




## **COURAGEUX**

\*\*\*

 **ABNÉGATION.** Ton aventurier ne manque pas de cœur. Dans cette société cruelle, il tente de compenser son éducation par un surcroît d'abnégation. Cela se traduit souvent par une audace, une intrépidité, parfois un peu forcée ou manquant de jugeotte. Qu'à cela ne tienne ! Hardi !


 **BOUGE PAS** (1 +demi-niveau). Ton aventurier relance un jet, avec un avantage, à la place d'un de ses compagnons. S'il rate, c'est lui qui en subit les conséquences.


 **SI J'AVAIS SU** (1PA). *Ton aventurier s'engage dans une action dangereuse, bizarre, un peu folle où il a toutes les chances d'y laisser des plumes – à moins qu'il ne fasse une grosse bêtise (par exemple en passant le premier ou en tentant un truc seul dans son coin). Explique à la maîtresse de jeu comment, malgré cela, tout aura des conséquences heureuses pour le groupe et amènera un bénéfice quelque part le long du chemin.*


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## GARDIEN DES ESPRITS

\*\*


 **HURLEUR DU SAUVAGE.** Quand les chamanes restent bien polis avec les esprits de la nature, ton aventurier hurle et tempête pour obtenir leur attention et leurs faveurs, attirant leur respect craintif avec ses plaintes et cris rituels.


 **PACTE MINEUR** (1 +demi-niveau). Jusqu'au prochain répit, ton aventurier bénéficie de la protection des esprits locaux qui lui accordent l'une des bénédictions suivantes : +1 à la défense et aux jets de combat ; +2 aux jets de sauvegarde ; 1d4 points de vie temporaires par tour. Ton aventurier peut conclure plusieurs pactes à la fois, mais leurs effets ne se cumulent pas.


 **PACTE MAJEUR** (1PA). *Ton aventurier obtient un grand service de la part des esprits de la nature ou des esprits animaux : le guider toute la journée dans le sauvage, détourner le cours d'une petite rivière, déplacer un énorme rocher, cueillir et ramener assez de nourriture pour un large groupe, le dissimuler avec sa troupe au milieu de la nature, faucher un champ pour en récupérer les grains, l'emporter à dos de monture sur une grande distance, et ainsi de suite.*

## HARCELEUR

\*

 **GUÉRILLERO.** Ton aventurier est un spécialiste de la guerre asymétrique, des raids et des coups de main rapides et furtifs qui déstabilisent ses ennemis. Il sait lire le terrain pour profiter au mieux de ses couverts et de ses reliefs.


 **HARCÈLEMENT** (Permanent). Quand ton aventurier effectue un déplacement dont la moitié au moins se déroule hors de vue de ses adversaires (derrière un couvert, un abri ou même ses alliés), il entre en état « Discret » jusqu'au prochain tour (bien entendu, on compte un déplacement de zéro pas). Toutes les attaques qu'il délivre (au corps-à-corps ou à distance) bénéficient d'un avantage à moins que sa ou ses cibles ne réussissent un jet de sauvegarde (jet de surprise).


 **ATTAQUE EN PASSANT** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier place son action à n'importe quel point d'un déplacement avant de finir celui-ci.*

## DRUIDE

\*\*\*

 **CHANTS DES TITANS.** Ton aventurier puise sa puissance dans l'énergie des lignes telluriques qui parcourent Argosia, derniers vestiges des temps primordiaux où régnaient les titans. Elles amplifient sa voix et la chargent d'une magie qui effraie encore la plupart des hommes.


 **CHANTS DE POUVOIR** (2 +niveau). Au prix d'une manœuvre, ton aventurier entonne l'un des chants de pouvoir. Certains chants ont des effets instantanés ; d'autres durent tant que le druide chante – il n'a pas besoin de se concentrer, mais les effets cessent s'il entonne un chant différent.


 **CHANT DES BÊTES** (1PA). *Au prix d'une manœuvre, ton aventurier prend l'apparence d'un animal monstrueux et en gagne les capacités (y compris sa défense et ses attaques – bien que les dégâts qu'il inflige alors soient conséquents avec son propre niveau, selon la table des dégâts des créatures). Il retient ses propres points de vie et toutes ses autres capacités personnelles. Au moment de la transformation, son matériel disparaît en lui. Ce n'est pas une illusion et seule une étude de l'aura magique de la cible peut révéler sa véritable nature.*


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## **MAGELAME**

\*\*


 **DANSEUR DES LAMES.** Ton aventurier a reçu une solide formation en escrime et il a appris à y mêler de puissantes techniques magiques. Il utilise ses lames comme un mage le ferait de son bâton, comme un focalisateur de son art.


 **INVESTISSEMENT** (1 +demi-niveau). Jusqu'au prochain répit, chaque tour, ton aventurier investit son arme avec 1 +demi-niveau pouvoirs à choisir dans les suivants : +1 aux jets de combat ; +1 en défense ; +1 aux jets de sauvegarde ; +1d4 dégâts ; +1d4 en initiative ; +2 pas de vitesse ; +3 aux contusions ; inflige des dégâts élémentaires (au choix).


 **ABSORPTION** (1PA). *L'arme de ton aventurier absorbe et annule un sort ou une capacité déclenchée à 6 pas ou moins de lui. Si l'adversaire est de niveau égal ou supérieur, ton aventurier doit réussir un jet de sauvegarde.*

## VOYAGEUR

\*\*

 **VISITEUR.** Ton aventurier est un fréquent visiteur des domaines sous la collines, aujourd'hui tristes et tourmentés, parfois abandonnés. Il sait en trouver les entrées dans les cercles de pierre féériques qui n'ont pas été dispersés par l'humanité.


 **HALL DES FÉES** (1 +demi-niveau). Ton aventurier et ses compagnons trouvent refuge dans les grands halls sous la colline pour s'y reposer. Si c'est un répit, ils regagnent 1d8 points de vie par niveau et un point d'aventure ; si c'est un repos, le camp y est, au moins, sûr ou confortable.


 **LONGS CHEMINS** (1PA). Ton aventurier guide ses compagnons sur les longs chemins qui relient les vieux cercles de pierre. Ils peuvent ainsi parcourir quelques dizaines de kilomètres en un instant, mais la destination n'est pas toujours assurée à moins de bien connaître les lieux par avance.

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## CENTURION

\*\*

 **GARDIEN DES NÉCROPOLES.** Ton aventurier gardait les nécropoles et les lieux sacrés protégés par les non-morts. Il œuvrait au sein d'une troupe entraînée, habituée à son aura magique et à sa nécromantique influence, investi par ses maîtres de puissantes capacités pour remplir sa mission.

 **CERCLES DE DÉFENSE** (1 +demi-niveau). Jusqu'au prochain répit, ton aventurier étend un cercle de pouvoir, immobile, à 4 +niveau pas autour de lui, qui se signale par de légères marques lumineuses au sol, et il active l'un des effets suivants, au choix : tous ses adversaires doivent sortir du cercle ; aucun adversaire ne peut se dissimuler ou rester invisible ; aucun adversaire ne peut rester immatériel ; aucun adversaire ne peut sortir du cercle ; tous ses adversaires subissent 1d4 dégâts automatiques par tour. Les créatures de niveau égal ou supérieur peuvent effectuer un jet de sauvegarde pour échapper à l'effet du cercle. Il est possible de superposer plusieurs cercles de nature différente.

0

1

2

3

4

5

6

7

8


9


✦ **GESTALT** (1PA). Ton aventurier place une glyphe de lumière sur chacun de ses compagnons et choisit l'un des effets suivants, jusqu'au prochain repos : tous les aventuriers mettent leurs points d'aventure en commun ; toutes les capacités et les sorts au toucher se lancent à distance entre eux ; toutes les capacités et les sorts à distance atteignent les alliés même hors de vue. En dépensant d'autres points d'aventure, il est possible d'activer plusieurs options à la fois.


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## MAÎTRE DU TEMPS

\*\*

 **CHRONOLOGUE.** Ton aventurier mesure naturellement et précisément le temps qui passe et en contrôle (difficilement) le débit – par exemple pour accélérer une tâche, un train de pensées ou, au contraire, ralentir les effets d'une toxine.


 **ACCÉLÉRATION** (1 +demi-niveau). Ton aventurier effectue une action supplémentaire dans le tour.


 **ARRÊT DU TEMPS** (1PA). *Ton aventurier arrête le temps pour tout le monde sauf pour lui et une personne supplémentaire par demi-niveau. Cet arrêt du temps dure un tour subjectif durant lequel il peut agir, se déplacer, se soigner, discuter et ainsi de suite. Toutefois, il ne peut effectuer aucune action de combat contre une créature hors de son temps – seulement contre celles qu'il a laissé libre d'agir elles-mêmes.*


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

## TÉMOIN

\*\*

 **ARCHONTE.** Ton aventurier est assermenté par les temples et il est chargé de témoigner au nom des vivants et des morts dans les affaires criminelles. Sous sa lourde toge de témoin, qui dit son statut et lui permet d'entrer dans les villages et les cités, il mène des enquêtes diligentes et enregistre les témoignages de ceux qui ne peuvent plus parler pour eux.

 **CONFESSION** (1 +demi-niveau). Ton aventurier force un figurant à révéler une information qu'il souhaitait garder secrète, que ce soit en lâchant un indice malgré lui ou en se dégonflant devant les questions. Toutefois, si le figurant n'a pas d'information secrète pertinente, l'usage est perdu de la même façon.

 **MÉDIUMNIE** (1PA). *Ton aventurier obtient de parler avec l'esprit d'une personne décédée. C'est l'occasion de parler avec les victimes ou de plonger dans des histoires et des intrigues plus anciennes encore. Ton aventurier peut effectuer un jet de sauvegarde pour déceler le mensonge flagrant, mais il ne peut rien contre l'ignorance et les imprécisions. Ces discussions sont enregistrées dans sa mémoire pour être répétées, plus tard, devant les autorités.*

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9