce sort comme s'il était d'un niveau inférieur.

Étude rapide

Quand vous observez les effets d'un sort arcanique, demandez au MJ le nom de ce sort et ses effets. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Surpuissance magique

Remplace : Puissance magique

Quand vous lancez un sort, sur un 10-11 vous pouvez opter pour un effet de la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez aussi choisir parmi un de ces effets. Sur un 12+, vous pouvez choisir un de ces effets sans contrepartie :

- ❖ Doubler les effets du sort.
- ❖ Doubler le nombre de cibles du sort.

Maître*Requiert : Prodiges*

Choisissez un sort, en plus de celui que vous avez choisi pour prodige. Vous préparez ce sort comme s'il était d'un niveau inférieur.

Augmentation de sort*Requiert : Lancer un sort magique*

Quand vous infligez des dégâts à une créature, vous pouvez y insérer l'énergie d'un de vos sorts – faites cesser un de vos sorts continus et ajoutez le niveau du sort aux dégâts infligés.

LIENS DE SORCIER PRÉVOYANT

- ❖ _____ me cache un secret important.
- ❖ _____ manque cruellement de connaissances sur ce monde ; je vais lui apprendre tout ce que je pourrai.
- ❖ _____ m'a aidé une fois à me sortir d'une situation dangereuse.

ÉQUIPEMENT DE SORCIER PRÉVOYANT

Vous démarrez avec votre grimoire (1 poids), du matériel d'écriture, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE SORCIER PRÉVOYANT

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Elfe

La magie est pour vous aussi naturelle que de respirer. Vous connaissez Détecter la Magie en plus de vos autres sorts, et vous le lancez comme si c'était un sort mineur.

Halfelin

Choisissez un de vos sorts de premier niveau. Quand vous lancez ce sort, un aspect de ces effets – zone, dégâts, portée, cibles, etc. – est doublé.

Humain

Choisissez un sort d'un autre archétype ou d'une école de magie que vous n'avez pas étudié. Vous pouvez lancer ce sort comme s'il s'agissait d'un de vos sorts.

GUÉRISSEUR PSYCHIQUE

Il y a ceux qui se perfectionnent toute leur vie dans l'art de la médecine, afin qu'ils puissent soigner autrui. Il y a ceux qui en appellent à leurs dieux pour que ceux-ci leur confient le pouvoir de guérison. Vous n'avez besoin ni des dieux ni de formation, car vous pouvez soigner avec rien de moins que votre esprit.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez expérimenté une vision de la structure interne du corps – le vôtre ou celui de quelqu'un d'autre – et découvert que cette structure était imprimée dans votre esprit, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Chirurgie psychique

Quand vous touchez quelqu'un à même la peau, et vous concentrez sur sa guérison, lancez +INT. Sur un 10+, vous soignez 1d8 dégâts ou guérissez une maladie. Sur un 7-9, elle est soignée, mais les dégâts ou la maladie vous sont transférés.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Hospitalier

Quand vous soignez un allié, guérissez +1d8 dégâts.

Toucher du martyr*Requiert : Chirurgie psychique ou Remède*

Quand vous soignez quelqu'un, vous pouvez échanger n'importe quels handicap, maladie, déficience, blessure, ou plaie qu'il a avec quelqu'un d'autre, y compris vous, qu'il soit consentant ou inconscient.

Les malades verront*Requiert : Chirurgie psychique ou Remède*

Vous pouvez guérir la folie ou la maladie mentale comme s'il s'agissait de dégâts ou d'une maladie – la retirer sur un 10+, vous la transférer sur un 7-9.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Remède

Remplace : Chirurgie psychique

Quand vous touchez quelqu'un à même la peau, et vous concentrez sur sa guérison, lancez +INT. Sur un 10+, vous soignez 1d8 dégâts et guérissez une maladie le cas échéant. Sur un 7-9, vous soignez 1d8 dégâts et vous pouvez guérir une maladie si vous subissez 1d8 dégâts vous-même.

Scientifique fou

Remplace : Toucher du martyr

Quand vous soignez quelqu'un, vous pouvez échanger n'importe quelle caractéristique physique qu'il possède avec la même caractéristique de quelqu'un d'autre, y compris vous, qu'il soit consentant ou inconscient.

Grand hospitalier

Remplace : Hospitalier

Quand vous soignez un allié, guérissez +2d8 dégâts.

ALIGNEMENTS DE GUÉRISSEUR PSYCHIQUE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Bon

Soigner quelqu'un en dépit de son animosité à votre rencontre.

Neutre

Soigner quelqu'un en échange d'un service approprié.

LIENS DE GUÉRISSEUR PSYCHIQUE

- ❖ _____ a besoin de quelqu'un pour s'occuper de lui.
- ❖ J'ai beau prévenir _____, il ne m'écoute jamais.
- ❖ Ce n'est pas la première fois que _____ et moi sommes dans le pétrin ensemble.

ÉQUIPEMENT DE GUÉRISSEUR PSYCHIQUE

Choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Antidote et bandages (3 utilisations, lent).
- ❖ Sac de bouquins (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Rations (5 utilisations, 1 poids).

- ❖ Potion de soins.
- ❖ Festin personnel (1 utilisation, 1 poids).
- ❖ Cataplasmes et herbes (2 utilisations, lent, 1 poids).

PEUPLES DE GUÉRISSEUR PSYCHIQUE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Nain

Quand vous soignez quelqu'un, vous pouvez soigner 1d6 dégâts supplémentaires, si vous subissez vous-même 1d4 dégâts (ignorez l'armure).

Elfe

Tant que vous soignez autrui ou vous occupez de son bien-être, du moment que vous n'entreprenez aucune action agressive, gagnez +1 armure.

Halfelin

Quand vous soignez quelqu'un, vous pouvez soigner 1d6 dégâts supplémentaires, si vous dépensez une ration.

Humain

Quand vous soignez quelqu'un, il gagne +2 dégâts sur son prochain jet.



Si nos vies ne sont rien de plus qu'ombres et poussières, alors le maître des ombres devient le maître de la vie.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez voyagé dans le plan astral des ombres et des ténèbres, et avez été imprégné de son essence, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Regrouper les ombres

Vous pouvez regrouper les ombres et les ténèbres autour de vous, tant que vous n'êtes

pas en plein soleil, rendant les sources de lumière moins efficaces et vous plus dur à repérer. Vous pouvez aussi étouffer les petites flammes ou autres sources de lumière en votre présence, ou atténuer les feux plus importants, en vous concentrant dessus.

Et l'une de ces deux actions :

Sombres, sombres mains

Quand vous faites appel à une parcelle d'ombres, lancez +INT. Sur un succès, un morceau solide en émerge, de la forme d'un membre, sous votre contrôle. Il utilise votre INT à la place de toute autre caractéristique si vous avez besoin de lancer les dés. Tant que vous le contrôlez, prenez -1 continu pour faire autre chose. Vous pouvez le bannir à tout moment. Sur un 10+, il possède des points de vie égaux à votre niveau +5 et inflige 1d8 dégâts de base. Sur un 7-9, il possède des points de vie égaux à votre niveau +2 et inflige 1d6 dégâts de base.

Marche à travers les ténèbres

Quand vous passez dans une zone d'ombre, vous pouvez émerger de n'importe quelle autre zone d'ombre éloignée de moins de cent mètres. Elle doit être d'une taille capable de vous recouvrir en entier, avec tout ce que vous transportez.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Artefacts de ténèbres

Quand vous passez dans les ombres ou les ténèbres à la recherche d'un objet, lancez +INT. Sur un 10+, vous extirpez cet objet, si ce n'est qu'il est fait d'ombres et de ténèbres. Il ne possède pas de propriété magique, mais agit comme l'objet qu'il copie. Si vous recherchez un objet précis et que vous savez à quoi il ressemble – une clef particulière, par exemple – cet objet fonctionnera à sa place. Sur un 7-9, vous extirpez un objet similaire, mais le MJ lui ajoutera un marqueur. L'objet ne dure que tant que vous l'utilisez.

Le chemin obscur

Vous pouvez voyager à travers le plan des ténèbres, d'une zone d'ombres à une autre. Quand vous voyagez à travers les ténèbres, désignez votre destination et lancez +CON. Sur un 10+, vous émergez aussi près de votre destination désirée que possible. Sur un 7-9, le chemin est long et difficile. Choisissez un :

- ❖ Vous émergez trop tôt, à quelque distance de la destination désirée.
- ❖ Vous emportez quelque chose d'autre avec vous quand vous émergez à la lumière.
- ❖ Vous vous en tirez et émergez avec un handicap, le MJ vous dira lequel.

Fixation sur les ténèbres

Requiert : Sombres, sombres mains ou Marche à travers les ténèbres

Si vous n'aviez qu'une action parmi sombres, sombres mains et marche à travers les ténèbres, vous avez désormais l'autre.

Mon ombre et moi

Quand votre ombre attaque la même cible que vous à la place de son ombre, infligez +1d4 dégâts.

Voleur d'ombre

Quand vous prenez l'ombre de quelqu'un, lancez +DEX. Sur un 10+, vous pouvez l'utiliser pour deux fonctions de la liste ci-dessous. Sur un 7-9, pour une seule :

- ❖ Vous pouvez lui ordonner de vous accompagner.
- ❖ Vous pouvez lui ordonner d'effectuer une tâche, qui peut être continue.
- ❖ Vous pouvez la porter comme un masque pour vous déguiser en son propriétaire.

Tant que vous possédez l'ombre de quelqu'un, il n'en projette aucune autre et vous subissez -1 continu pour utiliser vos actions liées aux ombres à moins de la sceller dans une bouteille ou un autre type de récipient.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Visages dans les ténèbres

Tant que vous vous concentrez et ne faites pas grand-chose d'autre, vous pouvez faire émerger des ombres des illusions qui peuvent bouger et parler, mais sont autrement intangibles.

BOUCLIER ARCANUS

Vous êtes un maître de la Sphère d'Omnipotence.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez construit un observatoire fixé sur les étoiles de la Nébuleuse du Bouclier et avez utilisé leur lumière pour former la Sphère d'Omnipotence, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, diminuez votre type de dé de dégâts de base d'une taille, mais pas en dessous du d4.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Défense magique

Vous pouvez cesser immédiatement un sort continu et utiliser l'énergie de la dissipation pour détourner une attaque. L'effet s'achève et vous soustrayez son niveau des dégâts qui vous sont infligés, si c'est un sort, ou votre niveau si ce n'en est pas un.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Bouclier arcanique

En utilisant des formules et gestes arcaniques, vous pouvez défendre avec INT au lieu de CON.

Protection arcanique

Requiert : Préparer des sorts

Tant que vous avez au moins un sort préparé de niveau 1 ou plus, vous avez +2 armure.

Contresort

Requiert : Préparer des sorts

Quand vous tentez de contrer un sort d'arcane qui devrait autrement vous affecter, misez l'un de vos sorts préparés et lancez +INT. Sur un 10+, le sort est contré et n'a pas d'effet sur vous. Sur un 7-9, l'effet est contré et vous oubliez

Portail de ténèbres

Requiert : Le chemin obscur

Quand vous ouvrez un portail entre deux lieux sombres distants l'un de l'autre, d'autres personnes peuvent le traverser. Elles doivent chacune utiliser l'action de voyage dans les ombres et vous choisissez la destination. Un portail dure aussi longtemps qu'il fait sombre ou jusqu'à ce que vous l'annuliez.

Meurtre au sein des ombres

Remplace : Mon ombre et moi

Quand votre ombre attaque la même cible que vous à la place de son ombre, infligez +1d8 dégâts.

Contact à travers les ténèbres

Requiert : Marche à travers les ténèbres

Quand vous passez dans une zone d'ombre, vous pouvez émerger de n'importe quelle autre zone d'ombre éloignée de moins de cent mètres. Elle n'a besoin que d'être d'une taille recouvrant une partie de votre corps et vous pouvez pousser d'autres personnes à travers avant vous.

Maître des ombres

Requiert : Voleur d'ombre

Quand vous ordonnez à l'ombre de quelqu'un de vous accompagner ou d'accomplir une tâche spécifique, vous ne subissez pas le -1 continu pour utiliser vos actions liées aux ombres, et l'ombre est considérée comme une recrue avec un nombre de points égal à votre niveau.

ALIGNEMENTS DE MAGE D'OMBRE

Vous pouvez choisir cette option à la place d'un alignement de mage :

Neutre

Éviter d'être repéré ou infiltrer une zone sécurisée.

LIENS DE MAGE D'OMBRE

- ❖ _____ me cache un secret important.

ÉQUIPEMENT DE MAGE D'OMBRE

Choisissez un :

- ❖ Vêtements noirs de rechange.
- ❖ Cinq torches et une poudrière (1 poids).
- ❖ Armure de cuir (1 armure, 1 poids).
- ❖ Petit miroir.
- ❖ Deux antidotes.

le sort que vous avez misé. Le contre-sort ne protège que vous. Si le sort a d'autres cibles, elles restent affectées.

Sphère magique

Quand vous montez un camp, vous pouvez créer une sphère magique autour de vous. Si quelque chose approche, la sphère vous avertit comme si elle avait monté la garde et obtenu un 10+ sur le lancer de dés.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Armure arcanique

Remplace : Protection arcanique

Tant que vous avez au moins un sort préparé de niveau 1 ou plus, vous avez +4 armure.

Rêves dangereux

Quand vous demandez une vérité prophétique tirée de vos rêves, lancez +INT. Sur un succès, le MJ vous décrira une vision d'un mauvais présage imminent. Sur un 10+, vous gagnez +1 sur le prochain jet si vous y faites face. Sur un échec, prenez -1 sur le prochain jet en raison de visions déplaisantes.

Sphère d'Omnipotence

Requiert : Sphère magique

En plus de monter la garde pour vous, votre sphère magique peut aussi vous protéger des gaz empoisonnés et de la noyade tant que vous la conservez autour de vous. Elle peut englober une poignée d'autres personnes.

Contresort protecteur

Requiert : Contresort

Quand l'un de vos alliés que vous voyez est affecté par un sort arcanique, vous pouvez contrer celui-ci comme s'il vous visait. Si le sort affecte plusieurs alliés, il vous faudra contrer chaque effet séparément.

ALIGNEMENTS DE BOUCLIER ARCANUS

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Bon

Défendre les plus faibles que vous.

Loyal

Tenir la promesse de protéger quelqu'un durant un voyage ou une situation périlleuse.

LIENS DE BOUCLIER ARCANUS

- ❖ _____ a une grande destinée à accomplir – si je parviens à l'empêcher de se faire tuer !
- ❖ _____ manque cruellement de connaissances sur ce monde ; je vais lui apprendre tout ce que je pourrai.
- ❖ J'ai juré de guider et de protéger _____, en raison de ce qu'il a fait.

ÉQUIPEMENT DE BOUCLIER ARCANUS

Choisissez un :

- ❖ Potion de soins.
- ❖ Armure de cuir (1 armure, 1 poids).
- ❖ Épée longue (proche, +1 dégâts, 1 poids).
- ❖ Trois antidotes.

PEUPLES DE BOUCLIER ARCANUS

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Nain

Quand vous défendez ou protégez quelqu'un d'autre avec votre magie, prenez +1 armure sur le prochain jet.

Elfe

Quand vous discernez la réalité tout en protégeant quelqu'un, sur un succès, vous pouvez aussi poser cette question :

- ❖ Comment puis-je sortir mon protégé de là ?



DEVIN

La connaissance est la moitié de la clef de la victoire, mais nombreux sont ceux qui l'ignorent. Pourtant, ils se demandent ensuite pourquoi ils ont perdu la bataille. Mais vous non, car vous ne savez que trop bien ce que l'avenir réserve.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez jeûné pendant des semaines, consommé le lait de la plante des songes, et accompli une quête issue d'une vision qui vous a conduit à travers les sept royaumes du paradis, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Mauvais augures

Quand vous déconseillez à un PNJ d'accomplir certains actes dans le futur, lancez +INT. Sur un 10+, il décide de ne pas le faire. Si quelqu'un le force à les faire, les choses tournent mal. Sur un 7-9, il le fait malgré tout, s'il le veut, et évidemment les choses tournent mal. Sur un échec, quelle que soit sa décision, les choses tournent mal pour vous également.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Présages

Quand vous examinez le futur pour y déceler de possibles dangers, désignez une personne, un lieu ou un objet et lancez +SAG. Sur un 10+, le MJ vous dira deux choses de la liste ci-dessous. Sur un 7-9, seulement une. Sur un échec, le MJ vous en dira une malgré tout, mais également quelque chose qui est faux. Cela sera à vous de faire la part des choses.

- ❖ La nature du danger (son type et son instinct) qui menace le sujet ou dont le sujet fait partie.
- ❖ Un présage funeste, en lien avec le sujet, qui doit encore se produire.
- ❖ Un enjeu en lien avec le sujet.
- ❖ Le type de menace qu'est le sujet.

Sens magiques

Quand vous discernez la réalité avec l'aide de la magie, ou avec la magie présente, vous pouvez utiliser INT à la place de SAG.

Signes de l'avenir

Quand vous passez quelques heures à interpréter des signes, dites ce que vous souhaitez le plus, et les signes vous montreront un moyen pour l'atteindre. Prenez +1 sur le prochain jet si vous utilisez cette information, jusqu'à ce que vous consultiez à nouveau les augures.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Le Sentier d'Or

Remplace : Signes de l'avenir

Quand vous passez quelques heures à interpréter des signes, décrivez un événement ou une situation qui n'a pas encore eu lieu et les signes vous montreront un moyen pour l'atteindre, si cela est possible. Prenez +1 sur le prochain jet si vous utilisez cette information, même si vous tentez de le contrecarrer, jusqu'à ce que vous consultiez à nouveau les augures.

Lever les ombres

Requiert : Présages

Quand vous examinez le futur pour y déceler de possibles dangers, sur un 12+, choisissez trois options de la liste.

Pouvoir de scrutation

Quand vous possédez quelque chose de personnel qui appartient à quelqu'un d'autre (un de ses biens, un morceau de son corps, etc.), vous pouvez l'aider ou interférer, ou l'étudier attentivement, où qu'il se trouve en ce moment.

Vérité et conséquences

Quand vous examinez les trames des futurs possibles, décrivez un événement qui ne s'est pas encore produit et lancez +SAG. Sur un 10+, désignez trois personnes, groupes ou institutions sociales. Sur un 7-9, désignez-en deux. Sur un échec, désignez-en un malgré tout, en plus de tout ce que le MJ annoncera. Pour chaque sujet ainsi nommé, le MJ vous dira quelle sorte de conséquences cet événement futur comportera. Vous ne pouvez examiner qu'une fois chaque événement.

ALIGNEMENTS DE DEVIN

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

CHANTESORT

La magie et la musique sont intimement liées au sein de votre âme.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez appris à interpréter les six grands classiques du chant et appris comment tisser la magie entre deux respirations, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, gagnez +1 charge.

Mauvais

Vous opposer à quelqu'un qui causera des problèmes dans l'avenir.

Bon

Utiliser vos dons prophétiques pour aider quelqu'un d'autre à éviter une tragédie.

Neutre

Bénéficier financièrement de vos dons de prophétie.

LIENS DE DEVIN

- ❖ ____ partage avec moi une raison d'être commune.
- ❖ ____ se méfie de mes pouvoirs, mais je ne le laisserai pas m'arrêter.

ÉQUIPEMENT DE DEVIN

Choisissez un :

- ❖ Coupe en or.
- ❖ Osselets dans un sac de toile.
- ❖ Paire de dés.
- ❖ Miroir argenté.

PEUPLES DE DEVIN

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Nain

Quand vous combattez quelqu'un dont vous avez prophétisé l'avenir, vous pouvez tailler en pièces avec INT au lieu de FOR.

Elfe

Quand vous discernez la réalité avec l'aide de la magie, le MJ vous dira également ce qui est magique dans les environs, en plus de vos autres questions.



ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Arts arcaniques

Quand vous interprétez un chant magnifique, choisissez un allié et un effet :

- ❖ Son esprit est libéré d'un enchantement.
- ❖ Ajoutez 1d4 aux prochains dégâts qu'il inflige.
- ❖ La prochaine fois qu'on l'aide, il reçoit +2 au lieu de +1.
- ❖ Soignez 1d8 dégâts.

Puis, lancez +CHA. Sur un succès, l'allié bénéficie de l'effet choisi, mais sur un 7-9, vous attirez une attention malvenue ou votre magie se propage à d'autres cibles et les affecte également (au choix du MJ).

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Tonalités mystérieuses

Requiert : Arts arcaniques

Votre art arcanique est puissant et vous permet de choisir deux effets au lieu d'un.

Chant de soins

Requiert : Arts arcaniques

Quand vous soignez avec votre art arcanique, soignez +1d8 dégâts.

Métal hurlant

Quand vous hurlez ou jouez une note fracassante, choisissez une cible et lancez +CON. Sur un 10+, la cible subit 1d10 dégâts et est assourdie durant quelques minutes. Sur un 7-9, vous blessez aussi votre cible, mais ne contrôlez pas votre puissance : le MJ choisit une cible supplémentaire à côté.

Cacophonie cruelle

Requiert : Arts arcaniques

Quand vous ajoutez des dégâts grâce à votre art arcanique, ajoutez +1d4 dégâts supplémentaires.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Oreille magique

Lorsque vous entendez un ennemi prononcer une incantation, le MJ vous révélera le nom du sort et ses effets. Vous avez +1 si vous en tenez compte dans une action.

Accord étrange

Remplace : Tonalités mystérieuses

Lorsque vous faites usage de votre art arcanique,

choisissez deux effets. L'un de ces effets (au choix) est doublé.

Chœur de soins

Remplace : Chant de soins

Quand vous soignez avec votre art arcanique, soignez +2d8 dégâts.

Éclat violent

Remplace : Cacophonie cruelle

Quand vous ajoutez des dégâts grâce à votre art arcanique, ajoutez +2d4 dégâts supplémentaires.

ALIGNEMENTS DE CHANTESORT

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Chaotique

Pousser autrui à une action décisive et irréfléchie.

Bon

Servir de modèle à quelqu'un en difficulté.

Neutre

Désamorcer une situation tendue ou éviter un conflit.

LIENS DE CHANTESORT

- ❖ _____ manque cruellement de connaissances sur ce monde ; je vais lui apprendre tout ce que je pourrais.
- ❖ J'ai chanté des histoires sur _____ bien avant de le connaître.

ÉQUIPEMENT DE CHANTESORT

Vous démarrez avec des vêtements de rechange, un instrument de musique (1+ poids), et choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Herbe à pipe des halfelins (6 utilisations).
- ❖ Rapière (proche, précis, 1 poids).

PEUPLES DE CHANTESORT

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Elfe

Quand vous aidez quelqu'un tout en interprétant un chant magnifique, ajoutez également votre CHA à votre lancer de dés.

Humain

Quand vous arrivez pour la première fois dans un lieu civilisé, quelqu'un qui respecte les lois de l'hospitalité envers les ménestrels vous hébergera.



Comment pouvez-vous vous approcher au plus près d'une personne si ce n'est en « voyant » dans son esprit, en pensant ses pensées, en expérimentant le monde tel qu'elle l'expérimente ? Il n'y a rien de tel.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez expérimenté les pensées de quelqu'un d'autre comme si elles étaient les vôtres, soit à travers un traumatisme mental soit à travers une quelconque influence magique, et avez décidé de poursuivre cette expérimentation plus avant, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, diminuez vos points de vie maximum de 2, mais pas en dessous de 4+Constitution.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Ver cérébral

Quand vous avez quelques instants de contact physique avec quelqu'un, vous pouvez lire son

esprit. Quand vous le faites, lancez +INT. Sur un 10+, posez trois questions au joueur dans la liste ci-dessous. Sur un 7-9, posez-en deux. Sur un échec, posez-en une malgré tout, mais il peut également vous en posez deux, en plus de tout ce que le MJ annoncera :

- ❖ En quoi l'esprit et la psyché de ton personnage sont-ils vulnérables ?
- ❖ Que désire le plus ton personnage ?
- ❖ Qu'essaie de cacher ton personnage ?
- ❖ Quelle douleur ton personnage traîne-t-il avec lui ?
- ❖ Quoi ou qui est-ce qu'il y a de plus cher à ton personnage ?

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Distant-parler

Vous pouvez envoyer un message télépathique à quelqu'un que vous connaissez ou que vous avez déjà rencontré auparavant. S'il est consentant, vous pouvez engager une conversation psychique.

Lecture rapide

Requiert : Ver cérébral

Vous avez seulement besoin de toucher quelqu'un, peau contre peau, pour lire dans son esprit.

Perception cérébrale

Quand vous discernez la réalité, vous pouvez aussi sentir la présence de toute activité mentale à portée de tir.

Fusion d'esprit

Quand vous touchez une personne consentante ou endormie, vos sens s'accordent à ses pensées. Le MJ vous donnera un aperçu de ce qui se passe dans sa tête.

Empathie sauvage

Vous pouvez parler aux animaux et les comprendre.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Effacement

Requiert : Ver cérébral

À la place de poser une question, vous pouvez effacer un souvenir bref, ou temporairement voiler le souvenir d'une réponse qui vous a été donnée.

Lecture distante*Requiert : Ver cérébral*

Vous pouvez lire dans l'esprit de n'importe quelle personne que vous pouvez voir – le contact physique n'est plus requis. Cela vous demande toujours du temps et de la concentration.

Grand ver*Requiert : Ver cérébral*

Quand vous lisez dans l'esprit de quelqu'un, posez une question supplémentaire, même sur un échec.

Inquisiteur*Requiert : Ver cérébral*

Quand vous lisez dans l'esprit de quelqu'un, sur un 12+, posez n'importe quelle question, de la liste ou non.

Langage sauvage*Remplace : Empathie sauvage*

Vous pouvez parler avec toute créature non magique et non-planaire et la comprendre.

ALIGNEMENTS DE TÉLÉPATHE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Chaotique

Révéler publiquement des informations concernant quelqu'un au pouvoir.

Mauvais

Utiliser les secrets de quelqu'un pour le blesser.

Bon

Séparer la vérité du mensonge et la révéler aux autres.

LIENS DE TÉLÉPATHE

- ❖ _____ pense que mes pouvoirs sont monstrueux, et je dois découvrir pourquoi.
- ❖ J'ai déjà été dans l'esprit de _____.
- ❖ Quel esprit fascinant possède _____ !

ÉQUIPEMENT DE TÉLÉPATHE

Vous possédez un objet qui vous rappelle comment vous avez gagné ou perfectionné vos pouvoirs psychiques. Décrivez-le.

PEUPLES DE TÉLÉPATHE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Nain

Votre esprit peut voir à travers la terre. Quand vous manipulez du métal ou de la pierre, vous

pouvez poser une question de la liste discerner la réalité à son sujet. Le MJ vous répondra du point de vue de la terre.

Elfe

Vous possédez un grand entendement du monde naturel. Quand vous manipulez des plantes, vous pouvez poser une question de la liste discerner la réalité à son sujet. Le MJ vous répondra du point de vue des plantes.

Halfelin

Quand vous lisez l'esprit de quelqu'un, vous pouvez aussi guérir 1d6 dégâts.

Humain

Quand vous lisez l'esprit de quelqu'un, vous pouvez aussi lui infliger vos dégâts de base.

SORCIER VANCIEN

Les sorts sont des créatures que vous retenez dans votre mémoire, qui se sauvent lorsque vous les lancez dans le monde.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez volé un des derniers tomes restants des sortilèges de Phandaal et mémorisé son contenu, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, gagnez +1 charge, et diminuez vos points de vie maximum de 2, mais pas en dessous de 4+Constitution.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces trois actions :

Lancer un sort vancien

Quand vous relâchez un sort que vous avez mémorisé, il est lancé avec succès (comme si vous aviez obtenu un 12, si cela importe), mais vous l'oubliez et ne pouvez relancer ce sort avant de l'avoir à nouveau mémorisé. Si un sort vous aurait donné une pénalité de -1 continu pour lancer un sort, ignorez-la et prenez -1 sur le prochain jet à la place.

Préparer des sorts vanciens

Quand vous consacrez un moment ininterrompu (environ 1 heure) en apprentissage tranquille de votre grimoire :

- ❖ Vous perdez tous les sorts que vous aviez mémorisés.
- ❖ Vous mémorisez de nouveaux sorts choisis dans votre grimoire dont le nombre ne peut excéder votre niveau +2 et dont la magnitude totale ne peut pas dépasser votre propre niveau +1. Vous ne pouvez mémoriser le même sort plus d'une fois.

Pour vous, la magnitude d'un sort est égale à la moitié de son niveau, arrondie au supérieur. Les sorts mineurs sont de magnitude zéro.

Grimoire vancien

Vous avez maîtrisé plusieurs sorts et les avez inscrits dans votre grimoire. Choisissez trois écoles de magie. Vous commencez avec tous les sorts mineurs de ces écoles et trois sorts de niveau 1 choisis parmi ceux offerts par ces écoles. Quand vous montez d'un niveau, ajoutez à votre grimoire un nouveau sort dont la magnitude est égale à votre niveau ou inférieur à celui-ci, choisi dans l'une de vos trois écoles. Pour vous, la magnitude d'un sort est égale à la moitié de son niveau, arrondie au supérieur. Votre grimoire pèse 1 poids.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Codex

Requiert : Grimoire vancien

Ajoutez un nouveau sort de n'importe quelle classe ou archétype à votre grimoire.

Prodige

Requiert : Préparer des sorts vanciens

Choisissez un sort. Vous préparez ce sort comme s'il était d'un niveau inférieur.

Étude rapide

Quand vous observez les effets d'un sort arcanique, demandez au MJ le nom de ce sort et ses effets. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Maître

Requiert : Prodige

Choisissez un sort, en plus de celui que vous avez choisi pour prodige. Vous préparez ce sort comme s'il était d'un niveau inférieur.

Magie risquée

Requiert : Lancer un sort vancien

Quand vous lancez un sort, vous pouvez choisir de doubler les effets ou de doubler le nombre de cibles affectées, mais vous devez aussi choisir une option :

- ❖ Subir un handicap de votre choix.
- ❖ Le sort a un effet supplémentaire indésirable. Le MJ vous dira lequel.
- ❖ Attirer une attention malvenue ou vous exposer. Le MJ vous dira comment.

Augmentation de sort

Quand vous infligez des dégâts à une créature, vous pouvez y insérer l'énergie d'un de vos sorts – faites cesser un de vos sorts continus et ajoutez le niveau du sort aux dégâts infligés.

ALIGNEMENTS DE SORCIER VANCIEN

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de mage :

Mauvais

Infliger une terrible et horrible vengeance sur quelqu'un qui vous a mis en colère.

Neutre

Sortir vainqueur d'un duel d'esprit.

LIENS DE SORCIER VANCIEN

- ❖ _____ et moi avons été dans un autre monde ensemble.
- ❖ J'ai fait un long et difficile voyage à travers des contrées dangereuses avec _____ à mes côtés.

ÉQUIPEMENT DE SORCIER VANCIEN

Vous démarrez avec votre grimoire (1 poids), du matériel d'écriture, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE SORCIER VANCIEN

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de mage :

Elfe

La magie est pour vous aussi naturelle que de respirer. Vous connaissez Détecter la Magie en plus de vos autres sorts, et vous le lancez comme si c'était un sort mineur.

Humain

Choisissez un sort d'un autre archétype ou d'une école de magie que vous n'avez pas étudiée. Vous pouvez lancer ce sort comme s'il s'agissait d'un de vos sorts.



STEPHSAB1103

Chapitre 6

Sorts magiques



Les spécialisations de sorcier prévoyant et vancien vous donnent la possibilité de lancer des sorts. Si vous prenez l'une de ces spécialisations, vous avez étudié trois écoles de magie.

Choisissez vos écoles parmi cette liste :

- ❖ Altération
- ❖ Divination
- ❖ Enchantement
- ❖ Évocation
- ❖ Illusions
- ❖ Esprit
- ❖ Mouvement
- ❖ Nécromancie
- ❖ Pyromancie
- ❖ Invocation
- ❖ Sceaux

Chaque école comporte une liste de huit sorts ou plus. Quand vous choisissez les sorts que vous connaissez, choisissez parmi ceux existants.

ALTÉRATION

Avec le pouvoir qui traverse votre esprit, les formes ne sont pas limitées à ce qui peut être vu. Une chose peut en devenir une autre en quelques instants.

SORTS MINEURS

Effacer

Sort mineur

Continu

D'un geste de la main, vous effacez n'importe quel texte en face de vous. Vous pouvez choisir d'effacer certains mots seulement, et vous pouvez effacer un livre entier d'un simple geste.

PREMIER NIVEAU

Altérer les couleurs

Niveau 1

Vous changez la couleur d'un objet, d'un bâtiment ou d'une personne que vous touchez. Le changement peut être permanent ou il peut durer jusqu'à ce que vous le dissipiez, selon votre choix.

Réparer

Niveau 1

Vous touchez un objet commun qui est magiquement réparé.

Double Face

Niveau 1

Continu

Votre visage change de telle façon que vous ressemblez à quelqu'un d'autre. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

TROISIÈME NIVEAU

Altérer les liquides

Niveau 3

Vous transmutez un volume de liquide moins grand que vous en un autre type de liquide. Il doit être à votre portée, mais vous n'avez pas à le toucher. La transmutation n'affecte qu'un liquide à la fois, et n'affecte pas les liquides utilisés dans un processus biologique (comme le sang par exemple). Un liquide corrosif peut être utilisé comme arme.

Altérer un objet

Niveau 3

Vous transformez un objet commun entre vos mains en un autre objet commun. L'effet est permanent.

Don de sorts*Niveau 3*

Vous donnez un de vos sorts mémorisés à quelqu'un que vous pouvez voir. Vous oubliez ce sort et il peut le lancer comme s'il était à votre place. Jusqu'à ce qu'il le lance, vous ne pouvez le mémoriser à nouveau.

CINQUIÈME NIVEAU**Quatre bras***Niveau 5**Continu*

Vous gagnez une paire de membres supérieurs supplémentaires. S'il s'agit d'ailes, vous pouvez voler ou planer avec. Si ce sont des bras, vous gagnez +1 dégâts pour chaque bras supplémentaire qui manie une arme, ou vous pouvez manier deux boucliers à la fois afin de gagner les bonus d'armure en double. Ou vous pouvez jouer d'un tas d'instruments de musique en même temps ! Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

Polymorphie*Niveau 5*

Votre toucher transforme entièrement le corps d'une créature qui restera sous cette forme tant que vous ne lancez pas de nouveau sort. Décrivez la nouvelle forme que vous créez, les changements de caractéristiques, ses modifications significatives ou ses faiblesses majeures. Le MJ choisira ensuite une ou plusieurs de ces options :

- ❖ L'esprit de la créature est également altéré.
- ❖ La forme a un avantage ou un point faible imprévu.
- ❖ La forme est instable et temporaire.

SEPTIÈME NIVEAU**Altération personnelle***Niveau 7**Continu*

Vous transformez votre forme en celle d'un animal, monstre ou autre personne. Retenez 3, et le MJ vous indiquera une ou plusieurs actions associées à votre nouvelle forme. Utilisez 1 pour accomplir cette action. Quand vous n'avez plus de retenue, vous revenez à votre forme normale. À tout moment, vous pouvez dépenser toutes vos retenues pour revenir à votre forme normale. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

NEUVIÈME NIVEAU**Altération d'autrui***Niveau 9**Continu*

Quelque chose ou quelqu'un que vous touchez est transformé en une autre forme de votre choix. Il ne peut devenir plus petit que de moitié, ou plus grand que du double par rapport à sa taille originelle. Il a toutes les capacités innées et faiblesses de sa forme, à l'exception des pouvoirs magiques. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.


DIVINATION

Ouvrez vos yeux aux possibilités de la magie, voyez la vérité derrière les mensonges.

SORTS MINEURS**Identifier***Sort mineur*

Ce sort vous dira quel est l'objet que vous tenez entre les mains, si vous ne le savez pas déjà. Seuls des détails communs seront révélés.

PREMIER NIVEAU**Percevoir l'alignement***Niveau 1*

Quand vous lancez ce sort, choisissez un alignement : Bon, Mauvais, Loyal ou Chaotique. Un de vos sens est brièvement capable de sentir cet alignement. Le MJ vous dira ce qui est lié à cet alignement ici.

Détecter la magie*Niveau 1*

Un de vos sens s'accorde brièvement à la magie. Le MJ vous dira ce qui est magique ici.

Télépathie*Niveau 1**Continu*

Vous formez un lien télépathique vous permettant de discuter par la pensée avec une personne que vous touchez. Vous ne pouvez avoir qu'un seul lien télépathique à la fois.

TROISIÈME NIVEAU**Localiser un objet***Niveau 3**Continu*

Désignez un objet spécifique ou un type d'objet. Tant que vous vous concentrez, ce sort indiquera dans quelle direction il se trouve, et où il se trouve exactement s'il se situe à une courte distance à pied. Si vous nommez un type d'objet, le sort vous dirigera vers le plus proche. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Clairvoyance*Niveau 3*

Lancez ce sort et fixez une surface réfléchissante pour voir dans les profondeurs du temps. Le MJ vous révélera les détails d'un sombre présage - un événement sinistre qui se réalisera si vous n'intervenez pas. La vision vous révélera quelque chose d'utile pour vous mettre en travers de cette triste perspective. Rare est le présage où « Vous vivrez heureux et aurez beaucoup d'enfants ». Désolé.

CINQUIÈME NIVEAU**Contacteur un autre plan***Niveau 5**Continu*

Vous envoyez une requête vers un autre plan. Précisez qui ou ce que vous voulez contacter en indiquant sa situation, le type de créature, nom ou titre. Vous créez une communication avec cette créature que vous ou la créature pouvez interrompre à tout moment.

Divination*Niveau 5*

Nommez une personne, un lieu ou une chose sur laquelle vous désirez apprendre quelque chose. Ce sort vous en donne une vision aussi claire et nette que si vous étiez sur place.

SEPTIÈME NIVEAU**Vraie vision***Niveau 7**Continu*

Vous voyez les choses telles qu'elles sont vraiment. Le sort s'interrompt si vous mentez ou si vous l'interrompez. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

NEUVIÈME NIVEAU**Alerte***Niveau 9*

Décrivez un événement. Le MJ vous avertira quand il survient, quels qu'en soient le lieu et la distance. Si vous le souhaitez, vous pouvez même voir l'événement comme si vous y étiez. Vous ne pouvez avoir qu'une alerte active à la fois.

ENCHANTEMENT

La magie est comme un filet, un vernis, une infusion de saveurs. Vous êtes un artiste qui *ajoute* au monde, pas un vandale qui le détruit.

SORTS MINEURS**Émotion***Sort mineur*

Vous inspirez à une personne que vous touchez une émotion de votre choix, très fortement, mais seulement pour un instant.

PREMIER NIVEAU**Causer la peur***Niveau 1**Continu*

Choisissez une cible que vous voyez et un objet proche. La cible est effrayée par l'objet tant que vous maintenez le sort. Sa réaction dépend d'elle : fuir, paniquer, implorer, combattre. Vous ne pouvez pas affecter des cibles dont l'intelligence est inférieure à celle d'un animal (automates, morts-vivants, constructions magiques, etc.). Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 lorsque vous lancez un autre sort.

Charme personne*Niveau 1**Continu*

La personne (ni animal, ni monstre) que vous touchez pendant l'exécution du sort vous considère comme un ami jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou que vous lui prouviez le contraire.

TROISIÈME NIVEAU**Dissiper la magie***Niveau 3*

Choisissez un sort ou un effet magique en votre présence : votre sort le disperse. Les sorts faibles sont annulés, la magie puissante est juste réduite ou étouffée tant que vous restez à proximité.

Sommeil*Niveau 3*

1d4 ennemis parmi ceux que vous voyez s'endorment (au choix du MJ). Seules les créatures capables de sommeil sont affectées. Ils se réveillent normalement en cas de bruit fort, de secousses ou de douleur.

CINQUIÈME NIVEAU**Paralysie***Niveau 5**Continu*

Choisissez une personne que vous voyez. Elle peut parler, mais ne peut agir tant que vous la gardez en vue et que vous ne lancez pas un autre sort. Ce sort s'arrête si votre cible subit des dégâts quelle qu'en soit la cause.

Polymorphie*Niveau 5*

Votre toucher transforme entièrement le corps d'une créature qui restera sous cette forme tant que vous ne lancez pas de nouveau sort. Décrivez la nouvelle forme que vous créez, les changements de caractéristiques, ses modifications significatives ou ses faiblesses majeures. Le MJ choisira ensuite une ou plusieurs de ces options :

- ❖ L'esprit de la créature est également altéré.
- ❖ La forme a un avantage ou un point faible imprévu.
- ❖ La forme est instable et temporaire.

SEPTIÈME NIVEAU**Domination***Niveau 7**Continu*

Lorsque vous touchez quelqu'un, vous projetez votre esprit dans le sien. Retenez 1d4. Dépensez 1 pour que votre cible accomplisse l'une de ces actions :

- ❖ Vous donner quelque chose qu'elle tient.
- ❖ Faire une attaque concertée sur une cible de votre choix.

- ❖ Dire quelques mots de votre choix.

- ❖ Répondre sincèrement à une question.

Le sort cesse lorsque vous venez à bout de vos points retenus. Si la cible prend des dégâts, perdez 1 retenue. Tant que ce sort est maintenu, vous ne pouvez pas lancer d'autre sort.

Immobilisation de monstre*Niveau 7**Continu*

Choisissez un monstre que vous voyez. Il peut parler, mais ne peut agir tant que vous le gardez en vue. Ce sort s'arrête si votre cible subit des dégâts. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 lorsque vous lancez un autre sort.

NEUVIÈME NIVEAU**Antipathie***Niveau 9**Continu*

Désignez une cible et décrivez un type de créature ou un alignement. Les créatures de ce type ou de cet alignement ne peuvent s'approcher de la cible. Si une créature de ce type se trouve dans le champ de vision de la cible, elle fuira immédiatement. Le sort se poursuit tant que vous restez en présence de la cible et que vous ne l'interrompez pas. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

ÉVOCATION

Le potentiel de la matière et de l'énergie, l'élan créateur, le désir d'exister – tout ceci fait partie des choses que vous comprenez au sujet de la création. Et vous êtes celui qui les fait venir au monde.

SORTS MINEURS**Lumière***Sort mineur*

Un objet que vous touchez brille d'une lumière arcanique, à peu près aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consomme aucun combustible, mais a l'allure d'une torche ordinaire. Vous décidez librement de la couleur de cette lumière. Ce sort dure tant que vous êtes en présence de l'objet.

PREMIER NIVEAU**Projectile magique***Niveau 1*

Des projectiles de pure magie jaillissent de vos doigts. Infligez 2d4 dégâts à une cible.

Brouillard*Niveau 1**Continu*

Désignez un endroit que vous pouvez voir. Il devient complètement recouvert d'un brouillard épais qui empêche n'importe qui de voir au-delà de trente centimètres. Tant que vous maintenez ce sort, le brouillard ne s'estompera pas et ne sera pas dissipé par le vent, et vous avez -1 pour lancer un autre sort.

TROISIÈME NIVEAU**Boule de feu***Niveau 3*

Vous évoquez une énorme boule de flammes qui enveloppe votre cible et tous ceux autour d'elle, ignore l'armure et inflige 2d6 dégâts.

Toile*Niveau 3*

Jusqu'à 1d4 créatures que vous voyez sont emprisonnées dans une toile d'araignée collante. Jusqu'à ce qu'elles soient libérées ou que la toile soit incendiée, elles sont immobilisées.

CINQUIÈME NIVEAU**Cage***Niveau 5**Continu*

La cible est retenue dans une cage de force magique. Rien ne peut entrer ou sortir de la cage. La cage demeure jusqu'à ce que vous lanciez un autre sort ou que vous la révoquiez. Tant que ce sort est actif, la créature emprisonnée peut lire vos pensées et vous ne pouvez pas quitter la cage des yeux.

SEPTIÈME NIVEAU**Prévoyance***Niveau 7*

Choisissez un de vos sorts de niveau 5 ou moins. Décrivez une condition de déclenchement dont le nombre de mots ne dépasse pas votre niveau. Ce sort est conservé en réserve tant que vous ne le lancez pas ou que la condition n'est pas remplie. Vous n'avez pas à lancer de dés, le sort se déclenche, c'est tout. Vous ne pouvez avoir

qu'un seul sort en réserve à la fois. Si vous relancez le sort de prévoyance, le nouveau sort en réserve remplace l'ancien s'il y en avait un déjà en réserve.

NEUVIÈME NIVEAU**Abri***Niveau 9*

Vous créez une structure faite de pure magie qui peut être aussi grande qu'un château ou aussi petite qu'une hutte. Elle est insensible à tout dégât non magique. La structure persiste jusqu'à ce que vous la quittiez ou que vous arrêtiez le sort.


ILLUSIONS

Qui a besoin d'un vrai pouvoir sur les éléments quand l'apparence du pouvoir est tout aussi utile ? Qui a besoin du pouvoir sur l'esprit de quelqu'un quand un simple tour le manipulera tout aussi facilement ? Qui a besoin d'argent quand l'argent est, de toute façon, juste une illusion ? Vous avez tout compris, illusionniste, mais ne vous faites pas attraper.

SORTS MINEURS**Prestidigitation***Sort mineur*

Vous faites un petit tour de vraie magie. Si vous touchez un objet pendant l'exécution du sort, vous pouvez le changer superficiellement : le nettoyer, le salir, le refroidir, le réchauffer, le parfumer ou changer sa couleur. Au lieu de cela, si vous lancez ce sort sans toucher d'objet, vous pouvez créer une illusion mineure, pas plus grande que vous-même. Les illusions ainsi créées sont grossières et manifestement illusoires. Elles ne tromperont personne, mais pourront en amuser certains.

PREMIER NIVEAU**Invisibilité***Niveau 1**Continu*

Touchez un allié : personne ne peut le voir. Il est invisible ! Le sort persiste tant que la cible n'attaque pas ou que vous ne le dissipiez pas. Tant que ce sort est actif, vous ne pouvez pas lancer d'autre sort.

Contrôle des sons*Niveau 1**Continu*

Avec ce sort, vous pouvez créer du son, de la musique, ou du silence en votre présence. Tant que vous contrôlez le son autour de vous, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

TROISIÈME NIVEAU**Imiter***Niveau 3**Continu*

Vous prenez la forme de quelqu'un que vous touchez en lançant le sort. Vos caractéristiques physiques sont identiques, mais peut-être pas votre comportement. Le sort dure jusqu'à ce que vous subissiez des dégâts ou que vous repreniez votre forme. Pendant que ce sort est actif, vous ne pouvez plus entreprendre une action de mage.

Image miroir*Niveau 3*

Vous créez une image illusoire de vous-même. Lorsque vous êtes attaqué, lancez 1d6. Sur 4, 5 ou 6, l'attaque touche l'illusion qui est dissipée et le sort rompu.

CINQUIÈME NIVEAU**Doppelgänger***Niveau 5**Continu*

Vous créez une réplique exacte de n'importe quelle créature que vous avez personnellement observée. Ce doppelgänger possède toutes les capacités physiques non magiques de la créature qu'il copie, mais aucun des pouvoirs spéciaux ou connaissances. Il agit selon vos ordres mentaux, sans vie propre. Tant que vous maintenez ce sort, vous ne pouvez lancer aucun autre sort.

Royaume féérique*Niveau 5**Continu*

Vous créez l'illusion d'un endroit pleinement détaillé. L'ancien lieu est dissimulé, et quelqu'un qui pénètre à cet endroit n'expérimente que le nouvel environnement. Le lieu peut provoquer la peur, mais ne peut blesser réellement, de même qu'aucune nourriture ne sustente ou qu'aucun feu ne réchauffe. L'illusion est dissipée si vous partez et cessez de l'observer.

SEPTIÈME NIVEAU**Marche de l'ombre***Niveau 7*

L'ombre que vous désignez devient un portail pour vous et vos amis. Nommez un lieu en le décrivant avec un nombre de mots égal à votre niveau. Franchissez ce portail pour être transporté, avec les alliés présents au moment où vous lancez le sort, au lieu que vous avez décrit. Le portail ne peut être utilisé qu'une fois pour chaque allié.

NEUVIÈME NIVEAU**Cité en bouteille***Niveau 9**Continu*

Choisissez un lieu, aussi grand qu'une cité. Cet endroit disparaît à la vue de ceux qui se trouvent à l'extérieur et qui ne peuvent plus le trouver sans votre permission. Quiconque quitte cet endroit ne peut le retrouver sans votre accord.

Monde illusoire*Niveau 9**Continu*

Vous pouvez en le touchant placer dans un sommeil artificiel le corps de quelqu'un et placer son esprit dans un monde imaginaire qu'il pense être réel. Jusqu'à la fin du sort, il continue de vivre dans ce monde de votre création, sans se rendre compte qu'il s'agit d'un mensonge et que son corps endormi repose quelque part ailleurs.



ESPRIT

Qu'est-ce qui peut être plus mystérieux et incompréhensible que l'esprit lui-même ? En réalité, voici l'ultime frontière : l'intérieur de nos âmes mêmes.

SORTS MINEURS

Identifier autrui

Sort mineur

Ce sort vous apprend le nom, l'origine culturelle, et l'occupation d'une personne que vous pouvez voir, entendre ou toucher.

PREMIER NIVEAU

Apaisement

Niveau 1

Continu

Vous touchez quelqu'un, et ses émotions sont apaisées et étouffées. Il peut toujours décider d'agir en fonction de ses résidus émotionnels, mais ne sera plus gouverné par le désir ou la peur tant qu'il est sous l'influence de ce sort. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

Télépathie

Niveau 1

Continu

Vous formez un lien télépathique vous permettant de discuter par la pensée avec une personne que vous touchez. Vous ne pouvez avoir qu'un seul lien télépathique à la fois.

Envie

Niveau 1

Vous touchez quelqu'un et créez un besoin irrépressible en lui – fuite, avarice, faim, désir sexuel, ou soif, par exemple. Vous choisissez l'envie, mais il réagit librement. Ce besoin disparaît après quelques heures.

TROISIÈME NIVEAU

Lire les souvenirs

Niveau 3

Vous touchez quelqu'un et expérimentez un de ses souvenirs, comme s'il était vôtre.

Dire la vérité

Niveau 3

Continu

Une créature que vous touchez se voit empêchée de dire ce qu'elle sait être un mensonge délibéré. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

CINQUIÈME NIVEAU

Esprit ouvert

Niveau 5

Continu

Quand vous touchez quelqu'un, ses pensées deviennent audibles par n'importe qui à proximité, tant que vous vous concentrez. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

SEPTIÈME NIVEAU

Pensées passées

Niveau 7

Vous pouvez « entendre » les pensées et émotions survenues à l'endroit où vous vous trouvez pendant un événement historique de votre choix. Vous ne savez pas nécessairement qui a originellement formulé ces pensées et ressenti ces émotions, bien que les pensées puissent facilement trahir leur origine.

NEUVIÈME NIVEAU

Transfert d'esprit

Niveau 9

(Continu)

Vous transférez votre esprit dans le corps d'un autre être vivant que vous touchez. Vous pouvez choisir d'échanger vos corps, auquel cas son esprit habite désormais votre corps jusqu'à ce que l'effet soit inversé. Vous conservez toutes vos actions et vos caractéristiques, à l'exception de celles qui nécessitent votre ancien corps. Vous pouvez choisir à la place de posséder cet individu, ce qui rend ce sort continu et lui fournit l'opportunité d'y résister. S'il n'y parvient pas, votre corps demeure dans un état de sommeil et tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

MOUVEMENT

Des endroits où aller et des gens à rencontrer – tout le monde se dépêche pour se rendre quelque part. Mais vous n'avez pas besoin de vous presser, n'est-ce pas ? Vous arrivez toujours là où vous avez besoin d'aller.

SORTS MINEURS

Message

Sort mineur

Vous envoyez en l'air un petit objet entre vos mains. Celui-ci atterrit aux pieds de la personne que vous avez nommée quand vous avez lancé le sort.

PREMIER NIVEAU

La main qui appelle

Niveau 1

Vous attirez un objet que vous pouvez voir dans votre main, quelle que soit sa distance. L'objet ne doit pas être plus grand que ce que vous pourriez soulever d'une main.

Vestigia Nulla Retrorsum

Niveau 1

Continu

Ce sort efface vos traces alors que vous marchez ; de fait, vous ne laissez aucune trace derrière vous. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

TROISIÈME NIVEAU

Protection environnementale

Niveau 3

Continu

Une force magique vous entoure et vous protège d'un péril environnemental de votre choix (respirer sous l'eau, résister au feu, etc.). Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

Vol

Niveau 3

Continu

Vous vous envoldez, planant sur un souffle de vent ou flottant sur un nuage floconneux. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

CINQUIÈME NIVEAU

Porte des étoiles

Niveau 5

Continu

Vous ouvrez un portail vers une autre dimension ou plan d'existence. Vous pouvez traverser ce portail soit pour atteindre cette destination, soit pour l'emprunter et arriver à un autre endroit de votre dimension. Vous pouvez amener avec vous autant de personnes que votre niveau, si elles sont consentantes, ou vous pouvez y envoyer une seule cible en la touchant.

SEPTIÈME NIVEAU

Projection astrale

Niveau 7

Continu

Vous projetez votre esprit dans le plan astral, sous la forme d'une lumière, où vous pouvez rencontrer à peu près n'importe quel type d'esprit divin. Vous ne pouvez pas emporter des objets non magiques avec vous, seulement des objets magiques. Une corde argentée relie votre lumière astrale à votre corps physique, qui demeure immobile pendant que votre esprit erre parmi les étoiles.

NEUVIÈME NIVEAU

Téléportation

Niveau 9

Choisissez un lieu auquel vous pouvez penser. Vous disparaissiez et réapparaissiez à cet endroit.

NÉCROMANCIE

Quel pouvoir est plus grand que la Mort ? Beaucoup pourrait répondre qu'il n'y en a aucun, mais vous connaissez la vérité. La magie est plus puissante que la Mort.

SORTS MINEURS

Murmures de cadavre

Prière

Lancez ce sort quand vous touchez un cadavre. Vous expérimentez les derniers instants de la vie de cette personne à travers un de ses sens – vous voyez ce qu'elle a vu ou entendez ce qu'elle a entendu, par exemple.

PREMIER NIVEAU**Localiser un cadavre***Niveau 1**Continu*

Ce sort vous indique la direction du cadavre le plus proche, ou bien, s'il se situe à une courte distance à pied, vous indiquera sa localisation exacte. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

Parler aux morts*Niveau 1*

Vous pouvez parler brièvement avec un cadavre. Il répondra à trois de vos questions du mieux qu'il peut, selon ce qu'il a appris de son vivant ou après sa mort.

TROISIÈME NIVEAU**Animer les morts***Niveau 3**Continu*

Vous invoquez un esprit affamé qui prend possession d'un cadavre fraîchement décédé et suit vos ordres. Cela crée un zombie qui suivra vos ordres au mieux de ses faibles capacités. Traitez ce zombie comme un PJ, mais qui n'a accès qu'aux actions de base. Il a un ajustement de +1 à toutes ses caractéristiques et 1 PV. Le zombie gagne aussi 1d4 options de votre choix :

- ❖ Il n'a pas l'air mort, du moins pas pendant un jour ou deux.
- ❖ Il a un cerveau en état de marche et peut obéir à des ordres complexes.
- ❖ Il est costaud. Il reçoit +2 PV pour chacun de vos niveaux.
- ❖ Il est habile. Choisissez-lui une caractéristique à +2.

Le zombie dure jusqu'à ce qu'il soit détruit en subissant des dégâts qui dépassent ses PV ou jusqu'à ce que vous fassiez cesser le sort. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

CINQUIÈME NIVEAU**Consommer la non-vie***Niveau 5*

Le mort-vivant sans esprit que vous touchez est détruit et son énergie mortelle est transférée pour vous soigner ou soigner le prochain allié que vous touchez. Le nombre de dégâts soignés est égal au nombre de PV qu'il restait au mort-vivant.

SEPTIÈME NIVEAU**Marque de la mort***Niveau 7*

Choisissez une créature dont vous connaissez le vrai nom. Ce sort crée des runes sur une surface choisie qui tuera cette créature si jamais elle les lit.

NEUVIÈME NIVEAU**Gemme d'âme***Niveau 9*

Vous emprisonnez l'âme d'une créature mourante dans une gemme. La victime est consciente de sa détention, mais vous pouvez négocier ou utiliser des sorts ou d'autres effets pour la manipuler. Toutes les actions à l'encontre de la créature piégée se font à +1. Vous pouvez libérer l'âme à tout moment, mais une fois libérée, elle ne peut plus être capturée à nouveau.



PYROMANCIE

Êtes-vous le magicien qui s'efforce de voir ? Je le scande, entre deux mondes, et que le feu marche avec moi.

SORTS MINEURS

Lumière

Sort mineur

Un objet que vous touchez brille d'une lumière arcanique, à peu près aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consomme aucun combustible, mais a l'allure d'une torche ordinaire. Vous décidez librement de la couleur de cette lumière. Ce sort dure tant que vous êtes en présence de l'objet.

PREMIER NIVEAU

Mains brûlantes

Niveau 1

Continu

Vos mains s'enflamment, d'un feu qui ne brûle pas tant que vous le retenez. Autrement, vous pouvez utiliser ce feu comme une arme pour faire vos dégâts, ou pour enflammer des matériaux inflammables.

Que le feu marche pour moi

Niveau 1

Continu

Vous ordonnez à un feu qui est circonscrit à un endroit – tel qu'un feu de camp ou un feu de joie – de se déplacer à un autre endroit de votre choix. Bien qu'il se déplace rapidement, il peut enflammer des choses sur son passage. Tant que vous maintenez ce sort, vous ne pouvez lancer d'autre sort.

TROISIÈME NIVEAU

Extinction de feu

Niveau 3

Sur votre ordre, tout feu de la taille d'un bûcher ou inférieur s'éteint.

Boule de feu

Niveau 3

Vous évoquez une énorme boule de flammes qui enveloppe votre cible et tous ceux autour, ignore l'armure et inflige 2d6 dégâts.

CINQUIÈME NIVEAU

Invocation d'élémentaire de feu

Niveau 5

Continu

Une créature élémentaire faite de feu apparaît et vous aide du mieux qu'elle peut. Jouez-la comme si c'était votre personnage, mais elle n'a accès qu'aux actions de base. Toutes ses caractéristiques ont un ajustement de +1, elle a 1PV et inflige votre dé de dégâts. Vous avez également le choix d'1d4 attributs ci-dessous :

- ❖ Elle peut choisir ce qu'elle enflamme ou non au toucher.
- ❖ Elle peut voler et planer.
- ❖ Elle inflige 1d10 dégâts.
- ❖ Elle a un ajustement de +2 au lieu de +1 à une de ses caractéristiques.
- ❖ Elle est résistante. Elle reçoit +2 PV pour chacun de vos niveaux.
- ❖ Vous pouvez la toucher sans risque.

L'élémentaire demeure sur ce plan jusqu'à ce qu'il soit détruit ou jusqu'à ce que vous le révoquiez. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

SEPTIÈME NIVEAU

Extinction d'incendie

Niveau 7

Sur votre ordre, un feu de n'importe quelle taille s'éteint, ou bien un élémentaire est banni de ce plan d'existence.

NEUVIÈME NIVEAU

Forme de feu

Niveau 9

Continu

Vous vous transformez en un élémentaire de feu. Tant que vous revêtez cette forme, vous avez toutes les capacités innées et les faiblesses de cette forme, et vous infligez 1d10 dégâts de base. Retenez 3 également. Vous pouvez dépenser cette retenue pour utiliser l'une des actions suivantes :

- ❖ Envelopper de flammes un ennemi.
- ❖ Voler dans les airs comme une étincelle.

Quand vous n'avez plus de retenue, le sort cesse. À tout moment, vous pouvez dépenser toutes vos retenues pour revenir à votre forme normale.

INVOCATION

Vous n'êtes jamais seul, à moins que vous le désiriez.

SORTS MINEURS

Serviteur invisible

Sort mineur

Continu

Vous invoquez un automate invisible qui ne peut que porter vos affaires. Il porte tout ce que vous lui donnez dans la limite de 3 poids. Il ne peut ramasser tout seul des objets et ne peut porter que ceux que vous lui confiez. Les objets portés par un serviteur invisible semblent flotter dans les airs quelques pas derrière vous. Un serviteur invisible qui prend des dégâts ou qui quitte votre présence est immédiatement révoqué, laissant tomber les objets qu'il portait. Autrement, un serviteur invisible vous sert jusqu'à ce que vous fassiez cesser le sort.

PREMIER NIVEAU

Contacter un esprit

Niveau 1

Désignez l'esprit que vous souhaitez contacter (ou laissez le MJ choisir). Vous attirez cette créature à travers les plans, juste suffisamment près pour qu'elle vous parle. Elle est tenue de répondre à une question au mieux de ses possibilités.

Invocation de festin

Niveau 1

À partir de rien, vous êtes capable de faire apparaître jusqu'à votre niveau de rations de nourriture délicieuse. Quelque part ailleurs dans le monde, cette nourriture disparaît.

TROISIÈME NIVEAU

Obscurité

Niveau 3

Continu

La zone que vous regardez devient miraculeusement obscure. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

CINQUIÈME NIVEAU

Invocation de monstre

Niveau 5

Continu

Un monstre apparaît et vous aide du mieux qu'il peut. Jouez-le comme si c'était votre personnage, mais il n'a accès qu'aux actions de base (bien qu'il ne puisse parler aux gens). Toutes ses caractéristiques ont un ajustement de +1, il a 1PV et inflige votre dé de dégâts. Vous avez également le choix d'1d6 attributs ci-dessous :

- ❖ Il inflige 1d8 dégâts.
- ❖ Il a un ajustement de +2 au lieu de +1 à une de ses caractéristiques.
- ❖ Il a une capacité utile.
- ❖ Il n'est pas irréfléchi.
- ❖ Ses liens avec votre plan sont forts : +2PV pour chacun de vos niveaux.

Le MJ vous dira quel monstre vous avez invoqué suivant les traits que vous avez choisis. Le monstre demeure sur ce plan jusqu'à ce qu'il meure ou que vous le révoquiez. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

SEPTIÈME NIVEAU

Nuage mortel

Niveau 7

Continu

Un brouillard s'échappe du Sombre Portail du Royaume des Morts, envahissant une zone proche. Lorsqu'une créature prend des dégâts dans cette zone, elle subit 1d6 dégâts supplémentaires qui ignorent l'armure. Le sort dure tant que vous pouvez voir la zone affectée et que vous ne le révoquez pas.

NEUVIÈME NIVEAU

Invocation parfaite

Niveau 9

Vous téléportez une créature jusqu'à vous. Nommez une créature ou donnez-en une brève description. Si vous avez nommé la créature, celle-ci apparaît devant vous. Si vous avez décrit un type de créature, une créature de ce type apparaît devant vous.

SCEAUX

L'école des sceaux et des runes implique d'inscrire des signes magiques sur des surfaces d'objets solides, les imprégnant ainsi de magie. Les symboles ont un pouvoir, après tout.

SORTS MINEURS

Marque de mage

Sort mineur

Vous marquez une personne ou un objet que vous touchez par une magie invisible. Jusqu'à ce que cette marque soit dissipée, vous pouvez toujours la reconnaître.

PREMIER NIVEAU

Alarme

Niveau 1

Lancez ce sort tout en marchant en un large cercle. Tant que vous ne préparez pas de nouveaux sorts, vous êtes prévenu magiquement dès qu'une créature franchit ce cercle. Le sort vous réveille même si vous êtes endormi profondément.

Runes secrètes

Niveau 1

Vous écrivez sur une surface des runes magiques que personne ne peut voir – à part la personne que vous nommez quand vous lancez le sort. Elle verra ces runes aussi clairement que de l'eau de roche.

TROISIÈME NIVEAU

Sceau piégé

Niveau 3

En plaçant ce sceau sur un objet, vous infligez vos dégâts de base à la prochaine personne, sauf vous, qui touche cet objet.

CINQUIÈME NIVEAU

Sceau anti-intrus

Niveau 5

Quand vous placez ce sceau sur un seuil de porte, une fenêtre ou tout autre passage, il empêche les créatures d'un certain type de passer. Nommez un type de créature quand vous placez ce sceau ; elles ne peuvent passer que si elles possèdent une protection magique, ou le passage est détruit.

SEPTIÈME NIVEAU

Sceau d'entrée

Niveau 7

Quand vous placez ce sceau n'importe où dans un lieu spécifique, il empêche les créatures d'un certain type de pénétrer dans cet endroit. L'endroit doit avoir des limites clairement définies, bien que vous puissiez faire un cercle ou un autre espace et le dessiner avec de la craie ou du sable, etc. Nommez un type de créature qui est interdit d'entrée quand vous placez ce sceau.

Marque de la mort

Niveau 7

Choisissez une créature dont vous connaissez le vrai nom. Ce sort crée des runes sur une surface choisie qui tuera cette créature si jamais elle les lit.

NEUVIÈME NIVEAU

Runes de portail

Niveau 9

Ce sort peut être utilisé pour générer deux effets. Le premier est de placer un sceau de portail à un endroit. La seconde utilisation vous transporte ainsi qu'une poignée d'autres personnes, d'un sceau de portail à un autre, quelle que soit la distance entre les deux. Quand le sort est lancé, vous pouvez faire soit l'un soit l'autre, mais pas les deux.





Chapitre 7

Gredins

DANS LES OMBRES

Les gredins sont plus ou moins experts dans une forme de fourberie, que cela soit le vol, le mensonge, ou rester hors de vue.

CARACTÉRISTIQUES

Les spécialisations peuvent modifier ces scores :

- ❖ Vos dégâts de base sont d8.
- ❖ Votre charge est 8+FOR.
- ❖ Vos points de vie maximum sont 6+Constitution.

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez trois spécialisations de gredin. Vous gagnez toutes leurs actions de départ. Faites attention à toute modification de caractéristique. À chaque fois que vous montez de niveau, choisissez une action avancée d'une de vos trois spécialisations.

Vous pouvez choisir seulement deux spécialisations de gredin au lieu de trois. Prenez immédiatement une action avancée de niveaux 2 à 5, mais aucun autre avantage.

Vous pouvez choisir deux spécialisations de gredin et une spécialisation d'un autre archétype, mais :

- ❖ Si vous choisissez une spécialisation de guerrier, vos caractéristiques demeurent inchangées.
- ❖ Si vous choisissez une spécialisation d'un autre archétype, réduisez vos dégâts de base d'une taille de dé (de d8 à d6).

Les gredins démarrent aussi avec cette action, en plus de toute action de départ de leurs spécialisations :

Morale souple

Quand quelqu'un essaie de déterminer votre alignement, vous pouvez répondre par l'alignement qui vous chante.

ACTIONS AVANCÉES

À chaque fois que vous montez de niveau, choisissez une action avancée d'une de vos spécialisations. Ou choisissez une de ces options :

- ❖ À n'importe quel niveau, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action d'une des spécialisations de gredin. Vous ne pouvez faire ça que deux fois.
- ❖ Une fois entre les niveaux 2 à 5, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action de n'importe quel autre archétype.
- ❖ Deux fois entre les niveaux 6 à 10, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action de n'importe quel autre archétype.

ALIGNEMENTS DE GREDIN

Choisissez un de ces alignements, ou l'un de ceux offerts par vos spécialisations :

Chaotique

Se jeter dans la gueule du loup sans réfléchir.

Mauvais

Faire porter le chapeau ou la poisse à quelqu'un autre.

Bon

Donner au pauvre ce que vous avez pris au riche.

Neutre

Raconter un mensonge élaboré et réussir à s'en tirer.

LIENS DE GREDIN

En tant que gredin, vous pouvez avoir jusqu'à quatre liens à un instant donné. Choisissez dans la liste ci-dessous et dans les options offertes par vos spécialisations :

- ❖ _____ et moi sommes tous les deux sur un « coup ».
- ❖ _____ couvre mes arrières.
- ❖ _____ m'a aidé à me faire des contacts importants. Je lui suis redevable.
- ❖ _____ est mon amour, ou l'a été, ou l'aurait été, ou... c'est compliqué.
- ❖ _____ connaît des détails compromettants sur moi.
- ❖ _____ m'a laissé me faire pincer alors qu'il était supposé m'épauler.
- ❖ _____ m'est toujours redevable pour des trucs qu'il devait refourguer pour moi.
- ❖ Moi et _____ sommes les seuls survivants d'une affaire douteuse.

ÉQUIPEMENT DE GREDIN

Vous démarrez avec vos vêtements (ou ceux de quelqu'un d'autre), des rations (5 utilisations, 1 poids) et choisissez un :

- ❖ Sac d'aventurier et matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Dague (contact, 1 poids).
- ❖ Potion de soins.
- ❖ Lanterne (2 poids) et huile (5 utilisations).
- ❖ Arc rudimentaire (courte, 2 poids), flèches (3 munitions, 1 poids).

PEUPLES DE GREDIN

Vous pouvez choisir un de ces peuples ou l'une des options de peuple fournies par vos spécialisations. Une fois votre peuple choisi, gagnez l'action correspondante :

Nain

Vous avez le nez pour l'or et les bijoux. Quand vous discernez la réalité, ajoutez cette option à la liste des questions que vous pouvez poser :

- ❖ Y a-t-il un trésor ici ?

Elfe

Choisissez un type d'arme qui devient précis entre vos mains.

Halfelin

Quand vous attaquez avec une arme à distance, infligez +2 dégâts.

Humain

Vous êtes un professionnel. Quand vous étalez votre science ou que vous discernez la réalité à propos d'activités criminelles, prenez +1.

ACROBATE

Qui mieux que l'acrobate qui défie la mort pour réaliser un casse impossible ?

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous vous êtes entraîné avec une troupe d'acrobates ou un maître acrobate durant une tournée complète (chaque endroit où le cirque se rend), vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Port parfait

Vous ne perdez jamais votre équilibre, même sur une corde raide, ou ne tombez sans avoir été poussé. Si vous êtes poussé, et qu'il y a quelque chose pouvant ralentir votre chute, vous pouvez défier le danger avec DEX pour l'utiliser et ne pas subir de dégâts.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

La longue ascension

Quand vous évaluez une étendue de terrain dangereux entre vous et un objectif, le MJ esquissera une carte ou un diagramme pour vous aider à établir votre approche. Travaillant ensemble, prenez note d'un nombre de particularités utiles égal à votre niveau, et prenez +1 sur le prochain jet lorsque vous les utilisez.

Neuf vies

Requiert : Port parfait

Quand vous tombez, s'il y a quelque chose qui peut ralentir votre chute, cela la ralentit et vous ne subissez aucun dégât.

Bretteur

Quand vous utilisez votre environnement pour exécuter une flamboyante manœuvre acrobatique, choisissez une issue, en plus de tout ce qu'il pourrait arriver d'autre :

- ❖ Vous vous emparez de quelque chose qui n'est pas défendu. Désormais, c'est à vous !

- ❖ Vous faites tomber ou déséquilibrez quelqu'un.
- ❖ Vous vous déplacez sans difficulté de là où vous êtes vers un endroit à vue ou à portée.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Trompe-la-mort gracieux

Quand vous défiez le danger par des manœuvres acrobatiques, sur un 7-9, vous pouvez choisir de ne pas en subir personnellement les conséquences. Quelqu'un ou quelque chose d'autre, potentiellement votre équipement, mais certainement pas vous, en subit les conséquences à la place.

Bretteur héroïque

Remplace : Bretteur

Quand vous utilisez votre environnement pour exécuter une flamboyante manœuvre acrobatique, choisissez une issue, en plus de tout ce qu'il pourrait arriver d'autre :

- ❖ Vous vous emparez de quelque chose, même si quelqu'un l'avait en main. Désormais, c'est à vous !
- ❖ Vous faites tomber ou déséquilibrez quelqu'un. Vous pouvez faire des dégâts égaux à votre niveau.
- ❖ Vous vous déplacez sans difficulté de là où vous êtes vers un endroit à vue ou à portée. Vous pouvez emmener quelqu'un d'autre avec vous.

Serpentin

Quand vous utilisez vos réflexes, des manœuvres adroites, ou des acrobaties, vous pouvez défendre avec DEX à la place de CON.

LIENS D'ACROBATE

- ❖ Je me suis enfui du cirque pour être avec _____.

ÉQUIPEMENT D'ACROBATE

Vous démarrez avec du matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids), en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES D'ACROBATE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de gredin :

Halfelin

Quand vous défiez le danger en profitant de votre petite taille, vous recevez +1 à votre jet.

Humain

Quand vous arrivez pour la première fois dans un lieu civilisé, vous pouvez toujours trouver un cirque, une taverne ou un théâtre qui vous accueillera.

ASSASSIN

Tuer des gens pour de l'argent n'est pas glorieux, mais c'est un moyen de subsistance. Enfin, pas pour *eux*.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez assassiné une personne haut placée et connue sans avoir été attrapé ou identifié, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Attaque sournoise

Quand vous attaquez un ennemi sans défense ou par surprise avec une arme de mêlée, vous pouvez choisir d'infliger vos dégâts ou de lancer +DEX. Sur un 10+, choisissez deux options. Sur un 7-9, choisissez-en une :

- ❖ Vous réduisez son armure de 1 jusqu'à ce qu'il la répare.
- ❖ Vous obtenez un avantage de +1 sur le prochain jet pour un allié ou vous-même si vous en profitez.
- ❖ Vous infligez vos dégâts +1d6.
- ❖ Vous évitez le corps à corps avec votre adversaire.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Coup bas

Requiert : Attaque sournoise

Quand vous maniez une arme dont les marqueurs sont « précis » ou « contact », votre attaque sournoise fait +1d6 dégâts supplémentaires.

Arme improvisée

N'importe quel objet que vous ramassez peut devenir une arme entre vos mains avec la portée appropriée (en général contact).

Sixième sens

On ne vous prend jamais par surprise. Quand l'ennemi devrait vous prendre de vitesse, vous pouvez quand même réagir avant lui.

Aux abois

Quand vous combattez en sous-nombre, vous avez +1 armure.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Coup vicieux

Remplace : Coup bas

Quand vous maniez une arme dont les marqueurs sont « précis » ou « contact », votre attaque sournoise fait +1d8 dégâts supplémentaires et vos autres attaques +1d4.

Déguisement

Quand vous avez du temps et de quoi fabriquer un déguisement, vous pouvez prendre l'apparence de n'importe quelle créature humanoïde de votre taille et corpulence et tromper n'importe qui sur votre identité. Vos actions peuvent vous trahir, mais pas votre apparence.

Dos au mur

Remplace : Aux abois

Vous avez +1 armure. Quand vous êtes en sous-nombre, vous avez +2 armure.

Bras ferme, œil vif

Vous pouvez tirer une salve avec n'importe quelle arme de mêlée. Une arme lancée est perdue : vous ne pouvez pas choisir de réduire vos munitions sur un 7-9.

ALIGNEMENTS D'ASSASSIN

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gredin :

Chaotique

Assassiner un tyran.

Loyal

Exécuter un criminel reconnu coupable.

LIENS D'ASSASSIN

- ❖ _____ a promis de m'aider à laisser ce mode de vie derrière moi.
- ❖ _____ m'a vu tuer quelqu'un d'important.
- ❖ J'ai déjà travaillé pour _____.

ÉQUIPEMENT D'ASSASSIN

Choisissez un :

- ❖ Sac d'aventurier et matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Armure de cuir (1 armure, 1 poids).
- ❖ Rapière (proche, précis, 1 poids).
- ❖ Épée courte (proche, 1 poids).
- ❖ 3 dagues de lancer (lancer, courte, 0 poids).

VOLEUR DE CORPS

C'était horrible. Elle m'avait volé mon corps, m'évinçant, me rendant prisonnier de moi-même. Vous savez c'était elle, ce loup, ce prédateur dans mon corps. Vous avez certainement vu la différence !

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez expérimenté une sérieuse dissociation esprit/corps, et vous êtes retrouvé à errer hors de votre peau, en raison d'une puissante magie ou influence psychique, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, diminuez vos points de vie maximum de 2, mais pas en dessous de 4+Constitution.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Possession

Quand vous touchez un PNJ endormi ou inconscient, vous pouvez posséder son corps avec votre esprit. Quand vous possédez le corps de quelqu'un, votre propre corps repose inconscient et vous avez le plein contrôle de son corps, comme s'il était le vôtre. Utiliser vos propres caractéristiques. Votre corps d'accueil subit les dégâts physiques que vous recevez, mais vous marquez un handicap s'il meurt ou subit une blessure particulièrement traumatisante. Votre esprit retourne à votre corps d'origine quand vous le désirez ou quand la personne que vous possédez se réveille.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Maison de poupée

Requiert : Possession

Quand vous façonnez un corps à partir de matériaux inanimés, vous pouvez le posséder comme s'il s'agissait d'une personne inconsciente ou endormie. Ne marquez pas un handicap si votre corps artificiel subit des dégâts ou est détruit.

L'œil du tigre

Quand vous marquez un animal (avec de la boue, de la saleté ou du sang), vous pouvez voir à travers ses yeux comme s'il s'agissait des vôtres, quelle que soit la distance qui vous sépare. Vous ne pouvez marquer qu'un animal à la fois.

Invasion mentale

Requiert : Possession

Quand vous touchez un PNJ conscient et forcez votre esprit dans son corps, lancez +INT. Sur un succès, vous pouvez prendre possession de son corps, mais sur un 7-9, choisissez un :

- ❖ Il est difficile de maintenir le contrôle. Prenez -1 continu jusqu'à ce que vous abandonniez ce corps.
- ❖ Son esprit habite votre corps pendant que vous possédez le sien.
- ❖ Il peut toujours parler pendant que vous possédez son corps.
- ❖ Vous ne pouvez posséder son corps que pour de courts instants.

Votre esprit retourne à votre corps d'origine quand vous le désirez ou quand votre victime trouve un moyen de vous chasser.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Maître insensible

Requiert : Possession

Vous ne marquez jamais de handicap si le corps que vous possédez meurt ou subit une blessure.

Invasion lointaine

Requiert : Invasion mentale

Vous pouvez tenter de prendre possession d'une personne consciente si vous croisez son regard, sans avoir besoin de la toucher.

Je suis le tigre

Requiert : L'œil du tigre

Quand vous marquez un animal, vous pouvez le posséder comme s'il s'agissait d'une personne inconsciente ou endormie. Quand vous utilisez

à votre avantage les capacités spécifiques de l'animal, prenez +1.

ALIGNEMENTS DE VOLEUR DE CORPS

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gredin :

Chaotique

Provoquer l'embarras de quelqu'un de puissant en le possédant lui ou quelqu'un qui lui est proche.

Mauvais

Posséder quelqu'un et lui nuire.

Neutre

Posséder quelqu'un pour augmenter votre richesse matérielle.

LIENS DE VOLEUR DE CORPS

- ❖ _____ sait ce que je peux faire et ne m'exècre pas, pour quelque étrange raison.
- ❖ J'aimerais être _____, mais je ne le serai jamais.
- ❖ Je ne posséderai jamais _____, je ne peux pas supporter son corps.

ÉQUIPEMENT DE VOLEUR DE CORPS

Choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Livre de « sorcellerie » (1 poids).
- ❖ Vêtements de rechange (volés).
- ❖ Rations (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Lettres compromettantes.
- ❖ Menottes (1 poids).
- ❖ Bourse de quelqu'un d'autre, pas ouverte.

PEUPLES DE VOLEUR DE CORPS

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de gredin :

Halfelin

Quand vous possédez quelqu'un d'un autre peuple, vous gagnez une action correspondante à son peuple, aussi longtemps que vous possédez son corps.

Humain

Quand vous discernez la réalité tout en possédant un corps, ajoutez ces questions à la liste de ce que vous pouvez poser :

- ❖ De quoi est-ce que mon corps actuel se souvient à propos de ceci ?
- ❖ Qu'est-ce que mon corps actuel ferait dans cette situation ?

CAMBRIOLEUR

Infiltration, exfiltration.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez pénétré le plus célèbre coffre-fort, prison, ou forteresse du pays, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Outils du métier

Quand vous avez le temps de vous préparer pour un coup, vous pouvez disposer des outils dont vous avez besoin par la suite. Quand vous les produisez, dites ce qu'ils sont et lancez +INT. Sur un 10+, ils fonctionnent parfaitement et vous avez encore d'autres tours dans votre sac. Sur un 7-9, soit vous disposez encore de plein d'autres choses de là où vous les sortez, mais le MJ leur ajoutera un marqueur ou une complication, soit c'était la dernière chose que vous sortez de votre manche et ça marche parfaitement. Sur un échec, il y a probablement quelque chose qui ne va pas avec vos outils.

Ficelles du métier

Quand vous crochetez une serrure, faites les poches de quelqu'un ou désactivez un piège, lancez +DEX. Sur un 10+, vous y parvenez sans problème. Sur un 7-9, vous y parvenez, mais le MJ vous laisse choisir deux options parmi suspicion, danger ou coût.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Effraction

Quand vous étudiez un endroit avec l'intention d'y pénétrer par effraction, lancez +INT. Sur un 10+, posez au MJ trois questions de la liste ci-dessous. Sur un 7-9, posez-en une :

- ❖ Quel est mon meilleur moyen d'y pénétrer ?
- ❖ Qu'est-ce qui n'est pas à sa place ici ?
- ❖ Quel est le plus grand danger ici ?
- ❖ Où les richesses sont-elles gardées ?

Prenez +1 sur le prochain jet qui utilise ces réponses.

La longue ascension

Quand vous évaluez une étendue de terrain dangereux entre vous et un objectif, le MJ esquissera une carte ou un diagramme pour vous aider à établir votre approche. Travaillant ensemble, prenez note d'un nombre de particularités utiles égal à votre niveau, et prenez +1 sur le prochain jet lorsque vous les utilisez.

Perceur de coffre

Requiert : Outils du métier

Quand vous utilisez vos outils pour percer un coffre, une porte, un mur ou tout autre obstacle scellé, lancez +DEX. Sur un 10+, choisissez deux options ci-dessous. Sur un 7-9, choisissez une :

- ❖ Cela ne vous coûte rien.
- ❖ Vous le faites rapidement.
- ❖ Vous le faites discrètement.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Acheteurs

Quand vous voyez quelque chose de grande valeur, demandez au MJ qui pourrait être intéressé de l'acquérir et choisissez un :

- ❖ Le MJ nommera un nombre de personnes égal à votre INT et vous pouvez poser une question sur chacune d'elles, mais pas plus.
- ❖ Le MJ nommera une personne et vous pouvez poser un nombre de questions égal à votre INT sur elle.

Issue de secours

Quand vous y êtes jusqu'au cou et voulez prendre la poudre d'escampette, décrivez votre échappatoire et lancez +DEX. Sur un 10+, vous disparaissiez. Sur un 7-9, vous pouvez rester ou vous en aller, mais, si vous partez, il vous en coûte : laissez quelque chose derrière vous ou prenez quelque chose avec vous. Le MJ vous dira quoi.

Travail de recherche

Vous pouvez dépenser une préparation pour révéler une cache secrète ou un abri à proximité de l'endroit que vous avez l'intention de cambrioler.

ALIGNEMENTS DE CAMBRIOLEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gredin :

Neutre

Éviter d'être repéré ou infiltrer un endroit.

LIENS DE CAMBRIOLEUR

- ❖ _____ a déjà refourgué des biens pour moi.
- ❖ _____ m'a aidé à voler quelque chose de grande valeur à quelqu'un de vraiment dangereux.
- ❖ _____ sait où je planque une partie de mon butin.
- ❖ Je ne pense pas que _____ approuve mon style de vie.

ÉQUIPEMENT DE CAMBRIOLEUR

Vous démarrez avec un sac noir d'outils (1 poids) et choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Sac de bouquins (5 utilisations, 2 poids).
- ❖ Lanterne (1 poids) et huile.
- ❖ Petit chien de garde.
- ❖ Épée (proche, 2 poids).

PEUPLES DE CAMBRIOLEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de gredin :

Nain

Quand vous produisez des outils pour la taille de gemme, le perçage de coffre ou la taille de pierre, lancez outils du métier comme d'habitude, mais considérez un échec comme un 7-9.

Elfe

Quand vous étudiez un endroit, vous pouvez poser une question de la liste effraction, en plus de toute question de discerner la réalité que vous pouvez poser.

Halfelin

Quand vous défiez le danger en profitant de votre petite taille, vous recevez +1 à votre jet.

Humain

Quand vous désarmez un piège, tant que vous ne le détruisez pas, vous pouvez le réarmer une fois que vous êtes hors de danger.

**FOURGUE**

C'est l'intermédiaire qui se fait tout l'argent.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez trouvé un acheteur pour un célèbre et unique artefact de valeur volé par quelqu'un d'autre, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Mauvaises fréquentations

Quand vous faites savoir au milieu local que vous cherchez quelque chose dont vous avez besoin, lancez +CHA. Sur un 10+, quelqu'un vous l'a trouvé. Sur un 7-9, vous devez vous contenter de quelque chose d'approchant ou vous allez devoir rendre la pareille plus tard, au choix.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Appât du gain

Quand vous entendez parler de, ou voyez une chose que vous désirez, lancez +INT. Sur un

10+, posez trois questions au MJ à ce sujet. Sur un 7-9, posez-en deux. Sur un échec, posez-en une malgré tout, mais votre intérêt est évident pour ceux qui y prêtent attention (et même à certains qui n'y font pas attention) :

- ❖ Que lui est-il arrivé récemment ?
- ❖ Quelle est sa vraie valeur, tout bien considéré ?
- ❖ Qu'est-ce qui la protège et la garde là où elle est ?
- ❖ Qui tentera de la conserver en sa possession ?
- ❖ Qui la voudra une fois qu'elle sera en ma possession ?

Réseaux commerciaux

Quand vous consultez vos contacts avant d'entreprendre un voyage vers une autre localité, le MJ nommera une personne là-bas qui pourra vous aider.

Nous voulons tous quelque chose

Quand vous négociez avec quelqu'un ou discernez la réalité à son sujet, sur un succès vous pouvez aussi poser au MJ une de ces questions :

- ❖ Qu'est-ce que cette personne veut *vraiment* de ma part ?
- ❖ Qu'est-ce qui est le plus cher aux yeux de cette personne ?
- ❖ Quelle est la chose ayant la plus grande valeur ici ?

Richesse et bon goût

Quand vous exhibez votre plus précieuse possession sous le nez de tout le monde, désignez quelqu'un de présent. Il fera tout pour obtenir cet objet ou quelque chose qui s'en approche.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Plan de secours

Quand vous rencontrez quelqu'un pour faire affaire, vous pouvez poser au MJ deux questions dans la liste suivante :

- ❖ S'agit-il d'une embuscade ?
- ❖ Qu'est-ce qu'il ressent vraiment ?
- ❖ Quelle est ma meilleure échappatoire ?
- ❖ Qui nous observe ?

Acheteurs

Quand vous voyez quelque chose de grande valeur, demandez au MJ qui pourrait être intéressé pour l'acquérir et choisissez un :

- ❖ Le MJ nommera un nombre de personnes égal à votre INT et vous pouvez poser une question sur chacune d'elles, mais pas plus.

- ❖ Le MJ nommera une personne et vous pouvez poser un nombre de questions égal à votre INT sur elle.

Mon précieux !

Requiert : Appât du gain

Quand vous utilisez votre action appât du gain, sur un 12+, posez au MJ n'importe quelle question supplémentaire au sujet de la chose que vous convoitez.

Marque magique

Quand vous marquez un objet d'une façon spéciale, vous pouvez toujours le retrouver par la suite en reproduisant cette marque sur quelque chose d'autre que vous tenez en main.

Réseau de contacts

Requiert : Mauvaises fréquentations

Quand vous faites savoir que vous voulez rencontrer quelqu'un, lancez +CHA. Sur un 10+, quelqu'un peut arranger l'entrevue, les circonstances vous étant favorables. Sur un 7-9, vous pouvez le rencontrer, mais soit les circonstances sont loin d'être idéales, soit vous allez devoir rendre la pareille plus tard.

ALIGNEMENTS DE FOURGUE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gremlin :

Mauvais

Empêcher quelqu'un de récupérer ses possessions.

Neutre

Acquérir un trésor de valeur ou unique.

LIENS DE FOURGUE

- ❖ _____ sait où je planque une partie de mon butin.
- ❖ J'ai déjà vendu des biens pour _____.

ÉQUIPEMENT DE FOURGUE

Choisissez un :

- ❖ Sac de bouquins (5 utilisations, 2 poids).
- ❖ Vêtements tape-à-l'œil.
- ❖ Rapière (proche, précis, 2 poids).
- ❖ Trois dagues de lancer (lancer, 0 poids).

PEUPLES DE FOURGUE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de gremlin :

Elfe

Quand vous examinez un objet, vous pouvez ajouter cette option à la liste de questions de discerner la réalité que vous pouvez poser :

- ❖ D'où est-ce que ça vient ?

Humain

Quand vous examinez une personne, vous pouvez ajouter cette option à la liste de questions de discerner la réalité que vous pouvez poser :

- ❖ Quel type d'objets considères-tu comme ayant de la valeur ?

PYROMANE

Le feu est séduisant. Sa beauté, le pouvoir, la pure liberté de sa danse chaotique de destruction. Qui ne *voudrait* pas contrôler ça ?

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez miraculeusement survécu à un brasier ardent, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Pyrokinésie

Quand vous exercez votre volonté sur du feu, lancez +INT. Sur un 10+, retenez 3 commandes. Sur un 7-9, retenez-en deux. Dépensez une commande pour :

- ❖ Créer un feu.
- ❖ Éteindre un foyer d'incendie.
- ❖ Obliger un foyer d'incendie à agir selon votre volonté.
- ❖ Déplacer un foyer d'incendie instantanément.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Né du feu

La chaleur et le feu ne peuvent plus vous nuire.

Chaleur interne

Vous n'êtes plus vulnérable au froid ou au gel. Vous pouvez faire fondre la glace au toucher, comme si vous étiez en feu.

Langue de feu

Quand vous infligez des dégâts avec du feu, vous infligez d10 dégâts de base.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Contrôle du feu

Requiert : Pyrokinésie

Quand vous retenez des commandes sur du feu, vous pouvez contrôler un foyer d'incendie pas plus grand que vous et que vous avez créé sans dépenser de commande.

Extinction

Requiert : Pyrokinésie

Quand vous retenez des commandes sur du feu, vous pouvez gagner +1 commande à n'importe quel moment si vous subissez +1d4 dégâts (ignorez l'armure).

Nimbé de flammes

Requiert : Né du feu

Quand vous invoquez du feu pour envelopper votre corps, les choses suivantes sont vraies :

- ❖ Toute personne qui vous touche est brûlée, pour au moins 1d10 dégâts.
- ❖ Toute chose qui vous touche est brûlée.
- ❖ Rien de ce que vous portez ou tenez quand vous invoquez les flammes n'est brûlé, sauf si vous le souhaitez.
- ❖ Vous pouvez agir normalement, voir parfaitement, et vous n'avez pas besoin de respirer.

Le feu qui vous entoure dure aussi longtemps que vous le souhaitez.

ALIGNEMENTS DE PYROMANE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gredin :

Mauvais

Utiliser votre pouvoir sur le feu pour détruire et terroriser.

Bon

Repousser quelqu'un pour éliminer toute chance que vous le blessiez par accident.

LIENS DE PYROMANE

- ❖ _____ pense que mes pouvoirs ne représentent qu'un danger.
- ❖ _____ sous-estime le danger de notre situation.
- ❖ J'ai déjà été brûlé par _____, si vous voyez ce que je veux dire.

ÉQUIPEMENT DE PYROMANE

Choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Rations (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Potion de soins.
- ❖ Armure de cuir (1 armure, 1 poids).
- ❖ Bâton (proche, 2 mains, 1 poids).



Celui qui planifie le casse a les meilleures chances de récupérer le butin.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez planifié et exécuté avec succès un casse audacieux, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

J'ai un mauvais pressentiment

Quand vous passez un moment à examiner une zone, posez au MJ deux questions dans la liste ci-dessous. Le MJ répondra honnêtement.

- ❖ Y a-t-il un piège ou une embuscade ici et si oui, où ?
- ❖ Que vois-je ici que personne d'autre ne remarque ?
- ❖ Qu'est-ce qui est le plus grand danger pour moi ici ?
- ❖ Quelle est ma meilleure échappatoire, entrée ou manière de la contourner ?

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Mauvaises fréquentations

Quand vous faites savoir au milieu local que vous cherchez quelque chose dont vous avez besoin, lancez +CHA. Sur un 10+, quelqu'un vous l'a trouvé. Sur un 7-9, vous devez vous contenter de quelque chose d'approchant ou vous allez devoir rendre la pareille plus tard, au choix.

Toujours vigilant

Quand vous discernez la réalité, posez une question supplémentaire, même sur un échec.

Prévisions

Quand vous montez un camp, le MJ vous parlera d'un ennemi, péril ou obstacle que vous avez de grandes chances de rencontrer le lendemain, et vous gagnez +1 sur votre prochain jet contre lui.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Dérobade

Quand vous défiez le danger, sur un 12+, vous transcendez le danger. Non seulement vous atteignez votre objectif, mais en plus le MJ vous proposera un meilleur résultat, voire un moment de pure grâce.

Toujours réfléchi

Requiert : Toujours vigilant

Quand vous discernez la réalité, jusqu'à deux de vos questions peuvent être libres, sans être limitées à une liste.

Le casse du siècle

Quand vous prenez le temps de faire un plan pour voler quelque chose, décrivez l'objet de votre convoitise et posez ces questions au MJ. Quand vous tenez compte des réponses pour agir vous et vos alliés bénéficiez d'un +1 sur le prochain jet.

- ❖ Quelle est sa meilleure protection ?
- ❖ Qui d'autre le veut ?
- ❖ Qui va chercher à le récupérer ?
- ❖ Qui va remarquer son absence ?

ALIGNEMENTS DE CERVEAU

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gremlin :

Chaotique

Réussir un casse qui crée un tollé dans la société publique.

Mauvais

Voler à quelqu'un son bien le plus précieux.

LIENS DE CERVEAU

- ❖ _____ a durement gagné mon respect.
- ❖ _____ m'a aidé à être là où je suis, et je lui en suis redevable.
- ❖ _____ est mon fidèle assistant.

ÉQUIPEMENT DE CERVEAU

Vous démarrez avec des vêtements permettant de ressembler à quelqu'un de normal, un sac d'outils de voleur (2 poids), en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE CERVEAU

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de gredin :

Nain

Ajoutez ces options à la liste de questions que vous pouvez poser quand vous avez un mauvais pressentiment :

- ❖ Y a-t-il un trésor caché ici ?
- ❖ Quel est le plus précieux objet ici ?

Elfe

Ajoutez ces options à la liste de questions que vous pouvez poser quand vous avez un mauvais pressentiment :

- ❖ Y a-t-il une cachette secrète ici ?
- ❖ Qu'est-ce qui est magique ou illusoire ici ?

Humain

Quand vous recrutez dans le milieu criminel, prenez +1.



Le poison est une arme de lâche. De lâche *intelligent*.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez créé votre propre variété de poison, unique en son genre, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Empoisonneur

Vous maîtrisez l'usage d'un poison. Choisissez un poison sur la liste d'équipement : ce poison n'est désormais plus dangereux pour vous. Vous commencez le jeu avec trois doses de ce poison. Quand vous avez le temps de réunir les ingrédients nécessaires et disposez d'un endroit calme où concocter vos mélanges, vous pouvez distiller

trois nouvelles doses de ce poison gratuitement. Notez que certains poisons sont à appliquer, ce qui signifie que vous devez précautionneusement l'appliquer sur la cible ou sur quelque chose qu'elle va absorber. Les poisons de toucher ont juste besoin d'un contact avec la cible, ils peuvent donc être utilisés sur la lame d'une arme.

- ❖ **Herbe sanglante (toucher)** : La cible, tant qu'elle n'est pas soignée, soustrait 1d4 des dégâts qu'elle inflige.
- ❖ **Racine d'or (appliquer)** : La cible considère la prochaine créature qu'elle voit comme un allié fiable, jusqu'à preuve du contraire.
- ❖ **Poudre d'iocane (ingéré)** : Provoque la mort de la cible.
- ❖ **Huile de Tagit (appliquer)** : La cible s'endort d'un sommeil léger.
- ❖ **Larmes de serpent (toucher)** : Quiconque inflige des dégâts à la cible tire deux dés au lieu d'un et prend le meilleur résultat.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Distillateur

Requiert : Empoisonneur

Quand vous avez le temps de réunir les ingrédients nécessaires et disposez d'un endroit calme où concocter vos mélanges, vous pouvez préparer trois doses d'un poison que vous avez déjà utilisé.

Envenimer

Requiert : Empoisonneur

Vous pouvez appliquer les poisons les plus complexes d'une simple piqûre d'épingle. Quand vous appliquez sur votre arme un poison qui n'est pas dangereux pour vous, remplacez « appliquer » par « toucher ».

Nez pour le danger

En utilisant uniquement votre odorat, vous pouvez dire si quelque chose a été empoisonné et avec quoi, si vous connaissez le poison.

Maître empoisonneur

Requiert : Empoisonneur

Lorsque vous avez utilisé un poison une fois avec succès, il n'est plus jamais dangereux pour vous.

Lame empoisonnée

Quand vous attaquez avec une lame empoisonnée, sur un succès, le poison fait aussi effet, mais sur un 7-9, votre arme n'est plus

empoisonnée. Quand vous enduisez votre lame de poison, choisissez un poison à appliquer ou au toucher que vous possédez ou l'un de ces deux poisons :

- ❖ **Paralysant** : Choisissez l'un des membres, sens, ou toute autre capacité physique de votre adversaire. Il ne peut plus l'utiliser.
- ❖ **Toxique** : Infligez +1d4 dégâts quelques instants après avoir frappé.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Chimiste

Remplace : Distillateur

Quand vous avez le temps de réunir les ingrédients nécessaires et disposez d'un endroit calme où concocter vos mélanges, vous pouvez préparer trois doses d'un poison que vous avez déjà utilisé. Autrement, vous pouvez créer de nouveaux poisons. Décrivez-en l'effet recherché au MJ. Celui-ci ajoutera une ou plusieurs limites de son choix parmi les suivantes :

- ❖ Il y a des effets secondaires évidents.
- ❖ Il ne marche que dans certaines conditions.
- ❖ Il prend un certain temps à agir.
- ❖ Il est moins puissant que prévu.

Envenimé

Requiert : Envenimer

Choisissez un poison : votre corps en est imprégné. Votre sang, sueur, et larmes, même votre salive, sont empoisonnés, comme s'ils *étaient* ce poison. Vous y êtes immunisé.

Dieu du poison

Requiert : Maître empoisonneur

Aucun poison, magique ou non, ne peut vous affecter, à moins que vous ne le souhaitiez.

LIENS D'EMPOISONNEUR

- ❖ _____ m'a aidé à développer mes poisons.
- ❖ _____ me suspecte de crimes que je n'ai pas commis.
- ❖ J'ai passé du temps en prison avec _____.

ÉQUIPEMENT D'EMPOISONNEUR

Vous démarrez avec trois doses de votre poison, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES D'EMPOISONNEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de gredin :

Elfe

Votre peuple est ancien et patient. Vous démarrez avec trois poisons, au lieu d'un.

Halfelin

Quand vous distillez du poison, vous pouvez faire quatre doses au lieu de trois.

Humain

Quand vous êtes dans une ville ou une cité, vous pouvez toujours trouver les ingrédients dont vous avez besoin pour distiller vos poisons.



Prétends jusqu'à le devenir pour de vrai.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous vous êtes fait passer avec succès pour quelqu'un de célèbre à travers tout le pays, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Contrefaçon

Choisissez un type de personne – peut-être une profession, un rang social, ou tout autre rôle social. Vous possédez un costume qui vous permet de vous déguiser en ce type de personne – tout ce que vous avez besoin de faire est d'endosser ces vêtements. Vos actions peuvent vous trahir, mais pas vos vêtements et manières. Chaque fois que vous montez de niveau, choisissez un autre type de personne en qui vous pouvez vous déguiser.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Baratiner

Quand vous négociez avec une personne, sur un 7+, vous avez +1 à votre prochaine action avec elle.

Imposture

Quand vous vous déguisez en une personne spécifique, lancez +CHA. Sur un 10+, seules les fréquentations les plus proches de cette personne peuvent faire la différence. Sur un 7-9, seuls ceux qui ne connaissent pas cette personne se font bernier.

Beau parleur

Vous n'avez jamais à dépenser de l'argent pour ripailler, et vous lancez avec CHA au lieu de l'argent dépensé. S'il y a déjà une festivité en cours, vous pouvez ripailler sans avoir à faire un retour triomphant.

Ascension sociale

Quand vous avez à cœur d'atteindre une certaine position sociale, le MJ esquissera une carte ou un diagramme pour vous aider à établir votre approche. Travaillant ensemble, prenez note d'un nombre de particularités utiles égal à votre niveau, et prenez +1 sur le prochain jet lorsque vous les utilisez. Vous ne pouvez travailler que sur une position sociale à la fois.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Escroquer

Remplace : Baratiner

Quand vous négociez avec une personne, sur un 7+ vous avez +1 à votre prochaine action avec elle et vous pouvez poser à son joueur (MJ compris) une question à laquelle il doit répondre sincèrement.

Maître imposteur

Remplace : Imposture

Quand vous vous déguisez en une personne spécifique, vous lui ressemblez comme deux gouttes d'eau. Vos actions peuvent vous trahir, mais tous ceux qui ne connaissent pas cette personne intimement seront trompés par votre apparence. Quand vous rencontrez quelqu'un qui est une proche fréquentation de la personne pour laquelle vous vous faites passer, lancez +CHA. Sur un 10+, il est berné, même en cas d'un comportement étrange, jusqu'à ce que vous vous révéliez pour de bon. Sur un 7-9, il est déjà méfiant en ce qui vous concerne.

Réputation

Quand vous rencontrez pour la première fois une personne qui a entendu parler de vous, lancez +CHA. Sur un 10+, révélez au MJ deux choses qu'elle a entendues à votre propos. Sur un 7-9, révélez une chose au MJ et le MJ vous en révélera une.

ALIGNEMENTS D'IMPOSTEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gredin :

Mauvais

Nuire à la réputation ou au statut social de quelqu'un.

LIENS D'IMPOSTEUR

- ❖ _____ m'a confié un secret.
- ❖ J'ai grandi avec _____. Il sait qui je suis vraiment.

ÉQUIPEMENT D'IMPOSTEUR

Vous démarrez avec le vêtement supplémentaire dont vous avez besoin pour mener votre supercherie, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

LAME-PSI

Une intelligence aiguisée, aiguisée comme un couteau. Littéralement.



MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez façonné la colère dans votre cœur comme l'acier dans une forge, vous consacrant à étouffer son expression, si ce n'est celle de l'image mentale d'un couteau, et prouvé votre discipline en demeurant calme trois fois là où vous auriez dû réagir, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Lame psychique

Quand vous créez une lame faite d'énergie psychique, elle est considérée comme une arme (contact, courte, ignore l'armure), et vous pouvez tailler en pièces avec INT à la place de FOR quand vous combattez avec. Si vous réduisez un adversaire à 0 PV avec votre lame psychique, à la place de mourir, il tombe inconscient.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Couteaux volants de l'esprit

Requiert : Lame psychique

Vos lames psychiques gagnent le marqueur proche. Vous pouvez tirer une salve avec INT à la place de DEX, mais si vous choisissez d'épuiser une munition, subissez 1d4 dégâts (ignorez l'armure) à la place.

Poing psychique

Requiert : Lame psychique

Votre lame psychique a aussi les marqueurs puissant, dévastateur et allonge.

Bouclier psychique

Requiert : Lame psychique

Vous pouvez utiliser votre lame psychique comme un bouclier et non comme un couteau. Quand vous le faites, gagnez +1 armure, et vous ne pouvez l'utiliser comme une arme.

Lame féroce

Requiert : Lame psychique

Votre lame psychique inflige +1d4 dégâts supplémentaires, et a également le marqueur proche.

Lame crépusculaire

Requiert : Lame psychique

Votre lame psychique peut trancher des objets solides. Quand vous infligez des dégâts avec votre lame psychique à un ennemi sans défense, surpris ou amoché, vous pouvez aussi tailler dans l'une de ses possessions ou armes, ou réduire son amure de 1. Si vous le faites, n'infligez aucun dégât.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Lame mortelle

Remplace : Lame féroce

Votre lame psychique inflige +1d8 dégâts supplémentaires, et a également les marqueurs proche et allonge.

La serrure défaite

Vous pouvez ouvrir les serrures et interférer avec tout autre type de système mécanique comme si vous aviez des outils de crochetage ou équivalent, simplement en utilisant votre esprit.

Bouclier de lames

Remplace : Bouclier psychique

Vous pouvez utiliser votre lame psychique comme un bouclier et comme une arme en même temps. Quand vous maniez votre couteau psychique, gagnez +1 armure.

Crépuscule du jugement

Requiert : Lame crépusculaire

Quand vous infligez des dégâts avec votre lame psychique à un ennemi sans défense, surpris ou amoché, vous pouvez trancher n'importe quoi de la cible – sa vie, un membre, son titre, une relation avec quelqu'un, son bien le plus précieux, ses pensées sur un sujet, n'importe quoi. Si vous le faites, n'infligez aucun dégât.

ALIGNEMENTS DE LAME-PSI

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gremlin :

Mauvais

Vaincre un adversaire parce qu'il possède quelque chose que vous désirez.

Bon

Capturer et emprisonner un dangereux malfaiteur.

Neutre

Surprendre un adversaire en apparaissant inoffensif.

LIENS DE LAME-PSI

- ❖ _____ ne cesse d'être un boulet que je traîne.
- ❖ _____ sous-estime les problèmes qui s'annoncent devant nous.
- ❖ Ce n'est pas la première fois que _____ et moi sommes dans le pétrin ensemble.

ÉQUIPEMENT DE LAME-PSI

Choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Antidote.
- ❖ Potion de soins.
- ❖ Armure de cuir (1 armure, 1 poids).
- ❖ Bouclier (+1 armure, 2 poids).



Vous avez déposé vos grains de sable dans tant de rouages, vos toiles sur tant de vies, vos doigts dans tant d'esprits. Qui peut défier votre volonté ?

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez manipulé quelqu'un d'autre avec succès à prendre une série de graves décisions, en accord avec votre plan, sans qu'il suspecte votre influence, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Fils de marionnette

Quand vous avez du temps et un contact physique avec quelqu'un, vous pouvez implanter des ordres dans son esprit. Exprimez vos ordres, quelle que soit leur complexité, et lancez +INT. Sur un 10+, retenez 3. Sur un 7-9, retenez 1. S'il satisfait à vos ordres, vous perdez toute retenue sur lui. D'ici là, vous pouvez dépenser votre retenue à n'importe quel moment pour infliger 1d6 dégâts (ignorez l'armure). Vous ne pouvez bénéficier de retenue que sur une seule personne à la fois, même si vous pouvez abandonner votre retenue restante à tout moment.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Ordre et conquête

Quand vous donnez des ordres à des recrues, ajoutez votre INT à leur loyauté.

Toucher impérieux

Requiert : Fils de marionnette

Vous pouvez utiliser fils de marionnette, et garder votre retenue, sur plus d'une personne à la fois, si vous avez du temps et un contact physique avec elles. Vous pouvez aussi utiliser fils de marionnette lors d'un simple toucher, peau contre peau, mais vous devez abandonner votre retenue restante sur n'importe qui d'autre, si vous en avez, pour ce faire.

Volonté de fer

Quand vous êtes l'objet d'un contrôle mental ou magique qui influence vos sentiments, vous pouvez choisir de subir 1d4 dégâts (ignorez l'armure) et d'ignorer cette influence.

Contrôle cruel

Requiert : Fils de marionnette

Quand vous dépensez une retenue, vous infligez 1d8 de dégâts, au lieu de 1d6.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Contrôle mortel

Remplace : Contrôle cruel

Quand vous dépensez une retenue, vous infligez 1d10 de dégâts, au lieu de 1d6.

Maître des marionnettes

Requiert : Fils de marionnette

Vous pouvez dépenser toute votre retenue sur un PNJ pour contrôler ses mouvements physiques pendant quelques minutes ou jusqu'à ce qu'il endure des dégâts.

La Voix

Remplace : Toucher impérieux

Vous pouvez utiliser fils de marionnette, et garder votre retenue, sur plus d'une personne à la fois, si vous les touchez, peau contre peau. Vous pouvez aussi utiliser fils de marionnette sur n'importe qui pouvant vous entendre parler, mais vous devez abandonner votre retenue restante sur n'importe qui d'autre, si vous en avez, pour ce faire.

ALIGNEMENTS D'ÉMINENCE GRISE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gredin :

Mauvais

Faire porter le chapeau ou faire subir les conséquences à un autre.

Loyal

Utiliser vos pouvoirs spéciaux pour faire respecter ou restaurer l'ordre social.

LIENS D'ÉMINENCE GRISE

- ❖ ____ est indiscipliné, et a besoin d'une ferme supervision.
- ❖ Le chaos suit les pas de _____. Je dois être sur mes gardes.
- ❖ Quel esprit fascinant possède _____ !

ÉQUIPEMENT D'ÉMINENCE GRISE

Vous démarrez avec 3d6 Po, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES D'ÉMINENCE GRISE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de gredin :

Nain

Augmentez vos points de vie maximum de 2.

Humain

Quand vous avez une retenue sur quelqu'un, vous pouvez dépenser toutes vos retenues et subir 1d6 dégâts (ignorez l'armure) pour le faire obéir à vos ordres, qu'il le veuille ou non.

**OMBRE**

Comme un fantôme, comme une ombre fugace, vous n'êtes pas vraiment là la plupart du temps. Jusqu'à ce que vous le soyez. Et vous disparaissiez aussitôt !

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez suivi quelqu'un à un endroit qu'il est impossible d'atteindre, sans qu'il vous remarque, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Rester hors de la lumière

Quand vous vous cachez dans les ombres ou les ténèbres, vous ne pouvez être repéré par des moyens normaux tant que vous ne vous révélez pas.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Filer

Quand vous suivez ou filez quelqu'un, lancez +DEX. Sur un 10+, vous découvrez exactement ce qu'il prépare sans éveiller les soupçons. Sur un 7-9, soit vous avez une impression de ses agissements, soit vous vous dévoilez pour en apprendre plus.

Volonté de fer

Quand vous êtes l'objet d'un contrôle mental ou magique qui influence vos sentiments, vous pouvez choisir de subir 1d4 dégâts (ignorez l'armure) et d'ignorer cette influence.

Tel un fantôme

Quand vous lancez pour une autre action que vous souhaitez accomplir de manière secrète, vous pouvez choisir un nombre d'options égal à votre DEX ou moins (avec comme minimum une option), et ensuite dire aux autres joueurs :

- ❖ ... comment vous détournez l'attention ailleurs que sur vous.
- ❖ ... comment vous restez hors de vue.
- ❖ ... que vous demeurez silencieux.
- ❖ ... pourquoi vous ne laissez aucune trace derrière vous.

Sur un 10+, tout ce que vous dites est vrai. Sur un 7-9, le MJ choisit une affirmation comme fausse, les autres sont vraies. Sur un échec, aucune garantie.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Déguisement

Quand vous avez du temps et de quoi fabriquer un déguisement, vous pouvez prendre l'apparence de n'importe quelle créature humanoïde de vos taille et corpulence et tromper n'importe qui sur votre identité. Vos actions peuvent vous trahir, mais pas votre apparence.

Issue de secours

Quand vous y êtes jusqu'au cou et voulez prendre la poudre d'escampette, décrivez votre échappatoire et lancez +DEX. Sur un 10+, vous disparaîsez. Sur un 7-9, vous pouvez rester ou vous en aller, mais, si vous partez, il vous en coûte : laissez quelque chose derrière vous ou prenez quelque chose avec vous. Le MJ vous dira quoi.

Disparition

Requiert : Rester hors de la lumière

Quand vous restez immobile ou agissez de manière effacée et humble, même en plein jour, les gens ne vous remarqueront que s'ils vous cherchent spécifiquement.

Doigts de fée

Quand vous quittez une pièce ou tout autre lieu, vous pouvez nommer quelque chose de petit que vous avez vu et que personne n'utilisait ou ne regardait. Vous l'avez pris.

ALIGNEMENTS D'OMBRE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gredin :

Neutre

Découvrir un secret au sujet de quelqu'un d'important.

LIENS D'OMBRE

- ❖ _____ m'a convaincu une fois de guider des halfelins en cavale à travers un territoire dangereux, et ne m'a jamais remercié convenablement.
- ❖ Je suis obsédé par _____, mais il ne le sait pas. Pour l'instant.
- ❖ J'ai volé quelque chose à _____.

ÉQUIPEMENT D'OMBRE

Vous démarrez avec du matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids), un sac d'aventurier, et une clef, bien que vous ne sachiez pas quelle serrure elle ouvre.

PEUPLES D'OMBRE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de gredin :

Elfe

Vous pouvez vous dissimuler dans les forêts comme dans les ombres et ténèbres.

Humain

En fin de session, marquez 1 PX supplémentaire si vous avez infiltré un endroit sécurisé.

SIRÈNE

Tout le monde a besoin de conseils à un moment donné. Tout le monde a besoin d'une muse. Simplement ils détestent tellement être commandés. Mais vous pouvez orienter n'importe qui dans la bonne direction sans donner d'ordre, n'est-ce pas ?

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez convaincu quelqu'un de vous vénérer comme une divinité ou de vous faire confiance plus que tout au monde, même s'il ne devrait pas, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, diminuez votre dé de dommage d'une taille, avec comme minimum le d4.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Charme hypnotique

Quand vous vous isolez avec un PNJ et que vous fixez votre volonté sur lui, lancez +CHA. Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Tant que vous retenez quelque chose contre lui, il

ne peut agir contre vous, sauf pour se défendre. Votre cible peut dépenser votre retenue si elle :

- ❖ Fait quelque chose que vous lui avez demandé.
- ❖ Se bat pour vous protéger.
- ❖ Vous donne quelque chose que vous voulez.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Yeux revolver

Requiert : Charme hypnotique

Vous pouvez dépenser une retenue sur quelqu'un pour croiser son regard. Il se fige et ne peut bouger tant que vous maintenez le contact visuel. Vous ne pouvez pas bouger non plus.

Entrée spectaculaire

Quand vous faites une entrée spectaculaire ou que vous jouez pour un public, lancez +CHA. Sur un 10+, choisissez trois options de la liste suivante. Sur un 7-9, choisissez-en deux. Sur un échec, choisissez-en une malgré tout, en plus de ce que le MJ vous annoncera.

- ❖ Quelqu'un souhaite vous rencontrer plus tard, le MJ vous dira qui.
- ❖ Quelqu'un tombe amoureux de vous, le MJ vous dira qui.
- ❖ Quelqu'un doit vous faire un cadeau, le MJ vous dira qui.

Ascension sociale

Quand vous avez à cœur d'atteindre une certaine position sociale, le MJ esquissera une carte ou un diagramme pour vous aider à établir votre approche. Travaillant ensemble, prenez note d'un nombre de particularités utiles égal à votre niveau, et prenez +1 sur le prochain jet lorsque vous les utilisez. Vous ne pouvez travailler que sur une position sociale à la fois.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Magnétisme animal

Requiert : Charme hypnotique

Quand vous utilisez votre charme hypnotique, retenez +1, même sur un échec.

Regard mortel

Remplace : Yeux revolver

Vous pouvez dépenser une retenue sur quelqu'un pour croiser son regard. Il se fige et ne peut bouger tant que vous maintenez le contact visuel. Vous pouvez bouger tant que vous ne rompez pas le contact visuel.

Populaire

Vous pouvez rédiger deux liens supplémentaires avec des PJ, en plus de ceux avec lesquels vous avez commencés.

Réputation

Quand vous rencontrez pour la première fois une personne qui a entendu parler de vous, lancez +CHA. Sur un 10+, révélez au MJ deux choses qu'elle a entendues à votre propos. Sur un 7-9, révélez une chose au MJ et le MJ vous en révélera une.

Un public spécifique

Requiert : Entrée spectaculaire

À la place de choisir une des options de la liste, vous pouvez choisir un membre du public. Le MJ vous dira comment il réagit en se basant sur la liste.

ALIGNEMENTS DE SIRÈNE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gremlin :

Chaotique

Utiliser votre influence personnelle pour semer la discorde parmi vos ennemis.

Mauvais

Forcer quelqu'un à vous donner son bien le plus précieux.

Neutre

Agrandir votre influence personnelle et améliorer votre position sociale.

LIENS DE SIRÈNE

- ❖ _____ a un faible pour moi, mais je ne suis pas intéressé. Pour l'instant.
- ❖ J'ai besoin de quelque chose de la part de _____, quelque chose d'important.

ÉQUIPEMENT DE SIRÈNE

Choisissez un ou deux :

- ❖ Antidote.
- ❖ Bandages (3 utilisations, lent).
- ❖ Dague (contact, 1 poids).
- ❖ Bague de fiançailles.
- ❖ Lettre d'introduction.
- ❖ Carte.
- ❖ Masque.
- ❖ Vêtements tape-à-l'œil.
- ❖ Festin personnel (1 utilisation, 1 poids).
- ❖ Animal familier.
- ❖ Longue-vue (1 poids).

PEUPLES DE SIRÈNE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de gredin :

Elfe

Quand vous utilisez votre charme hypnotique, sur un 12+, retenez 3.

Humain

Quand vous possédez une retenue sur quelqu'un, vous leur infligez +1d4 dégâts de base.



Pourquoi travailler dur quand les gens sont prêts à donner ce qu'ils ont ?

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez convaincu quelqu'un de se séparer de quelque chose d'unique ou précieux, pour lequel il aurait dû vous faire payer le prix fort, et que vous l'avez arnaqué sur le paiement promis, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Arnaqueur

Quand vous jugez une potentielle victime, lancez +INT. Sur un 10+, posez au joueur trois questions de la liste ci-dessous. Sur un 7-9, posez-en une :

- ❖ Comment pourrais-je engager la conversation ?
- ❖ Combien est-ce que tu vaux ?
- ❖ Quelles sont actuellement tes intentions ?
- ❖ À quoi accordes-tu de l'importance ?

Sur un échec, vous semblez louche.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Baratiner

Quand vous négociez avec une personne, sur un 7+, vous avez +1 à votre prochaine action avec elle.

Sincère et désarmant

Quand vous engagez la conversation avec quelqu'un, vous pouvez poser une question de la liste suivante au joueur. Il doit répondre honnêtement, puis peut vous poser une question de la liste. Si vous mentez, vous ne pouvez plus jamais utiliser cette action sur lui. Si vous dites la vérité, vous le pouvez.

- ❖ Quelles sont actuellement tes intentions ?
- ❖ Que désires-tu le plus ?
- ❖ Que voudrais-tu que je ne sache pas ?
- ❖ Que veux-tu de moi ?

Cœur en or

Requiert : Arnaqueur

Après avoir jaugé une potentielle victime et posé vos questions, dites à l'autre joueur ce qu'il peut faire pour vous faire changer d'avis et que vous ne profitiez pas de l'avantage que vous avez sur lui. S'il fait ceci, vous gagnez +1 sur le prochain jet. S'il s'agit d'un PJ, il marque 1 PX.

Vente incitative

Si vous reconditionnez ou modifiez les biens que vous possédez dans le but de les revendre, ils valent désormais une fois et demi plus qu'avant. Notez que faire ça avec de l'argent s'appelle du faux-monnayage et est passible dans le monde entier de sanction par la loi.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Escroquer

Remplace : Baratiner

Quand vous négociez avec une personne, sur un 7+ vous avez +1 à votre prochaine action avec elle et vous pouvez poser à son joueur (MJ compris) une question à laquelle il doit répondre sincèrement.

Sournois

Requiert : Sincère et désarmant

Quand vous êtes sincère et désarmant, vous pouvez aussi demander :

- ❖ En quoi m'es-tu vulnérable ?

La cible ne peut vous poser cette question.

Poudre de perlimpinpin

Quand vous donnez quelque chose que vous avez trafiqué à quelqu'un, lancez +INT. Sur un succès, vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous, mais sur un 7-9, il y a des complications ou des contreparties :

- ❖ La chose est accompagnée d'effets secondaires déplaisants (décrivez-les).
- ❖ La chose ne sert plus à rien dès que vous êtes parti.
- ❖ La chose vous revient dans la semaine qui suit.

ALIGNEMENTS D'ESCROC

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gredin :

Mauvais

Profiter du malheur d'autrui.

Neutre

Prendre le dessus sur un autre voleur ou escroc.

LIENS D'ESCROC

- ❖ _____ m'a aidé à voler quelque chose de grande valeur à quelqu'un de vraiment dangereux.
- ❖ _____ sait où je planque une partie de mon butin.
- ❖ J'ai volé quelque chose à _____.

ÉQUIPEMENT D'ESCROC

Vous démarrez avec une valise pleine de marchandises frauduleuses et divers produits prétendument miraculeux (3 poids) et 2d6 Po, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES D'ESCROC

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de gredin :

Elfe

Lorsque vous arrivez à un endroit important (à vous de décider), vous pouvez demander au MJ de vous raconter un fait de l'histoire de ce lieu.

Humain

Quand vous jugez une potentielle victime qui est aussi un humain, posez une question supplémentaire, même sur un échec.

**VOLEUR**

Il ne s'agit pas que de voler des choses. Il s'agit de voler des choses à des gens qui ne veulent pas qu'on les leur vole, et qui font tout pour qu'on le sache. Là se trouvent les choses qui valent la peine d'être volées !

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez volé avec succès la personne la plus riche que vous connaissez, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Expertise des pièges

Quand vous prenez le temps d'étudier une zone dangereuse, lancez +DEX. Sur un 10+, retenez 3. Sur un 7-9, prenez 1. Dépensez votre retenue pour poser une question dans la liste suivante pendant que vous évoluez dans cette zone :

- ❖ Y a-t-il un piège ici et si oui, comment se déclenche-t-il ?
- ❖ Que fait ce piège quand il se déclenche ?
- ❖ Qu'est-ce qu'il y a d'autre caché ici ?

Ficelles du métier

Quand vous crochetez une serrure, faites les poches de quelqu'un ou désactivez un piège, lancez +DEX. Sur un 10+, vous y parvenez sans problème. Sur un 7-9, vous y parvenez, mais le MJ vous laisse choisir deux options parmi suspicion, danger ou coût.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Prudent

Quand vous utilisez expertise des pièges, retenez +1, même sur un échec.

Voleur de la guilde

Quand vous contactez votre guilde et demandez son aide, lancez +CHA. Sur un 10+, un autre voleur apparaît avec ce dont vous avez besoin pour un prix raisonnable. Sur un 7-9, vous avez ce que vous souhaitez, mais il y a des

contreparties ou bien la guilde veut que vous lui rendiez un service en retour. Sur un échec, vous avez perdu la confiance de votre guilde et vous devez faire amende honorable.

Sa place est dans un musée

Quand vous essayez d'escamoter un important trésor et de vous enfuir avec, et rien de plus, vous avez 2 armure.

L'odeur de la sorcellerie

Quand vous discernez la réalité ou utilisez expertise des pièges, le MJ vous dira également quel est l'effet magique ou la source de magie le plus proche, si cela se trouve à portée de vue ou d'odorat.

Sournois

Requiert : Ficelles du métier

Quand vous désarmez un piège, vous pouvez le réarmer après votre passage, de sorte qu'il marche sur la personne suivante. Quand vous crochetez une serrure, vous pouvez la refermer de sorte qu'elle se verrouille à nouveau derrière vous.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Le casse du siècle

Quand vous prenez le temps de faire un plan pour voler quelque chose, décrivez l'objet de votre convoitise et posez ces questions au MJ. Quand vous tenez compte des réponses pour agir, vous et vos alliés bénéficiez d'un +1 sur le prochain jet.

- ❖ Quelle est sa meilleure protection ?
- ❖ Qui d'autre le veut ?
- ❖ Qui va chercher à le récupérer ?
- ❖ Qui va remarquer son absence ?

Dérobade

Quand vous défiez le danger, sur un 12+, vous transcendez le danger. Non seulement vous atteignez votre objectif, mais en plus le MJ vous proposera un meilleur résultat, voire un moment de pure grâce.

Extrêmement prudent

Remplace : Prudent

Quand vous utilisez expertise des pièges, retenez +1, même sur un échec. Sur un 12+, retenez 3 et quand vous passerez non loin du prochain piège, le MJ vous dira ce qu'il fait, comment il s'active, qui l'a posé et comment l'utiliser à votre avantage.

ALIGNEMENTS DE VOLEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gredin :

Chaotique

Voler quelque chose de socialement ou culturellement important.

Neutre

Éviter d'être repéré ou infiltrer un endroit.

LIENS DE VOLEUR

- ❖ _____ m'a aidé à voler quelque chose de grande valeur à quelqu'un de vraiment dangereux.
- ❖ _____ sait où je planque une partie de mon butin.
- ❖ _____ m'a empêché de rejoindre la mauvaise guilde de voleurs.
- ❖ J'ai passé du temps en prison avec _____.
- ❖ J'ai volé quelque chose à _____.

ÉQUIPEMENT DE VOLEUR

Vous démarrez avec des outils de voleurs (1 poids) et choisissez un :

- ❖ Sac de craie et de sable.
- ❖ Vêtements de rechange.
- ❖ Petit chien de garde.

PEUPLES DE VOLEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de gredin :

Nain

Quand vous utilisez expertise des pièges au sein d'une structure faite en pierre, sur un succès, retenez +1.

Elfe

Quand vous discernez la réalité ou utilisez expertise des pièges, sur un succès, vous pouvez aussi poser cette question, en plus de tout autre résultat :

- ❖ Y a-t-il une porte secrète ici ?

Halfelin

Quand vous défiez le danger en profitant de votre petite taille, vous recevez +1 à votre jet.



PILLEUR DE TOMBE

Piller les tombes de sorciers décédés n'est pas tel qu'on se l'imagine. Vous avez besoin de votre propre puissante magie si vous voulez survivre !

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez pillé les trésors d'une ancienne tombe qui était protégée par magie, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Sceau de protection

Vous possédez un appareil qui protège contre la magie arcanique. Cela peut être quelque chose que vous portez, comme une amulette ou un bracelet, ou cela peut être un procédé à durée limitée – une potion que vous préparez,

des symboles peints sur la peau, etc. Quand vous utilisez la protection de cet appareil pour contrer un effet magique (activement ou passivement), lancez +CON. Sur un 10+, vous n'êtes pas affecté par la magie. Sur un 7-9, vous pouvez soit subir l'effet dans une moindre mesure soit vous surmenez et marquer un handicap de votre choix.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Estimation

Quand vous examinez pour la première fois un objet important (selon votre opinion), lancez +INT. Sur un 10+, posez trois questions de la liste suivante. Sur un 7-9, posez-en deux. Sur un échec, posez-en une malgré tout, mais vous n'appréciez peut-être pas la réponse. Prenez +1 sur le prochain jet si vous tenez compte de ces réponses.

- ❖ Est-ce que ça possède des propriétés magiques ?
- ❖ Combien est-ce que ça vaut et auprès de qui ?
- ❖ Qu'est-ce qui a été fait avec ça ou à ça ?
- ❖ À quoi est-ce que ça sert ?
- ❖ Qui a fabriqué ça et de quand est-ce que ça date ?

Vie, mort et cupidité

Quand vous avez un trésor important et précieux en votre possession, vous infligez +1d6 dégâts de base.

Sceau de compassion

Requiert : Sceau de protection

Votre sceau de protection protège également toute personne que vous touchez ; elle résiste à la magie comme vous. Sur un 7-9, elle choisit pour elle-même entre l'effet réduit ou le handicap.

Sceau contre les morts

Requiert : Sceau de protection

Quand vous utilisez votre ou vos sceaux contre les morts-vivants, choisissez une autre cible vivante et lancez +CON. Sur un 10+, tous les morts-vivants présents poursuivent cette cible à votre place. Sur un 7-9, seuls les morts-vivants sans intelligence la poursuivent. Les morts-vivants intelligents feront ce qu'ils veulent.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

La cupidité, c'est le bien

Quand vous obtenez un trésor important et précieux pour la première fois, gagnez 1d6 points de vie temporaires. Les dégâts sont infligés sur ces points de vie temporaires avant de vous blesser.

Piller la tombe du Sorcier

Requiert : Estimation

Quand vous utilisez un objet magique et le forcez à se plier à votre volonté, à la place d'utiliser ses effets comme prévu, lancez +INT. Sur un 10+, vous contrôlez le degré et l'étendue de ses effets. Sur un 7-9, vous guidez ses effets, mais choisissez un :

- ❖ Il est abîmé et ne peut être utilisé tant qu'il n'est pas réparé.
- ❖ Il échappe à votre contrôle, générant des effets supplémentaires non désirés.

Protection excellentissime

Requiert : Sceau de protection

Quand votre sceau vous protège, sur un 12+, la magie ricoche sur vous et retourne à son lanceur originel, l'affectant lui plutôt que n'importe qui d'autre.

Sceau contre les monstres

Remplace : Sceau contre les morts

Quand vous utilisez votre ou vos sceaux contre des monstres, choisissez une autre cible vivante et lancez +CON. Sur un 10+, tous les monstres présents poursuivent cette cible à votre place. Sur un 7-9, seuls les monstres sans intelligence la poursuivent. Les monstres intelligents feront ce qu'ils veulent.

ALIGNEMENTS DE PILLEUR DE TOMBE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de gredin :

Bon

Donner votre trésor à quelqu'un qui en a plus besoin que vous.

Loyal

Rendre un trésor à son légitime propriétaire.

Neutre

Éviter d'être repéré ou infiltrer un endroit.

LIENS DE PILLEUR DE TOMBE

- ❖ _____ a promis de me conduire dans un ancien lieu de sépulture.
- ❖ J'ai des doutes sur la capacité de _____ à survivre dans un donjon.
- ❖ Moi et _____ sommes les seuls survivants d'une affaire douteuse.

ÉQUIPEMENT DE PILLEUR DE TOMBE

Vous démarrez avec votre sceau de protection, deux larges sacs, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE PILLEUR DE TOMBE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de gredin :

Elfe

Seuls les elfes les plus sombres et violents peuvent ainsi rechercher leur fortune sous terre. Choisissez une arme. Ce type d'arme devient « précis » entre vos mains.

Halfelin

Vous savez utiliser votre petite taille à votre avantage sous terre, vous recevez +1 armure si vous êtes capable de vous défendre.

Humain

En tant que membre de la race la plus cupide de toutes, vous pouvez considérer les trésors qui pèsent 2 ou plus comme s'ils pesaient 1 poids de moins.





CRAWLEY

Chapitre 8

GUERRIERS



Ce POUR QUOI NOUS NOUS BATTONS

Le guerrier est quelqu'un dont la profession est de combattre, de livrer bataille, de traiter la violence comme une amante. La guerre est la voie du guerrier.

CARACTÉRISTIQUES

Les spécialisations peuvent modifier ces scores :
 Vos dégâts de base sont d10.
 Votre charge est 10+FOR.
 Vos points de vie maximum sont 10+Constitution.

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez trois spécialisations de guerrier. Vous gagnez toutes leurs actions de départ. Faites attention à toute modification de caractéristique. À chaque fois que vous montez de niveau, choisissez une action avancée d'une de vos trois spécialisations.

Vous pouvez choisir seulement deux spécialisations de guerrier au lieu de trois. Prenez immédiatement une action avancée de niveaux 2 à 5, mais aucun autre avantage.

Vous pouvez choisir deux spécialisations de guerrier et une spécialisation d'un autre archétype, mais :

- ❖ Si vous choisissez une spécialisation de disciple, réduisez vos dégâts de base d'une taille de dé (de d10 à d8).
- ❖ Si vous choisissez une spécialisation de mage, réduisez vos dégâts de base d'une taille de dé (de d10 à d8) et vos points de vie maximum de 2.

- ❖ Si vous choisissez une spécialisation de gredin, réduisez vos points de vie maximum de 2.
- ❖ Si vous choisissez une spécialisation d'aventurier, réduisez soit vos dégâts de base d'une taille de dé (de d10 à d8), soit vos points de vie maximum de 2.
- ❖ Si vous choisissez une spécialisation d'un autre archétype, réduisez vos dégâts de base d'une taille de dé (de d8 à d6).

ACTIONS AVANCÉES

À chaque fois que vous montez de niveau, choisissez une action avancée d'une de vos spécialisations. Ou choisissez une de ces options :

- ❖ À n'importe quel niveau, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action d'une des spécialisations de guerrier. Vous ne pouvez faire ça que deux fois.
- ❖ Une fois entre les niveaux 2 à 5, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action de n'importe quel autre archétype.
- ❖ Une fois entre les niveaux 6 à 10, à la place d'une action d'une de vos spécialisations, vous pouvez choisir une action de n'importe quel autre archétype.

ALIGNEMENTS DE GUERRIER

Choisissez un de ces alignements, ou l'un de ceux offerts par vos spécialisations :

Chaotique

Libérer quelqu'un de ses liens (au sens propre comme au sens figuré).

Mauvais

Tuer un adversaire sans défense ou qui s'est rendu.

Bon

Défendre les plus faibles que soi.

Loyal

Refuser la pitié à un criminel ou un infidèle.

Neutre

Vaincre un adversaire de valeur.

LIENS DE GUERRIER

En tant que guerrier, vous pouvez avoir jusqu'à quatre liens à un instant donné. Choisissez dans la liste ci-dessous et dans les options offertes par vos spécialisations :

- ❖ _____ m'a nourri et abrité quand je n'avais rien.
- ❖ _____ m'a impliqué dans une aventure douteuse, et je commence à y réfléchir à deux fois.
- ❖ _____ est une brave âme. J'ai beaucoup à apprendre de lui.
- ❖ _____ se fourre toujours dans les problèmes – je dois le protéger de lui-même.
- ❖ _____ me doit la vie sauve, qu'il l'admette ou non.
- ❖ _____ était jadis mon ennemi, mais nous nous sommes réconciliés.
- ❖ J'ai juré de protéger _____.
- ❖ J'ai des doutes sur la capacité de _____ à survivre dans un donjon.

ÉQUIPEMENT DE GUERRIER

Vous démarrez avec vos vêtements, un sac d'aventurier, une torche, des rations (5 utilisations, 1 poids) et choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Cotte de mailles (1 armure, 1 poids).
- ❖ Dague (contact, 1 poids).
- ❖ Bouclier (+1 armure, 2 poids).
- ❖ Épée courte (proche, 1 poids).
- ❖ Épieu (allonge, 1 poids).

PEUPLES DE GUERRIER

Vous pouvez choisir un de ces peuples ou l'une des options de peuple fournies par vos spécialisations. Une fois votre peuple choisi, gagnez l'action correspondante :

Nain

Quand vous trinquez avec quelqu'un, vous négociez avec CON au lieu de CHA.

Elfe

Choisissez un type d'arme qui devient précis entre vos mains.

Halfelin

Quand vous défiez le danger en profitant de votre petite taille, vous recevez +1 à votre jet.

Humain

Une fois par combat vous pouvez relancer un jet de dégâts, le vôtre ou celui de quelqu'un d'autre.

CUIRASSIER

Vous êtes entraîné au port d'armure lourde. Cela semble si simple avec vous, de déambuler avec tous ces morceaux de métal sur vous, détournant les coups à droite et à gauche.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez commandé une armure complète, puis couru un marathon, déclaré un discours passionné, et remporté une bataille tout en la portant, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +2 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Cuirassé

Ignorez le marqueur encombrant des armures que vous portez.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Maîtrise des armures

Lorsque vous laissez votre armure encaisser l'essentiel des dégâts qui vous sont infligés, ceux-ci sont absorbés, mais la valeur de votre armure (ou de votre bouclier au choix) est réduite de 1 jusqu'à ce que vous passiez plusieurs heures à les réparer. La valeur est réduite chaque fois que vous faites ce choix. À 0, la protection est détruite.

Égide sanglante

Quand vous subissez des dégâts, vous pouvez serrer les dents et supporter le choc. Si vous le faites, vous ne subissez pas de dégâts, mais un handicap de votre choix. Si vous avez déjà six handicaps vous ne pouvez pas utiliser cette action.

Tueur de monstres héroïque

Quand vous récupérez la peau d'un monstre tué, vous pouvez en faire un bouclier grossier valant +1 armure ou une armure grossière valant 1 (ou plus) armure, le MJ vous dira combien (en général 1 ou 2 de moins que ce que le monstre avait de son vivant).

Cuir tanné

L'armure que vous portez vaut +1 armure et pèse 1 poids de moins.

Défenseur acharné

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un 6-.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Maîtrise parfaite des armures

Remplace : Maîtrise des armures

Lorsque vous laissez votre armure encaisser l'essentiel des dégâts qui vous sont infligés, ceux-ci sont absorbés et vous gagnez +1 sur le prochain jet contre l'attaquant, mais la valeur de votre armure (ou votre bouclier au choix) est réduite de 1. La valeur est réduite chaque fois que vous faites ce choix. À 0, la protection est détruite.

Défenseur inébranlable

Remplace : Défenseur acharné

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un échec. Sur 12+, au lieu d'une retenue, votre adversaire le plus proche est entravé et vous obtenez un net avantage. Le MJ vous dira lequel.

Inflexible

Quand vous subissez un handicap (y compris par Égide sanglante), vous gagnez +1 contre ce qui l'a provoqué.

Créateur d'armure de monstre

Remplace : Tueur de monstres héroïque

Quand vous récupérez la peau d'un monstre tué, vous pouvez en faire un bouclier grossier valant +1 armure ou une armure grossière valant 1 (ou plus) armure, le MJ vous dira combien (en général 1 ou 2 de moins que ce que le monstre avait de son vivant). Cette protection conserve également un aspect du monstre tué que vous choisissez de lui conférer.

Carapace

Remplace : Cuir tanné

L'armure que vous portez vaut +1 armure et pèse 2 poids de moins, mais pas moins que 0 poids. Tout bouclier que vous maniez vaut +1 armure aussi, et compte comme 0 poids.

LIENS DE CUIRASSIER

- ❖ _____ m'a épaulé dans la bataille. Je peux avoir toute confiance en lui.
- ❖ _____ a joué un rôle important dans l'acquisition de mon armure.

ÉQUIPEMENT DE CUIRASSIER

Choisissez un :

- ❖ Plaques (3 armure, encombrant, 4 poids).
- ❖ Armure d'écailles (2 armure, encombrant, 3 poids) et bouclier (+1 armure, 2 poids).

PEUPLES DE CUIRASSIER

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Quand vous montez un camp, vous pouvez réparer une protection endommagée d'un point d'armure. Si vous avez accès à une forge, vous pouvez restaurer n'importe quelle armure à son état originel.

Humain

Quand vous subissez des dégâts, gagnez +1 armure sur le prochain jet.



Vous êtes un arsenal ambulant, équipé d'une myriade d'instruments meurtriers. Qui peut faire face à vos assauts ? Pour chaque ennemi, pour chaque défense, vous avez l'arme idéale. Tant que vous ne vous dresserez pas sur une montagne de lames que vous avez abandonnées, entouré par vos conquêtes, vous êtes inarrêtable.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez amassé une douzaine d'armes exotiques différentes et avez une histoire à raconter pour chacune d'entre elles, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois

que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Sortir une arme

Vous possédez un arsenal complet d'armes à votre disposition. Il pèse 4 poids, et démarre avec stock +2. Tant que vous l'emportez avec vous, vous pouvez instantanément produire une arme de n'importe quel type avec le marqueur contact, proche ou allonge. Quand vous en sortez une arme plus spécifique, lancez +stock. Sur un 10+, décrivez-la et choisissez une option dans la liste suivante. Sur un 7-9, vous pouvez choisir cette option, mais vous ne pourrez plus de nouveau choisir cette option tant que vous n'avez pas réapprovisionné votre arsenal en achetant des armes.

- ❖ +1 dégâts.
- ❖ 2 perforant.
- ❖ Puissant et dévastateur.
- ❖ Précis.
- ❖ Arme de jet (portée courte, longue) avec 1 munition.
- ❖ Dégâts assommants.

Quand vous sortez et définissez une arme spécifique, notez-la : une fois que vous en avez quatre, vous ne pouvez en sortir d'autres tant que vous n'avez pas réapprovisionné votre arsenal. Si vous perdez ou donnez une arme de votre arsenal, prenez -1 stock jusqu'à ce que vous vous réapprovisionnez. Quand vous vous réapprovisionnez, votre arsenal revient à stock +2 et vous pouvez mettre de côté une arme comme un objet séparé. Le reste retourne dans votre arsenal, effacez-les.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Entasseur

Requiert : Sortir une arme

Vous avez plus que des armes dans votre arsenal. Quand vous cherchez un objet qui y tiendrait, lancez +SAG. Sur un 10+, vous trouvez exactement ce que vous cherchiez du moment que ça n'est pas magique, unique ou précieux.

Sur un 7-9, vous avez la chose exacte et vous prenez -1 stock ou vous trouvez seulement quelque chose de similaire. Faites avec. Tout ce que vous sortez de votre arsenal compte dans la limite des quatre armes spécifiques.

Charognard

Requiert : Sortir une arme

Quand vous ramassez les armes de vos ennemis tombés (plus d'un), cela compte comme un réapprovisionnement.

Un bouclier fait d'armes

Requiert : Sortir une arme

Quand vous défendez, vous pouvez prendre -1 stock pour gagner +1 retenue.

Choses sérieuses

Requiert : Sortir une arme

Vous pouvez sortir une arme avec deux options si vous dépensez une préparation ou prenez -1 stock au lieu de lancer les dés.

Briseur de lame

Requiert : Sortir une arme

Lorsque vous laissez votre arme encaisser l'essentiel des dégâts qui vous sont infligés, ceux-ci sont absorbés, mais l'arme est brisée. Prenez -1 stock et vous ne pouvez plus sortir une autre arme de ce type tant que vous n'avez pas réapprovisionné votre arsenal.



Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Sac de contenance

Requiert : Sortir une arme

Vous pouvez sortir sept armes spécifiques ou objets avant de devoir vous réapprovisionner. Quand vous vous réapprovisionnez, vous avez stock +3 au lieu de +2.

Ouvre-boite

Requiert : Sortir une arme

Au lieu de l'option 2 perforant, vous pouvez produire une arme qui ignore l'armure. Vous ne pouvez pas mettre de côté cette arme quand vous vous réapprovisionnez.

Arsenal supérieur

Requiert : Sortir une arme

Quand vous sortez une arme, sur un 12+ vous pouvez choisir deux options et cette arme ne compte pas dans la limite.

Ça, c'est un couteau, fils

Requiert : Sortir une arme

Au lieu de l'option +1 dégâts, vous pouvez produire une arme qui inflige +1d6 dégâts. Vous ne pouvez pas mettre de côté cette arme quand vous vous réapprovisionnez.

ÉQUIPEMENT D'ARSENAL

Vous démarrez avec votre arsenal (4 poids), en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES D'ARSENAL

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Vous pouvez sortir des outils de votre arsenal, en plus des armes, tant qu'ils servent pour le forgeage, la ferronnerie, la taille de gemmes, le minage, ou l'arpenage sous terre.

Elfe

Vous pouvez toujours sortir une arme de jet de votre arsenal, ainsi que 1 munition, ou une arme avec un marqueur contact, mais sortir une arme avec le marqueur proche ou allonge compte comme une arme spécifique. Remplacez l'option d'arme de jet par ceci :

- ❖ Proche ou allonge.

Halfelin

Vous emportez toujours un encas. Au lieu de sortir une arme spécifique, vous pouvez choisir de sortir une savoureuse ration de votre arsenal. Si quelqu'un la mange, prenez -1 stock jusqu'à ce que vous vous réapprovisionnez.

Humain

Quand vous vous réapprovisionnez, vous gagnez aussi une préparation.



La nature est rouge de griffes et de crocs, mais elle répond à votre appel.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez élevé un animal sauvage depuis sa naissance jusqu'à l'âge adulte, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Appel de la nature

Quand vous appelez des animaux autour de vous ou autour de quelqu'un d'autre, choisissez un type d'animal et lancez +SAG. Sur un 10+, ils se rassemblent à l'endroit que vous avez choisi. Sur un 7-9, ils se rassemblent et choisissez un :

- ❖ Cela leur prend du temps pour se rassembler.
- ❖ Vous n'êtes pas précis au sujet du lieu.
- ❖ Vous attirez d'autres animaux en plus ou à la place de ceux que vous souhaitiez.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

L'œil du tigre

Quand vous marquez un animal (avec de la boue, de la saleté ou du sang), vous pouvez voir à travers ses yeux comme s'il s'agissait des vôtres, quelle que soit la distance qui vous sépare. Vous ne pouvez marquer qu'un animal à la fois.

Familier

Quand vous étalez votre science à propos d'un animal, vous pouvez utiliser SAG au lieu d'INT.

Empathie sauvage

Vous pouvez parler aux animaux et les comprendre.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Deux esprits, une pensée

Quand vous touchez un animal et plongez votre esprit dans sa tête, lancez +SAG. Sur un succès, vous pouvez lire l'esprit et les souvenirs de l'animal, revivant son passé et voyant ce qu'il a vu. Sur un 7-9 cependant, vous rencontrez des problèmes à distinguer ses souvenirs des vôtres, et vous présentez des aspects du comportement de cet animal pendant un moment après avoir rompu le lien.

Langage sauvage

Remplace : Empathie sauvage

Vous pouvez parler avec toute créature non magique et non-planaire et la comprendre. Cela signifie que vous pouvez l'étudier attentivement et négocier avec elle comme s'il s'agit d'une personne.

Zoologiste

Remplace : Familier

Quand vous étalez votre science à propos d'un animal, vous pouvez utiliser SAG au lieu d'INT. Sur un 12+, en plus des effets normaux, vous pouvez poser librement une question au MJ sur ce sujet.

ALIGNEMENTS DE DRESSEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Chaotique

Rejeter une convention du monde civilisé.

Neutre

Enseigner à quelqu'un les façons de votre peuple.

LIENS DE DRESSEUR

- ❖ _____ ne comprend rien à la vie dans la nature. Je vais la lui apprendre.
- ❖ J'ai goûté au sang de _____ et lui au mien. Nous sommes liés par cela.
- ❖ _____ a plus l'odeur de la proie que du prédateur.
- ❖ Les façons de _____ sont étranges et déroutantes.

ÉQUIPEMENT DE DRESSEUR

Choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Antidote et rations (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Potion de soins.
- ❖ Armure de cuir (1 armure, 1 poids).

PEUPLES DE DRESSEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Choisissez un type d'animal souterrain : ces animaux répondront toujours à votre appel s'il y en a à proximité. Choisissez un type d'oiseau ou de créature aérienne : ces animaux ne répondront jamais à votre appel, et ils ne viendront pas non plus spontanément.

Elfe

Les animaux de la Grande Forêt respectent votre pouvoir. Ils ne vous attaqueront jamais, même s'ils sont hostiles.

Halfelin

Empathie sauvage est une action de départ pour vous.

Humain

Vous pouvez appeler d'autres humains comme s'ils étaient des animaux, bien que vous ne puissiez spécifier le type (langue, classe, ou sexe) que vous appelez.



Le combat est une forme d'art et vous en êtes le maître.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez maîtrisé les deux douzaines de katas de lame, obtenu la satisfaction d'un maître danse-lame, et fabriqué votre propre paire de lames dansantes, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Danse des lames

Quand vous prenez part à un combat face à plusieurs adversaires, lancez +DEX. Sur un 10+, retenez 3 manœuvres. Sur un 7-9, retenez-en 2. Sur un échec, retenez-en une malgré tout, mais vos ennemis ont, particulièrement sur vous, l'avantage. Dépensez une retenue pour exécuter une manœuvre qui accomplira l'un des résultats suivants :

- ❖ Vous obtenez un avantage de +1 sur le prochain jet pour un allié ou vous-même si vous en profitez.
- ❖ Vous vous retirez du combat au corps-à-corps avec un ennemi.
- ❖ Vous franchissez immédiatement la distance qui vous sépare d'un ennemi qu'il vous est possible d'atteindre.
- ❖ Vous vous débarrassez des effets de la confusion, de l'étourdissement, ou d'un enchantement.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Mobilité

Quand vous défiez le danger lors d'un mouvement (comme tomber d'un pont étroit ou forcer un barrage de gardes en courant), gagnez +1.

Morsure de la vipère

Quand vous frappez un ennemi avec une arme dans chaque main, ajoutez +1d4 dégâts.

Mur de lames

Quand vous combattez en sous-nombre, vous avez +1 armure dès lors que vous maniez une arme.

Lame équilibrée

Toute arme entre vos mains est considérée comme ayant le marqueur précis.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Exactement là où je le voulais

Requiert : Danse des lames ou Symphonie de bataille
Quand vous utilisez votre danse des lames ou votre symphonie de bataille, ajoutez ces options à la liste :

- ❖ Vous échappez à l'étreinte d'un adversaire.
- ❖ Vous trouvez une position où un seul ennemi peut vous affronter à la fois.

Symphonie de bataille

Remplace : Danse des lames

Quand vous prenez part à un combat face à plusieurs adversaires, lancez +DEX. Sur un 10+, retenez 3 manœuvres. Sur un 7-9, retenez-en 2. Sur un échec, retenez-en une malgré tout, mais vos ennemis ont, particulièrement sur vous, l'avantage. Dépensez une retenue pour exécuter une manœuvre qui accomplira l'un des résultats suivants :

- ❖ Vous obtenez un avantage de +1 continu pour un allié ou vous-même si vous en profitez.
- ❖ Vous vous retirez du combat au corps-à-corps avec tous vos ennemis.
- ❖ Vous franchissez immédiatement la distance qui vous sépare d'un ennemi.
- ❖ Vous vous débarrassez des effets de la confusion, de l'étourdissement, ou d'un enchantement.

Crochets de la vipère

Remplace : Morsure de la vipère

Quand vous frappez un ennemi avec une arme dans chaque main, ajoutez +1d8 dégâts.

ALIGNEMENTS DE DANSE-LAME

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Chaotique

Enfreindre une loi injuste pour aider autrui.

Mauvais

Détruire quelque chose de magnifique.

Loyal

Privilégier l'honneur au gain personnel.

LIENS DE DANSE-LAME

- ❖ _____ m'a laissé me faire pincer alors qu'il était supposé m'épauler.
- ❖ _____ ne me fait clairement pas confiance, et cela doit changer.

ÉQUIPEMENT DE DANSE-LAME

Choisissez une lame :

- ❖ Hache (proche, 1 poids).
- ❖ Épée bâtarde (proche, deux mains, +1 dégâts, 2 poids).
- ❖ Épée longue (proche, +1 dégâts, 2 poids).
- ❖ Paire de couteaux de lancer (lancé, 2 poids).
- ❖ Rapière (proche, précis, 2 poids).

PEUPLES DE DANSE-LAME

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Ajoutez ces options à la liste de danse des lames ou de symphonie de bataille :

- ❖ Foncer en dépassant d'autres personnes pour engager la mêlée avec l'ennemi.
- ❖ Renverser quelqu'un.
- ❖ Prendre un coup destiné à quelqu'un d'autre.

Elfe

Ajoutez cette option à la liste de danse des lames ou de symphonie de bataille :

- ❖ Éviter une attaque qui vous était destinée.

Humain

Quand vous utilisez danse des lames (ou symphonie de bataille), sur un 12+, retenez 5 manœuvres.

CHASSEUR DE PRIMES

Quelle est la différence entre un ravisseur et un chasseur de primes ? La personne qui paie la rançon ! Oh pardon, je voulais dire récompense, bien sûr. Je traque les mauvaises gens avant qu'elles ne fassent de mauvaises choses et je les livre aux autorités compétentes. Voilà la vraie différence. Pourquoi ? Vous connaissez quelqu'un dont la tête vaut quelque chose ?

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez traqué un criminel, l'avez capturé, et remis aux autorités, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Le Chasseur

Nommez quelqu'un que vous voulez trouver, que ce soit un individu ou un groupe. Quand vous utilisez discerner la réalité en étant à leur recherche, sur un succès, le MJ vous dira également s'il y a une trace de leur passage, et, le cas échéant, en quoi elle consiste. Sur un échec, cependant, quelque chose vous rattrape à la place, le MJ vous dira quoi. Vous ne pouvez traquer qu'une cible à la fois, mais vous pouvez changer de cible à n'importe quel moment.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Plus ils sont grands

Quand vous étalez votre science à propos de quelqu'un que vous connaissez ou dont vous avez entendu parler (votre choix), sur un succès, vous pouvez aussi poser au MJ l'une de ces questions suivantes et gagnez +1 sur le prochain jet qui tient compte de la réponse.

- ❖ Comment peut-il être capturé ?
- ❖ Combien vaut-il et auprès de qui ?

Plus dure sera la chute

Quand vous attaquez quelqu'un avec succès, vous pouvez lancer un d6. Si vous obtenez un score supérieur ou égal aux points de vie de votre adversaire, après qu'il ait subi vos dégâts, il tombe dans les vapes ou vous le capturez.



Position officielle

Vous travaillez pour la loi. Quand vous arrivez pour la première fois dans un lieu civilisé, une personne représentant l'autorité vous accueillera. Prenez +1 pour négocier si vous utilisez votre autorité comme levier.

Professionnel des rumeurs

Quand vous demandez à la ronde, au point d'eau local ou à tout autre lieu d'interactions sociales et rendez votre profession évidente, lancez +CHA. Sur un succès, on vous apprend s'il y a du travail pour vous. Sur un 10+, vous êtes capable de piger de quels milieux sortent les potentiels employeurs. Sur un 7-9, vous entendez parler seulement du travail actuellement disponible le plus prometteur. Sur un échec, vous êtes exclu ou on vous donne de mauvaises informations.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Déjà envisagé

Remplace : Plus ils sont grands

Quand vous étalez votre science à propos de quelqu'un que vous connaissez ou dont vous avez entendu parler (votre choix), sur un succès, vous pouvez aussi poser au MJ ces deux questions et gagnez +1 sur le prochain jet qui tient compte de la réponse.

- ❖ Comment peut-il être capturé ?
- ❖ Combien vaut-il et auprès de qui ?

Limier en chasse

Quand vous avez versé le sang de quelqu'un ou qu'il a versé votre sang, vous pouvez le traquer n'importe où. Peu importe ce qu'il fait, vous le retrouvez toujours.

Emballez, c'est pesé

Remplace : Plus dure sera la chute

Quand vous attaquez quelqu'un avec succès, vous pouvez lancer un d8. Si vous obtenez un score supérieur ou égal aux points de vie de votre adversaire, après qu'il ait subi vos dégâts, il tombe dans les vapes ou vous le capturez, comme vous souhaitez.

**ALIGNEMENTS
DE CHASSEUR DE PRIMES**

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Bon

Faire preuve de clémence envers un captif.

Loyal

Appréhender un dangereux criminel.

Neutre

Tirer profit du cadavre de quelqu'un.

LIENS DE CHASSEUR DE PRIMES

- ❖ J'ai entendu parler des exploits de _____ et je dois m'avouer impressionné.
- ❖ _____ et moi avons été engagés par un employeur qui nous a abandonnés.

ÉQUIPEMENT DE CHASSEUR DE PRIMES

Choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids) et bandages (3 utilisations, lent).
- ❖ Rapière de duelliste (proche, précis, 2 poids).
- ❖ Rations (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Filet (allonge, assomme, 2 poids).
- ❖ Bouclier (+1 armure, 2 poids).

PEUPLES DE CHASSEUR DE PRIMES

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Vous êtes doté d'une constitution robuste. Quand vous êtes sur les traces de quelqu'un, vous n'avez pas besoin de consommer de rations.

Elfe

Quand vous êtes dans la nature sauvage, vous pouvez discerner la réalité avec INT au lieu de SAG.

Humain

Quand vous subissez des dégâts ou êtes blessé par quelqu'un que vous pourchassez, prenez +1 sur le prochain jet.



CAPITAINE

Lourde est la tête qui porte la couronne, et bien que vous ne régniez que sur un petit royaume – votre fidèle troupe – la responsabilité du commandement est néanmoins un lourd fardeau.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous êtes devenu le chef d'une fidèle bande de marins, soldats ou autre type de troupes, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Fidèle équipe

Vous êtes à la tête d'une bande. Il peut s'agir de soldats, de pirates, de voleurs ou de mercenaires, mais ce sont vos hommes et vous êtes leur capitaine et commandant. Par défaut, votre bande est un groupe de taille moyenne (12-15 membres), prudent, intelligent et organisé. En conditions normales, ils obéissent à vos ordres.

Choisissez le type d'équipe que vous avez :

- ❖ Votre équipe est une bande de brutes vicieuses et violentes. Ajoutez le marqueur sauvage, retirez le marqueur prudent, et lancez +FOR pour les commander.
- ❖ Votre équipe est une troupe d'élite, un petit groupe (5-10 membres). Lancez +SAG pour les commander.
- ❖ Votre équipe se bat pour une cause. Ajoutez le marqueur idéaliste et lancez +CHA pour les commander. Vous pouvez retirer le marqueur prudent si vous le souhaitez.

Choisissez deux avantages :

- ❖ Ils contrôlent une forteresse ou un quartier général quelconque.
- ❖ Ils ont un travail ou font des affaires. Ajoutez le marqueur riche.
- ❖ Ils gouvernent un navire ou une caravane.
- ❖ Ils ne sont pas de simples mortels, mais des créations artificielles. Ajoutez les marqueurs artificiel et/ou magique.

- ❖ Ils ont été invoqués par magie. Ajoutez les marqueurs planaire et/ou magique.
- ❖ Ils sont armés jusqu'aux dents, prêts pour guerroyer.
- ❖ Ils sont compétents pour s'infiltrer discrètement. Ajoutez le marqueur furtif.
- ❖ Ils sont mondains et connaissent de nombreuses gens.
- ❖ Votre équipe est un groupe de taille large (20-30 membres).

Choisissez un désavantage :

- ❖ Ils ont des croyances hérétiques et possiblement antisociales.
- ❖ Ils forment un groupe informel, les membres vont et viennent.
- ❖ Ils sont débauchés, hédonistes, et pervers sans votre supervision.
- ❖ Ils sont immondes et malades. Retirez le marqueur prudent.
- ❖ Ils sont pauvres, avec un équipement de mauvaise qualité et aucun argent. Ajoutez le marqueur pauvre.
- ❖ Votre équipe et vous êtes endettés de manière importante auprès de quelqu'un.
- ❖ Votre équipe est un groupe de petite taille (5-10 membres).

Le fardeau du commandement

Quand vous donnez des ordres à vos hommes durant une situation tendue, lancez +votre caractéristique de commandement. Sur un 10+, votre équipe vous obéit. Sur un 7-9, vous avez un problème à régler d'abord. Soit ils réclament une récompense, opposent une résistance, acceptent à reculons tant que vous ne faites pas un exemple de l'un d'entre eux ou les persuadez d'une autre façon. Sur un échec, soit l'un d'entre eux fait un effort coordonné pour vous supplanter comme chef, soit ils sont victimes de leur faiblesse, au choix du MJ.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Lieutenants

Requiert : Fidèle équipe

Désormais, et chaque fois que vous montez de niveau, caractérisez un des membres de votre équipe comme une recrue avec +1 loyauté et des points supplémentaires égaux à votre niveau.

Voleurs et pirates

Quand vous recrutez à partir d'un port ou d'un repaire grouillant de voleurs, toute recrue que vous trouvez prendra comme paiement le pillage, peu importe ce qu'elle désire d'autre.

Tracer une route

Quand votre vaisseau appareille vers une nouvelle destination, lancez +INT. Sur un 10+, les trois. Sur un 7-9, choisissez deux :

- ❖ Aucun de vos bricolages ne cause de problème au vaisseau.
- ❖ Le voyage suggère quelque nouvelle amélioration, le MJ vous dira laquelle et comment la mettre en œuvre.
- ❖ Vous arrivez aussi tôt que vous pouviez le souhaiter.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Ô capitaine, mon capitaine

Quand vous impressionnez publiquement, par des mots ou par des actes, un groupe de gens, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 PX. Pour chaque PX dépensé, le MJ choisit un PNJ que vous impressionnez et sa réaction :

- ❖ Il vous soutient, vous épaulé, ou appuie vos activités.
- ❖ Il vient à vous avec ce qu'il pense que vous vouliez, avez besoin ou pourriez utiliser.
- ❖ Il vient à vous avec une précieuse information.
- ❖ Il combat à vos côtés.

Faisez pas les cons

Quand vous êtes parmi votre équipe, ils se traitent les uns les autres avec respect et dignité. Si des problèmes surviennent, ils réagiront du mieux qu'ils peuvent, comme une équipe.

Commandant tactique

Quand vous dirigez votre troupe d'unités au cœur de la bataille, lancez +CHA. Sur un 10+, choisissez trois résultats de la liste suivante. Sur un 7-9, choisissez-en deux. Sur un échec, choisissez-en un malgré tout, mais prenez -1 sur le prochain jet et votre ennemi voit cette unité comme la principale menace.

- ❖ Choisissez un danger sur le champ de bataille : Votre unité l'évite.
- ❖ Choisissez un endroit à portée : Votre unité s'y rend ou plonge parmi les troupes le protégeant.
- ❖ Choisissez un ennemi à portée : Votre unité engage le combat avec celui-ci et le clouez sur place.
- ❖ Choisissez une unité ennemie avec laquelle vous êtes engagé : Votre unité rompt le contact de manière ordonnée.
- ❖ Vous les ralliez : Aucun membre de votre unité n'est dérouté ou ébranlé.

ALIGNEMENTS DE CAPITAINE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Mauvais

Bouleverser l'ordre légitime.

Bon

Mener autrui dans une juste bataille.

Neutre

Faire de quelqu'un de puissant un allié.

ÉQUIPEMENT DE CAPITAINE

Choisissez un :

- ❖ Sabre de cérémonie (proche, 1 poids).
- ❖ Pavillon ou étendard célèbre.
- ❖ Oiseau de compagnie.
- ❖ Longue-vue (1 poids).
- ❖ Cheval de guerre.
- ❖ Fouet (allonge, 1 poids).

PEUPLES DE CAPITAINE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Elfe

Dans une forêt, votre équipe est toujours disciplinée, autonome et furtive. Ailleurs, vous gagnez +1 sur le prochain jet de commandement si vous promettez de les ramener à la forêt, mais ils deviennent indisciplinés si vous ne tenez pas parole.

Humain

Votre équipe est très mobile, comme le sont les humains. Ils sont habitués à opérer soit un puissant vaisseau de quelque forme que ce soit, soit à dos de cheval, et possèdent l'équipement nécessaire pour voyager de la sorte.

CHAMPION DE LA LOI

Les puissantes forces de la Loi et de l'Ordre ont choisi leur champion, et c'est vous.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous vous êtes consacré aux principes divins de la Loi et avez défait un de ses plus puissants ennemis, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette

spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

PRÉREQUIS

Vous devez être d'alignement Loyal pour prendre cette spécialisation.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

La Loi, c'est moi

Quand vous donnez un ordre qui repose sur votre autorité à un PNJ, lancez +CHA. Sur un succès, il choisit un :

- ❖ Vous attaquer.
- ❖ Reculer avec précaution avant de fuir.
- ❖ Faire ce que vous dites.

Sur un 10+, vous gagnez aussi +1 sur le prochain jet contre lui. Sur un échec, il fait ce qu'il veut et vous gagnez -1 sur votre prochain jet contre lui.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Équilibre

Quand vous infligez des dégâts, retenez 1 point d'équilibre. Quand vous touchez quelqu'un et canalisez les esprits de la vie, vous pouvez dépenser des points d'équilibre et soigner 1d4 dégâts par point dépensé.

Charge !

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine action.

Juge de caractère

Quand vous négociez avec quelqu'un ou discernez la réalité concernant quelqu'un, vous apprenez également son alignement.

Autorité

Vous avez +1 pour donner des ordres aux recrues.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Autorité divine

Remplace : Autorité

Vous avez +1 pour donner des ordres aux recrues. Sur un 12+, les recrues transcendent leur brève hésitation et accomplissent leur devoir de manière particulièrement efficace.

En avant, toujours !

Remplace : Charge !

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine action et +2 armure pour cette action.

Manifestation de la foi

Quand vous observez une magie divine s'accomplir, vous pouvez demander au MJ quelle divinité accorde ce pouvoir et quels sont ses effets. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

Saine défiance

Quand une magie souillée maniée par des mortels vous force à défier le danger, considérez un échec comme un 7-9 à la place.

Invocation des dieux de la Loi

Quand vous faites appel aux dieux de la Loi et de l'Ordre, lancez +SAG. Sur un 10+, choisissez deux. Sur un 7-9, choisissez un. Sur un échec, aucun et les dieux sont mécontents de vous :

- ❖ Les dieux vous présentent publiquement comme leur champion.
- ❖ Les dieux vous indiquent la plus grande source de chaos.
- ❖ Les dieux vous dévoilent une faiblesse du chaos dans cette région.

ALIGNEMENTS

DE CHAMPION DE LA LOI

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Loyal

Servir les intérêts des dieux de la Loi.

Loyal

Livrer un criminel à la justice.

LIENS DE CHAMPION DE LA LOI

- ❖ Les errements de _____ mettent en danger son âme même !
- ❖ Les façons de _____ sont étranges et déroutantes.
- ❖ Je respecte les croyances de _____, mais j'espère qu'il verra un jour la vraie voie.

ÉQUIPEMENT DE CHAMPION DE LA LOI

Vous démarrez avec un symbole de votre foi et choisissez une autre pièce d'équipement :

- ❖ Rations (5 utilisations, 1 poids) et une potion de soins.

- ❖ Hallebarde (allonge, +1 dégâts, deux mains, 2 poids).
- ❖ Épée longue (proche, +1 dégâts, 1 poids) et bouclier (+1 armure, 2 poids).
- ❖ Écailles (2 armure, encombrant, 3 poids).

PEUPLES DE CHAMPION DE LA LOI

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Quand vous utilisez la Loi c'est moi, sur un succès, vous gagnez aussi +1d4 dégâts sur le prochain jet contre ceux que vous ordonnez.

Humain

Quand vous priez, même brièvement, pour obtenir un conseil et que vous demandez : « Où est le mal ici ? », le MJ vous répondra sincèrement.

DÉFENSEUR

Vous êtes le mur, la barrière, le fossé entourant quelqu'un d'important. Vous ne flancherez pas dans votre devoir, et vous ne les verrez pas chuter avant vous.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez sauvé la vie de quelqu'un d'un danger écrasant, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Bouclier de son corps

Quand vous êtes engagé en combat au corps-à-corps avec un ennemi et que ce dernier effectue une action offensive contre quelqu'un d'autre, vous pouvez l'intercepter. L'action vous affecte à la place de la cible initiale.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Garde du corps

Quand vous protégez un client, ajoutez ces options à la liste de questions de discerner la réalité :

- ❖ Comment puis-je faire sortir d'ici mon client ?
- ❖ Qu'a l'intention de faire mon client maintenant ?
- ❖ Qu'est-ce qui représente ici la plus grande menace pour mon client ?

Bouclier du martyr

Remplace : Bouclier de son corps

Quand quelqu'un à votre portée effectue ou subit une action offensive, vous pouvez l'intercepter. L'action vous affecte à la place de la cible initiale.

Protection

Quand vous défendez, vous gagnez +2 armure sur le prochain jet.

Défenseur acharné

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un 6-.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Défenseur inébranlable

Remplace : Défenseur acharné

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un échec. Sur 12+, au lieu d'une retenue, votre adversaire le plus proche est entravé et vous obtenez un net avantage. Le MJ vous dira lequel.

Faudra d'abord me passer sur le corps

Remplace : Protection

Quand vous défendez, vous gagnez +3 armure sur le prochain jet.

Garde du corps supérieur

Remplace : Garde du corps

Quand vous discernez la réalité lorsque vous protégez un client, vous pouvez poser une de ces questions au MJ, même sur un échec :

- ❖ Comment puis-je faire sortir d'ici mon client ?
- ❖ Qu'a l'intention de faire mon client maintenant ?
- ❖ Qu'est-ce qui représente ici la plus grande menace pour mon client ?

Vous pouvez aussi poser n'importe laquelle de ces questions à la place de celles de la liste de discerner la réalité.

ALIGNEMENTS DE DÉFENSEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Bon

Défendre les plus faibles que soi.

Loyal

Tenir la promesse de protéger quelqu'un durant un voyage ou une situation périlleuse.

LIENS DE DÉFENSEUR

- ❖ _____ est livré à lui-même. Il n'y a pas à le défendre.
- ❖ J'ai juré de guider et de protéger _____, en raison de ce qu'il a fait.

ÉQUIPEMENT DE DÉFENSEUR

Choisissez un :

- ❖ Potion de soins.
- ❖ Écailles (2 armure, encombrant, 3 poids).
- ❖ Bouclier (+1 armure, 2 poids).

PEUPLES DE DÉFENSEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Quand vous subissez les dégâts destinés à quelqu'un d'autre, vous gagnez +1 armure.

Elfe

Quand vous discernez la réalité tout en protégeant quelqu'un, sur un succès, vous pouvez aussi poser cette question :

- ❖ Comment puis-je sortir mon protégé de là ?



Êtes-vous venu ici pour conquérir ? Pour devenir roi ? Non ! Vous venez pour détruire !

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez détruit quelque chose de fameux, unique, précieux, et qui a une histoire plus longue que celle de votre famille, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Forcer portes et herses

Quand vous utilisez la force brute pour détruire un obstacle inanimé, lancez +FOR. Sur un 10+, choisissez 3. Sur un 7-9, choisissez 2 :

- ❖ Cela ne fait pas un bruit énorme.
- ❖ Ça ne prend pas longtemps.
- ❖ Rien de valeur n'est endommagé.
- ❖ Vous pouvez réparer ça sans trop d'effort.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Berserker

Quand vous êtes affligé par la peur, le contrôle mental ou un enchantement magique, vous pouvez ignorer cet effet tant que vous attaquez le plus proche ennemi en vue. Si vous n'avez pas d'ennemi en vue, le MJ choisit qui vous attaquez.

Tempérament sanguin

Quand un ennemi vous inflige des dégâts, votre prochaine attaque contre lui inflige +1d4 dégâts.

Coup dévastateur

Quand vous infligez des dégâts à un ennemi, vous pouvez détruire son arme, s'il en a une, ou s'il a une armure, réduire sa protection de 1.

Interrogatoire

Quand vous faites usage de menaces physiques alors que vous négociez, lancez avec FOR au lieu de CHA.

Samson

Vous pouvez marquer un handicap pour vous libérer instantanément d'une entrave physique ou mentale.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Feu dans le sang

Remplace : Tempérament sanguin

Quand un ennemi vous inflige des dégâts, votre prochaine attaque contre lui inflige +1d8 dégâts.

Vétéran

Lorsque vous taillez en pièces, sur un 12+, infligez vos dégâts, esquivez les attaques et impressionnez, démoralisez ou effrayez vos ennemis.

Vandale

Quand vous discernez la réalité, sur un succès, vous pouvez aussi poser cette question en plus de vos autres questions :

- ❖ Qui ou quoi ici est vulnérable à mes attaques ?

ALIGNEMENTS DE DESTRUCTEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Chaotique

Détruire un symbole de civilisation.

Mauvais

Détruire quelque chose de magnifique.

Loyal

Détruire une menace pour la civilisation et l'ordre.

LIENS DE DESTRUCTEUR

- ❖ _____ m'a épaulé dans la bataille. Je peux avoir toute confiance en lui.
- ❖ _____ partage ma soif de gloire ; la terre tremblera sur notre passage !
- ❖ _____ m'a tenu tête et s'en est tiré. C'est comme ça, je suppose.

ÉQUIPEMENT DE DESTRUCTEUR

Vous démarrez avec une arme de votre choix, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE DESTRUCTEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Une fois par combat, vous pouvez relancer un jet de dégâts, le vôtre ou celui de quelqu'un d'autre.

Humain

Quand vous attaquez un ennemi, vous pouvez lancer un d6 de dégâts de base au lieu de votre d10, et faire baisser de manière permanente d'un point son armure.

DUELLISTE

Ah, le duel ! Un concours mortel de compétences en tête-à-tête, pleinement maîtrisé. Y a-t-il entreprise plus palpitante ou raffinée ? Je ne crois pas, non !

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez remporté un duel contre un adversaire dont les aptitudes martiales sont plus réputées que les vôtres, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

En garde !

Quand vous isolez un ennemi au combat, vous l'engagez en combat en tête-à-tête, qu'il le veuille ou non. Après qu'un duel ait débuté, les choses suivantes sont vraies :

- ❖ S'il rompt le duel avant que l'un d'entre vous soit vaincu, prenez +1 sur le prochain jet contre lui et il est considéré comme vaincu si vous le rencontrez à nouveau.
- ❖ S'il rompt le duel pour combattre quelqu'un d'autre, vous pouvez aussi lui infliger vos dégâts pour lui apprendre pour son insolence.
- ❖ Si vous rompez le duel avant que l'un d'entre vous soit vaincu, prenez -1 sur le prochain jet contre lui et considérez-vous vaincu.

Avoir des alliés qui participent au combat à vos côtés est considéré comme rompre le duel.

Compter les points

La première fois que vous rencontrez un adversaire après avoir été vaincu par celui-ci, prenez -1 sur le prochain jet. La première fois que vous rencontrez un adversaire après l'avoir vaincu, prenez +1 sur le prochain jet.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Parade de duelliste

Lorsque vous taillez en pièces, vous avez +1 armure sur le prochain jet.

Exterminatus

Quand vous proclamez votre détermination à vaincre un ennemi, vous infligez +2d4 dégâts contre cet ennemi et -4 dégâts contre tout autre. Cet effet dure jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu. Si vous échouez ou abandonnez le combat, vous pouvez admettre votre défaite, mais l'effet continue jusqu'à ce que vous trouviez un moyen de vous racheter.

Œil pour la technique

Une fois que vous avez combattu quelqu'un, prenez +1 sur le prochain jet de discerner la réalité le concernant. S'il vous a vaincu, à la place prenez +1 continu pour discerner la réalité à son sujet jusqu'à ce que vous l'ayez vaincu.

Sur le pré à l'aube

Quand vous défiez quelqu'un en duel, s'il refuse ou ne se présente pas, choisissez un :

- ❖ Il perd le respect de ses pairs.
- ❖ Il perd le respect de vos pairs.

Comment peux-tu espérer me vaincre ?

Quand vous affrontez un adversaire que vous avez précédemment vaincu, retenez 3 comme si vous aviez défendu contre lui et obtenu un 10+.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Garde de duelliste

Remplace : Parade de duelliste

Lorsque vous taillez en pièces, vous avez +2 armure sur le prochain jet.

Gladiateur

Quand vous combattez en duel un adversaire face à un public, lancez +CHA. Sur un 10+, choisissez deux PNJ qui ne peuvent s'empêcher d'être impressionnés. Sur un 7-9, choisissez-en un. Pour chaque PNJ impressionné, le MJ choisit un :

- ❖ Il vous admire et cherchera à vous voir.
- ❖ Il souhaite faire appel à vos services.
- ❖ Il vous défendra vous ou votre réputation en public.

Duelliste respecté

Remplace : Sur le pré à l'aube

Quand vous défiez quelqu'un en duel, s'il refuse ou ne se présente pas, il perd le respect de ses pairs et celui des vôtres. De plus, vous pouvez salir sa réputation auprès du grand public, si vous choisissez de rendre son échec largement connu.

Ainsi, nous nous retrouvons

Quand vous rencontrez un adversaire qui vous a précédemment vaincu, dites ce que vous avez appris

depuis lors et dépensez jusqu'à 3 PX pour le prouver. Puis lancez +PX dépensé. Sur un 10+, posez au MJ deux questions au sujet de cet adversaire et prenez +1 continu si vous tenez compte de ces réponses. Sur un 7-9, posez-en une. Sur un échec, vous n'avez rien appris. Quel que soit votre résultat, si vous êtes victorieux cette fois, récupérez 1 PX dépensé.

ALIGNEMENTS DE DUELLISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Mauvais

Humilier publiquement un adversaire.

Bon

Défier un criminel pour le compte de quelqu'un que vous respectez ou auquel vous tenez.

LIENS DE DUELLISTE

- ❖ Pour des raisons compliquées, je ne peux affronter _____ en duel, même si je le voulais.
- ❖ J'ai déjà combattu en duel _____.

ÉQUIPEMENT DE DUELLISTE

Choisissez un ou deux :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids) et bandages (3 utilisations, lent).
- ❖ Rapière de duelliste (proche, précis, 2 poids).
- ❖ Filet (allonge, assomme, 2 poids).
- ❖ Pistolet (courte, 1 poids) et poudre et balles (3 munitions, 1 poids).
- ❖ Bouclier (+1 armure, 2 poids).
- ❖ Trident (allonge, 1 perforant, 2 poids).

PEUPLES DE DUELLISTE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Quand vous gagnez +1 sur le prochain jet à cause d'un duel, vous pouvez prendre +1d6 dégâts à la place.

Elfe

Quand vous combattez dans un duel, vous pouvez considérer toute arme que vous utilisez comme possédant le marqueur précis.

Humain

Quand vous avez été vaincu par un ennemi, vous gagnez +1 armure contre ses attaques à l'avenir, jusqu'à ce que vous le vainquiez.

AMI DE LA NATURE

Vous n'êtes pas seul au monde. Vous avez un compagnon animal qui vous suit n'importe où.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous vous êtes lié d'amitié avec un animal sauvage, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, diminuez votre dé de dommage d'une taille, avec comme minimum le d4.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec ces deux actions :

Animal familier

Vous avez un lien surnaturel avec un animal loyal. Vous ne pouvez pas lui parler véritablement, mais il agit comme vous le souhaitez.

Nommez votre animal familier et choisissez une espèce :

Loup, puma, ours, aigle, chien, faucon, chat, chouette, pigeon, rat, ou mule.

Choisissez une base :

- ❖ Férocité +2, Ruse +1, Armure 1, Instinct +1
- ❖ Férocité +2, Ruse +2, Armure 0, Instinct +1
- ❖ Férocité +1, Ruse +2, Armure 1, Instinct +1
- ❖ Férocité +3, Ruse +1, Armure 1, Instinct +2

Choisissez autant de qualités que sa férocité :

Rapide, costaud, gros, calme, polyvalent, réflexes rapides, infatigable, camouflage, féroce, intimidant, sens développés, discret, prudent.

Choisissez autant de faiblesses que son instinct :

Inconstant, sauvage, lent, soumis, effrayant, étourdi, borné, faible.

Votre animal familier est dressé à attaquer des humanoïdes. Choisissez autant de dressages supplémentaires que sa ruse :

Chasser, chercher, explorer, garder, combattre les monstres, jouer un spectacle, travailler, voyager.

Ordonner

Lorsque vous accomplissez une action pour laquelle votre animal familier est dressé et que...

- ❖ ...vous attaquez la même cible, ajoutez sa férocité à vos dégâts.
- ❖ ...vous discernez la réalité, ajoutez sa ruse à votre jet.
- ❖ ...vous négociez, ajoutez sa ruse à votre jet.
- ❖ ...vous subissez des dégâts, ajoutez son armure à la vôtre.
- ❖ ...vous pistez, ajoutez sa ruse à votre jet.
- ❖ ...quelqu'un cherche à vous gêner, ajoutez son instinct à son jet.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Le meilleur ami de l'homme

Quand vous laissez votre animal familier prendre un coup à votre place, vous ne subissez pas de dégâts et la férocité de votre animal tombe à 0. Si cette caractéristique est déjà à 0, vous ne pouvez pas utiliser cette action. Quelques heures de repos en compagnie de votre animal lui restaurent sa férocité.

Deux valent mieux qu'un

Lorsque vous entreprenez un voyage périlleux, vous pouvez choisir deux rôles (un pour vous et un pour votre compagnon animal). Vous faites un jet de dés séparés pour chacun d'eux.

Surentraîné

Choisissez un entraînement supplémentaire pour votre animal familier.

Empathie sauvage

Vous pouvez parler aux animaux et les comprendre.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Dressage spécial

Choisissez une action d'une autre classe. Aussi longtemps que vous agissez avec votre animal familier, cette action est possible.

Un homme averti en vaut deux

Remplace : Deux valent mieux qu'un

Lorsque vous entreprenez un voyage périlleux, vous pouvez choisir deux rôles (un pour vous et un pour votre compagnon animal). Lancez deux

fois les dés. Utilisez le meilleur résultat pour les deux rôles.

Allié surnaturel

Votre animal familier n'est pas un animal, mais un monstre. Décrivez-le. Il a +2 Férocité et +1 Instinct et un entraînement supplémentaire.

Langage sauvage

Remplace : Empathie sauvage

Vous pouvez parler avec toute créature non magique et non-planaire et la comprendre. Cela signifie que vous pouvez l'étudier attentivement et négocier avec elle comme s'il s'agit d'une personne.

ALIGNEMENTS D'AMI DE LA NATURE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Chaotique

Rejeter une convention du monde civilisé.

Neutre

Enseigner à quelqu'un les façons de votre peuple.

LIENS D'AMI DE LA NATURE

- ❖ _____ est un ami de la nature et le mien par conséquent.
- ❖ Mes compagnons semblent apprécier _____. Il doit être quelqu'un en qui je peux avoir confiance.

ÉQUIPEMENT D'AMI DE LA NATURE

Vous démarrez avec des rations (5 utilisations, 1 poids), en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent. Votre animal familier peut manger ces rations, quelles qu'elles soient.

PEUPLES D'AMI DE LA NATURE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Elfe

Quand vous entreprenez un voyage périlleux dans des terres sauvages, vous réussissez quel que soit le rôle qui vous est confié comme si vous aviez obtenu 10+.

Humain

Votre animal familier peut aussi parler comme un humain.



Le visage de la gorgone est le visage de la mort, le visage de la peur, le visage qui change les membres en pierre avant qu'ils soient brisés par des griffes de cuivre. Ce visage est votre visage.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez dédié la mort d'un ennemi aux gorgones, tout en portant leur visage sur votre bouclier ou sur votre cuirasse, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Qu'est-ce que t'attends ?

Quand vous hurlez un défi à vos ennemis, lancez +CON. Sur un 10+, ils vous considèrent comme la menace la plus importante à affronter et ignorent vos compagnons. Gagnez +2 dégâts continu contre eux. Sur un 7-9, seuls quelques-uns (les plus faibles ou les plus téméraires) succombent à vos provocations.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Berserker

Quand vous êtes affligé par la peur, le contrôle mental ou un enchantement magique, vous pouvez ignorer cet effet tant que vous attaquez le plus proche ennemi en vue. Si vous n'avez pas d'ennemi en vue, le MJ choisit qui vous attaquez.

Gorgoneion

Quand vous dessinez le visage d'une gorgone sur un objet ou un lieu, il ne sera pas maltraité par les animaux, vermines et influence magique accidentelle. Si l'objet ou le lieu est également la cible d'un groupe d'assaillants, de voleurs ou de vandales, lancez +SAG. Sur un 10+, en tant que groupe, ils gardent leur distance. Sur un 7-9, ils gardent leur distance pour l'instant, mais seulement jusqu'à ce qu'ils trouvent quelqu'un d'autre pour retirer le gorgoneion.

Voir rouge

Quand vous discernez la réalité en plein combat, prenez +1.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Regard meurtrier

Requiert : Voir rouge

Quand vous engagez le combat, lancez +CHA. Sur un 10+, retenez 2. Sur un 7-9, retenez 1. Dépensez 1 pour accrocher le regard d'un PNJ présent, qui se fige ou flanche et ne peut agir tant que vous le fixez. Sur un échec, vos ennemis vous considèrent immédiatement comme la plus grande menace. Si vous avez le gorgoneion peint sur votre bouclier, vous pouvez utiliser ses yeux à la place des vôtres.

Fatale prémonition

Lorsque vous participez à une bataille, lancez +SAG. Sur un 10+, nommez quelqu'un qui vivra et quelqu'un qui mourra. Sur un 7-9, nommez quelqu'un qui vivra ou quelqu'un qui mourra. Nommez des PNJ, pas des PJ. Si elle est un tant soit peu plausible, le MJ exaucera votre vision. Sur un échec, vous prévoyez votre propre mort agissez à -1 continu durant toute la bataille.

Cri de guerre

Lorsque vous vous invitez dans la bataille par une démonstration de force (un hurlement, un cri de ralliement, une danse de guerre), lancez +CHA. Sur un 10+, les deux effets suivants s'appliquent. Sur un 7-9, c'est l'un des deux :

- ❖ Vos alliés se rallient et ont +1 sur le prochain jet.
- ❖ Vos ennemis prennent peur et agissent en fonction (ils vous évitent, se cachent, attaquent sous l'effet de la terreur).

ALIGNEMENTS DE GORGONE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Chaotique

Rejeter une convention du monde civilisé.

Mauvais

Convaincre un ennemi terrorisé de répandre les histoires de votre fureur.

LIENS DE GORGONE

- ❖ _____ a du potentiel, mais est pour l'instant inexpérimenté.
- ❖ _____ doit me respecter plus que ce qu'il ne me respecte actuellement.

ÉQUIPEMENT DE GORGONE

Choisissez un :

- ❖ Armure de cuir (1 armure, 1 poids) avec le gorgoneion sur la poitrine.
- ❖ Bouclier (+1 armure, 2 poids) avec le gorgoneion dessus.



Trop n'est jamais assez.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez comparé vos appétits à une centaine d'autres et êtes révélé le plus avide, le plus assoiffé, le plus insatiable, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Appétits herculéens

Les autres peuvent se contenter d'une gorgée de vin ou d'un ou deux esclaves à leur service, mais il vous en faut plus. Choisissez deux ambitions ci-dessous. Lorsque vous poursuivez l'une de vos ambitions, si vous deviez lancer 2d6 pour une action, lancez 1d6+1d8 à la place. Si le résultat du d6 est supérieur à celui du d8, le MJ peut introduire une complication ou un danger provoqué par votre avidité.

- Conquête.
- Découverte de secrets.
- Gloire et renommée.
- Plaisirs terrestres.
- Destruction pure.
- Pouvoir sur autrui.
- Richesses et possessions.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Appât du gain

Quand vous entendez parler ou voyez une chose que vous désirez, lancez +INT. Sur un 10+, posez trois questions au MJ à ce sujet. Sur un 7-9, posez-en deux. Sur un échec, posez-en une malgré tout, mais votre intérêt est évident pour ceux qui y prêtent attention (et même à certains qui n'y font pas attention) :

- ❖ Que lui est-il arrivé récemment ?
- ❖ Quelle est sa vraie valeur, tout bien considéré ?
- ❖ Qu'est-ce qui la protège et la garde là où elle est ?
- ❖ Qui tentera de la conserver en sa possession ?
- ❖ Qui la voudra une fois qu'elle sera en ma possession ?

Faim insatiable

Requiert : Appétits herculéens

Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez choisir de les ignorer en prenant -1 continu jusqu'à ce que vous ayez satisfait l'une de vos ambitions. Si vous avez déjà cette pénalité, vous ne pouvez choisir cette option.

Khan des Khans

Requiert : Appétits herculéens

Vos recrues acceptent toujours l'accomplissement de l'une de vos ambitions comme paiement.

Toujours affamé

Requiert : Appétits herculéens

Choisissez une ambition supplémentaire.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Mon précieux !

Requiert : Appât du gain

Quand vous utilisez votre action appât du gain, sur un 12+, posez au MJ n'importe quelle question supplémentaire au sujet de la chose que vous convoitez.

Plus ! Toujours plus !

Requiert : Appétits herculéens

Quand vous poussez l'une de vos ambitions à l'extrême (en détruisant quelque chose d'unique et d'important, en accédant à une prodigieuse renommée, richesse, puissance, etc.), vous pouvez décider de mettre fin à cette ambition.

Rayez-la de votre liste et marquez un PX. Bien que vous puissiez poursuivre de nouveau cette ambition, vous ne ressentez plus ce besoin impérieux de le faire. À sa place, choisissez une nouvelle ambition de la liste ou créez-en une.

Obsession

Requiert : Appétits herculéens

Quand vous discernez la réalité, sur un succès, le MJ vous dira également si vous pouvez satisfaire une de vos ambitions ici, et le cas échéant, comment.

ALIGNEMENTS D'INSATIABLE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Chaotique

Rejeter une convention du monde civilisé.

Neutre

Convaincre quelqu'un de vous aider à assouvir vos appétits.

LIENS D'INSATIABLE

- ❖ _____ m'a déjà aidé à éteindre ma soif. Je dois le garder à mes côtés !
- ❖ _____ partage ma soif de gloire ; la terre tremblera sur notre passage !

ÉQUIPEMENT D'INSATIABLE

Vous démarrez avec un objet qui symbolise vos appétits insatiables, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent. Décrivez-le.

PEUPLES D'INSATIABLE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Quand vous vous défendez dans la poursuite de vos appétits, retenez +1, même sur un échec.

Elfe

Tant que vous poursuivez vos appétits, vous pouvez considérer n'importe quelle arme comme possédant le marqueur précis.

Humain

Quand vous mettez la main sur un objet nécessaire à vos appétits, vous pouvez poser une question de la liste appât du gain à son sujet, même si vous n'avez pas pris cette action.



RÔDEUR

La nature est votre demeure.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez protégé une zone naturelle d'intrus, de braconniers, et de criminels pendant un an et un jour, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Chasser et pister

Quand vous suivez une piste d'indices laissés par le passage de créatures, lancez +SAG. Sur un succès, vous suivez la piste de la créature jusqu'à ce qu'un changement significatif dans sa direction ou son moyen de déplacement ne survienne. Sur un 10+, vous choisissez aussi une option :

- ❖ Vous déterminez ce qui a interrompu la piste.
- ❖ Vous recevez une information utile sur votre proie. Le MJ vous dira quoi.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Camouflage

Quand vous restez immobile dans un environnement naturel, les ennemis ne vous voient que si vous bougez.

Communion des murmures

Quand vous passez du temps quelque part en observant les esprits qui y demeurent et en faisant appel aux esprits de la région, lancez +SAG. Vous recevrez une vision significative pour vous, vos alliés et les esprits des alentours. Sur un 10+, la vision est claire et utile pour vous. Sur un 7-9, la vision est brouillée et sa signification obscure. Sur un échec, la vision est bouleversante, effrayante ou traumatisante. Le MJ la décrira. Vous avez -1 à votre prochaine action.

Proie familière

Quand vous étalez votre science à propos d'un monstre, utilisez SAG au lieu d'INT.

Suivez-moi

Lorsque vous entreprenez un voyage périlleux, vous pouvez choisir deux rôles. Vous faites un jet de dés séparé pour chacun d'eux.

Un endroit sûr

Quand vous mettez en place des tours de garde, chacun gagne +1 durant sa veille.

Empathie sauvage

Vous pouvez parler aux animaux et les comprendre.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Proie du chasseur

Remplace : Proie familière

Quand vous étalez votre science à propos d'un monstre, utilisez SAG au lieu d'INT. Sur un 12+, en plus des effets normaux, vous pouvez poser une question au MJ sur ce sujet.

Observateur

Quand vous chassez et pistez, sur un succès, vous pouvez également poser gratuitement une question de la liste de discerner la réalité à propos de la créature que vous traquez.

Un endroit plus sûr

Remplace : Un endroit sûr

Quand vous mettez en place des tours de garde, chacun gagne +1 durant sa veille. Après une

nuit de campement durant laquelle vous avez mis en place les tours de garde, chacun obtient +1 à sa prochaine action.

Grand-Pas

Remplace : Suivez-moi

Lorsque vous entreprenez un voyage périlleux, vous pouvez choisir deux rôles. Lancez deux fois les dés. Appliquez le meilleur résultat pour les deux rôles.

Tisseur du temps

Quand vous êtes à l'extérieur au lever du soleil, le MJ vous demandera le temps qu'il fera ce jour. Dites-lui ce que vous voulez, cela se passera ainsi.

Langage sauvage

Remplace : Empathie sauvage

Vous pouvez parler avec toute créature non magique et non-planaire et la comprendre. Cela signifie que vous pouvez l'étudier attentivement et négocier avec elle comme s'il s'agissait d'une personne.

ALIGNEMENTS DE RÔDEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Chaotique

Rejeter une convention du monde civilisé.

Bon

Se mettre en danger pour combattre un péril contre nature.

Neutre

Aider un animal ou un esprit sauvage.

LIENS DE RÔDEUR

- ❖ _____ ne comprend rien à la vie dans la nature. Je vais la lui apprendre.
- ❖ _____ ne respecte pas la nature et je ne le respecte pas non plus.
- ❖ _____ m'a convaincu une fois de guider des halfelins en cavale à travers un territoire dangereux, et ne m'a jamais remercié convenablement.
- ❖ J'ai guidé _____. Il est mon débiteur.
- ❖ J'ai initié _____ à un rite secret de la région.

ÉQUIPEMENT DE RÔDEUR

Vous démarrez avec du matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids) et choisissez un :

- ❖ Carquois de flèches (3 munitions, 1 poids).
- ❖ Rations (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Armure de cuir (1 armure, 1 poids).
- ❖ Magnifique cape de fourrure.

PEUPLES DE RÔDEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Quand vous chassez et pistez une créature, vous gagnez également +1 sur le prochain jet contre elle.

Elfe

Quand vous entreprenez un voyage périlleux dans des terres sauvages, vous réussissez quel que soit le rôle qui vous est confié comme si vous aviez obtenu 10+.

Humain

Quand vous dressez un camp dans un donjon ou une ville, vous n'avez pas besoin de consommer une ration.

TIREUR D'ÉLITE

Le danger est une maîtresse avide, toujours aux aguets aux côtés des aventuriers, toujours prête à les faucher. Et elle obtient toujours ce qu'elle veut à la fin. Pourquoi alors lui donner plus de raisons de s'emparer de votre vie ? Seul un fou combattrait un ennemi de près. Il vaut mieux rester éloigné et l'éliminer à distance.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez remporté un tournoi de tir contre de multiples adversaires considérés en général comme les meilleurs de leur domaine – et certainement meilleur que vous – vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, diminuez vos points de vie maximum de 2, mais pas en dessous de 4+Constitution.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Tir précis

Quand vous attaquez à distance un ennemi surpris ou sans défense, vous pouvez choisir

d'infliger vos dégâts ou de désigner votre cible et de lancez +DEX. Sur un succès, choisissez votre cible :

- ❖ Bras : L'ennemi lâche tout ce qu'il portait.
- ❖ Tête : L'ennemi reste debout sans rien faire sauf baver quelques instants.
- ❖ Jambes : L'ennemi est ralenti et boite.

Sur un 10+, infligez également vos dégâts.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Noircir le ciel

Quand vous tirez une salve, vous pouvez dépenser des munitions supplémentaires avant de jeter les dés. Pour chaque point de munition ainsi dépensé vous pouvez choisir une cible supplémentaire. Lancez une seule fois les dés et infligez les dégâts à toutes les cibles.

Position camouflée

Quand vous attaquez avec une arme à distance depuis une cachette, votre premier tir ne révèle jamais votre position.

Contre-attaque

Quand vous dépensez vos munitions pour vous défendre contre des attaques ennemies à distance, prenez +1 pour chaque munition dépensée (mais pas plus de +3 au total).

Œil d'aigle

Quand vous observez un endroit distant, lancez +INT. Sur un 10+, vous pouvez poser trois questions de la liste de questions de discerner la réalité au sujet de cet endroit. Sur un 7-9, posez-en deux. Sur un échec, posez-en une malgré tout, mais vous êtes distrait et prenez tout votre temps pour ce faire.

Fléchettes ensorcelées

Si vous associez une partie de votre cible – sang, cheveux, ongles – à un projectile, si elle est à portée quand vous le lancez, elle sera forcément touchée par celui-ci.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Flèches d'Apollon

Si une blessure causée par un de vos projectiles n'est pas soignée par un guérisseur compétent, elle suppurera et tuera la victime. Vous pouvez spécifiquement choisir de lancer un projectile sain et d'éviter ce résultat.

Le ventre de Smaug

Quand vous connaissez le point faible de votre cible, vos armes de jet sont +2 perforantes.

Tir instantané

Si vous êtes renversé, assailli par les ennemis, ou subissez un coup qui vous réduit à 0 PV, vous êtes suffisamment rapide pour passer un dernier tir. Infligez vos dégâts à n'importe quel ennemi.

Bras ferme, œil vif

Vous pouvez tirer une salve avec n'importe quelle arme de mêlée. Une arme lancée est perdue : vous ne pouvez pas choisir de réduire vos munitions sur un 7-9.

ALIGNEMENTS DE TIREUR D'ÉLITE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Chaotique

Abattre un tyran.

Neutre

Vaincre un ennemi sans vous en être approché.

ÉQUIPEMENT DE TIREUR D'ÉLITE

Choisissez un :

- ❖ Arc de chasse (courte, longue, 1 poids) et carquois de flèches (3 munitions, 1 poids).
- ❖ Arc rudimentaire (courte, 2 poids) et deux carquois de flèches (6 munitions, 2 poids).
- ❖ Fusil (courte, longue, 2 poids) et poudre et balles (3 munitions, 1 poids).

PEUPLES DE TIREUR D'ÉLITE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Quand vous effectuez un tir précis, vous pouvez aussi choisir de renverser votre adversaire ou de le déséquilibrer.

Elfe

Œil d'aigle est une action de départ pour vous.

Halfelin

Quand vous attaquez avec une arme à distance, vous infligez +2 dégâts.

TUEUR

Le meurtre suit chacun de vos pas. Le sang ne vaut pas grand-chose, on le trouve partout.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez dévoré le cœur encore palpitant d'un ennemi que vous avez tué et bu son sang dans une coupe faite de son crâne, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Verser le sang

Quand vous infligez des dégâts à un ennemi, retenez 1 sang. Quand vous avez un moment pour vous reposer, vous pouvez dépenser tout votre sang pour vous en nourrir ou nourrir quelqu'un d'autre, guérissant 1d6+sang dégâts. Si vous passez un jour sans infliger de dégâts à un ennemi, perdez tout le sang que vous avez accumulé.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Rouge sang

Requiert : Verser le sang ou Règne du sang

En combat, vous pouvez dépenser votre sang, un pour un, afin de :

- ❖ Bloquer un coup destiné à quelqu'un d'autre. Vous subissez les dégâts à la place.
- ❖ Désarmer un adversaire.
- ❖ Vous libérer d'entraves ou de liens.
- ❖ Augmenter les dégâts d'une attaque de +1.

Mourir par l'épée

Quand vous rendez votre dernier souffle, soit sur un échec soit si vous refusez le marché de la Mort, vous pouvez toujours revenir à la vie, mais la Mort vous emportera durant le prochain combat auquel vous participez, d'une manière ou d'une autre, quoi qu'il arrive.

Sans pitié

Quand vous infligez des dégâts à quelque chose qui peut saigner, infligez +1d4 dégâts.

South of Heaven

Quand il vous reste moins de la moitié de vos points de vie maximum, vos attaques gagnent les marqueurs dévastateur et puissant, et vous infligez +1d6 dégâts.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Ange de la Mort

Requiert : Verser le sang ou Règne du sang

Quand vous taillez en pièces ou tirez une salve, vous pouvez dépenser du sang avant de lancer. Pour chaque point de sang dépensé, vous pouvez choisir une cible supplémentaire. Lancez une fois les dés et appliquez les dégâts à toutes les cibles, mais ne gagnez pas de sang pour cette attaque.

Sanguinaire

Remplace : Sans pitié

Quand vous infligez des dégâts à quelque chose qui peut saigner, infligez +1d8 dégâts.

Règne du sang

Remplace : Verser le sang

Quand vous infligez des dégâts à un ennemi, retenez 1 sang. Quand vous avez un moment pour vous reposer, vous pouvez dépenser tout votre sang pour vous en nourrir ou nourrir quelqu'un d'autre, guérissant 1d6 dégâts par point de sang. Si vous passez un jour sans infliger de dégâts, perdez tout le sang que vous avez accumulé.

LIENS DE TUEUR

- ❖ J'ai goûté au sang de _____ et lui au mien. Nous sommes liés par cela.
- ❖ _____ m'a vu tuer quelqu'un d'important.
- ❖ Si je suis l'incarnation de la Mort, _____ est l'incarnation de la Vie. Il doit survivre à ce péril, quoi qu'il en coûte.

ÉQUIPEMENT DE TUEUR

Choisissez un ou plus :

- ❖ Hache (proche, 1 poids).
- ❖ Épée courbe (proche, 1 poids).
- ❖ Rapière (proche, précis, 1 poids).
- ❖ Dague rituelle (contact, 1 poids).
- ❖ Épieu (allonge, lancer, proche, 1 poids).
- ❖ Dague de lancer (lancer, proche, 0 poids).

PEUPLES DE TUEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Choisissez un type de monstre qui est votre ennemi. Toutes vos attaques contre ce type de monstre gagnent les marqueurs dévastateur et puissant.

Elfe

Choisissez un type de monstre qui est votre ennemi. Quand vous infligez vos dégâts à ce type de monstre, infligez +1d4 dégâts.

Halfelin

Quand vous avez moins de 5 sangs et que vous infligez des dégâts à distance, gagnez 2 sangs au lieu de 1.

Humain

Quand vous attaquez, vous pouvez infliger +1d4 dégâts si vous subissez également 1d4 dégâts (ignorez l'armure). Vous gagnez malgré tout 1 sang pour avoir infligé des dégâts.

PORTE-ÉTENDARD

La mascotte, le point de ralliement, le phare au sein des ténèbres de la guerre – c'est vous. Vous êtes l'espoir et la fierté qui unissent ces soldats.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez été désigné comme porte-étendard par un puissant seigneur envers qui vous ressentez une loyauté sans faille, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Étendard

Vous avez un symbole quelconque que vous utilisez pour inspirer autrui – peut-être pas littéralement un étendard, mais quelque chose de visible et de flagrant. Quand vous dressez

votre étendard en support de votre cause, quiconque rejoint cette cause gagne 1d6 points de vie temporaires jusqu'à ce qu'il tourne le dos à votre cause ou que vous abaissiez votre étendard (volontairement ou non). Tout dégât qu'il subit doit d'abord réduire ces points de vie temporaires avant d'affecter ses propres points de vie.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Un pour tous

Tant que vous ne portez pas d'armure ni de bouclier, les alliés en votre présence qui défendent gagnent +1 retenue, même sur un échec.

Et tous pour un

À la fin de session, si n'importe quel PJ vous a défendu ou s'est battu pour vous garder sain et sauf tandis que votre étendard était dressé, il gagne 1 PX. Si vous l'avez aidé pendant qu'il agissait ainsi, vous pouvez aussi gagner 1 PX.

Grâce du champ de bataille

Quand vous aidez quelqu'un, gagnez +2 armure sur le prochain jet.

A little help from my friends

Quand vous aidez quelqu'un avec succès, vous avez +1 pour votre prochaine action.

Défenseur acharné

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un échec.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Exemplaire

Requiert : Étendard

Quand vous dressez votre étendard, choisissez une de vos actions spéciales. N'importe quel allié peut utiliser cette action tant qu'il combat à vos côtés, jusqu'à ce que vous abaissiez votre étendard.

Étendard en or

Requiert : Étendard

Ceux qui rejoignent la cause pour laquelle vous dressez votre étendard, gagnent 2d6 points de vie temporaires, au lieu de 1d6.

Défenseur inébranlable

Remplace : Défenseur acharné

Quand vous défendez, vous gagnez toujours +1 de retenue, même sur un échec. Sur 12+, au lieu

d'une retenue, votre adversaire le plus proche est entravé et vous obtenez un net avantage. Le MJ vous dira lequel.

Serrer les coudes

Quand vous montrez votre étendard et ralliez vos alliés, lancez +CHA. Sur un succès, ils vous entendent et répondent. Choisissez un :

- ❖ Les PNJ agissent avec un avantage notable ; leur prochaine action en tant que groupe est un succès.
- ❖ Un de vos alliés soigne 1d8 dégâts.
- ❖ Les PJ gagnent +1 sur le prochain jet s'ils se rallient à votre étendard.

De plus, sur un 10+, l'ennemi est également pris de court et soit hésite, soit échoue à prendre l'avantage de la situation.

ALIGNEMENTS DE PORTE-ÉTENDARD

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Bon

Ignorer le danger pour venir en aide à autrui.

Loyal

Privilégier l'honneur au gain personnel.

Neutre

Survivre à une bataille sans avoir eu à combattre qui que ce soit.

LIENS DE PORTE-ÉTENDARD

- ❖ _____ m'a déjà défendu. Je peux lui faire confiance.
- ❖ _____ s'est révélé un allié de valeur lors de la dernière guerre, même en tenant compte de l'erreur qu'il a commise.

ÉQUIPEMENT DE PORTE-ÉTENDARD

Vous démarrez avec votre étendard (2 poids), en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DE PORTE-ÉTENDARD

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Votre étendard fait bénéficier de 1d8 points de vie temporaires au lieu de 1d6 (et étendard en or fait bénéficier de 2d8 à la place de 2d6).

Humain

Quand vous dressez votre étendard, quiconque était précédemment votre ennemi peut choisir de gagner soit +1 armure pour le reste de la bataille, soit +1 sur le prochain jet, en plus des 1d6 points de vie temporaires, s'il choisit de combattre à votre côté cette fois-ci.



Je mets les pieds où je veux et c'est souvent dans la gueule !

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez accompli avec succès trois tours de force légendaires – tel que lutter avec un ours, marcher un kilomètre avec un rocher sur le dos, ou abattre les murs d'une cité, par exemple – vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +2 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Hyper-musclé

Tant que vous maniez une arme, elle gagne les marqueurs dévastateur et puissant.

Et l'une de ces deux actions :

À poil et indemne

Tant que vous transportez moins que votre poids maximum et que vous ne portez ni armure ni bouclier, gagnez +1 armure. Montrez ces muscles !

Garder la main

Vous avez +1 continu sur votre dernier soupir. Lorsque vous rendez votre dernier soupir, sur un 7-9, faites une offre à la Mort en échange de votre vie. Si la Mort accepte, elle vous rend la vie, sinon vous trépez.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Interrogatoire

Quand vous faites usage de menaces physiques alors que vous négociez, lancez avec FOR au lieu de CHA.

Berserker !

Lorsque vous accomplissez une prouesse physique, nommez une personne présente que vous avez impressionnée et vous avez +1 à suivre pour négocier avec elle.

Samson

Vous pouvez marquer un handicap pour vous libérer instantanément d'une entrave physique ou mentale.

Blam !

Lorsque vous taillez en pièces, sur un 12+ infligez vos dégâts et choisissez quelque chose de matériel que perd votre adversaire (une arme, sa position, un membre).

Prise de soumission

Lorsque vous empoignez quelqu'un, votre prochaine attaque lui inflige +1d4 dégâts.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Un bon jour pour mourir

Tant que vos PV sont inférieurs à votre CON (ou 1, prenez le plus élevé des deux), prenez +1 continu.

Mains comme des étaux

Remplace : Prise de soumission

Lorsque vous empoignez quelqu'un, votre prochaine attaque lui inflige +1d8 dégâts.

Symbole du pouvoir

Lorsque vous choisissez cette action et que vous méditez sans interruption sur votre gloire passée, vous pouvez arborer un symbole de votre pouvoir (une longue natte tressée de clochettes, des cicatrices rituelles, des tatouages, etc.). À sa simple vue, toute créature mortelle douée d'intelligence sait instinctivement qu'elle a affaire à une puissance non négligeable et vous traite en conséquence.

Trop brave pour mourir

Requiert : À poil et indemne ou Garder la main
Si vous n'aviez qu'une action parmi à poil et indemne et garder la main, vous avez désormais l'autre.

LIENS DE L'HOMME FORT

- ❖ _____ est faible et stupide, mais il m'amuse.
- ❖ _____ est un tendre, mais je le rendrai coriace comme moi.
- ❖ _____ m'a tenu tête et s'en est tiré. C'est comme ça, je suppose.

ÉQUIPEMENT DE L'HOMME FORT

Choisissez un :

- ❖ Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Filet (allonge, assomme, 2 poids).
- ❖ Paire de poids géants (4 poids).
- ❖ Trophée (1 poids).

PEUPLES DE L'HOMME FORT

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Tant que vous touchez le sol, vous ne pouvez être déplacé par des attaques qui infligent aussi des dégâts.

Humain

Quand vous attaquez avec une arme de jet, infligez +1d4 dégâts.


VÉTÉRAN

Combien de batailles avez-vous livrées à présent ? Vous vous en rappelez à peine. La vie n'est qu'une guerre.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez survécu à suffisamment de batailles pour penser que la guerre est tout à fait normale et non pas le merdier qu'elle est en réalité, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

CARACTÉRISTIQUES

Si vous choisissez cette spécialisation, vous gagnez +1 charge.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Le bon soldat

Quand vous aidez un allié en combat, il gagne +2 à la place de +1, ainsi que +1d4 dégâts sur le prochain jet. Quand une recrue vous aide en combat, vous infligez +1d4 dégâts supplémentaires.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

A little help from my friends

Quand vous aidez quelqu'un avec succès, vous avez +1 pour votre prochaine action.

Éclaireur

Quand vous étalez votre science au sujet d'une unité militaire ou d'une situation que vous avez observée, vous pouvez utiliser SAG à la place de INT. Quiconque agit en fonction de vos informations gagne +1 sur le prochain jet.

Attaque concertée

Quand vous taillez en pièces, choisissez un allié. Sa prochaine attaque contre votre adversaire inflige +1d4 dégâts.

Escamourcheur

Quand vous participez à une bataille, lancez +SAG. Sur un 10+, retenez 3. Sur un 7-9, retenez 2. Sur un échec, retenez 1 malgré tout, mais prenez -1 sur le prochain jet et vos ennemis vous considèrent comme leur principale menace. Durant la bataille, dépensez votre retenue pour :

- ❖ Choisir un personnage qui peut vous voir ou vous entendre et le guider hors d'une mauvaise position.
- ❖ Choisir un personnage à portée et l'attirer vers une mauvaise position.
- ❖ Choisir un personnage à portée et rediriger son attaque.
- ❖ Choisir un personnage que vous pouvez voir ou entendre. Vous l'atteignez avant qu'il puisse réagir.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Plans de bataille

Quand vous faites un plan avant une bataille, lancez +SAG. Sur un 10+, retenez 3. Sur un 7-9, retenez 2. Sur un échec, retenez 1 malgré tout, vous en aurez besoin quand l'enfer va se déchaîner. Dépensez votre retenue à n'importe quel moment avant la fin de la bataille pour

déclarer un plan d'action. Quiconque suit ce plan gagne +1 sur le prochain jet.

Commandant tactique

Quand vous dirigez votre troupe d'unités au cœur de la bataille, lancez +CHA. Sur un 10+, choisissez trois résultats de la liste suivante. Sur un 7-9, choisissez-en deux. Sur un échec, choisissez-en un malgré tout, mais prenez -1 sur le prochain jet et votre ennemi voit cette unité comme la principale menace.

- ❖ Choisissez un danger sur le champ de bataille : Votre unité l'évite.
- ❖ Choisissez un endroit à portée : Votre unité s'y rend ou plonge parmi les troupes le protégeant.
- ❖ Choisissez un ennemi à portée : Votre unité engage le combat avec celui-ci et le cloue sur place.
- ❖ Choisissez une unité ennemie avec laquelle vous êtes engagé : Votre unité rompt le contact de manière ordonnée.
- ❖ Vous les ralliez : aucun membre de votre unité n'est dérouté ou ébranlé.

Coude à coude

Remplace : Attaque concertée

Quand vous taillez en pièces, choisissez un allié. Sa prochaine attaque contre votre adversaire inflige +1d4 dégâts et il gagne +1 sur le prochain jet contre lui.



Éclaireur expérimenté*Requiert : Éclaireur*

Quand vous entreprenez un voyage périlleux, vous repérez toujours en avance les ennuis, comme si vous aviez obtenu un 10+ en tant qu'éclaireur. Vous pouvez remplir un second rôle, auquel cas lancez les dés normalement pour celui-ci.

ALIGNEMENTS DE VÉTÉRAN

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Mauvais

Tirer avantage de quelqu'un préservé de la guerre.

Loyal

Tenir une importante promesse.

Neutre

Apprendre un secret sur un ennemi.

LIENS DE VÉTÉRAN

- ❖ _____ s'est révélé un allié de valeur lors de la dernière guerre, même en tenant compte de l'erreur qu'il a commise.
- ❖ _____ m'a vu tuer quelqu'un d'important.
- ❖ _____ et moi avons été engagés par un employeur qui nous a abandonnés.

ÉQUIPEMENT DE VÉTÉRAN

Vous démarrez avec du matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids), des bandages (3 utilisations, lent) et choisissez un :

- ❖ Hache (proche, 1 poids).
- ❖ Rations (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Potion de soins.
- ❖ Bouclier (+1 armure, 2 poids).
- ❖ Épée courte (proche, 1 poids).
- ❖ Marteau de guerre (proche, 1 poids).

SEIGNEUR DE GUERRE

Vous menez depuis le front, inspirant à autrui actes d'héroïsme et de sacrifice par votre propre bravoure et votre valeur.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez mené une armée à la victoire contre un ennemi supérieur, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Recruter pour la cause

Quand vous recrutez, choisissez aussi autant d'options que votre CHA. Sur un 10+, toutes sont vraies. Sur un 7-9, seule l'une d'elles est vraie, au choix du MJ. Sur un échec, aucune n'est vraie :

- ❖ Vous obtenez le soutien des gens du coin, et pouvez ripailler en ville avant de partir.
- ❖ Vous recrutez une petite troupe de recrues sans compétence.
- ❖ Vous recrutez en plus une recrue compétente.
- ❖ Vous réquisitionnez une pièce d'équipement auprès des gens du coin.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Charge !

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine action.

Mener par l'exemple

Après que vous ayez lancé les dés pour une action, sur un succès, vos alliés gagnent +1 sur le prochain jet quand ils lancent pour la même action, jusqu'à ce que vous fassiez une autre action.

Commandant tactique

Quand vous dirigez votre troupe d'unités au cœur de la bataille, lancez +CHA. Sur un 10+, choisissez trois résultats de la liste suivante.

Sur un 7-9, choisissez-en deux. Sur un échec, choisissez-en un malgré tout, mais prenez -1 sur le prochain jet et votre ennemi voit cette unité comme la principale menace.

- ❖ Choisissez un danger sur le champ de bataille : Votre unité l'évite.
- ❖ Choisissez un endroit à portée : Votre unité s'y rend ou plonge parmi les troupes le protégeant.
- ❖ Choisissez un ennemi à portée : Votre unité engage le combat avec celui-ci et vous le clouez sur place.
- ❖ Choisissez une unité ennemie avec laquelle vous êtes engagé : Votre unité rompt le contact de manière ordonnée.
- ❖ Vous les ralliez : Aucun membre de votre unité n'est dérouté ou ébranlé.

Autorité

Vous avez +1 pour diriger des recrues.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

En avant, toujours !

Remplace : Charge !

Quand vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 à leur prochaine action et +2 armure pour cette action.

Symbole du pouvoir

Lorsque vous choisissez cette action et que vous méditez sans interruption sur votre gloire passée, vous pouvez arborer un symbole de votre pouvoir (une longue natte tressée de clochettes, des cicatrices rituelles, des tatouages, etc.). À sa simple vue, toute créature mortelle douée d'intelligence sait instinctivement qu'elle a affaire à une puissance non négligeable et vous traite en conséquence.

Cri de guerre

Lorsque vous vous invitez dans la bataille par une démonstration de force (un hurlement, un cri de ralliement, une danse de guerre), lancez +CHA. Sur un 10+, les deux effets suivants s'appliquent. Sur un 7-9, c'est l'un des deux :

- ❖ Vos alliés se rallient et ont +1 sur le prochain jet.
- ❖ Vos ennemis prennent peur et agissent en fonction (ils vous évitent, se cachent, attaquent sous l'effet de la terreur).

ALIGNEMENTS

DE SEIGNEUR DE GUERRE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Mauvais

Tirer personnellement profit d'un acte de guerre.

Bon

Mener autrui dans une juste bataille.

LIENS DE SEIGNEUR DE GUERRE

- ❖ _____ m'a épaulé dans la bataille. Je peux avoir toute confiance en lui.
- ❖ _____ est un tendre, mais je le rendrai coriace comme moi.
- ❖ _____ s'est révélé un allié de valeur lors de la dernière guerre, même en tenant compte de l'erreur qu'il a commise.
- ❖ _____ partage ma soif de gloire ; la terre tremblera sur notre passage !

ÉQUIPEMENT DE SEIGNEUR DE GUERRE

Choisissez un :

- ❖ Bannière (1 poids).
- ❖ Heaume remarquable (1 poids).
- ❖ Cheval et matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids).
- ❖ Masse (proche, 1 poids).
- ❖ Écuyer.
- ❖ Corne de guerre (1 poids).

PEUPLES DE SEIGNEUR DE GUERRE

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Quand vos recrues vous aident à combattre, vous avez +1 armure.

Humain

Quand vos recrues vous aident à combattre, vous infligez +1d4 dégâts.

PORTEUR

Vous êtes connu pour l'arme que vous maniez.

MODÈLE DE CLASSE

Une fois que vous avez acquis une arme plus fameuse que vous et avez été associé à elle pour toujours dans les esprits de tous ceux que vous connaissez, vous pouvez envisager cette spécialisation comme un modèle de classe disponible. La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez ajouter cette spécialisation à votre personnage au lieu de prendre une action de votre classe.

ACTIONS DE DÉPART

Vous démarrez avec cette action :

Arme fétiche

C'est votre arme. Beaucoup lui ressemblent, mais celle-là, c'est la vôtre. Votre arme est votre meilleure amie. Votre vie en dépend. Vous en êtes maître au même titre que votre vie. Sans vous, elle est inutile et réciproquement. Vous devez la brandir pour de bon.

Décrivez votre arme. Elle pèse 2 poids. Choisissez la portée la plus appropriée, puis sélectionnez une amélioration et un pouvoir spécial.

Améliorations :

- ❖ **Alarme** : Brille en présence d'un type de créature de votre choix.
- ❖ **Contondant** : Inflige des dégâts assommants, à votre gré.
- ❖ **Sinistre** : +1 dégâts.
- ❖ **Énorme** : Ajoutez les marqueurs dévastateur et puissant.
- ❖ **Parfaitement équilibrée** : Ajoutez le marqueur précis.
- ❖ **Acérée ou hérissée de pointes** : +2 perforants.
- ❖ **Tous usages** : Choisissez une portée supplémentaire.
- ❖ **Excellente facture** : -1 poids.
- ❖ **Inventez un nouveau marqueur** pour votre arme.

Pouvoirs spéciaux :

- ❖ **Fléau** : Tue un type spécifique de monstre (votre choix) par la moindre blessure.
- ❖ **Bénie des Dieux** : Cette arme est divine.
- ❖ **Boomerang** : Revient toujours en main.

- ❖ **Enflammée** : +1d4 dégâts quand l'arme est enflammée.
- ❖ **Gardienne** : Armes à deux mains, vous offre +1 armure quand l'arme est maniée en mêlée.
- ❖ **Consciente** : L'arme est intelligente et peut communiquer.
- ❖ **Tranchepierre** : Tranche la pierre comme du beurre.
- ❖ **Lame vorpale** : Ignore l'armure.
- ❖ **Choisissez deux améliorations** supplémentaires à la place d'un pouvoir spécial.

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous montez de niveau entre 2 et 5, choisissez une des actions suivantes :

Forgeron

Requiert : Arme fétiche

Quand vous avez accès à une forge, vous pouvez conférer les propriétés magiques d'une arme à votre arme fétiche. Cela détruit l'arme magique. Votre arme fétiche reçoit les propriétés magiques de l'arme détruite.

Mânes

Requiert : Arme fétiche

Quand vous consultez les esprits qui habitent votre arme fétiche, ceux-ci vous donneront un aperçu de la situation actuelle et pourront vous poser des questions en retour. Lancez +CHA. Sur un 10+, le MJ vous donnera des détails précis. Sur un 7-9, vous n'aurez qu'une impression.

Arme améliorée

Requiert : Arme fétiche

Ajoutez une amélioration supplémentaire à votre arme favorite.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Agent de destruction

Requiert : Arme fétiche

Quand vous infligez des dégâts avec votre arme fétiche, si votre ennemi porte une armure, réduisez son armure d'un point, jusqu'à un minimum de 0.

Jauger l'adversaire

Lorsque vous examinez l'armement d'un adversaire, demandez au MJ les dégâts qu'il inflige.

Arme magique*Requiert : Arme fétiche*

Ajoutez un pouvoir spécial supplémentaire à votre arme fétiche.

Vétéran

Lorsque vous taillez en pièces, sur un 12+, infligez vos dégâts, esquivez les attaques et impressionnez, démoralisez ou effrayez vos ennemis.

ALIGNEMENTS DU PORTEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un alignement de guerrier :

Chaotique

Utiliser votre arme fétiche pour tenir tête à une autorité injuste.

Bon

Utiliser votre arme fétiche pour améliorer la vie de quelqu'un dans le besoin.

LIENS DU PORTEUR

- ❖ _____ m'a épaulé dans la bataille. Je peux avoir toute confiance en lui.
- ❖ _____ fait partie intégrante de la destinée révélée par mon arme fétiche.

ÉQUIPEMENT DU PORTEUR

Vous démarrez avec votre arme fétiche, en plus de tout ce que vos autres spécialisations vous apportent.

PEUPLES DU PORTEUR

Vous pouvez choisir un parmi la liste ci-dessous à la place d'un peuple de guerrier :

Nain

Vous pouvez ajouter l'amélioration énorme à votre arme fétiche, en plus de tous ses autres pouvoirs.

Elfe

Entre vos mains, votre arme fétiche, ainsi que toutes les armes du même type sont considérées comme précises.

Halfelin

Vous pouvez ajouter l'amélioration alarme à votre arme fétiche, en plus de tous ses autres pouvoirs.

Humain

Vous pouvez ajouter l'amélioration tous usages à votre arme fétiche, en plus de tous ses autres pouvoirs.



Index

AVENTURIERS

Aristocrate foncier.....	26
Barde.....	18
Bon samaritain.....	24
Boutiquier.....	34
Chance inespérée.....	17
Fou.....	23
Héritage monstrueux.....	31
Ingénieur.....	21
Maître des lieux.....	25
Marchand.....	30
Revenant.....	36
Sage.....	32
Sommité.....	28
Troglodyte.....	20
Voyageur.....	35

DISCIPLES

Agneau sacré.....	60
Artiste martial.....	52
Avatar.....	40
Croisé.....	42
Élémentaliste.....	45
Empathe.....	48
Exorciste.....	50
Fervent.....	43
Force de volonté.....	39
Impassible.....	51
Incarnation.....	47
Oracle.....	56
Pèlerin.....	57
Psychopompe.....	58
Thaumaturge.....	54
Vénérateur.....	61

MAGES

Bouclier arcanus.....	97
Chantesort.....	100
Devin.....	99
Dominant.....	83
Enchanteur.....	84
Esprit éveillé.....	79
Flux.....	86
Golemiste.....	87
Guérisseur psychique.....	94
Illusionniste.....	88
La couleur de la magie.....	75
Mage bleu.....	80
Mage d'ombre.....	95
Objectiviste.....	91
Prestidigitateur.....	81
Psychokinésiste.....	90
Ritualiste arcanique.....	77
Sorcier prévoyant.....	93
Sorcier vancien.....	103
Télépathe.....	102

GREDINS

Acrobate.....	120
Assassin.....	121
Cambrioleur.....	124
Cerveau.....	128
Dans les ombres.....	119
Eminence grise.....	133
Empoisonneur.....	129
Escroc.....	137
Fourgue.....	125
Imposteur.....	130

Lame-psi.....	131
Ombre.....	134
Pilleur de tombe.....	140
Pyromane.....	127
Sirène.....	135
Voleur.....	138
Voleur de corps.....	122

GUERRIERS

Ami de la nature.....	159
Arsenal.....	145
Capitaine.....	152
Ce pour quoi nous nous battons.....	143
Champion de la Loi.....	153
Chasseur de primes.....	150
Cuirassier.....	144
Danse-lame.....	148
Défenseur.....	155
Destructeur.....	156
Dresseur.....	147
Duelliste.....	157
Gorgone.....	160
Homme fort.....	168
Insatiable.....	161
Porte-étendard.....	167
Porteur.....	173
Rôdeur.....	163
Seigneur de guerre.....	171
Tireur d'élite.....	164
Tueur.....	166
Vétéran.....	169

SORTS DIVINS

PRIÈRES

Bourrasque de vent.....	72
Consécration.....	68
Conseil.....	73
Contrat.....	68
Endurer.....	70
Herbivore.....	69
Localiser la bête.....	63
Lumière.....	71
Murmures de cadavre.....	65
Sagesse guerrière.....	64
Voyager sans trace.....	67

NIVEAU 1

Arme magique.....	65
Bénédictio.....	65
Brouillard.....	67
Causer la peur.....	69
Charme animal.....	63
Détecter la magie.....	71
Enchevêtrement.....	69
Façonnage du bois.....	69
Lancer de pierres.....	68
Langage de la pierre.....	67
Lueurs féériques.....	72
Masque de mort.....	66
Organisation.....	74
Parfum.....	73
Parler aux morts.....	66
Percevoir l'alignement.....	73
Rapiéçage.....	74
Rayon de soleil.....	73
Repousser une créature.....	64
Sanctuaire.....	71
Sceau de protection.....	71

Soin des blessures légères.....	68
Vigueur.....	68
Vue du ciel.....	73
Vue spectrale.....	66

NIVEAU 3

Analgésie.....	68
Animer les morts.....	66
Appel animal.....	64
Boule de feu.....	65
Coutumes locales.....	74
Dissiper la magie.....	69
Eclair.....	73
Immunité.....	65/71
Langage des bêtes.....	64
Localiser un objet.....	72
Murmure des plantes.....	70
Paralysie.....	69
Question.....	74
Résurrection.....	66
Silence.....	71
Soin des blessures moyennes.....	68
Trouver le chemin.....	67

NIVEAU 5

Antipoison.....	68
Cercle de protection.....	71
Contagion.....	69
Divination.....	72
Emprisonner l'âme.....	66
Esprits de la Nature.....	64
Invocation animale.....	64
Invocation d'élémentaire naturel.....	70
Invocation de monstre.....	65
Lumière des étoiles.....	73
Parole des sans-voix.....	74
Révélation.....	72
Soin des blessures critiques.....	68
Vague de froid.....	67
Vision véritable.....	74
Vol.....	73

NIVEAU 7

Amputation.....	65
Contrôle climatique.....	73
Discernement véritable.....	74
Invocation de mort.....	64
Marque de la nuée.....	66
Mot de rappel.....	71
Mur de ronces.....	70
Nuire.....	69
Ouvrir les flots.....	67
Pont d'arc-en-ciel.....	73
Prophétie.....	72
Servant chtonien.....	67
Soin.....	68

NIVEAU 9

Alerte.....	72
Altération de la bête.....	64
Communion avec la Nature.....	67
Consommer la non-vie.....	66
Corne d'abondance.....	70
Monde illusoire.....	69
Plaies.....	69
Pluie de feu.....	65
Présence divine.....	71
Quête.....	74
Réparation.....	68
Tempête vengeresse.....	73
Tremblement de terre.....	67

SORTS MAGIQUES**SORTS MINEURS**

Effacer.....	106
Émotion.....	108
Identifier.....	107
Identifier autrui.....	112
Lumière.....	109/115
Marque de mage.....	117
Message.....	113
Murmures de cadavre.....	113
Prestidigitation.....	110
Serviteur invisible.....	116

PREMIER NIVEAU

Alarme.....	117
Altérer les couleurs....	106
Apaisement.....	112
Brouillard.....	110
Causer la peur.....	108
Charme personne.....	108
Contacteur un esprit....	116
Contrôle des sons.....	111
Détecter la magie.....	107
Double Face.....	106
Envie.....	112
Invisibilité.....	110
Invocation de festin....	116
La main qui appelle....	113
Localiser un cadavre...	114
Mains brûlantes.....	115
Parles aux morts.....	114
Percevoir l'alignement..	107
Projectile magique.....	110
Que le feu marche pour moi.....	115

Réparer.....	106
Runes secrètes.....	117
Télépathie.....	107/112
Vestigia Nulla Retrorsum .	113

TROISIÈME NIVEAU

Altérer les liquides.....	106
Altérer un objet.....	106
Animer les morts.....	114
Boule de feu.....	110/115
Clairvoyance.....	108
Dire la vérité.....	112
Dissiper la magie.....	109
Don de sorts.....	107
Extinction de feu.....	115
Image miroir.....	111
Imiter.....	111
Lire les souvenirs.....	112
Localiser un objet.....	108
Obscurité.....	116
Protection environnementale	113
Sceau piégé.....	117
Sommeil.....	109
Toile.....	110
Vol.....	113

CINQUIÈME NIVEAU

Cage.....	110
Consommer la non-vie..	114
Contacteur un autre plan .	108
Divination.....	108
Doppelgänger.....	111
Esprit ouvert.....	112
Invocation d'élémentaire de feu.....	115
Invocation de monstre	116

Paralysie.....	109
Polymorphie.....	107/109
Porte des étoiles.....	113
Quatre bras.....	107
Royaume féérique.....	111
Sceau anti-intrus.....	117

SEPTIÈME NIVEAU

Altération personnelle	107
Domination.....	109
Extinction d'incendie..	115
Immobilisation de monstre	109
Marche de l'ombre.....	111
Marque de la mort...	114/117
Nuage mortel.....	116
Pensées passées.....	112
Prévoyance.....	110
Projection astrale.....	113
Sceau d'entrée.....	117
Vraie vision.....	108

NEUVIÈME NIVEAU

Abri.....	110
Alerte.....	108
Altération d'autrui.....	107
Antipathie.....	109
Cité en bouteille.....	111
Forme de feu.....	115
Gemme d'âme.....	114
Invocation parfaite.....	116
Monde illusoire.....	111
Runes de portail.....	117
Téléportation.....	113
Transfert d'esprit.....	112

**MERCI AUX SOUSCRIPTEURS SUIVANTS,
SANS LESQUELS RIEN N'AURAIT ÉTÉ POSSIBLE**

Vincent P
Grégory Rouquette
Cédric VICARD
Damien Reimert
Julien Bernat
Adrien TIGROUDJA
Jean-Philippe Guérard
Jérôme Sasiela
Damien "Rahyll" C.
Vincent Melocco
Ghislain Morel
hanakana
David B. Capricorne
maelkavian57
guimmara loic
kahlong
jiceno
ThomasGM
vincentlamoque
aurelienvincenti
Philippe "Sildoenfein" D.
schmurtz
Rahyll

Frédéric "Volk Kommissar
Friedrich" POCHARD
jerome isnard
Peabee
linksbzh
DaB
Sylvain Bonneau
Grégory PAVIET-SALOMON
arnaud vergé-brian
Tirodem
Sébastien MEY-CLOUTIER
Contesse
Michael BUROW
Philip Espi
François Duroché
castor840
Cédric Flores
Bheng
vincent furstenberger
kelstarkorene
sebastien-haller
Rôletabille
Corren

Jehan de Montpérial
Bertrand Classen
Nicolas BRIGAUD
Le Chacal
Tchekoff
as2pic
remy catalan
Stéphane Gally
Yannic Buty
Tenebrok
pak89
Gauthier Damoran
paragon
Bastien 'Acritarche' Wauthoz
François-Xavier Guillois
Gael Beaudouin
Hyaku
Boris LACROIX
groskuick
PORCHET Yanick
ctesiphon
pfgarde
Yoann Aubry

didas_94
MrBushido
christophe montastier
mrjmad
iuray
Laurent Gély
Realorc
Calandil
Renz
Oliver Vulliamy
Julien LALY
fat62
Fabrice Hubert
kakureta
Thomas Roesch
SJE & Plaisir d'histoire
Nicolas Suc
raf
Guillaume Escrivant
Boutigny Guillaume
Michel Chevalier
Yan Gutierrez
Patrice Hédé
anthonykerignard
jmafr26
Luc Pointal
Sébastien Louvet
Cedric Vicard
Phi
beware1610
hokuto
mahar
Philippe Tartaise
BEAUNE Gaëlle
Greg Ponzanelli
Eric Zemerli
Hyaku
Fabrice Rodet
vmoonv
paintox
Pierre Rosenthal
uphir
slashxl
Loïc Lacombe
Florian D.
Czol
butch2k
Gabriel Queste
Nathanael TERRIEN
David Girardey
renald-chevillon

nobrakal
Bruyat Olivier
Timothy Story
mokona78
holi
arnok13
Frédéric Ghesquière
Léobet Arnaud
dedesxb
Labelle Rouge
axel GOTTELAND
stargazer76
Aurélien Fusil-Delahaye
Keaak
Nicolas Jacquemard
Félix
khainor
alain vendevogel
quire
Nicolas Ronvel
alaincimarosti
sombroirage
kalidon
beware1610
DD Ra
Johann BAE
David Doupeux
Jean-Yves Loisy
SpiderG
Raphaël Donzel
Nathaniel
Philippe Pachot
Louis Berthomieu-Lamer
Benjamin Diebling
Philippe Lamiraxu
Adrien Tagan
Ludovic Poiret
florencerrou
Eric Delamour
overb
charles Leray Bontemps
Alexandre Joly
fabrice merle remond
Mickaël HIVER
Bruno Bord
Véra Dalinos
Jeremy ANDRE
Livai Freset
sephiroth
Hoarau Alexis
Michaël Croitoriu

nemesis
Jean-Pierre Duvigneau
teun
christophe-bj-bresyse
fredlefarfelin
Laurent Oger
David Kozlowski
gaelrouzic
Florent Gilbert
davidoller3
Guillaume Daudin
Adrien MIGNONE
Thibaut GAILLARD
Benoit
SUNA ENVIRONNEMENT
Thorbardine zon
Dasmask
Nicolas DOBIN
Dokkalfar
Renaud VELTER
dichim
Antoine Pempie
Maxime Moraine
jeanyvesgaucher
Serge Billarant
Thomas R
Pierre Lanrezac
Gines Ortega
tauther
Dauren331
Julien GRAVOULET
Sylvain BOUCAULT
Sebastien TORRES
David Grossoleil
Peggy Chassenet
panda-cool
sebastien hauguel
Pierre G
Sébastien VENUAT
Arnaud Liziard
Denis Huneau
Freddy Vincent
ypikaye
gonzaked
Docteur-Fox
Samuel ROUX
homological
Nicolas Sanchez
Ackinty
Philippe Marichal



LE MENSUEL
DES NOUVEAUX MONDES LUDIQUES :

TOUS LES MOIS, UN JEU INÉDIT
À PARTIR DE 3 EUROS

[HTTPS://WWW.TIPEEE.COM/LA-CARAVELLE](https://www.tipeee.com/la-caravelle)