




## **ALCHIMISTE**

\*\*\*


 **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 pièces 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 pièces d'or + 5 pièces par demi-niveau. Cette potion est périmée à minuit précise (la faute à la magie).*

## ANIMISTE

\*\*\*

 **LANGAGE DES OBJETS.** Ton aventurier entend le murmure continu des petites choses inanimées, jusqu'à en tirer certaines intuitions instinctives. Il sait évaluer la valeur, la qualité, les origines, l'histoire parfois des objets, des meubles et du bâti. Il peut même tenter de dresser le portrait psychologique d'une personne en examinant ses possessions.


 **CHUCHOTEUR** (2 +niveau). Ton aventurier a appris le secret des objets inanimés et des tout-petit-minuscules esprits qui les habitent parfois. À portée de chuchotis, et au prix d'une action, il obtient d'eux une information ou un conseil, une action mécanique, un peu de coopération – pour qu'une serrure s'ouvre sans effort, qu'une bibliothèque indique l'emplacement d'un livre, qu'un bibelot raconte quelque chose, qu'un plancher fasse un peu moins de bruit et ainsi de suite.


 **DISSIMULATION** (1PA). *Au prix d'une action, ton aventurier marque un objet. Dès lors, en le plongeant dans un miroir, il peut le cacher et le récupérer quand il le souhaite, dans ce miroir ou un autre.*


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

# ARCHER

\*\*

 **TROISIÈME ŒIL.** Ton aventurier est un maître-archer qui connaît parfaitement son arme et ses capacités. Il tire à l'instinct aussi bien qu'en visant et voit, bien souvent, au-delà des apparences. La lumière faible ne le handicape guère, les déguisements grossiers ne le trompent pas plus, ni les subterfuges vulgaires.


 **TIR RAPIDE** (2 +niveau). Au prix d'une manœuvre, ton aventurier effectue une attaque avec son arme à distance.


 **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

## **ARPENTEUR**

\*

 **RACÉ.** Ton aventurier est souple, furtif, rapide et athlétique, qualités essentielles pour courir sans fatigue les vastes espaces des frontières, grimper les escarpements les plus sévères et vagabonder à travers la nature. Des qualités utiles aussi dans les cités, faut-il le dire.

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

 **COÛTE QUE COÛTE** (1PA). *Ton aventurier relance un jet de mouvement de son choix. Il bénéficie alors d'un avantage.*

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

# ASCÈTE


\*

## **CONTRÔLE DU MÉTABOLISME.**

L'entraînement qu'a subi ton aventurier a profondément modifié son métabolisme. Ses réflexes se sont aiguisés, il sait contrôler son rythme cardiaque ou l'expression corporelle de ses émotions ; ses besoins vitaux se réduisent au minimum quand les temps sont difficiles ou s'étendent au-delà du raisonnable dans l'abondance.

## **RÉSISTANCE NATURELLE** (Permanent).

Ton aventurier est immunisé aux poisons et maladies. Il bénéficie d'un avantage à tous ses jets de sauvegarde contre les dégâts élémentaires (feu, froid, électricité, acide).

 **INALTÉRABILITÉ** (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


**✍ CONFIDENT DU DESTIN.** Pour maîtriser son destin, ton aventurier s'en réfère directement aux puissances supérieures des étoiles qui dirigent la marche de l'univers depuis sa création. Incidemment, cela lui permet de se repérer aisément de nuit quand le ciel est assez clair, mais aussi de dire la bonne aventure et de rassurer ceux que leur futur inquiète.


**♠ HOROSCOPE (Spécial).** Durant un repos, après avoir épuisé les prédictions antérieures, ton aventurier conduit un petit rituel et effectue un nombre de jets sur la table de l'astrologie égal à 1 +demi-niveau. Choisis, pour chaque jet, l'une des trois propositions associées à la constellation définie. Tu peux invoquer une prédiction au moment de ton choix pour obtenir un effet narratif particulier, un coup de pouce du destin ou une bonne surprise.


**♠ LE DESTIN PEUT TE DONNER MIEUX (1PA).** *Ton aventurier refuse le résultat d'un jet effectué par un adversaire, qui donc échoue quand il pensait réussir.*

## **AUTORITÉ**

★★


 **DÉCISIF.** En situation d'urgence ou de crise, au cours d'une bataille, 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 que tout le monde se sent 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 façon à mener une opération tactique ou un projet de groupe – la qualité du plan et sa réussite ne dépendent que de lui, selon les circonstances et les objectifs à remplir.*

## CARAVANIER

\*

 **VOYAGEUR PATENTÉ.** Ton aventurier connaît les dangers des routes et des chemins, même quand celles-ci ont complètement disparu et qu'il faut voyager en tout-terrain à travers le sauvage, sous tous les temps. Il lui suffit de peu de choses pour se repérer, trouver les passages les plus faciles et, à l'instinct, supposer les raccourcis possibles et les détours nécessaires.

 **LE PIED ICI, LA MAIN LÀ** (1 +demi-niveau). Ton aventurier offre un avantage à un jet de résolution pertinent pour passer un obstacle, organiser un voyage, anticiper une difficulté et ainsi de suite.

 **SÛR ET CONFORTABLE** (1PA). *Parce qu'il connaît le terrain, ton aventurier ajoute un choix supplémentaire aux options du camp le soir.*

0

1

2

3

4

5

6


7


8


9

## CAVALIER

\*


 **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 : chevaux et loups géants 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.*

## CHAMANE

\*\*\*

 **GESTES PROPITIATOIRES.** Ton aventurier connaît les rituels, les petites cérémonies, les gestes propitiatoires qui lui permettent d'apaiser ou de remercier le *Genius Loci*, l'esprit tutélaire d'un lieu, d'une ville, d'un village, d'une route, d'un vallon, d'un bois et ainsi de suite. C'est toujours une bonne idée d'être poli et respectueux envers ces êtres surnaturels étranges et chatouilleux.


 **COMMUNION** (1 +demi-niveau). Ton aventurier entre en communion avec le *Genius Loci*. Il est alors assailli de visions et de demandes, mais parvient à les contrôler assez pour en tirer des informations intéressantes. Pose une question à la maîtresse de jeu concernant le territoire dont l'esprit est le gardien – il est probable que plus la question sera large, plus la réponse sera énigmatique et cryptée.


 **SERVICE SPIRITUEL** (1PA). *Ton aventurier obtient un service du Genius Loci – qu'il s'agisse de se faire conduire ou transporter n'importe où sur le territoire, d'obtenir des ressources particulières ou même de transposer ses perceptions à un endroit précis.*


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## CHANGE-PEAU

\*


 **TRANSCENDANCE.** Ton aventurier a appris l'art ancien de la transcendance – une manière de méditer et de contrôler son esprit pour obtenir les effets les plus extraordinaires, car ce que l'esprit veut le corps l'accomplit.


 **IDENTIFICATION** (Spécial). En combat, ton aventurier utilise la transcendance pour se métamorphoser en une créature mi-humanoïde mi-animale. Choisis, au moment d'apprendre ce métier, quel est son animal de cœur : le glouton (chaque tour, ton aventurier inflige 1d4 dégâts automatiques à un adversaire à portée), l'ours (chaque tour, ton aventurier peut relancer un dé de dégât qui ne lui plaît pas), le loup (ton aventurier ajoute 1d8 dégâts s'il attaque une créature déjà engagée par l'un de ses compagnons ce tour).


 **RÉVEILLE-TOI** (1PA). *Ton aventurier sort de lui-même de l'inconscience et gagne 1 point de vie.*

## CUISINIER

\*

 **ÉPICES ET AROMATES.** Ton aventurier n'ignore rien des secrets des aromates et connaît les plats préférés de ses compagnons, même les plus étranges et difficiles à réaliser sur la route. Il manie les saveurs les plus subtiles pour flatter ses hôtes en toutes circonstances.

 **POUR QUI EST REPU, UN REPAS VAUT UN RÉPIT** (Spécial). Au cours d'un répit, en distribuant des petits en-cas savoureux, ton aventurier remonte le moral de ses camarades. Chaque aventurier qui a dépensé au moins un point d'aventure dans la scène précédente lance 1d4. Sur un résultat de 4, il regagne un point d'aventure.

 **CUISINE RÉCONFORTANTE** (1PA). *Ton aventurier improvise, avec ce qu'il a sous la main, un repas chaud et réconfortant pour un nombre varié de convives – pour finir une soirée entre amis, gratifier des gens importants, nourrir les indigents ou accueillir les victimes d'une catastrophe. Les gens vont mieux, sont calmes et parfaitement disposés à parler et à écouter.*

0

1

2

3

4

5

6


7


8


9

## DEVIN

\*\*

 **PRÉDICTIONS SANS SURPRISE.** Ton aventurier comprend l'influence du destin sur le hasard et les coïncidences. Il sait évaluer les probabilités d'un évènement, calculer les gains et les pertes probables d'une opération, prédire l'issue d'un pari et ainsi de suite.

 **CONTRÔLE DES CHANCES** (Spécial). Après chaque repos, lance un nombre de d20 égal à 2 + niveau et notes-en les résultats. Avant le prochain repos, dépense ces résultats pour remplacer le résultat de jets de résolution qui ne te plaisent pas, soit chez les alliés de ton aventurier, soit chez ses adversaires (une créature de niveau égal ou supérieur effectue un jet de sauvegarde). Tu peux aussi dépenser l'un de ces résultats pour modifier la taille de tous les dés utilisés pour un jet de dégâts ou de soins – ainsi, un d8 devient, au choix, un d6 ou un d10.

 **INVERSION MYSTIQUE** (1PA). *Si ton aventurier ou l'un de ses compagnons obtient un 1 naturel au d20, il faut lire 20 naturel à la place.*

0

1

2

3

4

5

6


7


8


9

## DÉVOT

\*\*\*

 **MYSTIQUE.** Ton aventurier entretient une relation intime mystique avec les divinités de l'humanité, qui va bien au-delà des cultes habituels, essentiellement collectifs. Il honore les divinités avec une intensité particulière et ces dernières répondent à cette intensité.


 **PRIÈRE** (1 +demi-niveau). Ton aventurier adresse une prière à l'une des deux divinités qu'il reconnaît et honore en particulier.


 **PROPICIATIONS** (1PA). *Ton aventurier adresse une prière à n'importe laquelle des divinités de l'humanité, même s'il ne se trouve pas dans un lieu consacré.*


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## **DIPLOMATE**

★★

 **BONNE RÉPUTATION.** Ton aventurier est amical, inspire confiance et un certain respect. Les gens lui confient volontiers leurs préoccupations, lui glissent des confidences, des informations, des avis personnels, sans vraiment s'étonner de sa sollicitude et de son intérêt. Il lui suffit seulement d'être à l'écoute, patient et engageant.

 **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...

 **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.

0

1

2

3

4

5

6


7


8


9

## **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

## ÉCLAIREUR

\*\*


 **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 événements 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.*

## **ENGIGNEUR**

\*\*\*

 **ORIENTATION.** Les villes et les villages, et les bâtiments qui les composent, forment les topologies les plus complexes et les plus distrayantes qu'on puisse contempler. Ton aventurier a appris à s'y repérer, à en relever les détails utiles et à en fouiller les interstices. Il lui est difficile de s'y perdre et il trouve toujours un chemin ou un autre pour rejoindre sa destination.


 **ARCHITECTE** (1 +demi-niveau). En observant ou en faisant le tour d'un bâtiment, ton aventurier en détermine avec une certaine précision le plan intérieur, les accès possibles (et pas seulement par les portes) et les sécurités probables qui l'entourent (qu'il s'agisse d'un chien dans le jardin, d'une voisine trop curieuse ou d'alarmes magiques). Dans les donjons anciens, il sait prévoir presque certainement l'organisation des pièces et couloirs qui jouxtent celle où il se trouve et jusqu'à une certaine distance.


 **LÀ, UN PASSAGE** (1PA). *Ton aventurier trouve un passage secret. Qu'il ne soit pas indiqué sur le plan de la maîtresse de jeu ne veut rien dire, c'est tout le principe des passages secrets. En tout cas, c'est bien un passage dissimulé, mais rien n'indique où il mène !*


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## **ENSORORCELEUR**

\*\*\*


 **DÉCLAMATION.** Ton aventurier sait le pouvoir des paroles performatives, la puissance du verbe qui invente – c'est pour cela que les anciens poèmes féériques, qu'il a appris par cœur, fascinent, émerveillent, effrayent encore le petit peuple des campagnes et des villages.


 **MOTS DE POUVOIR** (2 +niveau). Au prix d'une manœuvre, ton aventurier associe un adjectif à une cible en vue – un objet naturel ou artificiel, une créature non-intelligente – qui change la nature superficielle de la cible. Les effets de l'ensorcellement varient selon les circonstances et à la discrétion de la maîtresse de jeu. L'effet dure jusqu'au prochain répit et une même cible ne peut supporter qu'un seul ensorcellement à la fois, tout nouvel envoûtement remplaçant le précédent.


 **ENCRAOUDEUR** (1PA). Ton aventurier associe un adjectif à une créature intelligente. Cette capacité ne fonctionne pas en combat et la plupart des adjectifs somatiques (qui s'appliquent au corps ou à la santé de l'individu – comme aveugle ou paralysé) sont peu efficaces – les adjectifs psychologiques étant à préférer (comme désorienté, distrait ou inattentif).

## ÉRUDIT

\*\*\*

 **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 sur les lieux et les gens. Il tient sans doute un journal dont il peut négocier la vente de copies dans les bibliothèques des grandes cités.


 **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.


 **AFFIRMATION PÉREMPTOIRE** (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. C'est sans doute vrai, mais qui peut en être sûr ?*


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## EXORCISTE

\*

 **NONCE.** Ton aventurier est considéré un agent des divinités de l'humanité. Cela lui confère une forme de blanc-seing pour pénétrer dans certaines communautés, y compris monstrueuses, avec une immunité diplomatique imprécise mais souvent réelle.


 **BÉNÉDICTION** (1 +demi-niveau). Au prix d'une manœuvre, ton aventurier bénit ses compagnons en vue et leur octroie, jusqu'au prochain répit, un bonus de +1 aux jets de sauvegarde et aux jets de combat.


 **EXORCISME** (1PA). *Au prix d'une action, ton aventurier repousse toutes les créatures surnaturelles à 12 pas ou moins, qui s'éparpillent et fuient jusqu'au prochain répit. Toutefois les créatures de niveau égal ou supérieur peuvent effectuer un jet de sauvegarde.*


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## FÉTICHEUR

\*\*

 **BRELOQUES.** Ton aventurier connaît toutes sortes de sceaux, de glyphes, de marques, de runes et d'ogham's tirant leurs origines anciennes dans les savoirs féériques. En quelques instants, avec quelques matériaux naturels (petit caillou, fibres végétales, brindilles, toile d'araignée et ainsi de suite), il sait fabriquer des petits porte-bonheurs, des charmes pour tous les jours, des gri-gri qu'il offre à qui en a besoin.


 **TALISMANS** (2 +niveau). Ton aventurier crée un talisman qui fait effet jusqu'au prochain repos. Il peut les garder pour lui ou les offrir, mais une même créature ne peut pas porter plus de talisman que son propre niveau. Chaque talisman offre, au choix, l'un des bonus suivants, qui ne se cumulent pas : +1 aux jets de combat, de sauvegarde, d'une caractéristique particulière ou de mouvement, +1 en défense naturelle, +1d4 dégâts.


 **AMULETTES** (1PA). *Le talisman offre une capacité spéciale : lecture d'aura, vision dans le noir, respiration aquatique, don d'une langue, adaptation aux conditions météo, résistance aux fatigues des voyages, perceptions améliorées et ainsi de suite.*


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## GUÉRISSEUR

\*


 **IMPOSITION DES MAINS.** Ton aventurier a le don de soigner les gens par simple imposition des mains. Il soulage la plupart des petites douleurs et des maladies courantes en s'occupant de son patient durant quelques instants – ce qui en fait un visiteur important et respecté dans toutes les communautés, à qui les gens se confient volontiers ou offrent l'hospitalité.


 **SOINS** (2 +niveau). Ton aventurier rend, au toucher et en action libre, 1d8 +niveau points de vie à une créature vivante. De plus il ajoute son niveau à toute récupération de points de vie durant un répit, pour tous ses compagnons.


 **RESTAURATION** (1PA). *Au prix d'une action et au toucher, ton aventurier guérit une affection temporaire ou la soulage jusqu'au prochain repos, comme la paralysie, les effets d'un poison, les symptômes d'une maladie magique et ainsi de suite. Il ne peut rien contre les effets permanents, comme une pétrification, une malédiction ou la maladie magique elle-même. Sinon, il peut rendre, au toucher, 1d8 points de vie par niveau.*

## GUERRIER

\*

 **SOLDAT.** Ton aventurier est un soldat, connaisseur de l'usage et de l'entretien des armes et des armures, qui possède aussi quelques savoirs en poliorcétique et en économie militaire.


 **MAÎTRE D'ARMES** (Permanent). Ton aventurier bénéficie d'un bonus égal à 1 +demi-niveau aux jets de combat et +1d4 aux dégâts à mains nues et avec toutes les armes qu'il manie. Par ailleurs, parce qu'il porte son armure impeccablement, il divise par deux le bonus applicable au seuil de mouvement (+1, +2 ou +3 au lieu de +2, +4 et +6).


 **COUP DOUBLE** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, si ton aventurier parvient à placer un truc de combat, choisis deux effets à appliquer.*


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## HÉRAUT

\*\*\*


 **TÊTE HAUTE.** Ton aventurier est le porte-étendard de sa compagnie, qui en présente les membres et en narre les histoires et exploits. Il se sent le garant de leur bonne réputation, voire de leur mise et accoutrement quand nécessaire, histoire de ne jamais projeter une image inappropriée à leurs interlocuteurs.


 **AU VENT MAUVAIS** (1 +demi-niveau). Ton aventurier dresse la bannière ou le gonfanon de la troupe (qui flotte par magie à ses côtés) et obtient l'un des effets suivants jusqu'au prochain répit : des adversaires en vue ont le temps de se raviser en reconnaissant le symbole selon la réputation établie des aventuriers ; des aventuriers séparés savent instinctivement où se retrouver ; des figurants confus, paniqués, incertains, se rallient à l'étendard et se réorganisent ; l'étendard attire et détourne l'attention de tout le monde.


 **JUGE** (1PA). *Ton aventurier impose les règles qui organisent une cérémonie, une rencontre, une négociation, un duel, une confrontation, y compris les conditions pour les ouvrir et les conclure, l'étiquette à respecter et les interdits à ne pas transgresser. Personne ne peut les enfreindre ou tricher.*

## HERBORISTE

\*\*\*

 **GLANAGE ET CUEILLETTE.** Ton aventurier profite de ses journées sur la route pour examiner les bas-côtés, parcourir les haies et les champs et examiner les sous-bois. Il sait les noms des herbes et des buissons, des arbres et des champignons, ainsi que tous leurs usages ou dangers. Il ramasse tout ce qui a de la valeur pour lui et qu'il pense pouvoir utiliser.


 **PETITS SACHETS** (Spécial). Après chaque repos, ton aventurier a récolté, séché ou préparé des herbes communes de son choix pour un total de 2 pièces d'or par niveau. Les préparations sont perdues après le prochain repos.


 **JUSTE UNE BOUCHÉE** (1PA). *Ton aventurier applique les effets d'une herbe à tous ses compagnons d'un coup – même si les effets peuvent être parfois un peu plus faibles ou durer moins longtemps.*


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## **INVOCATEUR**

\*\*\*


 **CERCLES ET RITUELS.** Ton aventurier invoque une bête magique dont le niveau est égal ou inférieur au sien, qui accepte de le servir durant quelques jours (généralement un jour, plus un par niveau). C'est toujours un rituel difficile et exigeant, qui prend du temps et qu'on ne peut réitérer trop souvent. Attention toutefois, les créatures invoquées sont toujours sensibles aux exorcismes et rarement considérées d'un bon œil dans les communautés urbaines – pourrait-on suggérer de les dissimuler dans le petit bois proche, le temps de faire ses courses ?


 **SERVITEURS** (1 +demi-niveau). La créature invoquée utilise l'une de ses capacités ou la transmet à ton aventurier (instantanément pour les actions, conditions et manœuvres ; jusqu'au prochain répit pour les permanents), même hors de vue. Une fois par combat, la créature invoquée inflige 1d4 dégâts automatiques par niveau à une cible à portée.


 **DON DE SOI** (1PA). *Ton aventurier transfère une condition qui l'affecte – empoisonné, paralysé et même exalté – à la créature invoquée. Il n'est plus affecté, mais l'invocation est incapable d'aider l'aventurier jusqu'au prochain repos.*

## **LANCEUR DE SORTS**

\*\*\*

 **DOCTE.** Ton aventurier possède toutes sortes de savoirs théoriques concernant la magie et ses effets les plus divers. Il peut tenter d'en analyser et d'en comprendre les manifestations, en s'appuyant sur de solides connaissances livresques.


 **GRIMOIRE** (2 +niveau). Ton aventurier dépense une Matrice de sort et incante un sortilège contenu dans le grimoire de l'aventurier (ou sa prouesse). Lancer un sort coûte une action, mais les effets sont instantanés et durent le temps indiqué dans sa description.


 **RITUELS** (1PA). *Ton aventurier conduit des rituels plus complexes lui permettant d'obtenir des effets magiques variés.*


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## **MAGE-BÊTE**

★★


 **ZOOLOGIE PRATIQUE.** Ton aventurier a appris le nom de toutes les bêtes qui marchent, qui nagent et qui volent. Il sait les subtiles différences entre les espèces et même entre les individus qui se ressemblent tant. Il en connaît les crottes, les poils et les pas, les habitudes et les régimes.


 **MÉTAMORPHOSE ANIMALE** (2 +niveau). Au prix d'une manœuvre et jusqu'au prochain repos, ton aventurier prend l'apparence d'un animal normal (reptile, oiseau ou mammifère), originaire du biome local, avec toutes ses capacités, sa taille, sa vitesse et ainsi de suite. Il conserve son propre niveau et ses capacités, mais tout son équipement semble disparaître en lui et n'est plus accessible.


 **EMPRUNT AU SAUVAGE** (1PA). *Ton aventurier puise dans le symbolisme animalier pour améliorer ses capacités jusqu'au prochain répit. Choisis l'un des talents d'expérience en l'associant à un animal : la brutalité du glouton, la précision du faucon, la robustesse de l'ours, la rapidité de la vipère et ainsi de suite. Si tu as d'autres idées, comme l'odorat du chien ou l'équilibre du chat, demande à la maîtresse de jeu.*

## MAÎTRE DE GUERRE

★★

 **ENTRAÎNEMENT INTENSIF.** Ton aventurier passe beaucoup de temps à entraîner ses camarades, à leur apprendre les signes et les appels qui définissent les ordres de bataille et permettent de réagir instantanément à ses injonctions. C'est une tâche ingrate qui ne le rend pas particulièrement populaire, jusqu'au moment où l'enfer se déchaîne et qu'il assure la coordination tactique de tout le groupe.

 **ORDRES DE BATAILLE** (2 +niveau). Ton aventurier donne un ordre à l'un de ses alliés, en vue ou qui peut l'entendre, y compris quand ce n'est pas à lui d'agir, et obtient l'un des effets suivants : l'allié gagne 1d8 points d'initiative, l'allié bénéficie d'une manœuvre supplémentaire, l'allié ajoute 1d4 à un jet de combat ou à sa défense contre une attaque unique, l'allié inflige 1d8 dégâts supplémentaires.

 **GARDE À TOI** (1PA). *Ton aventurier réduit de moitié les dégâts d'une attaque contre l'un de ses alliés qui, prévenu à temps, tente une sorte de parade de dernière seconde.*

0

1

2

3

4

5

6


7


8


9

## MARCHAND

\*\*


 **LES AFFAIRES SONT LES AFFAIRES.** Les villes et cités concentrent en peu d'espace tant de gens et de ressources que personne ne pense jamais vraiment à toutes les opportunités qu'elles représentent. Ton aventurier est habitué à la complexité de ces réseaux d'organisation et sait toujours où s'adresser pour obtenir ce dont il a besoin au meilleur prix, y compris sur le marché noir.


 **S'ENQUÉRIR** (1 +demi-niveau). Ton aventurier déniche des choses intéressantes : tu peux poser une question à la maîtresse de jeu pour trouver un lieu particulier, des ressources, du matériel, une composante de rituel, un figurant ou un cénacle utile, un refuge, et ainsi de suite. Bien entendu, il s'agit ensuite d'en négocier l'accès ou l'achat.


 **GRAISSER LES ROUAGES** (1PA). *Ton aventurier trouve un moyen de gagner du temps : un rendez-vous avant le prochain répit ou repos au lieu du mois prochain, une réponse rapide, une intervention dans la journée et ainsi de suite. Cette prouesse fonctionne aussi dans des environnements plus clandestins ou criminels de nature.*

## PASSE-PARTOUT

\*\*


 **SAVOIR-VIVRE.** Il suffit de quelques instants d'observation à ton aventurier pour qu'il saisisse les règles d'étiquette, les dynamiques sociales, les accents, l'argot ou le patois d'une assemblée et qu'il puisse s'y fondre, dissimulant le fait qu'il est un complet étranger.


 **MILLE-VISAGES** (1 +demi-niveau). Au prix d'une action et jusqu'au prochain repos, ton aventurier prend l'apparence, par métamorphose, d'un représentant banal et indescriptible, du peuple humanoïde le plus commun des environs. Ce n'est pas une illusion et seule une étude de l'aura magique peut révéler sa véritable nature.


 **IMITATION** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier prend l'apparence d'une personne précise de son choix. Le degré de ressemblance dépend de la longueur et de la précision des observations que ton aventurier a pu effectuer au préalable. Il s'agit de bien capturer le naturel des attitudes et postures ou la qualité de la voix et des intonations.*

## **SALTIMBANQUE**

\*

 **SUR LES PLANCHES.** Ton aventurier est à l'aise sur scène. Il possède une solide formation en musique, comédie, jonglage et autres tours de baladins.

 **FASCINATION** (1 +demi-niveau). Ton aventurier accroche et captive l'attention d'un auditoire, et la fixe tant qu'il parle, joue de la musique ou se donne en représentation d'une quelconque manière.

 **MANIPULATION DES ÉMOTIONS** (1PA). *Ton aventurier modifie l'ambiance d'un lieu ou les émotions de son auditoire, faisant naître la joie, la tristesse, le regret, la colère, l'amour, la haine, la compréhension et ainsi de suite. Il ne contrôle pas ce qu'en fait la foule ni les conséquences.*

0

1

2

3

4

5

6


7


8


9

## SPADASSIN

\*

 **SENS TACTIQUE.** Ton aventurier a appris à reconnaître les points faibles tactiques de ses adversaires. Il est bien souvent tout aussi attentif aux faiblesses de ses camarades, à la formation du groupe, aux angles morts qui ne sont couverts par personne et aux remèdes à apporter à ces défauts.

 **CRÉER DES OPPORTUNITÉS** (2 +niveau). Ton aventurier effectue une attaque avec son arme de corps à corps au prix d'une manœuvre. Par ailleurs, chaque tour, ton aventurier peut échanger son initiative avec celle de n'importe lequel de ses compagnons, s'il en est d'accord.

 **PRISE EN TENAILLE** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier bénéficie d'un avantage à ses jets de combat à chaque fois qu'il engage un adversaire qui est déjà aux prises avec un allié.*

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9



## TUEUR DE MONSTRE

\*



**TÉRATOLOGIE.** Ton aventurier connaît ses bestiaires sur le bout des doigts et a compilé toutes sortes de savoirs que s'échangent aventuriers et chasseurs de monstres le soir à la taberge. C'est devenu un expert en anatomie (humanoïde et monstrueuse), ce qui lui permet de placer ses coups avec une efficacité redoutable.

**HARCÈLEMENT** (2 +niveau). Ton aventurier ajoute 1d8 +niveau aux dégâts qu'il inflige à une cible.

**COUP PUISSANT** (1PA). *Ton aventurier ajoute aux dégâts initiaux de son attaque un nombre de d8 supplémentaires égal à 1 +demi-niveau. Ces dégâts additionnels ne sont pas modifiés par les conditions qui affectent les dégâts initiaux, comme un 20 naturel ou les effets de certaines potions.*

0

1

2

3

4

5

6


7


8


9

## **VOLTIGEUR**

\*

 **PIED SÛR.** Ton aventurier semble constamment en mouvement, les yeux portés devant lui, anticipant les chemins les plus sûrs ou les plus rapides, les dangers possibles, l'état du terrain, les déplacements des autres créatures présentes et ainsi de suite, de manière à avancer sans obstacle.

 **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 respecte les règles d'engagement. Il peut effectuer son action à n'importe quel moment avant ou après les manœuvres ou entre elles.

 **PAS DE CÔTÉ** (1PA). *Ton aventurier se téléporte à une distance égale à sa vitesse de déplacement (ou moins) : il n'est pas nécessaire que le déplacement suive une route continue et ton aventurier se transporte directement et instantanément à son point d'arrivée.*

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9