



**I GUERRIERS,
VOLEURS &
MAGICIENS I**

INTRODUCTION

Auteurs

John Grümph & Ebatbuok

Basé sur le dK system par

Éric Nieudan & John grümph



Guerriers, Voleurs et Magiciens est un petit jeu qui a été conçu avec deux objectifs :

 permettre des parties « à l'ancienne », comme à l'époque de la mythique boîte rouge, avec du matériel qui tient dans la poche, rapide à sortir, simple à utiliser et assez complet pour permettre des heures de jeu dans des donjons humides peuplés de créatures monstrueuses et très riches !

 servir de kit d'initiation au dK system : seules les règles importantes ont été incluses ici et certaines ont été simplifiées ou légèrement modifiées pour coller à l'ambiance désirée. Si vous voulez compliquez, si vous souhaitez plus de souplesse, si vous voulez jouer à d'autres époques ou avec une autre ambiance, nous vous invitons à découvrir le dK system dans sa version complète.

Nous espérons que vous apprécierez son format économique et ses principes ! Imprimez, découpez, c'est prêt à jouer !

Note : bien que vous puissiez utiliser Guerriers, Voleurs et Magiciens avec des joueurs et joueuses débutant(e)s, il est préférable que vous soyez un conteur connaissant déjà les principes du jeu de rôle. En effet, de nombreux concepts simples n'étant pas expliqués ici et aucun exemple n'étant illustré, nous considérons que vous saurez vous débrouiller comme un grand.

LE PERSONNAGE

*Les caractéristiques*

Les caractéristiques de votre personnage, au nombre de six, définissent ses potentiels naturels. Elles sont exprimées sous la forme d'un bonus allant de +0 à +5, utilisé pour calculer les scores des compétences. Répartissez, à la création de personnage, un +5, un +4, un +3, un +2, un +1 et un 0 pour fabriquer votre héros. Dans le jeu, les caractéristiques sont souvent désignées par leurs trois premières lettres. Les six caractéristiques sont les suivantes.

La **Force** (For) est l'expression directe de la puissance physique et musculaire. C'est la caractéristique la plus importante pour les combattants. La Force est ajoutée aux dégâts des armes de contact.

La **Dextérité** (Dex) représente l'agilité, la précision manuelle les réflexes des personnages et des créatures. C'est la caractéristique la plus importante pour les artisans, les voleurs et les acrobates. La Dextérité s'ajoute aux dégâts des armes à distance.

La **Constitution** (Con) quantifie la résistance physique, la santé et l'endurance. Elle permet de résister aux blessures, aux maladies, aux douleurs petites et grandes. On ajoute la Constitution aux points de vie.

L'**Intelligence** (Int) est la valeur de la faculté de raisonnement, de la mémoire et de la capacité d'apprentissage des personnages. C'est la caractéristique la plus importante des lettrés. L'Intelligence indique aussi le nombre de langages que vous parlez.

La **Sagesse** (Sag) est l'expression de la volonté, de l'intuition et de la perception du personnage. C'est la caractéristique la plus importante pour les utilisateurs de magie et pour tous ceux qui vivent en pleine nature. La Sagesse est ajoutée aux points d'énergie.

RÈGLES

Le **Charisme** (Cha) représente la beauté, l'influence sociale et l'aura naturelle. C'est également une mesure de la chance. Il s'agit de la caractéristique la plus importante pour les saltimbanques et les politiques. Elle indique le nombre de dK que le personnage reçoit au début de chaque séance de jeu.

Les compétences

Votre personnage possède quinze compétences qui définissent la manière dont il est capable de faire les choses. Faites la somme des deux caractéristiques pour calculer le score de la compétence.

L'**Attaque** permet de frapper ou de tirer sur les adversaires pour leur infliger des dégâts. Son score est égal à la somme de la Force (utiliser toute la puissance physique pour soulever les armes et appuyer les coups) et de l'Intelligence (savoir où et quand frapper pour affaiblir l'adversaire). Vous souffrez d'un malus de -4 lorsque vous devez utiliser une arme que vous ne savez pas manier.

La **Défense** permet d'éviter les coups et les attaques à distance. Son score est égal à la somme de la Dextérité (s'appuyer sur des réflexes foudroyants et un bon jeu de jambes) et du Charisme (il faut parfois de la chance pour se sortir d'un mauvais pas).

La **Sauvegarde** permet de résister à tout ce qui n'est pas un coup (poisons, maladies, effets magiques, etc.). Son score est égal à la somme de la Constitution (pour la santé) et de la Sagesse (pour la force mentale et la volonté.)

L'**Art** permet de jouer de la musique, de peindre des tableaux ou d'évaluer des objets précieux. Son score est égal à la somme du Charisme (pour l'aura et la vision) et de l'Intelligence (pour la connaissance des maîtres et des techniques).

RÈGLES

L'**Éloquence** permet de s'exprimer en public, de convaincre un adversaire ou de négocier un objet. Son score est égal à la somme du Charisme (pour l'assurance) et de la Sagesse (pour le choix des arguments).

L'**Érudition** mesure les connaissances de votre personnage, dans tous les domaines. Son score est égal à la somme de l'Intelligence (pour la mémoire) et de la Sagesse (pour la capacité à analyser, classer et utiliser les informations).

La **Filouterie** permet de trouver des renseignements, de se dissimuler dans les ombres ou de suivre une probable victime, quand ce n'est pas simplement la connaissance des codes secrets et des nœuds. Son score est égal à la somme de la Dextérité (pour bouger avec précision) et de l'Intelligence (pour ne pas se faire prendre).

La **Foi** mesure la puissance spirituelle de votre personnage. Son score est égal à la somme de la Sagesse (qui est l'introspection et la mesure de soi) et du Charisme (pour le rayonnement humain).

La **Magie** permet de manipuler les forces occultes, de parler aux esprits et d'invoquer des démons. Son score est égal à la somme de l'Intelligence (se rappeler de toutes ces formules et les employer à bon escient) et de la Sagesse (pour la solidité mentale que cela exige).

La **Perception** permet de rester attentif à votre environnement, de percevoir le danger et de remarquer les petits détails. Son score est égal à la somme de la Sagesse (pour l'éveil) et de l'Intelligence (pour l'analyse).

Le **Courage** mesure votre capacité à vous engager dans le danger sans reculer et aussi la manière dont vous pouvez impressionner les autres. Son score est égal à la somme de la Force (pour l'assurance physique) et du charisme (pour la confiance en soi).

RÈGLES

Le **Mouvement** permet de courir, sauter, grimper, nager, monter à cheval, se balancer à une corde. Son score est égal à la somme de la Force (pour l'énergie et le tonus) et de la Dextérité (pour la souplesse et la rapidité).

L'**Extérieur** permet de trouver son chemin, monter un camp, suivre une piste, ramasser des herbes et des fruits, chasser et pêcher ou simplement se mettre à l'abri. Son score est égal à la somme de la Constitution (pour l'endurance aux éléments naturels et à la fatigue) et de la Sagesse (savoir ouvrir les yeux).

Le **Métier** permet de fabriquer ou de réparer des objets, de crocheter des serrures, de soigner les malades et les blessés. Son score est égal à la somme de la Dextérité (pour le savoir-faire) et de l'Intelligence (pour évaluer le travail et améliorer les techniques).

Le **Souterrain** permet de s'orienter dans les sous-sols du monde, de gérer le manque de lumière et de repères, de survivre dans les ténèbres. Son score est égal à la somme de la Constitution (pour la résistance à l'humidité et au froid) et de l'Intelligence (pour faire la part des illusions et de la réalité).



Option : La vie ce n'est pas si facile surtout dans les moments difficiles. Voici une option que vous êtes libre d'appliquer si vous voulez serrer un peu les boulons : Certaines compétences sont considérées comme difficiles – elles donnent un malus de -5 et elles imposent toujours de faire un jet de dé.



Vous devez choisir 4 compétences qui sont difficiles pour vous. Vous n'avez jamais été très fort là-dedans.



En fonction de votre vocation, deux compétences sont automatiquement difficiles : Magie et Foi pour les Bagarreurs et les Fignoleurs (qui n'ont pas trop le temps de se concentrer là-dessus) ; Attaque et Défense pour les Érudits (qui s'abaissent plus rarement à ces choses-ci).

RÈGLES

Les points de vie et les points d'énergie

Vous avez 10+Constitution points de vie et 10+Sagesse points d'énergie.

Lorsque vous tombez à 0 points de vie, vous risquez de mourir. Si vous tombez à 0 points d'énergie, la folie n'est pas loin.



La race

Choisissez une race. Prenez la carte correspondante et modifiez, éventuellement, ses caractéristiques qui peuvent alors éventuellement atteindre des +6 ou +7 ou des -1

La vocation

Choisissez une vocation pour votre personnage : *Bagarreur*, *Fignoleur* ou *Érudit*. Prenez la carte correspondante.



Option : biclassé !

Vous pouvez décider que d'autres races que les humains dans votre monde de campagne ont le droit de prendre, au niveau 4, une nouvelle vocation à la place d'un apprentissage. C'est un choix qui doit être fait dès le niveau 1 car vous développerez vos PE et PV comme un Fignoleur.]

L'expérience

Vous êtes niveau 1.



Vous gagnez un niveau à chaque fois que le conteur vous donne 100 points d'expérience.



Quand vous gagnez un niveau, ajoutez des points de vie et des points d'énergie à votre personnage en fonction de sa vocation.

 Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20, choisissez un apprentissage parmi tous ceux qui vous sont proposés et prenez la carte correspondante. L'apprentissage peut n'avoir aucun rapport avec votre vocation— un bagarreur peut devenir magicien sigillaire... Il sera, quoiqu'il en soit, moins puissant en magie qu'un érudit. Ajoutez aussi un point à l'une de vos caractéristiques. Vous pouvez désormais faire une action supplémentaire dans le tour (une autre attaque ou un autre sort, par exemple) mais avec un malus de -5 cumulatif au jet.

 *Option : si vous voulez un jeu plus héroïque, vous pouvez donner un apprentissage tous les 3 niveaux]*

L'équipement

Encombrement – Porter une armure apporte des malus aux actions physiques (comme courir, crocheter une porte, escalader un mur ou nager). Les armures de paysan donnent un malus de -2 ; les armures de guerre donnent un malus de -4 ; et les armures lourdes donnent un malus de -6. Si vous ne savez pas porter l'armure, les malus sont doublés !

Richesse – Vous commencez à jouer avec un sac d'aventurier, deux armes, une armure de votre choix, des rations pour quelques jours et 20 dragons d'or (la monnaie de base de référence) pour acheter du matériel supplémentaire.

Le sac de l'aventurier – Tous les personnages possèdent un gros sac de voyage - sous la forme d'une malle luxueuse, d'un sac à dos, d'un sac de marin ou d'un baluchon. Dedans, vous pouvez trouver tous les éléments suivants : Vêtements de voyage, en laine ; Vêtements de ville, en lin ; Cape de voyage lourde, en feutre ; Sac à

dos en cuir ; Sac de couchage ; Briquet à amadou ; Bâton de marche, ferré ; Petite gourde, cinq litres ; Tente de voyage, ronde ; Couteau de chasse, en bronze ; Trousse de premiers soins ; Corde en chanvre, 50 mètres ; Lanterne, sourde, trois volets, 9 mètres ; Trois litres de pétrole à lanterne dans une outre ; Jeu de carte ; Boussole ; Vaisselle, en terre, pour une personne ; Petit sac. Bien entendu ce sac est assez lourd - si vous le portez tout en effectuant une action physique, vous avez un malus de -3. En général, on peut considérer que vous le posez à terre le temps d'agir... mais ça n'est pas toujours le cas !



LES RÈGLES

Résolution d'une action

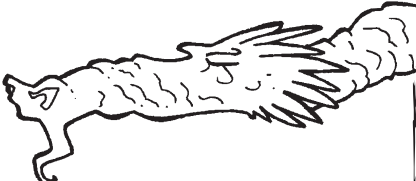
Pour savoir si votre personnage réussit ou non une action qu'il entreprend, lancez $1d20 + \text{score de la compétence} + \text{niveau} + \text{modificateur de difficulté}$. Vous devez faire 20 ou plus pour réussir.

Vous ne lancez pas de jet lorsque :

-  l'action est assez facile pour être réussie automatiquement ;
-  vous avez assez de temps pour parvenir à vos fins.

Vous lancez un jet lorsque :

-  l'action est facile mais vous êtes vraiment pressé par le temps ;

 l'action est difficile et vous ne savez vraiment pas si vous pouvez réussir.

Difficulté

Le conteur peut toujours donner un malus (jusqu'à -10) ou un bonus (jusqu'à +10) à un jet. Plus l'action est difficile, plus le malus est important. Si les circonstances sont favorables ou si vous recevez de l'aide, vous pouvez avoir un bonus.

Opposition

Lorsque deux personnages sont en opposition, le vainqueur est celui qui a obtenu le résultat total le plus élevé. En cas d'égalité, l'avantage va toujours au personnage actif, par exemple l'attaquant.

20 et 1

Si vous faites 20, vous réussissez toujours votre action, même si les malus sont tels que vous devriez rater. Si vous faites 1, vous ratez toujours votre action, même si les bonus sont tels que vous devriez réussir.

Les krâsses

 Un dK (ou dé de Krâsse) est un d6 qui représente l'action du destin sur les personnages, soit pour les aider, soit pour leur nuire. Si vous faites 6 ou 3, vous obtenez une Krâsse. Si vous faites un autre chiffre, le résultat est nul.

 Le conteur dispose d'une réserve infinie de dK. À chaque fois qu'il lance 1d20 pour un second rôle ou une créature, il peut ajouter des dK à son jet. Pour chaque 6 ou 3 qu'il obtient, il peut ajouter

ce chiffre au résultat du d20. Il est ainsi possible d'obtenir plusieurs krâsses et d'additionner les krâsses.

 Une fois qu'il a utilisé des dK, qu'il ait ou non obtenu des krâsses, le conteur doit mettre les dés dans un pot commun à tous les joueurs. Dès lors, quand ils veulent, ces derniers peuvent à leur tour lancer des dK en même temps que leur d20 pour accomplir une action. S'ils obtiennent une krâsse (6 ou 3), ils peuvent ajouter ce chiffre à leur total pour battre la difficulté. Ils rendent alors les dK au conteur.

 Quand un joueur et le conteur décident en même temps d'utiliser des dK sur un jet en opposition, il y a contre-krâsse. Les deux adversaires doivent miser le même nombre de dK. Ceux-ci sont mis en commun et ils vont à celui qui obtient le meilleur résultat au d20 (sans les bonus). Il peut alors les lancer et ajouter les krâsses obtenues à son jet, avec les bonus cette fois-ci.

 Si une krâsse est obtenue sur un jet d'attaque, le conteur ou le joueur doit ajouter le chiffre (6 ou 3) à ses dégâts. Si un défenseur obtient des krâsses, il peut réduire les dégâts qu'il encaisse.

 Certaines capacités d'apprentissage nécessitent que des dK soient dépensés. Dans ce cas, donnez simplement un dK au conteur sans le tirer.

Le combat

Le combat est divisé en tours de jeu. Chaque camp agit l'un après l'autre : le camp des joueurs, puis le camp de leur adversaires. Si les joueurs ont été surpris, ils ne peuvent pas utiliser de dK au premier tour.

 Dans un tour, vous pouvez accomplir une action principale plus une par apprentissage que vous possédez (c'est-à-dire une action au

niveau 1, deux actions au niveau 4, trois actions au niveau 8, etc.) Une action principale peut être : porter une attaque, lancer un sort, effectuer un déplacement important ou l'utilisation d'une compétence.

 Vous pouvez aussi accomplir autant d'actions rapides que vous voulez : boire une potion, lancer une phrase ou deux, laisser tomber un objet, dégainer une arme, se déplacer de quelques pas, recharger un arc ou une arbalète... Se défendre est toujours une action rapide.

 Si l'attaquant bat le jet de défense de son adversaire, il lui inflige des dégâts qui sont déduits de son total de points de vie. Si le défenseur porte une armure, les dégâts sont réduits de la valeur de sa protection.

 Si vous voulez assommer un adversaire, vous devez l'attaquer avec un malus de -4. Si vous réussissez à le toucher, calculez les dégâts. Votre victime doit faire un jet de sauvegarde contre 10 + dégâts. En cas d'échec, il tombe assommé. Dans tous les cas, il ne subit pas les dégâts.

Blessures et Guérisons

Lorsque vous tombez à 0 points de vie, vous n'êtes pas mort - du moins pas encore. À partir de ce moment, vous ne pouvez plus perdre de points de vie et vous ne pouvez plus utiliser de dK. Mais si un adversaire obtient un 6 à l'un de ses dés de dégâts (ou s'il a obtenu une krâsse à son jet d'attaque), vous devez immédiatement effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus de +5 (-1 par 6 ou krâsse au-delà de la première). Si vous échouez une fois, vous êtes inconscient et gravement blessé. Refaites alors un deuxième jet de sauvegarde : si vous échouez celui-là, vous êtes mort !

 Si vous n'êtes pas gravement blessé, vous récupérez naturellement 1 point de vie par niveau et par heure ; 2 si vous vous

reposez. Un compagnon peut aussi tenter de vous soigner : il doit réussir un jet de Métier pour vous rendre 1d6 points de vie par niveau qu'il possède. Vous ne pouvez pas être soigné plus de Constitution fois par jour !

 Si vous êtes gravement blessé, un compagnon peut tenter de vous soigner. Il doit réussir un jet de Métier avec un malus de -5. S'il rate, vous restez gravement blessé (et inconscient) et devez attendre le lendemain pour que l'on retente de vous soigner. S'il réussit, vous revenez à vous et vous pouvez commencer à regagner des points de vie naturellement.

 Si vous êtes mort, il peut se passer plusieurs choses : si vous êtes de niveau 1 à 7, vous pouvez créer un nouveau personnage, celui-ci est définitivement mort ; si vous êtes de niveau 8 ou plus, vos compagnons peuvent emmener votre corps jusqu'à un temple et payer une forte somme pour que l'on vous ressuscite.

Fatigue et méditation

Lorsque vous tombez à 0 points d'énergie, vous êtes très fatigué. Vous ne pouvez plus utiliser de dK ni de magie. Vous récupérez naturellement 1 point d'énergie par niveau et par heure ; 2 si vous méditez. Vous pouvez aussi tenter de vous concentrer ou de prier. Faites un jet de Magie ou de Foi. Si vous réussissez, vous regagnez 1d6 points d'énergie par niveau que vous possédez. Vous ne pouvez vous concentrer ou prier que Sagesse fois par jour !



LA MAGIE

Bien qu'elles partagent de nombreux points communs, la magie divine et la magie profane sont aussi différentes par nature que l'eau et l'huile.

La première est utilisée par les prêtres, les shamans et les druides ; elle est accordée par des puissances comme les dieux, les seigneurs spirituels ou Mère-Nature elle-même, en échange de prières précises ou du respect de certains principes rigoureux.

La seconde est utilisée par les magiciens et les sorciers et, par bien des égards, est une science précise et codifiée bien plus qu'un ensemble de superstitions ; les formules et les gestes doivent être appris et les études sont longues.

Néanmoins, les règles d'utilisation sont sensiblement les mêmes pour les deux magies : les mages utilisent la compétence Magie pour lancer des sortilèges, les prêtres utilisent la compétence Foi pour accomplir des miracles.

Domaines

Tous les magiciens et les prêtres ne sont pas capables des mêmes prodiges. Il existe six domaines de magie. En fonction de votre orientation et de vos apprentissages, vous devrez en choisir certains et en ignorer d'autres. Les domaines sont les suivants : Corps, Esprit, Invocation, Matière, Enchantement, Foyer. Lorsque vous choisissez un domaine, prenez la carte correspondante.

Lancer un sortilège

Pour lancer un sortilège, vous devez d'abord déterminer ses effets puis ses paramètres avant de lancer un jet de Magie ou de Foi. Si vous réussissez le jet, le sort est activé et vous payez son coût. Si vous ratez le jet, le sort échoue mais vous payez quand même son coût.

 Tous les effets ne sont pas accessibles à tous les magiciens et les prêtres : ils sont classés en trois catégories – les effets de novice, les effets sigillaires (parce que seuls les utilisateurs de magie qui ont reçu leur anneau officiel peuvent les utiliser) et les effets absolus. Au premier niveau, vous maîtrisez les effets de novice. Ensuite, au cours de vos apprentissages, vous pourrez apprendre les effets plus puissants. Les effets de novice coûtent 1d6 points d'énergie ; les effets sigillaires coûtent 2d6 points d'énergie ; les effets absolus coûtent 3d6 points d'énergie.

Vous trouverez plus loin des exemples d'effets en fonction des différents domaines de magie, mais certains effets sont valables pour tous les domaines :

	Effets de novice	Effets sigillaires	Effets absolus
Dégâts et soins	1d6 points + 1 point par niveau sur une ou plusieurs cibles. Divisez le total entre elles.	1d6 points par niveau sur une ou plusieurs cibles. Divisez le total entre elles.	1d6 points par niveau à tout le monde dans une zone.
Modificateurs	+/- 2 à une compétence, ajoutez +1 par 4 niveaux. Divisez les modificateurs s'il y a plusieurs cibles.	+/- 1 à une caractéristique, ajoutez +1 par 4 niveaux. Divisez les modificateurs s'il y a plusieurs cibles.	+/-2 à une compétence, à tout le monde dans une zone. Ajoutez +1 par 4 niveaux.



✍ Les paramètres représentent tous les éléments qui peuvent changer en fonction des circonstances : la distance, la portée, la vitesse d'incantation, le nombre de cible, etc. Choisissez les paramètres adéquats dans le tableau suivant, additionnez toutes les difficultés, notez et appliquez le modificateur total à votre jet pour savoir si votre sort est réussi ou raté.

Incantation	Portée	Durée	Zone	Cibles	Difficulté
1 minute	Toucher	Instantanée	Aucune	Aucune	-1
1 action	Mêlée	1 tour	Chariot	1	+0
-	Jet	1d6+niveau tours	Grande salle	5	+1
-	Tir	1 scène	Manoir	10	+2
Action rapide	Vue	1 séance	Château	15	+5

✍ Vous pouvez apprendre par cœur des sorts (en fixant les effets et les paramètres). Vous les lancez alors avec un bonus de +4. Attention, vous ne pouvez pas connaître plus de sorts que votre Intelligence ou votre Sagesse (la caractéristique la plus élevée).

✍ Pour dissiper un sortilège, vous devez réussir un jet de Magie ou de Foi, avec la même difficulté que le sortilège lancé et un malus supplémentaire de -4.



VOCATIONS

Baïarreur



Vous avez toujours aimé la castagne, à tel point que vous en avez fait votre métier (ou comptez bien le faire). Vous n'êtes jamais aussi bien que lorsque l'adrénaline coule dans vos veines. Lorsque vous montez de niveau, vous gagnez 5 + Constitution points de vie et 1 + Sagesse points d'énergie.

Armes et armures de paysan – Vous savez utiliser les armes légères et celles qui sont improvisées, comme les dagues ou la fourche. Elles infligent 1d6 + Force points de dégâts (+ Dextérité pour les armes à distance). Vous pouvez les utiliser avec un bouclier. Vous savez enfiler les armures légères comme les cottes de cuir.

Armes et armures de guerre – entre vos mains, les armes qui sont faites pour la guerre infligent 2d6 + Force points de dégâts (+ Dextérité pour les armes à distance). Vous pouvez les utiliser avec un bouclier. Vous savez aussi porter les armures de guerre comme les cottes de maille ou d'écailles.

Armes et armures lourdes – vous savez manier les armes à deux mains et les armes très lourdes. Entre vos mains, elles infligent 3d6 + Force points de dégâts. Vous ne pouvez pas utiliser de bouclier en même temps. Vous savez aussi porter les armures lourdes comme les grosses armures de chevalier.

Posture défensive – Si vous prenez un malus de -2 à l'Attaque, vous avez un bonus de +4 en Défense.

Posture offensive – Si vous prenez un malus de -2 en Défense, vous avez un bonus de +4 à l'Attaque.

Renforcement vital – Vous avez 10 points de vie supplémentaires.

VOCATIONS

Fignoleur



Vous n'avez jamais eu de goût ni pour la bagarre, ni pour les études – même si vous savez qu'il faut un peu des deux pour survivre. Et votre truc, c'est la survie. Vous essayez de toujours vous en sortir, d'une manière ou d'une autre, en fignolant vos plans, en fabriquant des engins et en baratinant les gens. Lorsque vous montez de niveau, vous gagnez 3 + Constitution points de vie et 3 + Sagesse points d'énergie.

Vous avez les capacités suivantes :

Armes et armures de paysan – Vous savez utiliser les armes légères et celles qui sont improvisées, comme les dagues ou la fourche. Elles infligent 1d6 + Force points de dégâts (+ Dextérité pour les armes à distance). Vous pouvez les utiliser avec un bouclier. Vous savez enfiler les armures légères comme les cottes de cuir.

Armes et armures de guerre – Entre vos mains, les armes qui sont faites pour la guerre infligent 2d6 + Force points de dégâts (+ Dextérité pour les armes à distance). Vous pouvez les utiliser avec un bouclier. Vous savez aussi porter les armures de guerre comme les cottes de maille ou d'écaillés.

Talentueux – Choisissez deux compétences (sauf l'Attaque, la Foi et la Magie) dans lesquelles vous pouvez ajouter un bonus de +4 au score.

Posture défensive – Si vous prenez un malus de -2 à l'Attaque, vous avez un bonus de +4 en Défense.

Chanceux – Une fois par partie, vous pouvez relancer un dé qui ne vous plaît pas. Vous pouvez le faire une fois supplémentaire par partie à chaque fois que vous gagnez un point de caractéristique.

VOCATIONS

Érudit



Prêtre ou sorcier, vous n'êtes jamais aussi bien qu'au milieu des grimoires, des professeurs et des choses de la connaissance. Vous avez même fini par comprendre la magie – celle des dieux ou celle des hommes, à votre choix. Lorsque vous montez de niveau, vous gagnez 1 + Constitution points de vie et 5 + Sagesse points d'énergie.

Vous avez les capacités suivantes :

Armes et armures de paysan – Vous savez utiliser les armes légères et celles qui sont improvisées, comme les dagues ou la fourche. Elles infligent 1d6 + Force points de dégâts (+ Dextérité pour les armes à distance). Vous pouvez les utiliser avec un bouclier. Vous savez enfiler les armures légères comme les cottes de cuir.

Magicien – Vous savez lancer des sortilèges, qu'ils soient divins ou profanes. Choisissez une voie (prêtre ou magicien), deux domaines et consultez le chapitre sur la magie.

Maintien inconscient – Vous savez maintenir un nombre de sorts égal à votre caractéristique Sagesse tout en continuant à faire autre chose. Ceux qui apprennent la magie sans être Érudit ne peuvent maintenir qu'un seul sort et ne peuvent plus employer de dK pendant qu'ils le font.

Dégâts dévastateurs – Vous ajoutez 1d6 à tous les dégâts que vous causez avec vos sortilèges. Vous ajoutez 1d6 supplémentaire à chaque fois que vous gagnez un point de caractéristique.

Renforcement énergétique – Vous avez 10 points d'énergie supplémentaires.

APPRENTISSAGES

Archimage ou Hiérophante



Vous devez être grand magicien ou grand prêtre. Vous êtes désormais à la tête d'un temple ou d'une école de magie.

Dissipation malaisée – Un magicien adverse doit ajouter votre niveau pour dissiper l'un de vos sorts.

Dégâts dévastateurs – Vous pouvez encore ajouter 1d6 points de dégâts à vos sorts offensifs, à condition de dépenser 2 points d'énergie supplémentaires.

Sorts imparables – Si vous le souhaitez, vous pouvez augmenter la difficulté des jets de sauvegarde de vos sorts. Par point de difficulté supplémentaire, il vous en coûte un point d'énergie.

Modificateurs polyvalents – Vous pouvez diviser le bonus ou le malus infligé par vos sorts entre plusieurs compétences ou actions de la cible.

Magie rapide – Vous pouvez lancer deux sorts par tour, en agissant rapidement. La difficulté des deux sorts est augmentée de 5.

APPRENTISSAGES

Grand Magicien ou Grand Prêtre



Vous devez être magicien sigillaire ou prêtre. Vous avez acquis une grande puissance désormais, mais vous avez aussi des responsabilités.

Effets absolus – Vous pouvez obtenir des effets absolus avec votre magie.

Court-circuit magique - Pour vous, jeter un sort puissant n'est jamais impossible. Vous y parvenez toujours même si ça vous coûte toute votre énergie. Vous pouvez ajouter +1 à votre jet de sort par point d'énergie dépensé en plus.

Dégâts dévastateurs - Avec les années, votre magie a atteint un stade qui la rend très inquiétante – pour vos ennemis en tous cas. Vous pouvez ajouter 1d6 points de dégâts à vos sorts offensifs, à condition de dépenser 2 points d'énergie supplémentaires.

Mémoire supérieure - Vous pouvez désormais mémoriser un nombre de sorts égal à la somme de votre Sagesse et de votre Intelligence.

Effets cumulés - Vous pouvez cumuler plusieurs effets dans un seul sort (par exemple, un sort de froid qui fait des dégâts et paralyse à la fois). Choisissez le coût de l'effet le plus délicat à réussir. Pour chaque effet supplémentaire, ajoutez 3 à la difficulté du sort et payez 1d6 points d'énergie de plus.

APPRENTISSAGES

Archer

Vous êtes un archer, un tireur d'élite, ou un lanceur de couteau expert, si vous préférez.



Tir de loin – Vous n'avez pas de malus pour tirer à longue distance.

Tir rapide – Vous pouvez tirer deux fois à chaque tour, avec un malus de -2 sur chaque tir.

Visée – Vous gagnez 1dK par tour que vous passez à viser une cible, à utiliser contre elle. Vous ne pouvez pas viser plus de tours que votre niveau.

Viseur d'élite – Lorsque vous visez, vous gagnez 1dK supplémentaire pour chaque point de caractéristique que vous avez pu ajouter.

Spécialisation – Choisissez une arme à distance précise (l'arc, l'arbalète, le nain bougon si vous êtes un rigolo très fort, le rocher si vous êtes un géant, etc.) Vous recevez un bonus de +2 en Attaque et aux dégâts avec cette arme.

APPRENTISSAGES

Arme consacrée

Vous vous êtes entièrement consacré à une arme unique jusqu'à la maîtriser parfaitement.

Vous devez déjà être spécialisé dans cette arme. *Condition : Maître d'Arme ou Archer*

Dégâts explosifs – Lorsque vous maniez votre arme, vous pouvez relancer tous les 5 et 6 que vous obtenez aux dégâts. Ajoutez le nouveau résultat. Tant que vous obtenez des 5 ou des 6, continuez à lancer le dé.

Sur-spécialisation – Vous avez un bonus total de +4 en Attaque et aux dégâts avec votre arme.

Lien d'acier – Vous pouvez utiliser une autre caractéristique que Force ou Intelligence pour calculer votre score d'Attaque avec cette arme.

Connaître son ennemi – Vous savez observer vos ennemis et déceler leurs failles. Si vous dépensez 1d6 points d'énergie, vous gagnez un bonus de +2 en attaque contre un adversaire donné jusqu'à la fin du combat.



APPRENTISSAGES

Assassin

Vous tuez rarement pour le plaisir ; seulement pour l'argent ou pour rendre service.

Attaque sournoise – Lorsque vous parvenez à surprendre un adversaire, vous pouvez ajouter 2d6 points de dégâts supplémentaires à toutes les attaques que vous lui portez ce tour.

Salopard - Une fois par tour, en dépensant un dK, vous pouvez faire une attaque supplémentaire gratuite, à votre meilleur bonus, sur un adversaire qui a été touché et blessé par un de vos alliés.

Saigneur - Lorsque vous faites une attaque sournoise, vous pouvez choisir de ne pas appliquer les dés de dégâts supplémentaires mais, à la place, d'infliger une hémorragie cumulative de 2 points de vie par tour.

Sous la ceinture - Vous êtes un crevard. Quand vous lancez des dés de krâsse sur un jet d'attaque, vous pouvez ajouter un dK gratuit, sans le prélever sur le tas.



APPRENTISSAGES

Barbare

Vous êtes un barbare, un combattant sauvage et imprévisible. Vous avez les capacités suivantes :



Artiste de la tripaille – Quand vous vous battez, les gens n'osent pas vous attaquer. Ils doivent faire un jet de Courage pour se lancer contre vous.

Combattant maso – à chaque fois que vous perdez 10 points de vie, vous gagnez automatiquement un dK à utiliser dans le combat en cours.

Rage Destructrice – Une fois par jour, vous pouvez rentrer en rage. Vous avez maintenant un bonus de +2 en Force et 5 points de vie supplémentaires. Vous perdez 1d6 points d'énergie à chaque tour, jusqu'à ce que vous soyez fatigué et que vous perdiez votre rage.

Coup surprise – Vous pouvez toujours porter un coup surprise à un adversaire qui a reçu des dégâts par l'un de vos compagnons, au cours du tour. Faites une attaque supplémentaire sans malus et perdez 1d6 points d'énergie.

Dégâts explosifs – Lorsque vous maniez une arme bien particulière (que vous devez choisir), vous pouvez relancer tous les 6 que vous obtenez aux dégâts. Ajoutez le nouveau résultat. Tant que vous obtenez des 6, continuez à lancer le dé.

APPRENTISSAGES

Barde

Vous aimez la musique, les vêtements colorés, le bon vin, les histoires palpitantes, les ragots croustillants et les femmes à la cuisse légère (ou les hommes au torse épilé).

Fascination - Vous avez l'art de capter l'attention. Faites un jet d'Éloquence ou d'Art contre un jet de Sauvegarde de votre cible. Si vous réussissez, elle ne prête plus attention à rien d'autre que vous. Vous pouvez maintenir l'effet en consacrant votre tour à la fascination, et ce pendant un nombre de tours égal à votre niveau. Si votre victime est potentiellement menacée (par exemple si un de vos amis s'approche silencieusement pour l'assommer), vous devez refaire le jet opposé. Une menace directe (comme quelqu'un qui dégaine une arme) interrompt automatiquement la fascination.

Fascination des Foules - Vous pouvez aussi capter l'attention de tout un auditoire. Vous affectez autant de personnes que votre niveau.

La musique adoucit les mœurs - Vous êtes un virtuose. Si vous avez l'occasion de jouer au moins un air de musique, vous obtenez un bonus de +4 à tous les jets de *Courage*, de *Filouterie* ou d'Éloquence sur les personnes qui l'ont entendu.

Provocateur - Si vous réussissez un jet d'Éloquence en opposition à un jet de Sauvegarde, vous obligez un adversaire à vous attaquer de fureur, avec un malus de -4. Cette capacité marche sur les animaux et ceux qui ne parlent pas votre langue (jeu de main, jeu de vilain, jeu de doigt, jeu de vilois !)

Talentueux - Vous avez un bonus de +4 en Art.



APPRENTISSAGES

Bastonneur

Vous aimez la castagne, dans n'importe quelle circonstance, et vous ne refusez jamais de vous battre.



Coup surprise – Vous pouvez toujours porter un coup surprise à un adversaire qui a reçu des dégâts par l'un de vos compagnons, au cours du tour. Faites une attaque supplémentaire sans malus et perdez 1d6 points d'énergie.

Dos au mur - Quand vous tombez à 0 points de vie, vous continuez à vous battre. Pire, vous avez désormais un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts.

Expert – Entre vos mains, les armes de paysan font autant de dégâts que des armes de guerre, soit 2d6.

Gladiateur des tripots – N'importe quel objet, de la pipe au pot en terre, en passant par l'ombrelle ou le torchon roulé, peut être mortel entre vos mains. Considérez-les comme des armes de paysan.

Attaque à répétition – Vous pouvez porter deux attaques par tour avec des armes de paysan, avec un malus de -2 sur chacune.

APPRENTISSAGES

Bons Tuyaux

Connaître la rue et les gens, c'est un peu votre boulot - histoire de toujours avoir un temps d'avance, un avantage ou une bonne monnaie d'échange.

Bonnes adresses - Vous savez où aller pour avoir le meilleur au moindre prix. Tous les prix sont diminués de 20% pour vous mais il vous faut un peu de temps tout de même.

Sabir - Vous savez vous faire comprendre de tout le monde, même s'ils ne parlent pas votre langue, à coup de baragoin et de gestes évocateurs.

Relations - Dans une région donnée, vous connaissez des tas de gens en haut lieu. Vous êtes toujours susceptible de vous faire reconnaître, entendre et peut-être aider lorsque vous avez des soucis avec les autorités. Lancez des dK du tas de krâsses. Un 6 ou un 3 suffit à ce que quelqu'un de haut placé intervienne. Plusieurs krâsses peuvent indiquer des aides supplémentaires ou un peu de célérité dans le traitement des affaires.

Contacts - Vous connaissez des gens à droite et à gauche. Il ne vous faut guère de temps pour avoir quelques informations pertinentes, les bonnes rumeurs et les bons tuyaux.

Informé - Quand vous rencontrez quelqu'un pour la première fois, lancez des dK. Si vous obtenez une krâsse, vous savez déjà des choses sur elle.



APPRENTISSAGES

Bourrin

Vous êtes un gros bourrin, de classe monstre. Vous aimez faire mal.



Attaque dévastatrice – Vous pouvez choisir de prendre un malus de -2 ou -4 en Attaque et de gagner un bonus de +1d6 ou +2d6 aux dégâts.

Parade en Force – Vous pouvez utiliser votre Force à la place de la Dextérité pour calculer votre défense lorsque vous maniez une arme de guerre, une arme lourde ou un bouclier.

Charge Furieuse – Si vous chargez un adversaire pendant un tour complet, vous pouvez doubler le nombre de d6 que vous lancez aux dégâts... si votre attaque porte.

Perce-Armure – Vous taper tellement fort que vous pouvez ignorer 2 points de l'armure de votre adversaire. Elle n'empêche pas les chocs !

APPRENTISSAGES

Cavalier

Vous avez grandi à cheval et ne pouvez guère imaginer la vie sans une monture sous vos fesses.



Combattant monté - Si vous ou votre monture encaissez des dégâts, vous pouvez effectuer un jet de Mouvement contre le jet d'attaque. En cas de succès, vous pouvez choisir qui, de votre monture ou de vous, prend le coup. Par ailleurs, Si vous passez un tour complet à charger vos adversaires, vous pouvez jeter deux fois le nombre de d6 de dégâts de votre arme pour la première attaque.

Né à cheval - Le conteur ne peut jamais augmenter la difficulté d'un jet de Mouvement lorsque vous êtes à cheval.

Piétinement - Vous pouvez ajouter 2d6 points de dégâts à votre première attaque contre un adversaire... votre monture le piétine avec ravissement.

Compagnon animal - Votre monture est un compagnon animal de niveau 1. À chaque fois que vous gagnez deux niveaux, elle gagne un niveau et 10 points de vie.

Talentueux (Équitation) - Vous avez un bonus de +4 en Mouvement pour chevaucher un animal.

APPRENTISSAGES

Costaud

Vous avez des bras comme mes cuisses et des cuisses comme mon torse. Mais c'est pas facile de se gratter les oreilles.



Chemise de Fer - Une fois par scène, vous pouvez ajouter votre Constitution à votre armure pendant un tour complet.

Reprends ton souffle - Vous avez l'habitude de vous battre et vous savez profiter au maximum des rares instants de répit qui vous sont offerts. Si vous passez un tour à l'abri pendant un combat, vous pouvez récupérer un nombre de points de vie égal à $1d6 + \text{Constitution}$. Vous ne pouvez utiliser cet atout qu'une fois par combat.

Armure naturelle - Vous avez la peau vraiment très épaisse. Elle vous donne une armure naturelle de 2 points, c'est-à-dire qu'elle s'ajoute à l'armure que vous portez et que vous n'avez pas de malus d'encombrement.

Crâne épais - Vous avez un bonus de +10 au jet de sauvegarde pour ne pas vous faire assommer.

Sommeil réparateur - Chaque nuit de sommeil vous redonne naturellement $1d6$ points de vie par niveau.

APPRENTISSAGES

Deux armes

Vous êtes à l'aise pour manier deux armes en même temps.



Combat à deux armes –

Lorsque vous maniez deux armes de paysan ou de guerre en même temps, vous pouvez porter deux attaques à chaque tour, avec un malus de -2 sur chacune.

Armes de parade – Si vous n'attaquez pas deux fois avec vos armes au cours du tour, vous avez un bonus de +2 en Défense.

Enchaînement – Si vous parvenez à vaincre un adversaire au cours du tour, vous pouvez immédiatement porter une attaque sur un autre adversaire, sans malus. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par tour.

Défense instinctive – Vous pouvez faire un seul jet de défense au début de chaque tour, avec un bonus de +2. Bon ou mauvais, le résultat est valable pour tout le tour. Vous pouvez le relancer mais avec un malus de -4, cette fois-ci.

Spécialisation – Choisissez une arme de contact précise (l'épée longue, la dague, le tibia clouté de mère-grand, etc.) Vous recevez un bonus de +2 en Attaque et aux dégâts avec cette arme.

APPRENTISSAGES

Gardien

Votre boulot, c'est de protéger les gens.

Boîte de conserve – vous pouvez porter toutes les armures sans avoir de malus d'encombrement.

Gardien - Vous pouvez effectuer des jets de défense à la place d'une autre personne, à condition que vous n'attaquiez pas le même tour. Vous pouvez défendre ainsi deux personnes différentes à chaque tour. En cas d'échec, les dégâts sont répartis entre votre pupille et vous.

Bouclier Dragon - Si vous tenez un bouclier de guerre ou lourd, vous pouvez utiliser votre Défense avec un bonus de +2 à la place de votre Sauvegarde pour vous protéger des souffles de dragon et, à la discrétion du conteur, d'autres attaques de zone.



APPRENTISSAGES

Infaisillible

Vous ne cédez jamais à la contrainte. Vous êtes un exemple pour les gens du commun et suivez certainement un code moral conséquent. *Condition : Paladin ou niveau de vertu au moins égal à ce dernier.*

Sans peur – Vous résistez à la peur et la terreur. Totalemeht. Même magique.

Sans reproche – Vous avez foi en une cause ou une chose qui vous donne +4 pour résister à toute tentative, quelle qu'elle soit, de vous démettre de ce chemin.

Sans Fatigue – Vous pouvez lancer un dK gratuit pour tous les jets impliquant une résistance à l'effort.

Immunité aux maladies – Vous n'êtes jamais atteint par la maladie, même provoquée magiquement.

Code d'honneur – Vous suivez un code strict – ascète, chevalerie, paladin ou religieux, – qui vous impose plusieurs restrictions, certes, mais qui vous fait doubler vos dK liés au Charisme.



APPRENTISSAGES

Changeur de Peau

Vous êtes issu d'une tribu ou d'une culture exceptionnelle. Peut-être manifestez vous l'énergie du totem de votre tribu ou êtes vous le fruit d'une expérience magique ratée, mais en tout cas, vous pouvez vous changer en animal. *Conditions : Constitution +2, Sagesse +1, faire partie d'une tribu ou culture où ce genre de pouvoir existe, doit se développer au niveau 4 (après c'est trop tard, vous aurez pris d'autres habitudes).*

Armes naturelles – Vous êtes capable de métamorphose partielle, ce qui vous donne un bonus d'1D6 lorsque vous combattez à mains nues ou sous forme animale.

Héritier – Vous avez reçu le don de vous transformer. Cela vous donne un bonus de +2 pour traiter avec les gens qui connaissent ce don et le respectent ; +2 pour intimider les gens qui vous craignent. Des magiciens peuvent vous rechercher activement pour les propriétés de votre sang.

Métamorphose – Vous pouvez vous transformer en un animal sans aucun autre effort que dépenser 1d6 PE. Vous pouvez rester dans cet état autant que vous voulez et bénéficiez de bonus de +4 en Mouvement et Extérieur et +2 en Défense (si vous êtes petit) ou en armure naturelle (si vous êtes massif). Inutile, par contre, de songer à employer Art, Éloquence, Métier, ou vos armes favorites.

Régénération – Vous soignez 1 point de vie tous les tours. Mais vous êtes étrangement sensible à l'argent qui occasionne toujours 1d6 points de dégâts supplémentaires sur votre couenne.



APPRENTISSAGES

Investigateur

Vous aimez les puzzles, le mystère et découvrir la vérité.

Vous ne sentez pas la pipe pour autant, ni ne bénéficiez d'un acolyte docteur.

Scan rapide - Vous savez embrasser un lieu d'un seul regard et ne rien rater de ce qui est essentiel. Pas besoin d'y passer dix minutes, tout ce qui n'est pas dissimulé, vous le voyez.

Observateur - En dépensant un dK, vous pouvez librement inventer et décrire un élément de décor de votre choix.

Sixième Sens - Vous avez un bonus de +4 en Perception et on ne peut (presque) jamais vous surprendre.

Mémoire eidétique - Vous vous rappelez parfaitement de tout ce que vous voyez ou entendez. Pour des détails vraiment précis, dépensez tout de même un dK.

Profilier - En vous basant sur les témoignages et les faits, vous êtes capable de dresser un portrait précis d'une personne, de ses habitudes et de ses pensées.



APPRENTISSAGES

Je sais tout

Vous avez traîné votre bosse dans des tas d'endroits et avez fait des tas d'expériences intéressantes, le plus souvent...



Haute éducation – Vous avez un bonus de +4 en Érudition. Vous pouvez toujours dépenser 1dK pour obtenir une information minimum même si vous ratez votre jet.

Rat d'atelier – Vous avez un bonus de +4 en Métier. Vous pouvez toujours dépenser 1dK pour ne pas gâcher des matériaux même si vous ratez votre jet.

Polyglotte – Vous parlez quatre langues supplémentaires en plus de celles accordées par votre Intelligence

Lecteur – Vous lisez très vite. Il ne vous faut que la moitié du temps requis pour trouver des informations en bibliothèque.

Touche à tout – Vous avez un dK gratuit sur tous vos jets de Métier, Extérieur, Souterrain et Art.

APPRENTISSAGES

Leader

Vous êtes un chef de meute, un dirigeant, celui qui a un panache blanc auquel se rallier !



Cri de ralliement - Une fois par combat, vous pouvez pousser un cri de bataille qui encourage vos alliés, leur donnant un bonus de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'au prochain tour.

Cri de guerre - Vous pouvez pousser un terrible rugissement en début de combat. Tous vos adversaires reçoivent un malus de -2 à leur première défense contre vous.

Âme de Chef - Vous gagnez un bonus de +4 aux jets de *Courage*. Ceux qui se placent sous vos ordres tactiques (et les respectent) au cours d'un combat, reçoivent un bonus de +2 à tous leurs jets.

Chef - Vous savez diriger les autres personnes pour soutenir leur moral, les faire travailler ensemble, les pousser au-delà de leurs limites. Vous pouvez, un nombre de fois par séance égal à votre Sagesse, donner des dK aux gens qui se placent sous votre autorité pour un usage précis et limité. Le nombre de dK est égal à votre niveau.

Tactique - Si vos compagnons suivent vos ordres, ils gagnent un nombre de points de vie égal à votre niveau pour la durée de la scène. Ces points ne peuvent être guéris ou récupérés une fois perdus.

APPRENTISSAGES

Magicien sigillaire

Vous êtes un magicien de plein droit. Vous avez assez d'expérience et de statut pour vous frotter à des sorts puissants.

Domaines magiques – Choisissez deux domaines magiques supplémentaires.

Effets sigillaires – Vous pouvez obtenir des effets sigillaires.

Puissance Magique - Votre force de volonté est peu commune, et cela se ressent quand vous utilisez la magie. Quand vous faites un jet de compétence pour activer un sort, ajoutez +2 au jet.

Rêve - Vous faites des rêves étranges dont vous vous souvenez parfois. Certains sont prémonitoires ou donnent des indices sur ce que vous vivez.

Familier – Vous avez un familier. Il s'agit d'une créature, magique ou non, de niveau 1. Elle gagne un niveau à chaque fois que vous en gagnez deux.



APPRENTISSAGES

Maître d'Arme

Vous êtes un combattant fin et adroit, et vous vous êtes spécialisé dans une arme particulière.

Spécialisation – Choisissez une arme précise (l'épée longue, la dague, l'arc, etc.) Vous recevez un bonus de +2 en Attaque et aux dégâts avec cette arme.

Opportuniste – Si un adversaire vous tourne soudainement le dos, est distrait ou passe à votre portée, vous pouvez lui donner un coup sans malus. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par tour.

Pas passé loin – Si vous êtes touché par une attaque, vous pouvez dépenser 3dK pour ignorer les dégâts.

Feinte – Vous savez feinter. Une fois par adversaire, vous pouvez utiliser Éloquence pour frapper un adversaire. Ce dernier doit résister non pas avec sa Défense mais avec sa Sauvegarde.

Feinte vicieuse – Lorsque vous feintez, vous faites 1d6 points de dégâts supplémentaires.



APPRENTISSAGES

Maître de l'énergie

Vous avez appris à parfaitement contrôler l'énergie magique qui vous entoure.

Stock d'énergie – Vous avez appris à utiliser des réceptacles pour vos points d'énergie afin d'en avoir une réserve supplémentaire. Vous pouvez stocker autant de PE que la moitié de votre score maximum, quel que soit le nombre d'objets que vous possédez. Le processus de stockage demande une heure. Une fois les points dépensés, vous regagnez les vôtres au rythme normal.

Vampirisme énergétique – Vous êtes capable de pomper l'énergie magique des êtres vivants que vous touchez. Vous prenez 1 point par niveau. Si vous dépassez votre score d'énergie maximum, vous perdez les points excédentaires au rythme de 1 par tour. Si vous vous en prenez à une victime non consentante, vous devez réussir un jet d'attaque puis réussir un jet de Magie ou de Foi contre un jet de sauvegarde de la victime. On ne peut prendre de l'énergie qu'une seule fois par personne et par scène.

Réserve d'énergie – Vous avez 10 points d'énergie supplémentaire.

Pompe à énergie – En vous concentrant très fort, vous êtes capable de puiser l'énergie ambiante pour suppléer à la vôtre. Vous pouvez utiliser des dK pour récupérer des points d'énergie. Pour chaque krâsse obtenue, ajoutez 6 à votre total actuel de points d'énergie. Si vous dépassez votre score d'énergie maximum, vous perdez les points excédentaires au rythme de 1 par tour.

Objets Personnels – Vous êtes un enchanteur spécialisé dans la fabrication des objets magiques. Afin de ne pas y consacrer toute votre énergie vitale, vous avez appris à la prendre chez ceux pour qui vous les fabriquez. La personne doit être consentante et être présente pendant tout le rituel de fabrication. À la fin de celui-ci, l'objet lui appartient – en théorie du moins.

APPRENTISSAGES

Mille-visages

Vous êtes un maître du déguisement, toujours sur ses gardes



Cent visages - Il ne vous faut que quelques secondes et des accessoires restreints pour assumer une autre identité (quand il faut quelques minutes pour n'importe qui d'autre).

Identité secrète - Vous avez une identité secrète : on vous connaît sous un autre nom et personne, devant l'évidence même, ne saurait faire le rapprochement.

Disparition ninja - Vous pouvez toujours tenter un jet de Filouterie pour vous cacher, même sous les yeux de témoins.

Dissimulation - En dépensant un dK, vous pouvez cacher n'importe quel petit objet sur vous sans qu'une fouille normale ne puisse le détecter. Augmentez Filouterie de +4 à +6 si vous possédez déjà ce talent en tant que Voleur.

Que d'un œil - Vous pouvez toujours faire un jet de Perception quand vous dormez.

APPRENTISSAGES

Moine

Vous êtes un moine, ayant reçu une éducation stricte et spartiate.

Arts martiaux – Lorsque vous vous battez à mains nues, vous pouvez tuer un adversaire. Vous lui infligez, de toute façon, 2d6 + Force points de dégâts.

Uppercut – Vous pouvez toujours tenter d'assommer un adversaire en plein combat, même s'il n'est pas surpris.

Lutte en Finesse – Vous pouvez utiliser votre Dextérité pour tenter de vous défaire d'une prise de lutte ou d'une immobilisation. La force ne fait pas tout !

Parade de projectiles – Vous pouvez effectuer un jet de défense contre les projectiles, à condition que vous les voyez venir.

Projection – Vous savez projeter vos adversaires. Ceux-ci doivent réussir un jet de sauvegarde contre le jet d'attaque ou subir 2d6 points de dégâts. Si vous visiez un autre adversaire, ce dernier doit aussi réussir un jet de sauvegarde à +5 ou recevoir les mêmes dégâts.



APPRENTISSAGES

Paladin

Vous êtes un défenseur de la loi, de l'ordre et du bien.

Chevalier blanc - Vous jouissez d'une excellente réputation. Si vous êtes reconnu, vous recevez un bonus de +4 à tous vos jets d'Éloquence. En combat, une fois par jour, tous les alliés dans un rayon de 10 mètres reçoivent un bonus de +2 en Attaque et Sauvegarde.

Noble - Vous êtes un noble individu. Vous possédez de l'équipement de qualité (armes et armures de guerre ou lourdes) et une monture. Les gens vous respectent naturellement. Vous devez suivre le code d'honneur des paladins : ne jamais tuer sans absolue nécessité, protéger les innocents, être magnanime et honorable en toutes circonstances.

Héritier - Vous avez hérité d'un objet particulier, magique ou non. Cet héritage est lié à votre destin et ne peut être détruit dans des circonstances normales.

Aura de lumière - Les démons, les aberrations et les morts-vivants doivent réussir un jet de sauvegarde en opposition avec votre Charisme pour vous approcher.

Bon sens - Vous obtenez un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les tentatives magiques de contrôler ou berner votre esprit. Un adversaire ne peut utiliser de dK pour vous embobiner ou vous mentir.



APPRENTISSAGES

Pirate

Vous êtes un pirate, une fripouille des mers, un gentilhomme aventurier qui vogue généralement sur les océans... que faites-vous ici ?



Né sur un bateau - Le conteur ne peut jamais augmenter la difficulté d'un jet de Mouvement lorsque vous êtes sur un bateau. En plus, vous n'avez jamais le mal de mer.

Compagnons d'équipage - lorsque vous êtes avec d'autres marins ou d'autres pirates, vous avez un bonus de +1 à tous les jets d'attaque et de défense. Frères de la Côte Vous connaissez des gens à droite et à gauche. Il ne vous faut guère de temps pour avoir quelques informations pertinentes, les bonnes rumeurs et les bons tuyaux. Vous avez un bonus de +4 de circonstance pour tous les jets de renseignements, commerce ou de communication avec vos frères pirates.

Talentueux - Vous avez un bonus de +4 en Mouvement et Métier (quand il s'agit de barrer ou réparer un bateau).

APPRENTISSAGES

Prêtre

Vous êtes un prêtre important de votre culte, capable d'accomplir les miracles les plus étonnants.

Vous devez choisir l'une des capacités suivantes : *Esprit acéré* ou *Âme apaisante*.

Domaines magiques – Choisissez deux domaines magiques supplémentaires.

Effets sigillaires – Vous pouvez obtenir des effets sigillaires.

Puissance Magique - Votre force de volonté est peu commune, et cela se ressent quand vous utilisez la magie. Quand vous faites un jet de compétence pour activer un sort, ajoutez +2 au jet.

Rêve - Vous faites des rêves étranges dont vous vous souvenez parfois. Certains sont prémonitoires ou donnent des indices sur ce que vous vivez.

Esprit acéré – Votre tournure d'esprit est corrosive, vicieuse, implacable. À tel point que cela transpire dans votre magie, qui en devient d'autant plus destructrice. Vous pouvez ajouter votre Intelligence aux dégâts causés par vos sorts.

Âme apaisante – Votre amour d'autrui est si grand qu'il transparaît dans votre magie. Chaque fois que vous vous en servez pour soigner quelqu'un, vous pouvez ajouter votre Sagesse aux points de vie récupérés.



APPRENTISSAGES

Ranger

Vous n'êtes jamais aussi bien qu'en pleine nature, à regarder les nuages passer et écouter les oiseaux.



Empathie animale – Vous êtes bien avec les animaux. Vous avez un bonus de +4 en Éloquence et en Courage pour les dresser, les approcher ou les diriger.

Compagnon animal – Vous avez un compagnon animal qui vous est fidèle et comprend vos intentions. Il est de niveau 1 et gagne un niveau à chaque fois que vous en gagnez deux.

Boussole vivante – Vous connaissez toujours la direction du nord et pouvez aisément vous repérer à tout moment.

Utiliser le vent – Vous savez écouter le vent et les messages qu'il transporte. Cela vous apporte un bonus de +2 en Extérieur et en Perception, lorsque vous êtes dehors.

Marche forcée – Habitué à vous reposer en cours d'effort (par de petites siestes courtes), vous pouvez utiliser votre Constitution et votre Sagesse pour récupérer des points de vie et d'énergie, même si vous ne vous êtes pas reposé dans la journée.

APPRENTISSAGES

Séducteur

Vous parlez parfaitement le langage du corps et des yeux... assez en tout cas pour obtenir n'importe quoi de n'importe qui, et avec le sourire.

Première impression - Lorsque vous entrez dans une pièce, vous gagnez automatiquement un dK pour deux personnes présentes qui ne vous ont pas encore vu de la journée. Vous pouvez utiliser ces dK comme vous voulez tant que vous n'entamez pas les hostilités ou que vous ne quittez pas la compagnie.

Attendrissant - Une fois par combat et par adversaire, vous pouvez essayer de faire les yeux doux. Votre adversaire doit réussir un jet de sauvegarde avec un malus égal à votre niveau. Si il échoue, il ne peut vous attaquer ce tour-ci. S'il réussit, il retient tout de même son coup et ne peut ajouter sa Force aux dégâts.

Sexy - Vous avez un bonus de +4 en Éloquence avec les personnes du sexe opposé.

Menteur patenté - Vous savez toujours quand votre baratin passe ou pas. Si vous échouez à un jet de Filouterie pour mentir, dépensez un dK et refaites-le.

Dragueur - En observant une personne durant quelques minutes, vous devinez ce qui lui fera plaisir ou quels sont ses centres d'intérêt. Vous devez faire un jet de Perception avec un malus égal au niveau de la personne. En cas de succès, vous avez un bonus de +4 à tous vos jets d'Éloquence et de Filouterie contre cette personne.



APPRENTISSAGES

Sombre

Vous vivez dans les souterrains et les endroits glauques. Et vous aimez vous la jouer méchant.



Croquemitaine – Vous jouissez d'une mauvaise réputation. Si vous êtes reconnu, vous recevez un bonus de +4 à tous vos jets de Courage. En combat, tous ceux qui s'approchent à moins de 10 mètres doivent réussir un jet de sauvegarde contre 12 + votre Charisme ou recevoir un malus de -2 en Attaque et en Sauvegarde.

Yeux de la colère – Une fois par combat et par adversaire, vous pouvez impressionner un ennemi au point de lui faire perdre tous ses moyens. Sur un jet de Courage réussi en opposition avec un jet de sauvegarde, vous empêchez votre opposant d'agir pendant un tour complet.

Combat en aveugle – Vous pouvez combattre sans malus dans l'obscurité. Le conteur ne peut pas vous imposer de dK de circonstance dû au manque de lumière.

Porte-pois – Vous portez la poisse à tout le monde. Tous les ennemis qui sont à moins de 3 mètres de vous et que vous désignez d'un regard ou d'un geste souffrent d'un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegarde tant qu'ils sont aussi près.

Résistance à la Magie – Vous avez un bonus de +4 en Sauvegarde contre la magie.

APPRENTISSAGES

Spécialiste

Votre truc, c'est le savoir-faire. Vous êtes une sorte d'expert des compétences générales. Ca en

énerve plus d'un, mais ils n'avaient qu'à mieux étudier, aussi, les sots.

Compétent – Choisissez trois compétences (hors Attaque, Courage, Défense, Foi, Magie et Sauvegarde) dans lesquelles vous pouvez avoir un bonus de +4.

Spécialiste ultime – Choisissez deux compétences (hors Attaque) dans lesquelles vous avez déjà un bonus de +4 et passez le à +6. Vous pouvez, en outre, rajouter un dK gratuit lorsque vous utilisez des krâsses avec ces deux compétences.



APPRENTISSAGES

Spécialiste Martial

Vous êtes vraiment devenu une bête de guerre, maniant de nombreuses armes. *Condition :*

Maître d'arme

Spécialisation – Choisissez trois armes supplémentaires dans lesquelles vous vous spécialisez. Vous gagnez un bonus de +2 en Attaque et aux dégâts avec ces armes.

Sur-spécialisation – Choisissez deux armes qui sont désormais très spécialisées. Vous avez un bonus total de +4 en Attaque et aux dégâts avec ces armes.



APPRENTISSAGES

Voleur

Vous êtes un tire-laine, un monte en l'air, un roublard... un voleur, en quelque sorte.



Filou – Vous recevez un bonus de +4 en Filouterie.

Dissimulation – En dépensant 1dK, vous pouvez cacher un petit objet sur vous de telle manière qu'on ne peut pas le trouver en vous fouillant – à moins de vous mettre tout nu.

Essaye Encore ! – En dépensant 1dK, vous pouvez immédiatement refaire un jet raté alors que vous tentiez de désamorcer un piège ou d'ouvrir une serrure.

Attaque sournoise – Si votre victime ne vous a pas vu venir, vos attaques durant le tour délivrent 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ? – En dépensant 1dK, vous pouvez sortir un objet de votre choix de votre poche, même s'il n'était pas noté sur votre feuille.

PEUPLES

Boucan



Habile forgeron, cordonnier passable, vous êtes un Boucan, à la tête de bouc et aux pieds de chèvre. Vindictif et violent, vous vivez dans les bois et les garrigues, toujours à vous quereller pour une raison ou une autre. Bien que vous soyez végétarien, vous buvez toujours le sang de vos ennemis vaincus. Vous pratiquez volontiers des rites chamaniques et ne croyez pas dans les dieux que vous accusez de tromperie.

Cri de guerre – Vous commencez toujours le combat en poussant un cri terrible. Faites un jet de Courage contre un jet de Sauvegarde d'un de vos adversaires. S'il échoue, il reste incapable de faire autre chose que se défendre durant 1d6 tours. Vous perdez 1d6 points d'énergie.

Force du Vaincu – À chaque fois que vous buvez le sang d'un ennemi après un combat, vous regagnez tous vos points d'énergie.

Forgeron – Vous avez un bonus de +4 en Métier pour forger les aciers et alliages.

Vision des étoiles – Vous voyez très bien en pleine nuit mais, en souterrain, il vous faut tout de même une source de lumière.

Caractéristiques – Force +2, Intelligence -1, Charisme -1.

PEUPLES

Elfe



Vous êtes un elfe sous les étoiles, indolent et patient, presque immortel.

Vous n'avez vraiment pas la même perception du monde que les éphémères humains ou les nains bornés – pour vous, tout doit être beauté et découverte, curiosité et plaisir. Vous ne faites rien qui ne soit parfait, quelque soit le temps que vous deviez y passer. Mais vous êtes aussi une créature mélancolique, mal à l'aise avec la mort et ses manifestations, attachée à ce monde et pourtant aspirant à découvrir les grands secrets de l'existence.

Armes elfiques – Vous avez un bonus de +1 en Attaque avec l'une des armes suivantes : arc, épée longue, dague elfique.

Pas léger – Vous avez un bonus de +4 en Filouterie et Mouvement à chaque fois qu'il vous faut vous déplacer avec légèreté.

Perception des secrets – Vous remarquez toujours les portes secrètes. Dépensez 1dK par porte que vous notez.

Résistance spirituelle – Vous êtes difficilement affecté par les sorts mentaux. Vous avez un bonus de +10 en Sauvegarde contre de tels effets.

Sens affûtés – Vous avez un bonus de +2 en Perception et ne pouvez jamais être surpris.

Vision des étoiles – Vous voyez très bien en pleine nuit mais, en souterrain, il vous faut tout de même une source de lumière.

Caractéristique – Dextérité +1, Constitution -1

PEUPLES

Éternaute



Si, si... bien que vous ne bénéficiez pas de leurs avantages, vous êtes un humain ! Il est possible qu'il y ait des éternateurs issus d'autres races mais vous n'en avez jamais rencontré. Vous faites votre possible pour préserver ce secret parce que les gens sont jaloux et les magiciens ont la fâcheuse habitude de vouloir composer des décoctions avec votre sang.

Immortel - Après votre première mort, vous ne vieillissez plus d'un iota. Les cheveux, la barbe - si vous êtes un homme ou une fille malchanceuse - continuent à pousser. Ce pouvoir vous coûte un de vos dK de Charisme.

Régénération - Vous pouvez être tué, comme tout le monde. Mais jamais pour très longtemps. Vous soignez 1 point de vie tous les dix tours (sauf ceux causés par la faim ou la soif) tant que votre tête reste accrochée à votre cou. La tête coupée, aucun éternateur n'a jamais réussi à la régénérer. Une fois mort, vous mettez une heure à revenir à la vie.

Claustrophobie - Il n'y a rien de pire que d'être enfermé pour l'éternité pour quelqu'un qui est capable de revenir de la mort. Vous avez un malus de -4 à tous les jets dans des endroits où vous avez des risques d'être enfermé.

Respect du Sacré - Hé, vous ne vous battez pas dans les lieux sacrés, c'est interdit. C'est sans doute grâce à un Dieu que vous avez votre pouvoir. En contre-partie, vous avez un bonus de +2 en Courage et Sauvegarde.

Il n'en restera qu'un - Vous avez un sixième sens pour reconnaître ceux qui sont comme vous. Certains croient bêtement qu'ils doivent tuer tous les autres éternateurs qu'ils rencontrent pour voler leur pouvoir et être le dernier... Mais tout ce que vous récupérez c'est un nombre de dK égal au bonus de Charisme de l'éternateur ou au nombre de siècle qu'il a vécu (le plus fort des deux). Forcé de savoir manipuler une arme tranchante, vous maîtrisez une arme de guerre ou lourde de votre choix avec un bonus de +1.

PEUPLES

Félis



Un peu moins grand que les humains, dont certains érudits disent que vous êtes issu à la suite d'une étrange expérience magique, vous avez quand même pas mal pris du chat : le pelage, une queue, les oreilles, le museau, l'odorat, la mobilité, l'envie de jouer avec ses proies, le besoin de se faire dorer au soleil et la sensualité (enfin surtout pour les filles). Vous aimez votre liberté, partir à l'aventure, faire des conquêtes et vous méfiez un peu des Hounedins, ces chiens-là sont trop loyaux et fidèles pour être honnêtes.

Armes naturelles - Lorsque vous vous battez à mains nues, vous pouvez ajouter 1d6 à vos dégâts à cause de vos vilaines griffes rétractiles.

Attrape-moi si tu peux - Vous avez un bonus de +4 à tous vos jets de mouvements.

La sieste, c'est sacré - Vous n'aimez pas cesser une activité dans laquelle vous pouvez laisser libre cours à votre indolence. Cela vous fait râler pendant une scène et vous octroie un malus de circonstance d'1dK aux trois premiers jets tentés.

Trop mignon - Vous zozottez, certes, mais vous ronronnez aussi et vous avez un air mignon. Vous avez, malgré votre défaut de prononciation, un bonus de +2 en Éloquence et Filouterie dès qu'il s'agit de séduire ou de se faire passer pour un « zentil ».

Vision des étoiles - Vous voyez très bien en pleine nuit mais, en souterrain, il vous faut tout de même une source de lumière.

Caractéristiques - Dextérité +1

PEUPLES

Gnome



Petit, fin, rapide, doté d'un nez énorme dont vous êtes particulièrement fier et d'un sens de l'humour que tout le monde vous envie (à moins que ça ne soit l'inverse), vous êtes un gnome. Tailleur de gemme hors-pair, vous connaissez aussi les secrets de la poudre, des engrenages, des feux d'artifices, de la vapeur, de la mathémagie, des cartes de précision, du plus-lourd-que-l'air, des bathyscaphes, des golems de combat et de bien d'autres merveilles technologiques.

Calculateur prodige – Vous savez évaluer la quantité de matériaux, le nombre de pièces d'or, le volume d'un espace ou le poids d'un gâteau en le regardant. Jetez des dK. Si vous obtenez une krâsse, vous avez la réponse à votre interrogation.

Ingénieur – Vous avez un bonus de +4 en Métier pour inventer et fabriquer des objets de « haute technologie ».

Petit – Vous avez un bonus de +2 en Défense mais vous ne pouvez pas utiliser d'armes lourdes.

Résistance à la magie – Vous avez un bonus de +4 pour résister aux sortilèges de la magie profane.

Vision des profondeurs – Vous voyez en niveau de gris, jamais en couleur (sauf les gemmes). Vous voyez correctement dans les ténèbres jusqu'à plusieurs dizaines de mètres.

Caractéristique – Constitution +1, Force -1

PEUPLES

Hounedin



Vous êtes un Hounedin à la tête de chien. Votre apparence varie grandement selon la famille à laquelle vous appartenez, ainsi que votre caractère plus ou moins aimable ou agressif. Vous êtes hautement civilisé et méprisez un peu ces humains si barbares et ces félis trop individualistes. Vous aimez l'ordre et primez la loyauté et la fidélité sur toute autre qualité.

Appel – Vous pouvez toujours essayer de pousser un hululement pour appeler d'autres Hounedin à l'aide. Ils seront plus ou moins long à venir, s'il s'en trouve dans les environs. Jetez des dK. Si vous obtenez une krâsse, une aide arrive.

Armes naturelles – Lorsque vous vous battez à mains nues, vous pouvez ajouter 1d6 à vos dégâts à cause de vos terribles crocs.

Vision des étoiles – Vous voyez très bien en pleine nuit mais, en souterrain, il vous faut tout de même une source de lumière.

Caractéristique – Constitution +1, Sagesse +1

PEUPLES

Humain



Vous êtes un humain, la race la plus nombreuse, la plus souple et la plus polyvalente. Capable de vous adapter à toutes les situations, de travailler avec des représentants de tous les peuples et de survivre à toutes les calamités, vous vivez vite et fort, brûlant aussi intensément qu'une étoile mais aussi mortel qu'une luciole d'une nuit.

Versatilité – Choisissez deux compétences (hors Attaque, Défense, Magie et Foi). Vous avez un bonus de +4 dans ces compétences. À la place d'un apprentissage au niveau 4, vous pouvez faire le choix, dès le niveau 1, de prendre une seconde vocation. Si des talents se chevauchent au sein de deux vocations, remplacez-les par un bonus de +4 dans une compétence (hors Attaque, Défense, Magie et Foi). Vous développez toujours vos PE et PV comme un Fignoleur.

Gars du coin – La plupart du temps, les humains dominent. Vous avez un bonus de circonstance de +2 à tous les jets d'Extérieur et de Filouterie dans votre région d'origine.

PEUPLES

Misigie



Descendant de la race des géants, vous partagez avec eux leur grande force, leur taille imposante (quoique fort réduite par le temps) et leur amour du voyage. Peu agressif, vous n'exigez des gens qu'un peu d'intimité et de respect pour les sentiments que vous enfouissez sous votre masse corporelle impressionnante.

Grand – Vous avez un malus de -2 en Défense mais infligez 1d6 points de dégâts supplémentaire au corps à corps. Vous avez un bonus de +2 pour intimider des plus petits que vous.

Gros mangeur – Il vous faut manger deux fois plus qu'un humain (et presque autant qu'un petit-homme) pour rester en forme.

Murmure et rugissement – Vous ne vous exprimez qu'en chuchotant, craignant à tout moment causer des catastrophes à cause de votre voix puissante. Mais si vous vous mettez à gueuler, vous pouvez causer des dégâts mortels à tous les êtres vivants qui sont proches de vous. Vous pouvez effectuer une attaque sonore à chaque tour, au coût de 1d6 points d'énergie. Toutes les personnes à portée de voix, amies ou ennemies, doivent réussir un jet de sauvegarde dont la difficulté est égale à votre niveau ou perdre 2d6 points de vie.

Caractéristiques – Force +2, Constitution +2, Sagesse -1

PEUPLES

Nain



Vous un nain, barbu et grognon, vivant dans les profondeurs de la terre depuis des âges immémoriaux. Comme le caillou dont vous êtes originaire, vous êtes solide et volontaire, obtus même, fier, loyal et honorable. Renommé pour votre manière de travailler les gemmes et les métaux, vous avez aussi de merveilleuses recettes d'une bière aussi épaisse et amère que votre mémoire. Là où vous vivez, les ennemis ne manquent pas mais vous avez toujours su les repousser et les bannir de vos terres ancestrales.

Défense contre les géants – Vous avez un bonus de +2 en Défense contre les géants et les ogres.

Détermination des distances, des profondeurs et des directions – Vous avez un bonus de +4 en Souterrain pour vous orienter.

Ennemi (goblinoïdes) – Vous avez un bonus de +2 en Attaque et aux dégâts contre les goblinoïdes et les orques.

Inimitié avec les elfes – Vous n'aimez pas vraiment les elfes de la surface et détestez ceux des profondeurs. Vous avez un malus de -4 à tous vos jets sociaux avec eux.

Résistance au poison – Vous avez un bonus de +2 à vos jets de sauvegarde contre le poison.

Tête de pioche – Vous avez un bonus de +4 en Courage contre la peur.

Vision des profondeurs – Vous voyez en niveau de gris, jamais en couleur (sauf les gemmes). Vous voyez correctement dans les ténèbres jusqu'à plusieurs dizaines de mètres.

Caractéristiques – Constitution +1, Dextérité -1.

PEUPLES

Ogre



Entièrement glabre, à l'exception des sourcils, la peau grise, massifs, les traits épais, vous êtes un ogre. Vous avez une voix puissante et modulée, parfaite pour le chant. Vous détestez la viande morte ou cuite et ne pouvez consommer que de la chair encore extrêmement fraîche, voire parfois vivante. Si les elfes et les nains ne vous aiment pas, ils n'en conçoivent pas moins qu'ils peuvent avoir besoin de vos services et de votre force.

Allergie à la viande morte – Vous ne pouvez pas manger de viande morte depuis plus de quelques minutes, sinon vous êtes malade. Vous préférez encore sucer des racines.

Grand – Vous avez un malus de -2 en Défense mais infligez 1d6 points de dégâts supplémentaire au corps à corps. Vous avez un bonus de +2 pour intimider des plus petits que vous.

Musicien – Vous avez un bonus de +4 en Art lorsque vous faites de la musique ou que vous chantez.

Résistance à la mort – Vous êtes dur à tuer. Vous avez un bonus de +4 au jet de sauvegarde lorsque vous subissez une blessure grave.

Caractéristique – Force +2, Intelligence -1

PEUPLES

Orque



Vous un orque, plus ou moins verdâtre avec des crocs. Vous venez des profondeurs de la terre, un peu comme les nains, mais vous êtes moins casanier que les petits barbus et avez vite conquis collines, plaines et villages isolés. Vous avez une mauvaise réputation parce que les gens ont l'habitude de faire du délit de sale gueule. Votre propension à avoir beaucoup de femmes et d'enfants vous pousse à conquérir des territoires. Vous devez aussi piller de la nourriture ou capturer des esclaves parce que vos femmes font affreusement mal à manger. Vous vénerez des esprits ancestraux et payez un grand respect aux shamans même si ceux-ci lisent l'avenir dans la fiente de corbeaux malades – ou pire encore.

Arme de brute – Vous avez un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts en manipulant l'arme de prédilection de votre tribu. C'est une arme lourde ou de guerre de votre choix que vous savez automatiquement manier.

Inimitié avec les nains – Vous n'aimez pas vraiment les petits barbus qui vous le rendent d'ailleurs bien. Vous avez un malus de -4 à tous vos jets sociaux avec eux.

Résistance aux maladies – Vous avez un bonus de +4 à vos jets de sauvegarde contre les maladies.

Résistance au poison – Vous avez un bonus de +2 à vos jets de sauvegarde contre le poison.

Vision des profondeurs – Vous voyez en niveau de gris, jamais en couleur (sauf les gemmes). Vous voyez correctement dans les ténèbres jusqu'à plusieurs dizaines de mètres.

Caractéristiques - Force +1, Charisme -1.

PEUPLES

Petit-homme



Vous êtes un de ces horribles pantouflards qui n'arrêtent pas de manger mais que l'on retrouve invariablement sur les routes en train de se plaindre qu'ils ont oublié leur mouchoir. Vous n'aimez rien tant que votre confort et votre tranquillité, le calme d'un après-midi à l'ombre d'un chêne et le bruit du ruisseau qui rafraîchit une bouteille de vin épais et gouleyant. Pourtant, le moindre prétexte suffit à vous entraîner sur les routes, toujours plus loin de chez vous, prêt à vous mettre dans les pires ennuis.

Courageux – Vous avez un bonus de +4 en Courage pour résister à l'intimidation, la peur, la terreur.

Discret – Vous avez un bonus de +4 en Filouterie et Mouvement pour ne pas vous faire remarquer.

Résistant – Vous avez un bonus de +4 en Sauvegarde et vous pouvez toujours dépenser 3dK pour refaire un jet raté.

Vision des étoiles – Vous voyez très bien en pleine nuit mais, en souterrain, il vous faut tout de même une source de lumière.

Petit – Vous avez un bonus de +2 en Défense mais vous ne pouvez pas utiliser d'armes lourdes.

Caractéristiques - Dextérité +1, Force -1

PEUPLES

Rabougri



Vous êtes un lutin issu du peuple fée ou un goblin issu du peuple orque ou un kobold issu dont ne sait pas vraiment où. Mais tout le monde vous met dans le même panier parce que vous êtes petit, un peu moche, fragile et la proie la plus facile à capturer ou transformer en esclave. Vous avez appris à vivre avec le manque de respect des grands, vous avez appris à devenir le contremaître, le majordome, l'esclave, le serviteur, le chuchoteur des ombres. Vous ne voulez pas vraiment faire payer aux grands tous les quolibets dont ils vous ont affligé. Non, vous savez de toutes les manières que sans vous et votre ardeur à la tâche, nombres de sociétés s'écrouleraient. Et puis vous savez aussi que la vengeance est un plat qui se mange froid, et vous êtes passé maître dans l'art de frapper dans le dos.

Discret – Vous avez un bonus de +4 en Filouterie et Mouvement pour ne pas vous faire remarquer.

Flagorneur patenté – Vous avez un bonus de +4 en Filouteries pour mentir aux grands.

Petit – Vous avez un bonus de +2 en Défense mais vous ne pouvez pas utiliser d'armes lourdes.

Revanchard – Vous avez un bonus de +2 à tous les jets qui impliquent de concevoir un mauvais coup contre quelqu'un qui vous a manqué de respect ou qui s'est moqué de vous.

Un peu lâche – Vous avez un malus de -2 en Courage pour résister à l'Intimidation, la peur, la terreur.

Vision des étoiles – Vous voyez très bien en pleine nuit mais, en souterrain, il vous faut tout de même une source de lumière.

Caractéristiques – Dextérité +1, Force -1

PEUPLES

Sagoingoin



La peau écailleuse et hérissée de piquants, de grands yeux qui vous mangent une face barrée par un immense sourire plein de dents pointues, vous ne faites vraiment pas plaisir à regarder. Vous êtes un Sagoingoin. Vous vivez dans les zones inondées, le long des côtes, dans les rivières et les fleuves. Personne n'aime vraiment traîner en votre compagnie tant vous puez le poisson – c'est peut-être pour cela qu'on a toujours mis à votre compte les pires horreurs. En fait, si vous êtes assez frustré, vous aimez aussi le confort et la bonne chère, comme tout un chacun. Est-ce votre faute si les livres et les œuvres d'art supportent mal l'humidité ?

Armure naturelle – Vous avez une armure naturelle qui vous offre 3 points de protection.

Aveugle – Vous savez vous protéger contre toutes les attaques visuelles, les lumières fortes, les regards paralysants et toutes ces choses embêtantes, en abaissant vos paupières translucides sur vos grands yeux.

Amphibie – Vous respirez aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme.

Caractéristiques – Dextérité +1, Charisme -1

PEUPLES

Troll



Vous êtes l'un de ces trolls rondouillard et dépenaillé qui coulent des jours heureux sous les ponts, à attendre les passants pour leur soutirer quelques pièces (sinon vous les mangez ou leur jetez le mauvais sort). Patient, calme, d'une humeur toujours égale, vous voyagez à la recherche d'un meilleur pont que celui que vous occupiez ou vous cherchez des trésors plus conséquents que ceux que vous obtenez par extorsion.

Mauvais œil – Vous pouvez jeter le mauvais œil sur une personne en dépensant 1d6 points d'énergie. Pour le reste de la journée, le personnage a un -2 à tous ses jets.

Douleur lumineuse – Vous détestez les lumières trop vives, notamment le soleil direct par les chaudes journées d'été. Vous avez un malus de -2 à tous vos jets à l'extérieur en plein jour.

Vision des étoiles – Vous voyez très bien en pleine nuit mais, en souterrain, il vous faut tout de même une source de lumière.

Vision des profondeurs – Vous voyez en niveau de gris, jamais en couleur (sauf les gemmes). Vous voyez correctement dans les ténèbres jusqu'à plusieurs dizaines de mètres.

Caractéristiques – Force +1, Constitution +1, Charisme -1

PEUPLES

Uloth



Bien que vous ressembliez en tous points à un humain, vous êtes un Uloth reconnaissable aux deux immenses cornes torsadées qui poussent sur votre front. Votre squelette est mêlé de métal et cela vous rend très résistant aux chocs et aux fractures. Vous vivez dans un clan dirigé par une matriarche qui est tout pour vous. Si vous faillissez à votre honneur, vous serez chassé et vos cornes coupées.

Armure naturelle – Vous avez une armure naturelle qui vous offre 3 points de protection.

Résistance à la mort – Vous êtes dur à tuer. Vous avez un bonus de +10 au jet de sauvegarde lorsque vous subissez une blessure grave.

Sens brouillés – À cause du métal dont vous êtes rempli, vous pouvez subir quelques petits désagrément lorsque vous êtes en présence d'une source magnétique un peu forte : vous avez alors un malus de -4 à tous vos jets de perception. Néanmoins, la magie du métal n'a aucun effet sur vous.

DOMAINES MAGIQUES

Corps



Ce domaine vous permet d'agir sur les créatures vivantes, y compris les plantes.

 effets de novice (1d6 points d'énergie) : soigner des points de vie ou infliger des dégâts, voir dans le noir, calmer un animal sauvage, écarter des plantes ou les faire pousser plus vite, chasser des morts-vivants, modifier un peu son apparence...

 effets sigillaires (2d6 points d'énergie) : soigner une blessure grave, causer d'horribles douleurs, commander un animal sauvage ou une créature monstrueuse, respirer sous l'eau, immobiliser un individu avec des herbes et des lianes, paralyser un corps, Changer modérément de forme, détruire des morts-vivants...

 effets absolus (3d6 points d'énergie) : ramener à la vie, causer un arrêt du cœur, pétrifier, changer radicalement de forme et d'apparence, faire pousser des membres, devenir une liche...

DOMAINES MAGIQUES

Esprit



Ce domaine vous permet d'agir sur les esprits et les pensées.

 effets de novice (1d6 points d'énergie) : donner mal au crâne, endormir, écouter les pensées superficielles, envoyer un bref message mental...

 effets sigillaires (2d6 points d'énergie) : communiquer à distance, contrôler des actions pendant un court moment, infliger des douleurs mentales, manipuler les rêves...

 effets absolus (3d6 points d'énergie) : griller le cerveau, jouer à la marionnette, sonder un esprit, voler des souvenirs, effacer la mémoire, devenir le roi du cauchemar de vos victimes...

DOMAINES MAGIQUES

D-Invocation



Ce domaine vous permet de faire venir et de contrôler des créatures d'autres plans, comme des démons ou des canaillous. Il est aussi lié à la capacité de vous déplacer dans les plans.

 effets de novice (1d6 points d'énergie) : faire venir des animaux sauvages, invoquer des démons mineurs, empêcher des arrivées d'outre-plan, repousser des insectes...

 effets sigillaires (2d6 points d'énergie) : invoquer des serviteurs, se téléporter à vue, ouvrir des portes astrales, contrôler des démons mineurs et invoquer des démons majeurs...

 effets absolus (3d6 points d'énergie) : contrôler des démons majeurs, voyager entre les plans, créer des moteurs spelljammer, contacter l'avatar d'un Dieu...

DOMAINES MAGIQUES

Matière



Ce domaine vous permet de manipuler les éléments naturels simples comme le feu, l'eau, la terre, l'air, l'électricité, le froid ou même les ondes sonores ou la lumière.

 effets de novice (1d6 points d'énergie) : augmenter la quantité de matière déjà présente, manipuler et sculpter la matière, projeter de la matière pour faire mal, résister à la matière, faire de petites illusions sonores ou visuelles...

 effets sigillaires (2d6 points d'énergie) : créer de la matière à partir de rien, transformer une matière en une autre, invoquer des élémentaires, être complètement insensible à la matière, devenir invisible ou inaudible...

 effets absolus (3d6 points d'énergie) : détruire la matière, rendre la matière vivante pour en faire des golems ou des gargouilles, contrôler des élémentaires, devenir la matière, créer de grandes illusions...

DOMAINES MAGIQUES

Enchantement



Ce domaine vous permet de fabriquer des objets magiques, des talismans et des potions, des armes légendaires ou des artefacts puissants.

 effets de novice (1d6 points d'énergie) : fabriquer des potions possédant des effets de novice tirés des autres domaines, créer des talismans donnant des bonus à l'armure ou à une compétence...

 effets sigillaires (2d6 points d'énergie) : fabriquer des potions possédant des effets sigillaires tirés des autres domaines, enchanter des armes ou des armures, créer des anneaux ou des vêtements avec des effets de novice...

 effets absolus (3d6 points d'énergie) : fabriquer des potions possédant des effets absolus tirés des autres domaines, créer des anneaux ou des vêtements avec des effets sigillaires, concevoir des objets merveilleux uniques comme des tapis volants ou des jeux de cartes merveilleux...

DOMAINES MAGIQUES

Foyer



Ce domaine est parfait pour le magicien qui n'aime pas se fatiguer : vous pouvez ranger une maison ou nettoyer un chapeau sans souci, ou réussir à tout coup une recette difficile. Ce domaine est aussi celui des détections et des divinations.

 effets de novice (1d6 points d'énergie) : cirer des chaussures, faire briller des boucles de ceinture, allumer du feu, réchauffer un ragoût sans flamme ni fumée, masser les pieds, aérer des bottes, détecter la magie ou de très fortes intentions hostiles, trouver de l'eau...

 effets sigillaires (2d6 points d'énergie) : regarder à distance dans une bassine d'eau, ranger une pièce, classer des papiers, compter des dragons d'or, créer un abri complet et confortable à l'intérieur d'une cape, détecter des êtres vivants, sentir le danger ou des effluves maléfiques...

 effets absolus (3d6 points d'énergie) : retrouver ce qui fut perdu, connaître l'histoire secrète des objets, installer un manoir magnifique dans une simple tente, établir le trésor d'une bibliothèque, lire le futur et le passé, recevoir des signes d'une divinité...