



 **TAMBOUILLE DE VOYAGE.** Ton aventurier est un spécialiste des mélanges les plus étranges et étonnants, ceux qui produisent des effets extraordinaires voire carrément magiques – il lui suffit souvent d'un coup d'œil pour les identifier. Il sait leurs composantes, comment les récolter opportunément au fil de la journée, puis les utiliser lors du repos.


 **RECETTES COURANTES** (Spécial). Après chaque repos, ton aventurier a fabriqué une ou plusieurs préparations alchimiques de son choix pour un total de 2 louis d'or par niveau. Les préparations ont presque toujours un sale goût et sont donc invendables. Elles sont perdues après le prochain repos.

 **RECETTES EXCEPTIONNELLES** (1PA). *Ton aventurier sort de son sac une potion magique dont la valeur ne peut excéder 5 louis d'or + 5 louis par demi-niveau. Cette potion est périmée à minuit précise (la faute à la magie).*

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

 **TOUT DOUX.** Tout ce qui peut porter ton aventurier doit pouvoir se chevaucher, mais certains animaux sont tout de même plus pratiques que d'autres : les chevaux notamment. Ton aventurier sait les gestes pour approcher et monter ces bêtes parfois chatouilleuses et obtenir leur coopération volontaire. Il sait aussi les soigner et les bien traiter.

 **DESTRIER DE GUERRE** (Permanent). En combat, la monture inflige, chaque tour, 1d4 points de dégâts automatiques à un adversaire au corps à corps. Si ton aventurier charge en effectuant un déplacement en ligne droite de plus de la moitié de la vitesse de sa monture, il ajoute +1d8 à ses dégâts.

 **CADRE NOIR** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier obtient de sa monture une obéissance absolue qui lui permet de la pousser jusqu'à ses limites de courage et de mobilité, d'effectuer des sauts risqués, d'adopter des allures rares, de réaliser des pas compliqués ou de tenter des actions acrobatiques délicates.*

NEZ FIN. Ton aventurier a une certaine habitude des situations sociales complexes, quand il faut faire entendre sa voix et taire celle de ses adversaires, quand il faut désamorcer des querelles inutiles et orienter subtilement les débats.

SAGES CONSEILS (1 +demi-niveau). Ton aventurier obtient d'un interlocuteur qu'il accepte ses avis et conseils et prenne une décision ou agisse selon ses propositions. C'est ensuite de sa responsabilité que ces suggestions soient effectivement les plus avisées. Attention, c'est bien un conseil et pas une injonction...

TOI, JE NE VEUX PAS T'ENTENDRE (1PA). *D'un regard ou d'un signe de la main, ton aventurier empêche une cible en vue de s'exprimer ou de donner son avis, voire de déclencher un combat. Cette gêne sociale est rarement perceptible sans prêter attention aux dynamiques de la scène. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde. L'inhibition dure tant que ton aventurier tient la cible en ligne de vue et a la possibilité de l'intimider discrètement.*


FLEGME. Ton aventurier est d'une patience infinie et d'un calme olympien. Il est difficile de l'énerver et il ne réagit pas facilement aux insultes, aux provocations ou aux tentatives de déstabilisation. Son flegme découle d'une longue habitude des négociations difficiles et des situations de crise qu'il a appris à gérer.


LECTURE DE PERSONNALITÉ (2 +niveau). Ton aventurier détermine l'état d'esprit et les motivations immédiates réelles d'un interlocuteur, ainsi que, sans doute, les motivations sous-jacentes qui guident ses positions de négociation. Il peut aussi évaluer et analyser les dynamiques sociales d'un petit groupe de personnes qui lui font face.


POURPARLERS (1PA). *Ton aventurier déclare un « Pourparlers », interrompant un combat imminent ou en cours, le temps de discuter et, éventuellement, de décider de poursuivre le conflit ou de le régler plus pacifiquement. Cette capacité ne fonctionne pas avec les créatures qui ne communiquent pas intelligemment.*

DUR À CUIRE


*


 **EXERCICES.** Ton aventurier a subi un entraînement long et exigeant, dans des conditions particulièrement difficiles, dans le froid et sous la canicule, sans protections ni vêtements, jusqu'à aguerrir son corps aux pires tourments. Il n'y a pas grand-chose qui lui crée de l'inconfort ou de la gêne.


 **RIEN SENTI** (2 +niveau). Ton aventurier réduit de moitié les dégâts d'une attaque physique ou magique.

 **DUR AU MAL** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier ignore tous les dégâts causés par les contusions.*

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

 **SUR LA PISTE.** Ton aventurier peut suivre des pistes difficiles et, parfois, dans les conditions les plus extrêmes – tant que le temps ne les a pas effacées. De même, il sait estomper ses traces et celles de ses compagnons, gênant considérablement les créatures qui seraient tentées de le suivre.

 **TRACES ET EMPREINTES** (1 +demi-niveau). Ton aventurier reconstitue l'histoire récente d'un lieu en repérant de subtils détails – qui est passé, les évènements les plus probables qui s'y sont déroulés et ainsi de suite – même après plusieurs jours ou semaines, selon la météorologie et la complexité des traces.

 **COINS ET RECOINS** (1PA). *Décris un nouvel élément du décor, cohérent et crédible avec les lieux, où ton aventurier sait pouvoir se faufiler, se cacher ou y trouver quelque chose : un passage, une trappe, un ruisseau, un chaos rocheux, une vieille cabane et ainsi de suite. Indique à la maîtresse de jeu ce que trouve ton aventurier et à quoi ça ressemble.*

INFORMÉ. Ton aventurier est curieux et attentif au monde qui l'entoure, toujours à la recherche de nouvelles et de rumeurs, d'informations et de connaissances, de livres à lire et d'archives à consulter. Son cerveau est parfaitement organisé pour ranger et classer tout ça et s'y retrouver aisément.


ÉRUDITION (1 +demi-niveau). Ton aventurier demande à la maîtresse de jeu toutes informations pertinentes sur un sujet précis, y compris ce qu'il a pu lire, voir ou entendre.


JE SAIS (1PA). *Ton aventurier énonce un fait de son invention à propos d'un lieu, d'un objet, d'une personne, d'une créature et ainsi de suite. L'information est certainement exacte mais peut-être incomplète, à la discrétion de la maîtresse de jeu.*


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

ESTAFETTE

*

 **MESSAGER.** Ton aventurier a l'habitude de se déplacer d'un bout à l'autre des casernes, des villes, des champs de bataille, afin de délivrer toutes sortes de messages ou de paquets importants. C'est un travail qui nécessite non seulement une forte mobilité, mais aussi une vigilance de tous les instants.


 **MANŒUVRES RAPIDES** (Permanent). Ton aventurier effectue deux manœuvres par tour (au lieu d'une seule), conservant le bonus tactique si au moins l'une de ses manœuvres est un déplacement qui en respecte les règles. Il peut effectuer son action à n'importe quel moment avant ou après les manœuvres ou entre eux.


 **AUX AGUETS** (1PA). *Ton aventurier et ses compagnons ne peuvent pas être surpris d'ici le prochain répit.*


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

GARDE DU CORPS


*


 **HYPERVIGILANCE.** Ton aventurier prend soin et protège les personnes qui ont besoin de se sentir en sécurité, à raison ou non. Il est toujours attentif aux menaces et ne quitte pas facilement ses protégés des yeux, prêt à réagir aussi rapidement que possible.


 **PROTECTION RAPPROCHÉE** (Permanent). Ton aventurier bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre la surprise et contre tous les effets magiques et toxines qui visent à endormir sa vigilance ou détourner son attention. En combat, il bénéficie de 1d4 +niveau points de vie temporaires par tour.

 **DERRIÈRE MOI** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, quand il se trouve à 6 pas ou moins d'un compagnon (ou d'un quidam quelconque), ton aventurier peut choisir de subir tout ou partie des dégâts à sa place, quelle que soit leur origine (corps-à-corps ou distance). Les dégâts qu'il reçoit ainsi sont réduits de moitié.*

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

 **INITIÉ.** Ton aventurier a appris les arcanes de la magie et manipule sans effort des forces surnaturelles d'une grande puissance. Toutefois, la magie ne choisit jamais ses conséquences – c'est l'enchanteur qui pratique la magie blanche ou la magie noire en toute connaissance de cause.

 **SORTILÈGES** (2 +niveau). Ton aventurier incante un sort de magie blanche de son choix et en applique les effets ainsi que décrits dans le grimoire. S'il souhaite incanter un sort de magie noire, il doit aussi dépenser un point d'aventure pour le faire et vivre avec les conséquences de ses actions.

 **SÉANCE** (1PA). *Ton aventurier organise une séance de spiritisme et contacte un esprit – de son choix ou au hasard – afin d'obtenir des réponses. Pose trois questions à la maîtresse de jeu qui tentera d'y répondre au mieux des savoirs et de la coopération de l'esprit. Ce dernier profite souvent de ce moment pour transmettre des messages personnels ou tenter des opérations plus sombres et dangereuses encore.*

0

1

2

3

4

5

6


7


8


9

MAÎTRE D'ARMES

*

 **ESCRIMEUR.** Ton aventurier est un maître de l'escrime, aguerri, discipliné, qui consacre ses journées à quêter la perfection du geste et cet instant unique où l'esprit et le corps se fondent dans la lame comme avec le cosmos.


 **MILLE FOIS RÉPÉTÉ** (Permanent). Ton aventurier bénéficie d'un bonus égal à 1 +demi-niveau aux jets de combat et +1d4 aux dégâts avec sa technique de combat au sabre.


 **ULTIME CÉLÉRITÉ** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier a toujours l'initiative s'il le désire, contre n'importe quel adversaire.*


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

MÉDECIN

*

 **MÉDECIN DE FAMILLE.** Ton aventurier connaît toutes sortes de moyens, naturels et pharmaceutiques, pour soulager et traiter la plupart des petites douleurs, des maladies courantes et des blessures vives. Il est la bienvenu partout où ses services sont requis.

 **PREMIERS SECOURS** (2 +niveau). Au prix d'une action libre et au toucher, ton aventurier rend 1d8 +niveau points de vie à une créature vivante. Il ajoute aussi son niveau à toute récupération de points de vie durant un répit, pour tous ses compagnons.

 **SOINS URGENTS** (1PA). *Au prix d'une action et au toucher, ton aventurier prend en charge une urgence vitale ou une affection temporaire, comme la paralysie, les effets d'un poison, une détresse, un malaise et ainsi de suite. Il stabilise son patient ou le sort d'affaire, comme le ferait un répit. Il peut, à la place, rendre 1d8 points de vie par niveau au toucher.*

DÉCISIF. En situation d'urgence ou de crise, au cours d'une confrontation armée, lors d'une catastrophe naturelle ou d'un accident majeur, les gens suivent volontiers les ordres ou les consignes de ton aventurier, arrêtent de paniquer et s'organisent selon ses indications.


PRÉSENCE (1 +demi-niveau). Ton aventurier prend la parole de manière à ce que tout le monde se sente obligé de l'écouter sérieusement. Un figurant de niveau égal ou supérieur peut l'interrompre en réussissant un jet de sauvegarde.


FORMATION (1PA). *À condition qu'il soit dans un lieu peuplé qui le permette, ton aventurier réunit rapidement quelques personnes, entraînées ou non, et les organise de manière à mener une opération tactique – la qualité du plan et sa réussite ne dépendent que de lui, selon les circonstances et les objectifs à remplir.*


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

PISTOLIER

*

 **POUDRE NOIRE.** Ton aventurier est l'un de ces rares soldats entraînés au maniement du pistolet et du mousquet. Il sait les utiliser en toutes circonstances et sans gêne, même quand la luminosité n'est pas bien fameuse ou la stabilité pour ainsi dire inexistante.


 **TIR RAPIDE** (2 +niveau). Ton aventurier recharge son arme à feu au prix d'une manœuvre (au lieu d'une action et d'une manœuvre pour tout le monde).


 **DANS LE MILLE** (1PA). *Ton aventurier relance un jet de combat avec une arme à distance, cette fois avec avantage.*


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

PUGILISTE

*

 **À MAINS NUES.** Ton aventurier est vindicatif et rentre-dedans, et peu d'adversaires sont capables de lui faire peur. Il applique les mécaniques des techniques de combat quand il se bat à mains nues (1d8+1d4+3 aux dégâts et un truc de combat quand il obtient un 1 sur l'un de dés, au lieu de 1d4+1 pour les autres). Il ne peut pas tuer un adversaire quand il se bat à mains nues.


 **DANS TA GUEULE** (2 +niveau). Ton aventurier ajoute 1d8 aux dégâts de corps-à-corps (avec ou sans arme) qu'il inflige à une cible.


 **CALETEZ VOLAILLES!** (1PA). *Ton aventurier repère le point faible moral de ses adversaires et agit en conséquence – menaces, insultes, regard lourd de sens, flegme et ainsi de suite. Tous les ennemis à 12 pas ou moins s'éparpillent et fuient avant de se regrouper au prochain répit. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.*


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

SAPEUR

*

 **MINES ET SAPES.** Ton aventurier a l'habitude de bosser dans les conditions les plus difficiles et les plus dangereuses, sous terre, avec des explosifs, dans les incendies. Il ignore les effets des conditions de visibilité liées à l'humidité ou la fumée. Il sent instinctivement le moment où un truc va lâcher ou exploser, il se repère dans les environnements inconnus et peut toujours retracer ses pas vers la sortie.


 **EXPLOIT PHYSIQUE** (1 +demi-niveau). Ton aventurier effectue un exploit physique, comme un bond énorme, un sprint incroyable, une acrobatie spectaculaire, une réception maîtrisée, et ainsi de suite.


 **LIGNE DE VIE** (1PA). *Ton aventurier permet à une personne de son choix à 6 pas ou moins, y compris lui-même, de réussir automatiquement un jet de sauvegarde.*


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

SPADASSIN


*


 **TRAÎNE-SABRE.** Ton aventurier est un soldat bien entraîné et un reître consommé, plus habitué aux subtilités des duels dans les ruelles sombres que des assauts ordonnés des salles d'armes. Il se jette toujours à corps perdu dans les corps-à-corps les plus sauvages pour l'emporter avec décision.


 **COUPS RAPIDES** (2 +niveau) Ton aventurier effectue une attaque avec son arme de corps à corps au prix d'une manœuvre.

 **NE JAMAIS ÉCHOUER** (1PA). *Ton aventurier relance un jet de combat avec une arme de corps à corps, cette fois avec avantage.*

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

 **À VOTRE SERVICE.** Ton aventurier a appris le service – comme roturier auprès de divers maîtres, qu'ils soient nobles ou simples cabaretiers, ou comme écuyer et page lors d'une jeunesse plus confortable. Il sait la manière de courber la tête sans plier le genou (ou inversement), les manières à adopter et les paroles qui font plaisir.

 **DÉBROUILLARDISE** (1 +demi-niveau). Ton aventurier tire de la rue des ressources dont il a besoin – du matériel, des informations, des entrées – en interrogeant valets et palefreniers, prostituées et cabaretiers, colporteurs et mendiants.

 **RUMEURS DE LA GROSSE VILLE** (1PA). Ton aventurier énonce une rumeur, propagée par la rue, concernant le Royaume, l'actualité de la cité ou les affaires intéressantes en cours (officielles ou discrètes) – à moins qu'il n'obtienne le nom d'une personne intéressante ou l'emplacement d'un lieu particulier.

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9