




## **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 les vastes espaces naturels. 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

## **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.*

## 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

## 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.


 **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

## 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 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.*




## 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.*