




AUTORITÉ

**

 **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

DIPLOMATE

★★


 **SYMPATHIE.** Ton aventurier est amical et inspire confiance. 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.*

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 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.*

ENQUÊTEUR

**


 **INVESTIGATION.** Ton aventurier sait qu'une enquête sérieuse se perd souvent dans un dédale de faits, de suppositions, d'atermoielements dont seule une rigoureuse prise de notes permet de sortir. Fouiller les fichiers, les archives, les papiers compte tout autant que de relever des indices ou d'interroger les protagonistes. L'important, au bout du compte, n'est pas tant de savoir la vérité que de pouvoir la démontrer et la prouver.


 **INTERROGATION** (1 +demi-niveau). Ton aventurier soutire une information à un figurant en employant la tromperie, 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.

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

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, 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

GUÉRISSEUR


*


 **BOBOLOGIE** 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 le bienvenue 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 brûlure chimique 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.*

MAGICIEN

 **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 son grimoire. Lancer un sort coûte une action, mais les effets sont instantanés et durent le temps indiqué dans sa description. Ton aventurier peut dépenser un point d'aventure pour activer la prouesse du sort.


 **RÉSISTANCE MAGIQUE** (1PA). Ton aventurier bénéficie, jusqu'au prochain repos, d'une résistance magique dont le seuil est égal à 15. Quand il est pris pour cible par n'importe quel effet magique indésirable, qu'il puisse ou non bénéficier d'un jet de sauvegarde, lance 1d20 +niveau. Si le résultat est égal ou supérieur au seuil de la résistance magique, l'effet magique est simplement annulé.


0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

SOLDAT

*

 **CHIEN DE GUERRE.** Ton aventurier est un soldat ou un ancien soldat, un guerrier qui sait l'usage et l'entretien des armes et armures et qui possède aussi quelques savoirs en tactique, en stratégie et en logistique 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.

 **COUP PUISSANT** (1PA). *Ton aventurier ajoute aux dégâts initiaux de son attaque un nombre de d8 supplémentaires égal à 1 +demi-niveau.*

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9