


UN X ? JAMAIS. Ton aventurier est un savant et un homme de terrain, pour qui l'archéologie est une science sérieuse, en lien avec toutes les autres sciences – histoire, art, linguistique, chimie et ainsi de suite. Il reconnaît d'un coup d'œil les artefacts qu'il découvre et sait les étudier et les préserver avec soin.


EXAMEN ATTENTIF (1 +demi-niveau). Ton aventurier examine un objet de son choix, quelle que soit son époque ou son origine. Il en tire toutes les données évidentes et utiles. Pose une question à la maîtresse de jeu qui te livrera une information sinon impossible à obtenir par simple examen (grâce à une extrapolation, un lien avec d'autres sources, une intuition savante et ainsi de suite).


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 !*

ARTIFICIER

**


 **SAINTE-BARBE.** Ton aventurier sait l'usage des explosifs les plus divers, leur préparation, leur conservation, leur manipulation, leur installation, leur détonation et leur désamorçage. Il peut fabriquer toutes sortes de mécanismes infernaux dès lors qu'il en prend le temps.


 **MÈCHE COURTE** (2 +niveau). Au prix d'une manœuvre, ton aventurier lance un engin explosif de sa fabrication à 12 pas ou moins. L'objet explose sur une zone de 2 pas de côté et inflige 1d4 +niveau dégâts à chaque créature présente ou les effets d'un truc de combat à l'une d'entre elles. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde pour ignorer les effets de l'engin.


 **MÈCHE LONGUE** (1PA). Ton aventurier installe un engin explosif de forte puissance qui détonnera au moment précis (ou presque) de son choix (qu'il s'agisse d'un mécanisme à horloge, d'un déclenchement à distance ou d'un piège). L'engin est discret et il faut une fouille attentive pour le trouver. Il peut détruire une simple porte, faire sauter un petit bâtiment ou endommager une machine dans une installation industrielle.

ATHLÈTE

*

 **SPORTIF.** Ton aventurier est l'un de ces héros modernes de l'ère olympique, de l'exercice physique et de l'alpinisme. Musclé, souple, entraîné, racé, rapide, il sait s'échauffer et surtout se protéger des petites blessures. Il a aussi une solide formation de kiné, de masseur et peut-être ostéopathe, ce qui est un soulagement pour ses camarades.


 **COMME À L'ENTRAÎNEMENT** (2 +niveau). Ton aventurier relance un jet de mouvement, y compris s'il fait du vélo, de la rame ou de l'équitation (mais pas dans un véhicule automobile).


 **DANS TA GUEULE** (1PA). Jusqu'au prochain répit, ton aventurier ajoute 1d8 aux dégâts de corps à corps qu'il inflige à une cible.


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

BAROUDEUR

*

 **D'UN PAS DÉCIDÉ.** Ton aventurier se déplace avec aisance dans tous les environnements et tous les biomes. Les hauteurs ne l'effraient pas, non plus qu'un peu d'escalade ou les passages délicats en équilibre. Il se rit de la neige et de la glace, de la boue et du sable, de la terre poussiéreuse et des pavés inconfortables. Il ignore les effets des conditions de visibilité liées à l'humidité ou la fumée.


 **RÉSISTANCE NATURELLE** (Permanent). Ton aventurier bénéficie d'un avantage à tous ses jets de sauvegarde contre les effets élémentaires (feu, froid, électricité, acide), mais aussi contre les toxines et les maladies.


 **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

BRICOLEUR

★★

 **ARTS ET MÉTIERS.** Ton aventurier est particulièrement doué pour bricoler toutes sortes de choses. Il connaît les matériaux — bois, métal, terre, chimie et ainsi de suite — et les outils qu'il faut employer, ainsi que la plupart des techniques et des petits secrets des artisans.


 **BIEN OUTILLÉ** (1 +demi-niveau). Ton aventurier sort un objet générique de son sac ou de ses poches (outil, machine, ustensile et ainsi de suite), du genre qu'il pourrait aisément se procurer dans un magasin de quincaillerie générique ; dans le pire des cas, il lui faut quelques minutes pour réaliser un bricolage spécifique équivalent ou trouver l'objet dans les environs.


 **PRIX EDISON** (1PA). *Ton aventurier bricole ou improvise un objet ou un dispositif mécanique à usage unique, pour accomplir une tâche sinon impossible, à moins qu'il ne répare un objet que tout le monde donnait pour fichu. Il lui faudra sans doute un peu de temps, mais il se débrouillera avec ce qu'il a sous la main.*


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

CHASSEUR

*

 **NEMROD.** Ton aventurier aime la chasse aux gros et petits animaux. Il en connaît les noms, les comportements, les habitats, la manière de marcher sous le vent, d'éviter les bruits parasites, la patience de l'affût. Il se paye même le luxe d'être assez indifférent à la luminosité ambiante et aux conditions atmosphériques.


 **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

CHAUFFEUR-MÉCANICIEN

*

 **MÉCANO.** Ton aventurier connaît bien ses cartes et ses atlas routiers et a toujours soin de se renseigner à l'avance de l'endroit où trouver garages, pompes à essence et autres lieux importants. Il connaît les caprices de ses machines, sait les bichonner, changer une roue en un instant et se sortir de la plupart des galères que connaît un conducteur.


 **AS DU VOLANT** (2 + niveau). Ton aventurier bénéficie d'une relance à un jet de mouvement lorsqu'il opère un véhicule – pour manœuvrer en conditions difficiles, rouler au-delà des vitesses prudentes, poursuivre un autre véhicule et ainsi de suite. Un usuel utile, même en avion.


 **BIELLES ET SOUPAPES** (1PA). *Ton aventurier prend quelques instants pour régler le moteur de son véhicule. Jusqu'au prochain répit, il peut pousser la machine bien au-delà de ses capacités normales, rouler à des allures de bolide de course ou passer sur des chemins sinon parfaitement impraticables.*


MÉTHODE. Ton aventurier est un enquêteur méthodique qui n'oublie jamais que prendre des notes et tenir ses dossiers à jour est fondamental pour qui veut aller au bout d'un dossier. Il est donc particulièrement organisé et peut toujours relire ses carnets pour y trouver des indices qu'il avait raté auparavant.

INTERROGATION (1 +demi-niveau). Ton aventurier soutire une information à un figurant en employant le mensonge, la logique ou l'intimidation. Il sait instinctivement la qualité et la validité de cette information, que la cible mente ou non. Un figurant plus puissant peut effectuer un jet de sauvegarde pour ne rien révéler.

LECTURE DE PERSONNALITÉ (1PA). 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.


 **BONNE RÉPUTATION.** Ton aventurier s'est fait une certaine réputation comme intermédiaire et diplomate pour toutes sortes de gens qui ont du mal à s'écouter et à s'entendre. On fait appel à lui pour s'assurer que des négociations compliquées n'échouent pas par manque de doigté.


 **CONFIANCE** (2 +niveau). Ton aventurier inspire confiance et rassure un interlocuteur, lui permettant d'éteindre une possible hostilité ou d'obtenir un délai, un service, une information, un objet qu'on ne confierait pas à n'importe qui.


 **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 CUIR

*

 **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

CIVILISATION DE L'ÉCRIT. Le monde que fréquente ton aventurier est constitué de livres, d'archives, de journaux, de vieux parchemins enluminés, de tablettes d'argiles et de papyrus colorés. Son cerveau est parfaitement organisé pour ranger et classer tout ça et s'y retrouver aisément, même avec de simples fiches cartonnées.

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 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


OBSERVATEUR. Qu'il soit en ville ou en pleine nature, ton aventurier est attentif à son environnement, aux ombres et aux lumières, à la nature des sols, à la présence d'abris ou de couverts, au temps qu'il fait, au vent. Il relève tous les subtils détails qui lui permettent de ne jamais se perdre, d'anticiper les problèmes et de repérer les dangers et les menaces.


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). *Ton aventurier décrit un nouvel élément du décor ou trouve un passage où il sait pouvoir se faufiler, qu'il s'agisse d'un ruisseau caché derrière des buissons, d'une ruelle où se dissimuler, d'un étrange arbre solitaire planté au loin sur une colline, d'une voiture mal garée ou de tout ce dont il a besoin. Indique à la maîtresse de jeu ce que trouve ton aventurier, tant que c'est cohérent et crédible.*

MÉDECIN

*

 **MÉDECIN DE FAMILLE.** Ton aventurier connaît toutes sortes de moyens, naturels et pharmaceutiques, pour soulager la plupart des petites douleurs et des maladies courantes. Son statut professionnel lui assure bien souvent de pouvoir pénétrer de nombreux milieux et d'y être considéré avec respect et admiration.

 **PREMIERS SECOURS** (2 +niveau). Ton aventurier rend, au toucher et en action libre, 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.

 **INTERVENTION D'URGENCE** (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.*

SENSIBILITÉ INEXPLICABLE. Ton aventurier possède certainement un don particulier qui le place hors des normes admises de la nature. Il sent la présence des esprits et perçoit instinctivement les flux et les énergies magiques.

LECTURE D'AURA (1 +demi-niveau). En se concentrant sur un sujet, un objet ou un lieu, ton aventurier voit apparaître des auras dont les couleurs lui donnent quelques informations qu'il lui faut souvent décrypter – il sent les actes de violence passés, les malédictions, les possessions, les créatures surnaturelles, les anomalies, les aberrations et ainsi de suite.

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.*

DECISIF. Parce qu'il a l'habitude de commander, 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 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 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.*

FLEPME. Ton aventurier est médecin et praticien, spécialiste des fous et de la santé mentale, mais aussi bon observateur de ses contemporains. Surtout, il 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.


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...


ÉCOUTE (1PA). *Ton aventurier soigne 1d2 points de dégâts aggravés causé par une atteinte à la santé mentale de son patient.*




REPORTER-PHOTOGRAPHE

**

 **ENVOYÉ SPÉCIAL.** Ton aventurier possède une carte de presse légitime et des papiers officiels qui font de lui l'envoyé spécial d'un grand journal occidental. Il peut ainsi justifier sa présence ou son passage dans de nombreuses circonstances – une légitimité d'autant plus renforcée qu'il produit effectivement du reportage ou des images.


 **GESTE AUTOMATIQUE** (2 +niveau). Ton aventurier parvient à prendre une photo intéressante avec son appareil reflex bi-objectif, en saisissant un moment particulier, un paysage, une personne, un détail.


 **ENTRÉE** (1PA). *Ton aventurier obtient une entrée pour un évènement public ou privé, des coulisses, une réception, un mariage ou un enterrement et ainsi de suite, quel que soit le milieu social concerné.*


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

SOLDAT

*

 **VÉTÉRAN.** Ton aventurier est un ancien soldat, connaisseur de l'usage et de l'entretien des armes, qui a connu le front et les assauts les plus brutaux sous le feu ennemi et les barrages d'artillerie. Il possède aussi quelques savoirs tactiques, opérationnels, stratégique et logistiques.

 **CHIEN DE GUERRE** (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.

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

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9