





BATAILLEUR

 Ton aventurier vibre dans les confrontations, les conflits, les combats et les batailles. Qu'il protège des innocents ou qu'il porte sa lance dans la tanière d'un monstre, c'est au moment où il joue sa vie qu'il est le plus heureux (en tout cas, après la confrontation, quand il a survécu, victorieux ou non).


 **DÉFI** (1PA). *Ton aventurier oblige un ou plusieurs adversaires à le prendre pour cible ou les défie, hors combat, à un duel physique (course, bras de faire, lutte) qu'ils ne peuvent refuser. Une créature de niveau égal ou supérieure peut effectuer un jet de sauvegarde.*


BIENVEILLANT

 Ton aventurier apprécie les contacts humains et les moments partagés. Il est heureux d'aider les gens, là tout de suite, quand ils en ont besoin ; il les soutient quand ils souffrent et peinent ; il les console dans le malheur et les célèbre dans le bonheur. En somme, il aime se faire des amis.


 **AMITIÉ FACILE** (1PA). *Par un sourire, une main tendue, un mot aimable, ton aventurier modifie positivement les réactions d'une créature intelligente, désamorce les agressivités premières ou établit immédiatement un contact amical. Une créature de niveau égal ou supérieure peut effectuer un jet de sauvegarde.*


CHRONIQUEUR

 Ton aventurier est seulement content d'être là, d'aider ses camarades et surtout d'assister à toutes sortes d'évènements extraordinaires, qu'il s'agisse de vaincre des menaces terrifiantes, de contempler des paysages glorieux, de rencontrer des personnages illustres – toutes choses qu'il pourra raconter plus tard.


 **TOUT POUR L'HISTOIRE** (1PA). *Ton aventurier permet à l'un de ses camarades de réussir automatiquement un jet de résolution. Si ce jet affecte un adversaire, par exemple un jet d'attaque, une créature de niveau égal ou supérieur effectue un jet de sauvegarde pour s'en protéger.*


CONCILIATEUR

 Ton aventurier s'intéresse particulièrement aux relations qui lient les gens et qui forment la trame politique et diplomatique de ses aventures. Il est heureux quand il faut négocier des traités, servir d'intermédiaire, débattre de sujets compliqués, avec l'idée toujours de changer les choses par la parole et la diplomatie.


 **EMPATHIE DIPLOMATIQUE** (1PA). *Ton aventurier comprend les enjeux d'une négociation, les besoins et les moyens de ses interlocuteurs, ce qu'il peut en obtenir ou ce qu'il peut leur apporter, ainsi que la manière de les calmer ou de les fâcher par ses paroles et ses attitudes.*


EXPLORATEUR

 Ton aventurier est un voyageur toujours curieux de ce qu'il peut trouver de l'autre côté d'une crête inconnue. Il aime découvrir de nouveaux lieux, ouvrir des routes et des chemins inexplorés, passer des obstacles qui mènent au-delà de ce qu'il connaît déjà. Et puis, quel plaisir aussi de revisiter des paysages familiers.


 **EN VÉRITÉ** (1PA). *Lorsqu'une péripétie a été tirée et après que la maîtresse de jeu a repris la main sur la narration et développé la situation, imagine un élément de ton choix pour orienter la scène comme tu le préfères ou y ajouter des détails, un rebondissement, une surprise intéressante.*


JUSTICIER


 Ton aventurier ne supporte pas l'injustice. Il lui faut réparer les torts, abattre les tyrans, punir les méchants et les maléficients, remettre le monde à l'endroit et faire triompher la légitimité de ceux qui n'ont pas les moyens de se défendre par eux-mêmes. Nulle impunité n'est supportable, nulle injustice, mais il faut être droit jusqu'au bout.


 **JUSTICE EN GLOIRE (1PA).** *Quand ton aventurier est face à une situation inique ou aux représentants d'un pouvoir tyrannique, il s'auréole d'une belle lumière dorée qui représente tout le prestige des paladins. Les conséquences de la situation, quand les paladins ont pu la régler, sont rapidement connues à plusieurs cases à la ronde par toutes les créatures intelligentes. Sachant cela, nombreux sont les fauteurs de troubles qui s'en inquiètent et réagissent différemment.*

MYSTIQUE

 Ton aventurier s'intéresse aux événements surnaturels, à la magie, à la foi, aux légendes étranges qui défient la logique et la raison. Il cherche à les comprendre et à les vivre, à expérimenter les chemins étranges qui troublent les perceptions et la conscience. Peut-être est-ce seulement pour les mieux les affronter et les combattre.

 **SAVOIR MYSTIQUE** (1PA). *Ton aventurier reproduit, de mémoire, un effet magique qu'il a vu ou au sujet duquel il a lu des description – un sort, un ensorcellement, un exorcisme, ou même une capacité monstrueuse surnaturelle. C'est certainement une version moins puissante, moins précise, mais quelles que soient ses limites, l'effet sera certainement utile.*

 Ton aventurier doit comprendre le monde. Il n'est de mystères et d'énigmes qu'il ne doive résoudre, de secrets qu'il ne faille dévoiler. Sans cesse, il enquête, il interroge, il fouille et il n'est de plus grande récompense pour lui que de révéler de nouveaux savoirs, de trouver les clefs qui permettent de comprendre une situation ou de confondre un coupable.

 **CONNEXIONS SUBTILES** (1PA). *Ton aventurier sait intuitivement quelle est la prochaine étape d'une enquête ou d'une investigation : quel lieu visiter, quel figurant interroger, quel objet examiner. Cela ne lui donne pas les raisons ou la logique derrière ce choix particulier, mais il sait qu'il se rapproche d'une réponse ou d'une solution.*