

Chroniques Oubliées

Règles Initiation

Sommaire

Chroniques Oubliées Règles Initiation	1
Sommaire	1
Règles Supplémentaires	3
Niveau 1	3
Capacité de Classe	3
Niveau 2	3
Points de Chance (PC)	3
Niveau 3	3
Compétences	3
Points de Mana (PM)	3
Niveau 4	3
Voie Raciale	3
Augmentation de Caractéristique	3
Niveau 5 et +	3
Niveau 8	3
Niveau 10	4
Biclassage	4
Règles diverses	4
Coma	4
Combat	4
Répétition de Capacités Limitées	4
Equipement	4
Nouvelles Armures	4
Modifications de Voies	5
Guerrier	5
Voie du combat	5
Voie du Bouclier	5
Voie de la Résistance	5
Magicien	5
Voie de la Magie Destructrice	5
Voie de la Magie Protectrice	5
Voie de la Magie Universelle	5
Prêtre	5
Voie de la Guerre Sainte	5
Voie des Soins	5
Rôdeur	5
Voie de l'Archer	5
Voleur	5
Voie de l'Assassin	5
Voie du Déplacement	5
Voies de Guerrier	6
Voie de l'Armure	6
Voie de l'Athlète	6
Voie de la Magie d'Arme	6
Voie de la Maîtrise	6
Voie des Armes à 1 Main	6
Voie des Armes à 2 Mains	6
Voie des Armes Légères	6
Voie du Défenseur	6
Voie du Berserk	7

Voie du Cavalier	7
Voie du Champion	7
Voie du Colosse	7
Voie du Combattant	7
Voie du Danseur de Guerre	7
Voie du Gladiateur	7
Voie de la Parade	8
Voie du Maître d'Arme	8
Voie du Noble	8
Voie du Pagne	8
Voie du Paladin	8
Voie du Pourfendeur	8
Voie du Soldat	8
Voie du Stratège	8
Voie du Téméraire	9
Voie du Vétéran	9

Voies de Magicien 10

Voie de l'Air	10
Voie de l'Araignée	10
Voie de l'Eau	10
Voie de l'Ensorcelleur	10
Voie de l'Envoûteur	10
Voie de l'Ether	10
Voie de l'Evocation	11
Voie de l'Incandescence	11
Voie de la Conjuración	11
Voie de la Contre Magie	11
Voie de la Damnation	11
Voie de la Démonologie	11
Voie de la Divination	12
Voie de la Domination	12
Voie de la Foudre	12
Voie de la Métamagie	12
Voie de la Nécromancie	12
Voie de la Sécurité	12
Voie de la Terre	12
Voie de la Transformation	13
Voie des Arcanes	13
Voie des Illusions	13
Voie des Morts	13
Voie du Bâton de Mage	13
Voie du Déplacement	13
Voie du Feu	14
Voie du Gèle	14
Voie du Grimoire	14
Voie du Professeur	14
Voie du Serpent	14
Voie du Son	14
Voie du Temps	14
Voie du Sorcier	15

Voies de Prêtre 16

Voie de l'Altruisme	16
Voie de l'Animalité	16
Voie de l'Au-delà	16
Voie de l'Ermite	16
Voie de l'Hédonisme	16
Voie de L'Hérétique	16
Voie de l'Oracle	17
Voie de la Foi	17
Voie de la Guérison	17
Voie de la Lumière	17
Voie de la Mort	17
Voie de la Parole Divine	17
Voie de la Protection	18
Voie des Végétaux	18
Voie du Croisé	18
Voie du Druide	18
Voie du Guide	18
Voie du Martyre	18
Voie du Passage	18
Voie du Prophète	19
Voie du Protecteur	19
Voie du Religieux	19

Voies de Rôdeur	20
Voie de l'Aigle	20
Voie de l'Escarmouche	20
Voie de l'Instinct	20
Voie de L'Outreterre	20
Voie de la Bête	20
Voie de la Flèche	20
Voie de la Longue Plaine	20
Voie de la Meute	21
Voie de la Précision	21
Voie de la Ténacité	21
Voie des Tatouages	21
Voie du Banni	21
Voie du Félin	21
Voie du Trappeur	21
Voie du Bûcheron	22
Voie du Chasseur de Monstre	22
Voie du Chasseur de Prime	22
Voie du Déplacement	22
Voie du Forestier	22
Voie du Furet	22
Voie du Loup de Mer	23
Voie du Montagnard	23
Voie de la Nature	23
Voie du Sauvage	23

Voies de Voleur	24
Voie de l'Aventurier	24
Voie de l'Enquêteur	24
Voie de l'Espion	24
Voie de la Brute	24
Voie de la Rue	24
Voie de la Ruse	24
Voie de la Traîtrise	24
Voie de la Vendetta	25
Voie des Bas Fonds	25
Voie des Catacombes	25
Voie des Cités	25
Voie des Ombres	25
Voie du Cambrioleur	25
Voie du Couard	25
Voie du Dandy / de la Courtisane	26
Voie du Duelliste	26
Voie du Fanfaron	26
Voie du Fin Combattant	26
Voie du Flibustier	26
Voie du Poison	26
Voie du Professionnel	27
Voie du Saltimbanque	27
Voie du Subterfuge	27
Voie du Tireur d'Elite	27
Voie du Tueur	27

Voies Raciales	28
Voie de l'Elfe	28
Voie de l'Homme	28
Voie de l'Orc	28
Voie du Demi-elfe	28
Voie du Nain	28
Voie de l'Ambidextrie	28

Le Mystique	29
Voie de la Boîte de l'Homme Ivre	29
Voie de la Dextérité	29
Voie de la Flûte	29
Voie de la Force Mentale	29
Voie de la Main	29
Voie de la Maîtrise	29
Voie de la Méditation	29
Voie de la Pique	30
Voie de la Sagesse	30
Voie de L'Arc	30
Voie de l'Ascète	30
Voie de L'Energie Interne	30
Voie de l'Epée	30

Voie des 4 Vents	30
Voie des Animaux	30
Voie des Armes Exotiques	31
Voie des Griffes	31
Voie du Bâton	31
Voie du Dragon	31
Voie du Lutteur	31
Voie du Pagne	31
Voie du Roseau	31
Voie du Secret	32
Voie du Wushu	32
Voie Spectaculaire	32

Fiche de Personnage 32

Note importante : cette compilation réalisée par Kegron rassemble et reprend des règles personnelles mais aussi des idées et des voies créées par d'autres : mes remerciements vont à Kouplatète, Philippe K, Benjamin L, Jarvin, Gatchaman et j'en oublie certainement. Toutes ces règles sont non officielles et le jeu Chroniques Oubliées, le jeu d'initiation est proposé par Black Book Edition, merci pour ce bon jeu !

Règles Supplémentaires

Toutes ces règles sont introduites de façon à ne pas perturber l'apprentissage du jeu. Elles ont été pensées de façon à rééquilibrer un peu certains aspects du jeu, en particulier dans l'optique de continuer au-delà du niveau 4 initialement prévu.

Niveau 1

Points de Vie

Les notions de placement tactique n'étant pas forcément inné, un peu plus de PV au premier niveau c'est des chances de jouer un peu plus longtemps un mage débutant.

Les personnages débutent avec 3 PV supplémentaires (ajouter 3 PV aux personnages précréés).

Races

Les nains, les semi-orcs et les elfes débutent avec l'infravision, ils voient dans le noir à 10m.

Capacité de Classe

Le personnage gagne 1 seul point de capacité au niveau 1 (moins de choix pour un débutant c'est toujours plus simple, vous pouvez même décider qu'aucun point de capacité n'est gagné au niveau 1) et une capacité automatique indiquée ci-dessous.

Guerrier

- Combattant : tous les guerriers obtiennent un bonus de base de +1 en attaque au contact.
- Ils savent utiliser toutes les armes et les armures jusqu'à la cotte de maille (+6) ainsi que le bouclier.

Magicien

- Attaque Magique : tous les magiciens peuvent réaliser une attaque magique d'une portée de 30m, il faut réaliser un test d'attaque magique contre la Défense de la cible, un test réussi permet d'infliger 1d4 + Mod. d'INT dégâts. Chaque joueur peut choisir à la création de son personnage la description de son attaque magique : une fléchette d'énergie, un projectile de feu ou de glace...
- Les magiciens savent seulement utiliser la Dague et le Bâton, aucune armure.

Prêtre

- Premiers Soins : Tous les prêtres peuvent réaliser les premiers soins sur une créature au contact à 0 PV. Ce sort permet de récupérer 1d4+Mod. Sagesse Points de Vitalité.
- Les prêtres savent utiliser toutes les armes contondantes à une main et toutes les armures jusqu'à la chemise de maille (+5) ainsi que le bouclier.

Rôdeur

- Survie : tous les Rôdeurs savent pister et survivre en nature. De plus, ils reçoivent +1 en attaque à Distance.
- Les Rôdeurs savent utiliser toutes les armes sauf les armes de contact à 2 mains et les armures jusqu'au cuir renforcé (+4).

Voleur

- Attaque Vicieuse (L) : tous les voleurs peuvent réaliser une Attaque Vicieuse à +2 en attaque et qui inflige +1d6 DM lorsqu'ils attaquent par surprise, de dos ou lorsqu'ils prennent un adversaire en tenaille avec un allié (c-à-d qu'ils sont disposés de part et d'autre de cet adversaire).
- Les voleurs savent utiliser toutes les armes sauf les armes de contact à 2 mains et les armures jusqu'au cuir (+2).

Niveau 2

Points de Chance (PC)

Voici une règle totalement optionnelle, les points de chance permettent d'assurer des actions héroïques aux moments clés d'un scénario, d'inciter au roleplay et de donner de l'importance au Charisme du personnage.

Points de Chance (PC) = 2 + Mod. de CHARISME

Chaque point de chance dépensé permet d'ajouter +10 sur un jet de d20.

L'utilisation d'un point de chance se fait après avoir pris connaissance du résultat.

Les points de chance se récupèrent entre chaque aventure ou chapitre important d'une campagne. C'est le MJ qui dose.

Les PC sont aussi un outil pour le MJ afin d'inciter les joueurs à faire du roleplay, en effet le MJ récompense un beau moment d'interprétation du personnage par la récupération de 1 PC.

Niveau 3

Compétences

Lorsque les joueurs commencent à se sentir à l'aise avec le système de jeu, il est temps d'introduire le système de compétence. Il est simulé par les caractéristiques primaires, chaque classe de personnage en définit 2 ou 3.

Guerrier	FOR	CON	
Magicien	INT	SAG	
Prêtre	SAG	CHA	
Rôdeur	DEX	CON	SAG
Voleur	DEX	CHA	INT
Mystique	DEX	SAG	

Le joueur surligne (ou entoure) ses caractéristiques primaires.

A chaque fois que le personnage réalise un test sur une caractéristique primaire, il lance 2 fois le d20 et garde le meilleur résultat.

Cela ne concerne jamais les tests d'attaque.

Points de Mana (PM)

A partir du niveau 3, les magiciens et les prêtres obtiennent un score de mana.

Points de Mana (PM) = Niveau + Mod. de Caractéristique

Les sorts de niveau 3 coûtent 1 PM pour être lancés, les sorts de niveau 4 nécessitent 2 PM.

Les PM se récupèrent par une nuit de repos de 8 heures au moins.

Niveau 4

Voie Raciale

Les personnages gagnent leur voie raciale avec leur capacité raciale de niveau 1 (ce qui change peu pour les elfes, les nains et les semi-orcs), les capacités suivantes sont acquises en investissant des points.

Augmentation de Caractéristique

Le joueur augmente la caractéristique de son choix de 2 points. Si la caractéristique augmentée dépasse le maximum autorisé pour la race du personnage (18 + Mod de race), le joueur ajoute 1 seul point.

Niveau 5 et +

Le personnage à accès à 3 nouvelles voies, que le joueur peut choisir au moment où il le souhaite. A partir de ce niveau il augmente seulement un score d'attaque au choix à chaque niveau.

Niveau 8

Le joueur augmente n'importe quelle caractéristique de 2 points. Si la caractéristique augmentée dépasse le maximum autorisé pour la race du personnage (18 + Mod de race), le joueur ajoute 1 seul point.

Niveau 10

A partir du niveau 10 (inclus) le personnage ne gagne plus que son bonus de CON aux PV et n'augmente plus ses scores d'attaque. *Cette compilation part du principe que les personnages ne dépasseront pas le niveau 12 ou 13. Si vous souhaitez aller au-delà, 2 choix sont possibles : au niveau 12 ajouter encore 3 voies supplémentaires (mise en garde cette option complexifie pas mal les personnages) ou limiter la progression à 1 point de capacité par niveau dès le niveau 5.*

Biclassage

Au niveau 5 un personnage peut se Biclasser, il choisit une nouvelle classe et ses 3 nouvelles voies seront obligatoirement de cette classe. Il gagne des PV correspondant à sa nouvelle classe et dépense ses points de Capacité dans ces nouvelles voies.

Le joueur choisit une nouvelle caractéristique primaire parmi celles auquel donne accès sa nouvelle classe.

A chaque nouveau niveau il choisit dans quelle classe progresser, il gagne les PV correspondant et dépense les points de Capacité dans les voies de la classe concernée.

Le personnage gagne 1 Point de Magie à chaque fois qu'il gagne un niveau de Prêtre ou de Mage, ces points sont cumulés et ont ne les différencie pas.

Le personnage gagne à chaque niveau 1 point d'attaque au choix comme tout autre personnage.

Règles diverses

Coma

Dans les règles d'initiation passer à 0 PV ne prête pas à conséquence, les personnages sont presque immortels, à terme, les joueurs vont s'en apercevoir et cela risque de mener à des prises de risque de plus en plus inconsidérées et un jeu où la finesse devient un luxe.

Pour cette raison, il semble important de donner à la défaite un enjeu qui donne à réfléchir.

A 0 PV

Lorsqu'un personnage passe à 0 PV, il tombe dans le coma.

Au bout de 10 tours à 0 PV, le joueur doit réaliser un test de CON de Difficulté 10. S'il rate, il meurt...

Si le joueur obtient au moins 18 à son résultat, le personnage sort du coma avec 1 PV.

S'il reste dans le coma, il doit refaire le même test au bout d'une heure et ainsi de suite.

Premiers Secours

Un personnage et un seul peut faire une tentative pour aider une victime dans le coma lorsque le joueur fait son test de CON. Le secouriste doit faire un test de SAG de même difficulté, qui peut remplacer celui du comateux s'il est meilleur.

Séquelles

Lorsqu'un personnage tombé à 0 PV est sorti du coma, qu'elle qu'en soit la méthode, il subit une pénalité de -2 à toutes ses actions pour le reste de la journée. Ce malus est annulé après 8 heures de repos. Il s'applique à tous les tests de d20.

Si le personnage tombe plusieurs fois dans le coma, cette pénalité est cumulative.

Combat

- Tout tir sur une cible à couvert ou en pleine mêlée se fait avec une pénalité de -5.
- Les attaques qui visent à faire tomber au sol un adversaire sont pénalisées de -5 s'il est de grande taille et de -10 s'il est de taille très grande.
- Les créatures qui utilisent des armes à 2 mains sont plus difficiles à désarmer, cela se fait avec une pénalité de -5

Répétition de Capacités Limitées

Certaines capacités limitées peuvent avoir un effet pénible en jeu si elles sont systématiquement répétées à chaque tour (certains sorts, renverser ou désarmer un adversaire par exemple). Le MJ peut assigner un malus cumulatif de -5 en attaque à chaque utilisation durant le même combat sur une même cible.

Equiperment

Utiliser une arme pour laquelle on n'est pas formé impose un malus de 5 en attaque.

Utiliser une armure pour laquelle on n'est pas formé impose un malus de 5 en initiative et en attaque. Exception : les guerriers subissent seulement une pénalité de 2.

Nouvelles Armures

Armure de Cuir Complète

Défense +3, 8pa

Cuirasse

Défense +6, 50 pa

Prix des anciennes

Vêtements elfiques 50 pa

Cuir Renforcé 12 pa

Chemise de maille 25 pa

Cotte de maille 50 pa

Modifications de Voies

Au départ CO était prévu pour jouer seulement jusqu'au niveau 4 donc niveau du personnage et niveau dans la voie se confondaient. Partout où une capacité fait allusion au niveau du personnage, il faut en fait le remplacer par le niveau dans la voie.

Guerrier

Voie du combat

1- Combattant

Le guerrier gagne 2 en Initiative (tous les guerriers savent utiliser les armes à 2 mains).

2- Désarmer (L)

Deviens une capacité Limitée qui nécessite un test d'attaque à -5. Aucun DM ne peut être infligé.

3- Double Attaque (L)

Le personnage effectue sa seconde attaque avec 1d12 au lieu du d20 (vous ne faites plus de critique).

Voie du Bouclier

1- Absorber un coup (L)

Deviens une capacité limitée.

Voie de la Résistance

1- Robustesse

Apporte un bonus supplémentaire de 5 PV au niveau 4 de la Voie.

3- Second souffle (L)

Cette capacité octroie un bonus de +10 en Défense le tour où elle est utilisée.

Magicien

Avec l'ajout des points de Magie, les sorts de niveau 3 et plus ne peuvent plus être lancés à volonté et il faut parfois les renforcer pour compenser.

Voie de la Magie Destructrice

3- Flèche Enflammée (L)

Après les DM initiaux la flèche inflige encore automatiquement 1d6 DM par tour pendant 3 tours.

Voie de la Magie Protectrice

3- Flou (L)

Le sort dure 1d4+Mod. d'INT tours.

Voie de la Magie Universelle

3- Invisibilité

Le sort dure jusqu'à 5 minutes.

Prêtre

Tout comme pour le magicien, avec l'ajout des points de Magie, les sorts de niveau 3 et plus ne peuvent plus être lancés à volonté et il faut parfois les renforcer pour compenser.

Voie de la Guerre Sainte

3- Châtiment Divin (L)

Le prêtre ajoute son Mod. de SAG en Attaque et +2d6 aux DM.

Voie des Soins

3- Soins de Groupe

Passes à 1 utilisation par combat.

4- Guérison (L)

Ce sort n'est plus limité dans son nombre d'utilisation (mais il coûte 2 PM comme tout sort de niveau 4).

Rôdeur

Voie de l'Archer

3- Tir Rapide (L)

Le personnage effectue sa seconde attaque avec 1d12 au lieu du d20 (vous ne faites plus de critique).

4- Flèche de Mort (L)

Les DM passent à 2d8+Mod. de DEX et le Rôdeur gagne +2 en attaque.

Voleur

Voie de l'Assassin

Il est utile de rendre cette voie indépendante de celle du Déplacement, en contrepartie les DM sont un peu plus faible.

2- Attaque sournoise (L)

Quand il attaque un adversaire dans le dos ou pris en tenaille, le voleur inflige +2d6 DM, ces DM passent à 3d6 au niveau 4.

3- Ombre Mouvante (L)

Lorsqu'il réapparaît si le voleur à l'initiative, il peut réaliser une attaque sournoise ou vicieuse.

Voie du Déplacement

2- Acrobatie

En combat au contact, un test d'acrobatie DD 15 réussi permet d'attaquer dans le dos.

Voies de Guerrier

Voie de l'Armure

1- Armure Lourde

Le guerrier possède une armure de plaque partielle Défense +7 (Val. 200pa), une Armure de Bataille Défense +8 au niveau 3 (Val. 500pa).

2- Pied Sûre

Le guerrier ne peut être bousculé, déplacé contre son gré, il est immunisé au croc en jambe.

3- Encaisser (L)

Le guerrier réduit tous les DM subit ce tour d'un montant égal à la défense de son armure (+ bouclier s'il en porte un). Chaque attaque qui porte lui inflige cependant un minimum de 1 point de DM.

4- Défense Critique

Le Guerrier est immunisé aux coups critiques lorsqu'il porte une armure lourde.

Voie de l'Athlète

1- Les Jambes

Le Guerrier gagne +5 à tous les tests de course et de saut.

2- Les Bras

Le guerrier gagne +5 à tous les tests d'escalade, il gagne son Mod. de Force aux DM des armes de lancer et +5m à la portée.

3- Le Corps

Une fois par jour le joueur peut choisir de remplacer le résultat obtenu au d20 lors d'un test de caractéristique par un 20.

4. Le Geste Parfait

Une fois par jour le joueur choisit de remplacer le résultat obtenu au d20 lors d'un test d'attaque au contact ou à distance par un 20 naturel (il s'agit d'un critique).

Voie de la Magie d'Arme

1- Étincelle (L)

Vous pouvez insuffler votre énergie à votre arme qui s'enflamme d'un halo coloré. Elle inflige +1d6 dM de magie sur votre prochaine attaque réussie.

2-Droit au But (L)

Votre prochaine attaque avec cette arme bénéficie d'un bonus de +10 en attaque. Elle doit avoir lieu dans les 5 tours qui suivent l'incantation.

3- Rappel (L)

Liez une arme à votre esprit par un rituel de méditation d'une heure, vous pouvez rappeler cette arme dans votre main en vous concentrant. Une seule arme peut être liée à la fois.

4- Arme Intangible (L)

Votre arme devient intangible pour 3 tours, elle ignore l'armure des adversaires et peu affecter les créatures immatérielles.

Voie de la Maîtrise

1- Moment de Grâce

Une fois par combat une de vos attaques est une réussite automatique.

2- Intouchable

Une fois par combat, vous esquivez automatiquement une attaque.

3- Puissance et Précision

Lorsque vous obtenez 18-19 sur votre test d'Attaque au contact ou à distance vous réalisez les DM maximum (si arme à 2 mains, un seul dé est maximisé).

4- Perfection (L)

Lancez 2d20 pour votre test d'attaque au contact ou à distance, gardez celui de votre choix.

Voie des Armes à 1 Main

1- Parade

Vous êtes un expert pour parer avec une arme, gagnez +1 en Défense contre les attaques de contact.

2- Blessures Profondes

Vous relancer tous les 1 obtenus aux dés de DM.

3- Attaque Précise (L)

Le guerrier peut choisir une pénalité en attaque (max -5), il gagne un bonus au DM égal au double de cette pénalité. Ce bonus n'est pas multiplié en cas de critique.

4- Attaque Assurée (L)

Le Guerrier fait une attaque avec un bonus de +5 au test d'attaque.

Voie des Armes à 2 Mains

1-Allonge

Vous gagnez +1 en Attaque lorsque vous utilisez une arme à 2 mains.

2- Gros Monstre, Grosse Arme

Contre les créatures de grande taille, les DM de votre arme passent à 2d8 (1d12 si 1D10).

3- Attaque Puissante (L)

Le guerrier peut choisir une pénalité en attaque (max égal au bonus de FOR), il gagne un bonus au DM égal au double de cette pénalité. Ce bonus n'est pas multiplié en cas de critique.

4- Equarrissage

Lorsqu'il réalise un coup critique avec une arme à 2 mains, le guerrier multiplie les DM par 3.

Voie des Armes Légères

1- Attaque en Finesse

Le Guerrier peut remplacer son Mod. de Force par son Mod. de Dextérité au score d'attaque lorsqu'il combat avec une arme légère (Rapière, épée courte, dague, Vivelame). Au niveau 3 de la voie, il peut faire de même pour le modificateur de DM.

2- Mobilité

Le guerrier compense une armure légère par plus de mobilité, il obtient un bonus de +2 en initiative et en attaque en armure de cuir ou de +2 en initiative et +1 en attaque en armure de cuir renforcée et seulement un bonus de +2 en Initiative en chemise de maille.

3- Passe d'Arme (L)

Réalisez une passe d'arme mortelle, gagnez +2 en attaque et +1d6 aux DM.

4- Botte Secrète

Les DM réalisés avec les armes légères deviennent des jets sans limites : lorsque le dé de DM fait son résultat maximum, on le relance et on ajoute (de façon continue en cas de nouveau résultat maximum). Le dé de 'Passe d'Arme' est aussi un JSL.

Voie du Défenseur

1- Moulinets Défensifs (L)

Le guerrier peut choisir une pénalité en attaque (max égale au niveau dans la voie), il gagne un bonus en Défense égal au double de cette pénalité.

2- Interposition

Le guerrier peut en action gratuite stopper le déplacement de toute créature dans une zone de 3m de large. Si la créature possède une force supérieure à la sienne faire un test de FOR opposé.

3- Exposer l'Armure

La Défense du Guerrier passe à 10 pour tout le tour, durant ce tour, il obtient une Réduction des DM (RD), égale à 1/3 de son score de Défense (arrondi à l'inférieur).

4- Vengeance

Lorsqu'une créature inflige au guerrier des DM supérieurs à 10, il obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM pour porter une attaque contre cette cible à son prochain tour. Si les DM sont supérieurs à 20, il obtient un bonus de +10 et +2d6 aux DM. Cette attaque sera considérée comme une capacité Limitée.

Voie du Berserk

1- Cri de guerre (L)

Une fois par combat, le guerrier peut pousser un hurlement qui effraie ses adversaires. Tous les ennemis qui l'entendent ont un malus de 2 à leurs tests d'attaque pendant 1d6 tours de jeu.

2- Rage du Berserk (L)

Une fois par combat le guerrier rentre dans une rage Berserk qui le rend particulièrement dangereux.

Pendant un nombre de tours égal à 1d6 + Mod. de CON, il obtient un bonus aux DM égal à son niveau dans la voie sur toutes ses attaques de corps à corps.

3- Défier la mort

Le guerrier refuse de succomber à ses blessures. Lorsqu'il est à 0pv il peut continuer à agir pendant encore un tour complet avec un bonus de +5 en attaque et aux DM.

4- Semeur de mort

Lorsque le guerrier amène un ennemi à 0pv il peut porter une attaque supplémentaire à son ennemi le plus proche. Si aucun ennemi ne se trouve à moins de 10 mètres de lui cette attaque supplémentaire est perdue.

Voie du Cavalier

1- Monture

Vous possédez une monture fidèle. (Défense 14 et 8PV/NIV). Lorsque vous êtes monté vous gagnez +2 en Initiative. Lorsque vous la chevauchez, vous pouvez choisir d'encaisser un coup à la place de votre monture.

2- Charge

A cheval, si vous vous déplacez en ligne droite d'au moins 10m avant d'attaquer vous obtenez +2 en attaque et +1d6 aux DM.

3- Cavalier Emérite

Descendre de cheval devient une action gratuite et à cheval gagnez +2 supplémentaire Initiative et en Attaque.

4- Monture Magique

Le Chevalier appelle sa monture d'un plan magique et la renvoie à volonté (L). Monture Défense 18 PV 40. Dans l'au-delà, elle guérit 5 PV par heure.

Voie du Champion

1- Démonstration de Force (L)

Le guerrier réalise une passe d'arme et/ou bande ses muscles de façon à impressionner son adversaire. La victime subit une pénalité de 2 en attaque contre le guerrier pour tout le combat.

2- Enchaînement

Lorsque vous réduisez un adversaire à 0 PV, vous bénéficiez d'une attaque en action gratuite sur un autre adversaire au contact.

3- Seul contre Tous (L)

A chaque fois qu'un adversaire attaque, vous bénéficiez d'une attaque contre celui-ci en action gratuite.

4- Mano a Mano

Le guerrier considère que vaincre un adversaire à distance est peu honorable. Il perd 3 au score d'attaque à distance, et gagne +2 au score d'attaque au contact.

Voie du Colosse

1- Poing de fer

Lorsqu'il utilise ses poings en combat, le personnage inflige des dommages majorés de 2 points.

2- Tour de force

Le personnage peut découpler temporairement ses ressources physiques pour faire usage d'une force peu commune : il peut ainsi soulever une charge incroyablement lourde, briser une épée, tordre des barreaux ou défoncer une porte d'un seul coup de poing. Il obtient un bonus de +10 à son test de Force. Une phase de repos de 10 minutes est ensuite nécessaire pour récupérer des forces.

3- Poigne Extraordinaire

Le personnage peut utiliser une arme à 2 mains d'une seule main, il inflige 1d10 DM (au lieu de 2d6 à 2 mains).

4- Etreinte de l'ours (L)

Une fois par combat vous pouvez faire fi de toute finesse et en mobilisant toute votre force pour vous saisir d'un adversaire, le disloquer entre vos bras puissants et le jeter tel un pantin désarticulé. La victime a d'abord le droit de faire une attaque de contact gratuite alors que vous la saisissez. Ensuite elle subit des DM égaux à votre score de Force+1d6 et se trouve projetée à Mod de Force mètre où elle tombe au sol (elle devra se relever). Cette capacité ne fonctionne que contre les créatures d'une force strictement inférieure à la votre.

Voie du Combattant

1- Dégainer

Le Guerrier peut changer d'arme en action gratuite une fois par tour. Cela comprend équiper/déséquiper un bouclier.

2- Expertise du Combat

Le guerrier gagne +1 en Attaque au contact et en Défense.

3- Riposte (L)

Une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le guerrier, le joueur obtient une attaque contre cet adversaire avec +1d6 DM. De plus, le score de Défense de l'adversaire est remplacé par le résultat de son attaque.

4- Frappe Mortelle (L)

Le guerrier prend un malus de 2 en attaque (au contact ou à distance) et gagne +1d6 aux DM ou un malus de 5 en attaque et gagne un bonus de 2d6 aux DM.

Voie du Danseur de Guerre

1- Pirouette

Le guerrier gagne +1 en Défense pour 1 tour après avoir effectué un déplacement qu'il termine à au moins 5m de sa position initiale. Ce bonus passe à +2 si le guerrier porte une armure de cuir et +3 sans armure.

2- Volte

Le guerrier gagne +2 en Attaque s'il attaque une cible différente du tour précédent.

3- Attaque en Mouvement (L)

Le guerrier peut se déplacer avant et après avoir attaqué (il peut réaliser 2 déplacements complets).

4- Attaque Tourbillon (L)

1 fois par combat, tournez sur vous-même et infligez automatiquement des DM à toutes les cibles dans un rayon de 5m autour de vous.

Voie du Gladiateur

1- Défi (L)

Le Guerrier défie son adversaire et réalise un petit rituel (cri, scarification...) qui le met en état de confiance ou de sauvagerie : pour le reste du combat il gagne un bonus de +2 en attaque contre l'adversaire qu'il a défié.

2- Faire le Spectacle (L)

Le guerrier sait porter des coups rapides et peu dangereux pour faire couler le sang de l'adversaire à de nombreuses reprises pour chauffer le public.

Obtenez un bonus de +5 en attaque et divisez les DM par 2 (arr. au supérieur).

3- Coup de Grâce (L)

Lorsqu'un adversaire est au sol, vous pouvez effectuer une attaque spéciale avec un bonus de +5 en attaque et double DM.

Si les DM de votre coup de grâce sont suffisant pour achever votre adversaire vous pouvez suspendre votre coup et garder votre adversaire sous contrôle (action Limitée) pendant 6 tours au maximum. Infliger les DM du coup de Grâce est alors une action gratuite.

4- Acclamations

A chaque fois que vous tuez un adversaire vous retrouvez votre souffle et votre motivation : récupérez 2d6 PV et gagnez +2 aux DM contre votre prochain adversaire.

Voie de la Parade

1- Expert du Bouclier

Obtenez un bonus supplémentaire de 1 en Défense lorsque vous utilisez un bouclier.

2- La Tortue (L)

Lorsque vous utilisez un bouclier, gagnez un bonus de +10 en défense contre les attaques à distance.

3- Parade

Lorsque vous avez raté votre attaque (ou toutes vos attaques), vous pouvez tenter une parade avant votre prochain tour. Réalisez un test d'attaque opposé pour réussir à parer une attaque adverse. .

4- Coup de Bouclier (L)

En plus de son attaque normale, le guerrier réalise une attaque au bouclier, s'il réussit, il inflige 1d4+Mod. de Force DM. De plus sur 18-20 au d20 il renverse sa cible s'il possède une Force supérieure à la victime.

Voie du Maître d'Arme

1- Arme de Prédilection

Le guerrier choisit une arme, gagnez +1 en attaque lorsqu'elle est utilisée

2- Faire Corps

Lorsqu'il utilise cette arme, le guerrier ne peut pas être désarmé.

2- Spécialisation

Gagnez +2 au DM lorsque le guerrier utilise l'arme de Prédilection.

4- Science du Critique

Le guerrier augmente la zone de critique de son arme de prédilection de 2 points (20 devient 18-20 et 19-20 passe à 17-20)

Voie du Noble

1- Richesse

Le guerrier débute le jeu avec 100 pa et reçoit 100 pa supplémentaire à chaque fois qu'il gagne un niveau dans la voie. Il possède au départ un cheval et choisit soit une armure de qualité (Défense +1) soit une arme de qualité (Attaque +1).

2- Métier des Armes

Le noble a été éduqué dès son plus jeune âge par un maître d'arme. Il gagne +1 en Attaque au contact +5 à tous les tests d'équitation.

3- Eduqué

Le noble sait lire et écrire, il gagne +3 à tous les tests d'Intelligence et de Charisme.

4- Affrontement Loyal

Le noble a en horreur les techniques déloyales et sait y résister : il est immunisé aux coups bas, attaques sournoises, ou même au poison lorsque celui-ci est sur une arme.

Voie du Pagne

1- Réflexes Eclairés

Lorsque vous ne portez aucune armure métallique, vous gagnez +2 en Initiative, +3 si aucune armure.

2- Peau d'Airain

Lorsque vous ne portez aucune armure métallique, gagnez votre 2 en Défense. Ajoutez 2 si vous ne portez aucune armure.

3- Férocité

Lorsque vous ne portez aucune armure métallique, vous gagnez +1 en Attaque au contact et aux DM en mêlée. Si vous êtes sans armure ce bonus passe à +1 Att/+2 DM.

4- Peau de Pierre

Lorsque vous ne portez aucune armure métallique, vous réduisez tous les DM subits de 2 points. Cette résistance passe à 3 sans aucune armure.

Voie du Paladin

1- Aura de Courage

Tous les alliés à moins de 10m du guerrier bénéficient d'un bonus de 2 + Mod. de Charisme pour résister à la peur et à toutes les tentatives de contrôle mental. Ce pouvoir affecte aussi le Paladin.

2- Epée de Lumière (L)

L'arme du guerrier brille d'une lumière magique équivalente à une torche pour 10 tours. Elle occasionne 1d6 de DM supplémentaire aux mort-vivants et aux créatures démoniaques.

3- Imposition des Mains (L)

Le guerrier peut soigner chaque jour un nombre de PV égal à son Charisme. Il peut répartir ces soins à sa guise en plusieurs fois.

4- Châtiment du Mal (L)

Cette attaque spéciale n'affecte que les créatures maléfiques (à discrétion du MJ), le guerrier gagne 2 + Mod. de Charisme en Attaque au contact et aux DM.

Voie du Pourfendeur

1- Charge (L)

S'il s'est déplacé avant d'attaquer d'au moins 5 mètres en ligne droite, le guerrier gagne un bonus en attaque égal au niveau dans la voie.

2- Action Libre

Le guerrier gagne un bonus de +5 pour résister à tous les pouvoirs et sorts qui tentent de l'immobiliser ou limiter ses déplacements.

3- Attaque en Passant (L)

Le guerrier peut parcourir 10m au total en ligne droite, porter une attaque en passant 'à travers' sa cible puis terminer son déplacement. Il gagne +2 en attaque et +1d6 DM.

4- Déchaînement d'Acier (L)

Le guerrier parcourt 10m en ligne droite (c'est son seul déplacement autorisé ce tour) en passant à travers autant d'ennemis qu'il le souhaite. Il porte une attaque à chaque ennemi sur son passage. Il ne peut terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.

Voie du Soldat

1- Marche Forcée

Chaque jour le Guerrier peut se déplacer pendant un nombre d'heures égal à son score de Constitution sans pénalité. Gagnez +2 à tous les tests de CON.

2- Combat en Phalange

Lorsque vous combattez la même créature qu'un allié vous gagnez +1 en attaque et en Défense.

3- Médecine d'Urgence

Vous pouvez soigner une cible qui possède moins de 6 PV, elle récupère 1d6+Niveau de la Victime PV au bout de 1 minute.

4- Discipline et Entraînement

Le guerrier s'impose une discipline, un entretien parfait de son matériel et un entraînement rigoureux qui lui procurent une supériorité physique au combat. Il peut relancer tous les 1 et les 2 obtenus au d20 en combat (cela comprend les tests de Caractéristique).

Voie du Stratège

1- Ordre de Bataille

Tous les alliés du Guerrier à portée de voix et de vue gagnent un bonus de 1 + Mod. de Charisme du guerrier en Initiative.

2- Tactique Défensive

A chaque tour le guerrier peut accorder à un allié de son choix à portée de vue et de voix un bonus de 1 + Mod. de Charisme en Défense.

3- Tactique Offensive

A chaque tour le guerrier peut accorder à un allié de son choix à portée de vue et de voix un bonus de 1 + Mod. de Charisme en Attaque.

4- Stratégie

Une fois par combat à son tour, le Guerrier peut accorder une action Limitée supplémentaire à un allié de son choix à portée de vue et de voix.

Voie du Téméraire

1- Même pas peur !

Le personnage obtient un bonus de +5 pour tous les tests de résistance à la peur. Même s'il n'y a pas normalement de résistance le personnage à droit à un test de Force difficulté 15 pour résister.

2- Au Pied du Mur

Tant que le personnage est sous la moitié de ses PV, il gagne +2 en attaque.

3- Infériorité Numérique

Tant que le personnage et ses alliés sont en infériorité numérique, il gagne +1d6 DM.

4- Laissez le moi !

Lorsqu'il affronte une créature de grande taille (ogre, géant, dragon...), le personnage obtient +1d6 DM.

Voie du Vétéran

1- A la Dure

Vous êtes capable de dormir et de vous reposer dans les pires conditions : chaud, froid, bruit, le tout en gardant votre armure sanglée. De plus vous récupérez 1d6 PV supplémentaire chaque nuit par niveau dans la voie.

2- Vigilance

Le guerrier gagne un bonus de +5 à tous les tests pour éviter d'être surpris. Tant qu'il n'a pas agit, il gagne +5 en défense ne peut être sujet aux effets d'une 'attaque sournoise' ou d'une attaque vicieuse.

3- Retraite Disciplinée (L)

Lorsqu'il réalise une action de 'Fuite', le guerrier gagne un bonus de +5 en défense jusqu'à son prochain tour.

4- Frôler la Mort

Une fois par combat lorsqu'une attaque devrait amener le guerrier à 0 PV ou moins, cette attaque échoue. Le guerrier gagne ensuite 10 en Défense pendant 1 tour complet.

Voies de Magicien

Voie de l'Air

1- Asphyxie (L)

Réaliser un test d'Attaque magique. La créature ciblée n'a plus d'air, elle étouffe progressivement et subit 1d6 DM par tour pendant 3 tours.

2- Murmures dans le vent (L)

Vous chuchotez un message qui voyage à la vitesse du vent jusqu'à son destinataire et vous pouvez entendre sa réponse immédiatement. La portée est de 50m par niveau et vous devez connaître la cible.

3-Chevaucher les nuées (L)

Le Magicien et un compagnon supplémentaire par niveau peuvent être transportés par les forces du vent sur une distance de 10 mètres par niveau dans la voie de l'air. Le magicien doit voir l'endroit où le sort va le transporter et cet endroit doit pouvoir recevoir aussi toutes les personnes qui l'accompagnent.

4-Elémentaire d'Air (L)

En sacrifiant 1d6 PV, le magicien invoque un élémentaire d'air qui reste au service du magicien pendant 1d6+Mod. d'INT minutes. Initiative 20, Défense 18, PV 20, Attaque +8, DM 1d6, Spécial : divise tous les DM non magique par 2, se déplace en vol. Un seul élémentaire peut être contrôlé en même temps.

Voie de l'Araignée

1- Toile (L)

Le magicien produit un jet de toiles gluantes du bout de ses doigts, il affecte une cible à une portée maximale de 5m en réussissant un test d'Attaque magique contre le score d'Initiative de sa cible. La victime est immobilisée par la toile et peut à chaque tour tenter un test d'attaque au contact de difficulté 15 pour se libérer. La toile magique se désagrège d'elle-même au bout de 1d6 tours. Une cible engluée subit une pénalité de 10 en défense et ne peut pas agir.

2- Pattes d'Araignée (L)

Le magicien peut se déplacer sur les murs et les plafonds à une vitesse de 20 mètre par tour tant qu'il maintient sa concentration (action limitée à chaque tour).

3- Poison (L)

Le magicien touche un récipient contenant un aliment ou l'aliment lui-même. Celui-ci devient mortellement empoisonné sans en changer le goût. Le sort permet d'empoisonner le contenu d'une coupe, d'un chaudron, un pain, une pomme... il reste empoisonné pour une durée de 5 minutes après quoi il redevient comestible. Toute victime qui consomme l'aliment empoisonné subit les effets du poison 5 minutes après son ingestion : elle perd 1d6 PV et doit réussir un test de Constitution d'une difficulté de 12 ou perdre 2d6 PV supplémentaires et souffrir d'un malus de 2 à toutes ses actions pour 24 heures.

4- Conjuraison d'Araignée (L)

Le magicien conjure une araignée géante qui combat pour lui pendant 1d6+Mod. Intelligence tours (Caractéristiques CO p18).

Voie de l'Eau

1- Marche sur l'eau (L)

Le Magicien et un compagnon supplémentaire par niveau peuvent marcher sur l'eau tant qu'il se concentre.

2- Jet d'Acide

Attaque magique qui inflige 1d4 de DM puis automatiquement 1d4 de DM par tour pendant 1 tour/Niv.

3- Respiration Aquatique

Le Magicien et un compagnon supplémentaire par niveau peuvent respirer sous l'eau tant qu'il se concentre.

4- Forme Liquide (L)

Tant qu'il se concentre, le Magicien devient liquide, il peut se déformer pour passer dans de faibles interstices et divise tous les DM subits par 2.

Voie de l'Ensorcelleur

1- Magie Innée

Vous êtes de ceux pour qui la magie n'est pas un lent et difficile apprentissage mais un simple don de la nature.

Vous utilisez votre score de Charisme au lieu de celui d'Intelligence pour tout ce qui concerne la magie.

2- Pouvoir Etrange

Choisissez une capacité de niveau 1 ou 2 d'une voie que vous ne connaissez pas.

3- Sang Impur

Votre héritage de sang vous rend plus résistant qu'un magicien ordinaire. Gagnez 3 PV supplémentaires et apprenez à manier une arme normalement interdite aux magiciens.

4- Pouvoir Extraordinaire.

Choisissez une capacité de niveau 3 ou 4 d'une voie que vous ne connaissez pas.

Voie de l'Envoûteur

1- Présence Envoûtante.

Votre voix et votre regard deviennent hypnotiques. Vous pouvez obliger quelqu'un à réaliser une action (ouvrir une porte, répondre à une question, s'agenouiller...) d'une durée de 1 tour en réussissant un test de Charisme +Niveau dans la Voie contre la Sagesse de votre victime. Vous ne pouvez pas exiger une action mettant en jeu de manière évidente la vie de la personne.

Si la suggestion est très raisonnable, la victime ne se rend pas compte qu'elle est victime d'un sort, sinon il se peut qu'elle vous en veuille à mort...

2- Sommeil (L)

Affecte 1d6+Mod. d'INT cible avec un maximum de 10 PV. Le magicien doit réussir un test d'Attaque magique contre la Sagesse de chaque créature affectée, s'il est réussi elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 tours.

3- Amis pour la vie (L)

Vous envoûtez une personne qui se comporte alors avec vous comme si vous étiez des amis intimes de longue date. La victime a droit à un jet d'INT dont la difficulté est égale au CHA du magicien. En cas d'échec la victime a droit à un nouveau jet chaque jour avec un bonus de 1 cumulatif. Le magicien ne peut plus jamais lancer ce sort sur la même personne.

4- Charme d'Oubli (L)

Vous envoûtez une personne qui oublie jusqu'à 24h de sa vie, moins si vous le souhaitez. La victime a droit à un jet d'INT dont la difficulté est égale au CHA du magicien. En cas d'échec la victime a droit à un nouveau jet chaque jour avec un bonus de 1 cumulatif. Le magicien ne peut plus jamais lancer ce sort sur la même personne.

Voie de l'Ether

1- Brouillard (L)

Le Magicien fait apparaître un brouillard dense qui limite la vision, la surface de la nappe est de 10m de rayon par niveau dans la capacité.

La vision y est limitée à 10m et aucune attaque à distance ne peut avoir lieu à plus de 10m et encore c'est avec une pénalité de -5.

2- Nuage Acide (L)

Le Magicien fait apparaître un léger brouillard verdâtre qui dégage une odeur soufrée pour 1d6 tours, la surface de la nappe est de 10m de rayon.

Toute créature dans cette zone à l'exception du Magicien subit 1d6 DM par tour (DM d'Acide).

3- Mur de Vent (L)

Le sort crée un mur de vent circulaire de 10m de diamètre autour du magicien. Il bloque les attaques à distance et repousse les créatures qui tentent de le franchir. Il leur faut réussir un test de Force d'une difficulté de 15 pour passer.

4- Forme Gazeuse (L)

Le magicien prend la consistance d'un gaz, il se déplace au ras du sol (s'il chute il le fait au ralenti) à une vitesse de 10m par tour. Il peut s'introduire par les plus petits interstices (comme sous une

porte). Il ne peut utiliser aucune capacité sous cette forme mais ne subit pas non plus de DM à l'exception des sorts de DM de zone (comme la boule de Feu). Le sort a une durée de 5 min.

Voie de l'Évocation

1- Choc (L)

Le magicien produit une onde de choc (portée 10m), sur un test d'attaque magique réussi, il repousse son adversaire de 1d6 mètre moins son Mod. de Force. Il encaisse 1d6 DM et s'il a reculé d'au moins 2m tombe au sol.

2- Télékinésie (L)

Le magicien peut déplacer dans les airs un objet inerte dont le poids n'excède pas 50kg par niveau dans la voie à une vitesse de 10m par tour tant qu'il maintient sa concentration (action limitée à chaque tour).

3- Mur de Force (L)

Le Magicien crée un mur de force impénétrable et indestructible de 5m de hauteur pour une longueur maximum de 10m, alternativement il peut créer un hémisphère de 3m de rayon. Le sort a une durée de 4 + Mod. d'INT tours.

4- Désintégration (L)

Le Magicien projette un rayon mortel de portée Courte (20m) qui annule la cohésion de la matière et n'en laisse qu'un peu de poussière. Un jet d'attaque magique réussi permet de toucher une créature et lui inflige 5d6 DM. S'il vise un objet porté par une créature, le jet d'attaque subit une pénalité de 5, les objets magiques sont insensibles à ce sort, les objets normaux sont réduits en poussière. Aucun objet de plus de 50kg ne peut être affecté par ce sort (inutile de tenter de creuser un tunnel).

Voie de l'Incandescence

1- Arme de Feu (L)

Le magicien enflamme une arme pour 1d6+Mod. d'INT tours. Celles-ci inflige +1D4 DM de feu. Ce bonus de DM passe à 1d6 au niveau 3 de la voie.

2- Métal Brûlant (L)

Le magicien doit réussir un test d'attaque magique contre la Défense de sa cible. En cas de réussite il fait chauffer un objet métallique que celle-ci transporte. S'il s'agit d'une arme, elle inflige 1 point de DM et une pénalité de 3 en attaque à celui qui l'utilise. S'il s'agit d'une armure, elle inflige 1d4 DM par tour à son porteur. Le sort a une durée de 1d6+ Mod. d'INT tours.

3- Armure de Feu (L)

Le magicien s'immole dans une armure de flammes vives, il est immunisé aux DM de feu et inflige 1d6 DM à tout attaquant qui réussit à le blesser avec une arme, 2d6 s'il s'agit d'une arme naturelle. Le sort dure 1d6+Mod. d'INT tours.

4- Élémentaire de Feu (L)

Le magicien invoque un élémentaire de feu qui se met à son service pour 1d6+Mod. d'INT minutes.
Initiative 20, Défense 15, PV 20, Attaque +8, DM 2d6 (feu), Spécial : divise tous les DM non magique par 2, immunisé au feu. Un seul élémentaire peut être contrôlé en même temps.

Voie de la Conjuración

1- Monture Fantôme (L)

Le Magicien conjure un cheval fantomatique qui peut le transporter (plus éventuellement un autre cavalier). Cette monture est un peu plus rapide qu'un cheval ordinaire. Durée : 1 heure.

2- Serviteur Invisible (L)

Le serviteur invisible est une force qui obéit à des ordres simples : porter un objet d'un poids maximum de 2 kg, ouvrir une porte, allumer une bougie... Il ne peut s'éloigner de plus de 10m du magicien, la durée du sort et de 10 minutes.

3- Refuge (L)

Le magicien crée un espace hors du réel, il peut y entrer par une porte lumineuse, accompagné d'un maximum de 3+Mod Int alliés. Lorsqu'il referme la porte de l'intérieur, il n'y a plus aucun moyen d'y accéder ni de détecter l'endroit (à l'exception d'un sort de vision vrai). Les personnages à l'intérieur sont en sécurité dans un cube

translucide dont ils peuvent sortir à tout moment. Le sort à une durée de 10 minutes.

4- Arme Dansante (L)

Le sort crée une lame d'énergie lumineuse au service du magicien. Dès le tour suivant, 1 fois par tour, il peut lui ordonner d'attaquer une cible de son choix à portée courte (20m) en action gratuite. La lame attaque avec le score d'attaque magique du magicien et réalise 2d6+Mod d'Int DM. Le sort à une durée de 5 tours.

Voie de la Contre Magie

1- Contre-sort (L)

Le magicien peut à tout moment dans le tour utiliser cette capacité pour annuler un sort lancé par un magicien adverse. Pour cela il doit remporter un test opposé d'attaque magique. S'il a la capacité de lancer le sort en question, il obtient de plus un bonus de 2 à son test.

2- Dissipation de la Magie (L)

Le magicien peut dissiper un sort en réussissant un test d'attaque magique contre une difficulté de 5 + 5 x niveau de la Capacité.

3- Résistance (L)

Ce sort dissimule la cible à tous les sorts de divination ou de détection, il octroie un bonus de +5 à tous les tests de Résistance à la magie et donne une réduction des DM de 4 contre la magie (y compris feu, froid...). Durée : 1d6+Mod. d'INT tours.

4- Zone de Non-magie (L)

Le magicien crée autour de lui une zone de 3m de rayon qui annule tous les effets magiques et se déplace avec lui, elle dure tant que le magicien se concentre. Les sorts cessent de fonctionner dans la zone mais reprennent leur cours si le sort le magicien s'éloigne, les objets magiques deviennent ordinaires dans la zone. Les pouvoirs liés au métabolisme des créatures comme le souffle d'un dragon ne sont pas affectés.

Voie de la Damnation

1- Siphon des âmes

A chaque fois qu'une créature meurt à proximité du magicien (20m), il récupère 1d6 PV.

2- Pacte Sanglant

Le magicien sacrifie 1d4 PV et gagne +5 sur un jet de dé de son choix.

3- Strangulation (L)

Le magicien étrangle une créature vivante à 50m maximum, le sort nécessite un test d'attaque magique réussi chaque tour pendant 4 tours et inflige 1d6 DM au premier tour puis 2d6/3d6/4d6 DM selon le tour. Dès qu'un test est raté le sort prend fin, le maintien de la concentration correspond à l'utilisation d'une capacité limitée.

4- Aspect du Démon

Le magicien prend l'apparence du démon, il gagne +3 en Attaque au contact et en Défense et réalise une attaque de Griffes à 2d4+3. Sous cette forme il perd 1PV par tour.

Voie de la Démonologie

1- Invocation d'un Diablotin (L)

Invoque un diablotin au service du Magicien.
Durée : 1d6+Mod. d'INT tours. Sacrifier 1 PV. Init 18, Déf 15, PV 10, Att +3, DM 1d4. Pouvoir : Vol

Invoquer plus d'une créature n'est pas sans danger, celles-ci peuvent se retourner contre vous. A chaque Diablotin invoqué après le premier, le magicien doit réussir un test de Charisme de difficulté égale à 5 x nombre de diablotin (donc 10 au second, 15 au troisième).

En cas d'échec la créature se retourne contre le Magicien et l'attaque.

2- Succube (L)

Les traits du magicien se modifient et il prend la beauté démoniaque de la Succube.

Le magicien gagne +5 aux tests de charisme et une attaque magique de contact (test d'attaque magique contre défense) qui inflige 1d6+Mod. de Charisme DM et guéri d'autant le magicien.

Durée : 1d6+Mod. d'INT tours

3- Invocation d'un diable (L)

Durée : 1d6+Mod. d'INT tours. Sacrifier 2 PV.

Init 16, Déf 16, PV 25, Att +6, DM 1d8+2

Pouvoir : Réduction des DM 4 contre les armes non magiques. Vaut 10 au test de CHA.

4-Sacrifice (L)

Effectuer une attaque de contact à +5 à la dague et +1d6+Mod.

CHA DM. Si la victime meurt sur le coup, invoquez immédiatement 3 diables à votre service pour 10 tours. Pas de test de CHA

Voie de la Divination

1- Détection de l'Invisible (L)

Le magicien détecte les créatures invisible ou cachée, elle ne détermine pas leur apparence mais distingue un halo là où elles se trouvent. Le sort à une portée courte (20m) et une durée de 3+Mod. d'INT tours.

2- Clairvoyance (L)

Le magicien peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu connu de lui pendant 1d6 tours + Mod d'Intelligence.

3- Vision Vrai (L)

Le magicien voit au travers des illusions (lieux et personnages) et des déguisements. De plus s'il cible une créature, il fait un test d'Attaque Magique contre le Charisme de celle-ci, en cas de réussite, il apprend son Nom magique et obtient dorénavant un bonus de +5 en attaque magique contre celle-ci. Ce bonus est permanent.

4- Anticipation (L)

Ce sort permet au magicien de connaître tous les événements légèrement en avance, cela est un immense avantage en combat. Pendant 1d6+Mod. d'INT tours, le magicien gagne +10 en Initiative, +5 en attaque et en Défense.

Voie de la Domination

1- Télépathie (L)

Le magicien peut communiquer par télépathie avec une créature de son choix pendant ce tour.

Ou il peut choisir de faire une attaque mentale contre sa cible. Dans ce cas il doit réussir un test d'attaque magique contre le Charisme de la cible, en cas de réussite, il inflige 1d4+Mod. de Charisme DM.

2- Paralysie (L)

Attaque magique contre la Force de la victime, la cible est paralysée pour 1d6 tours. Toute blessure qui lui est occasionnée met fin au sort.

3- Désespoir (L)

Le sort cible tous les ennemis du magicien dans un rayon de 10m, ils subissent un malus de -2 à leurs tests pour le reste du combat.

4- Domination (L)

Le magicien projette son esprit dans le corps d'une autre créature et en prend le contrôle. Pendant ce temps son propre corps est inactif. Le Magicien doit réussir un test d'attaque magique contre la Sagesse de la créature. A son tour la créature peut tenter de résister avec un test de Charisme difficulté 15, s'il est raté le magicien agit à sa place, s'il est réussi l'emprise cède et le magicien ne peut plus tenter de contrôler la même créature. Il réintègre brutalement son corps et subit 1d6 DM.

Voie de la Foudre

1- Poigne Fulgurante (L)

Le magicien délivre une décharge électrique en touchant sa cible. En réussissant une attaque magique au contact, il inflige 1d8+Mod. d'INT DM.

2- Sous Tension

Le magicien est électrique pendant 1d6 + Mod d'INT tours, toute créature qui le blesse reçoit une décharge qui lui inflige 1d6 DM.

3- Arme Foudroyante

Le magicien enchante une arme de façon à ce que elle inflige +1d6 DM d'électricité supplémentaire pendant 1d6+Mod. d'INT tours sur chaque attaque réussie. Ce bonus passe à 2d6 en cas de coup critique.

4- Foudre

Le mage fait une attaque magique qui invoque la foudre. Le magicien peut attaquer jusqu'à 4 ennemis mais il doit faire un jet d'attaque magique séparé pour chacun d'entre eux. Le sort inflige 2d6 + bonus INT dégâts à chaque cible.

Voie de la Métamagie

1- Magie Offensive

Gagnez +1 au score d'Attaque Magique

2- Rituel Double

Une fois par combat, un de vos sort affecte le double de cible.

3- Rituel de Puissance

Une fois par combat, un de vos sort occasionne ses DM maximum.

4- Sortilège Impromptu

Une fois par combat, lancez un sort Limité comme une action gratuite.

Voie de la Nécromancie

1- Peur (L)

Ce sort affecte une cible qui doit réussir un test de Sagesse de Difficulté 10 ou fuir pendant 1d6 tours.

2- Animation des Morts (L)

Le Magicien anime un cadavre humanoïde frais à son service : il comprend les ordre 'Attaquer', 'Suivre', 'Garder'. Initiative 8, Def 8, PV 20, Att +5, DM 1d6. Le corps se dégrade vite, il perd automatiquement 1PV par tour.

3- Touché Vampirique (L)

Ce sort nécessite de réussir une attaque de contact, la cible perd 1d8+Mod d'INT PV et le Magicien récupère autant de PV. Ce sort informe aussi le magicien du nombre de PV restant à la victime.

4- Mot de Mort (L)

Ce sort affecte une cible vivante possédant 13 PV ou moins. Elle doit réussir un test de Sagesse de difficulté 15 ou mourir !

Voie de la Sécurité

1- Verrou de Mage (L)

Ce sort scelle une porte ou un coffre de façon magique grâce à un rituel d'une durée d'une minute, seul un mot de commande choisi par le magicien permet d'ouvrir l'objet. Il n'en devient pas plus résistant et peut-être ouvert par la force. Le sort est permanent.

2- Piège à Feu (L)

Ce sort piège une porte ou un coffre grâce à un rituel d'une durée de 10 minutes, s'il est ouvert sans prononcer le mot de passe le piège explose et inflige 2d6 + Mod Int DM à toutes les créatures dans un rayon de 3m. Le sort est permanent.

3- Zone de Protection (L)

Le Magicien définit un périmètre de 20m de diamètre maximum par un rituel d'une durée de 20 minutes. Toute créature qui franchit ce périmètre sans prononcer le mot de passe déclenche 1 effet choisi par le mage parmi : un puissant son de gong ou un avertissement psychique entendu seulement du mage quel que soit la distance ou une paralysie de 1d6 tours ou 1d6+Mod. d'INT DM à la créature. Le sort a une durée de 12 heures.

4- Garde Animé (L)

Ce sort invoque une armure de métal animée qui sert de garde du corps au magicien pendant 1d6+Mod. d'INT tours. L'armure suit le mage à moins de 3m et disparaît dans le cas contraire, elle combat toute créature qui attaque le mage au contact. Initiative 10, Défense 18, Attaque +5, DM 1d8+2. L'armure octroie au mage un bonus de +2 en défense.

Voie de la Terre

1- Stalagmites Acérées (L)

Des pieux de pierres sortent de terre sous la cible puis se rétractent. Sur un test d'attaque magique contre la dextérité de la victime réussi, ils infligent 1d6+Mod d'Int DM. Portée 20m.

2- Gravité (L)

Cible une créature à une portée de 20m, le magicien doit faire un test d'attaque magique contre la Force de la cible, en cas de réussite son rythme de déplacement terrestre est divisé par 2 pendant 1d6 + Mod. d'Intelligence tours.

3- Passe Muraille (L)

Le magicien et 1 allié peuvent franchir un mur ou une paroi de pierre ou de terre d'une épaisseur maximum égale au bonus d'Intelligence du Magicien.

4- Peau de Pierre (L)

Le Magicien obtient une réduction des DM égal à son Mod. d'Intelligence pour le reste du Combat.

Voie de la Transformation

1-Rapetissement (L)

Le magicien ou une cible volontaire (contact) voit sa taille divisée par 3. Il gagne +3 en Défense subit une pénalité de 3 aux DM et aux tests de Force. Le sort a une durée de 10 tours.

2- Agrandissement (L)

Le Magicien ou une cible volontaire (contact) voit sa taille augmenter de 50%. Il gagne +3 au DM et aux tests de Force et réduit les DM subit de 2 points. Le Sort a une durée de 1d6 tours + Mod. d'Intelligence.

3- Forme Humanoïde (L)

Le Magicien peut changer son apparence ou celle d'une cible volontaire (contact) pour ressembler à toute race humanoïde dans la limite d'une variation de taille de + ou - 50cm. Le sort a une durée de 10 minutes.

4- Forme Altérée (L)

Le Magicien peut altérer sa forme pour se munir d'organes supplémentaires : des ailes pour voler (maladroitement), des griffes et une longue queue pour grimper aux arbres, des branchies pour respirer sous l'eau, de la fourrure pour avoir moins froid, des griffes pour faire 1d6 DM à mains nues. Le sort a une durée d'une heure.

Voie des Arcanes

1- Mains Brûlantes (L)

Projetée des flammes sur toutes les cibles au contact du magicien, test d'attaque magique pour chacune d'entre elle. DM 1d4+Mod. d'Intelligence.

2-Lévitiation (L)

Le Magicien se déplace verticalement de 10 m par tour tant qu'il maintient sa concentration (Action Limitée)

3-Eclair (L)

Produit un éclair d'électricité qui part des mains du mage et voyage en ligne droite sur 10m. Affecte toute créature sur la ligne, test d'attaque magique DM 2d6+Mod. d'INT.

4- Métamorphose (L)

Se transformer en animal. Obtient son mode de déplacement, sa défense, ses attaques, garde seulement les PV du mage. Durée : tant que le mage maintient sa concentration (L).

Voie des Illusions

1- Image Décalée (L)

Le Magicien n'est pas tout à fait là où son image se trouve. Il gagne +4 en Défense pour 5 tours.

2- Mirage (L)

Le Magicien crée une illusion visuelle et sonore d'une durée de 10 minutes si elle est immobile et de 1d6+Mod. d'INT tours si elle est animée. La supercherie est immédiatement révélée si quelqu'un interagit avec l'illusion.

3- Images Miroir (L)

Le magicien crée 1d6+2 doubles de lui. Chaque double doit être attaqué et touché séparément pour le détruire et révéler la supercherie.

4- Tueur Phantasmagorique (L)

La victime voit l'illusion de sa propre mort et doit réussir un test de Sagesse dont la difficulté est égale à 13 + Mod. de Charisme du

magicien. En cas d'échec elle perd la moitié de ses PV actuels. Ce sort ne peut cibler une créature plus d'une fois par jour.

Voie des Morts

1- Broyer le Cœur (L)

Le magicien mime qu'il broie le cœur de sa victime. Il doit réussir une attaque magique contre sa cible, en cas de succès il inflige 2d6+Mod. d'INT DM. La victime peut faire un test de CON 10 pour diviser les DM par 2.

2- Pestilence des charniers (L)

Une odeur pestilentielle de mort envahit l'atmosphère autour de vous dans un rayon de 10m. Toutes les créatures vivantes reçoivent une pénalité de 2 à leurs actions (d20 et DM) tant qu'elles restent dans la zone. Durée 5 tours.

3- Membres Décharnés (L)

Des bras squelettiques aux doigts griffus sortent du sol et se saisissent de la cible, le mage doit réussir un test d'attaque magique, en cas de réussite, les bras infligent 1d6+Mod d'INT dM et la cible ne peut se déplacer à ce tour, le sort dure 3 tours complets.

4- Appel de la Tombe (L)

Une faille s'ouvre sous les pieds de votre cible et tente de l'aspirer dans le monde des morts. Ce sort n'affecte que les victimes dont les points de vie sont inférieurs à la moitié de ceux que possède actuellement le magicien. Le magicien doit réussir un test d'attaque magique, en cas de réussite, la créature est aspirée au royaume des morts avec tout son équipement.

Voie du Bâton de Mage

1- Bâton de Mage

Le Magicien obtient son Bâton de Mage, lorsqu'il se bat avec il obtient +1 en Attaque réalise 1d6+Mod Int DM magiques sur une attaque réussie.

2- Bâton Mineur

Le mage dans son Bâton et imprime un sort de niveau 1 de son choix dans celui-ci, il peut utiliser ce sort normalement.

3- Frappe des Arcanes (L)

Le Magicien frappe le sol de son bâton ce qui provoque une onde d'énergie occulte dévastatrice dans un rayon de 10m. Toutes les créatures dans la zone subissent 1d6+Mod. de d'Intelligence DM et doivent réussir un test de FOR difficulté 12 ou se retrouver au sol.

4- Bâton Majeur

Le mage imprime un sort de niveau 2 dans son bâton, il peut utiliser ce sort normalement.

Voie du Déplacement

1- Chute Ralentie

Le Magicien ralentit la chute d'une créature à portée courte (20m) de façon à ce que celle-ci arrive sans encombre au sol.

2- Eclipse (L)

La position du magicien ne cesse de changer il disparaît et réapparaît aléatoirement légèrement décalé par rapport à sa précédente position. Les attaques ont une chance sur 2 de le rater (tous les jets d'attaque impaire sont des échecs automatiques). Le sort dure jusqu'à 5 tours mais il est éprouvant, le magicien perd 1 PV par tour.

3- Porte dimensionnelle (L)

Le Magicien peut disparaître et réapparaître immédiatement à un endroit qu'il voit sur une distance de 20m.

4- Téléportation (L)

Le magicien doit créer un cercle magique d'une valeur de 50 pa. Il peut se téléporter en compagnie de 4 alliés en contact avec lui au moment du sort sans limitation de distance. Un seul cercle de téléportation peut être actif.

Voie du Feu

1- Projectile de Feu (L)

Le magicien projette un projectile de feu, la portée est de 30m et l'attaque nécessite un test d'Attaque Magique, les DM sont de 1d6+Mod. d'Intelligence.

2- Fils des Flammes (L)

Tant que vous maintenez ce pouvoir actif vous et un compagnon supplémentaire par niveau divisez les dégâts de feu par deux.

3-Cercle de feu (L)

Vous invoquez un cercle de feu magique autour de vous et des autres membres du groupe qui se tiennent près de vous. Quiconque veut traverser le cercle doit réussir un jet de CON difficulté 15 et endure 1D6 + bonus INT dégâts. Durée 5 tours.

4-Combustion spontanée (L)

Vous claquez des doigts et votre cible si elle est faite d'une matière inflammable s'embrase instantanément ce qui provoque sa destruction rapide quelle que soit sa taille. S'il s'agit d'une personne ses vêtements et ses cheveux prennent feu ce qui provoque de graves brûlures et une asphyxie: 2d6 de dégâts + bonus d'INT et un jet de CON difficulté 15 pour ne pas s'évanouir 1d6 tours.

Voie du Gèle

1-Fils des glaces (L)

Vous et un compagnon supplémentaire par niveau dans la voie divisez les dégâts de froid par deux pour une durée de 3 tours.

2- Verglas (L)

Un verglas glissant recouvre le sol sur une surface de 10m de diamètre pour 10 tours. Dans cette zone rester debout demande à son tour un test de Dextérité de difficulté 10, s'y déplacer ou combattre un test de Difficulté 15. Un échec signifie que la créature est au sol, ramper en dehors de la zone demande un tour complet, se relever nécessite de réussir un nouveau test de Dextérité 15 et prend un tour.

3- Cône de Froid (L)

Le cône de affecte toute les créatures dans un cône approximatif de 60° face au magicien sur une distance de 10m. Un test d'Attaque magique est nécessaire pour chaque cible, les victimes subissent 2d6+Mod Int DM.

4- Présence Glaciale (L)

Le magicien transforme son corps en glace vivante, il gagne 5 en Défense, il est immunisé au froid et divise les DM de feu par 2. Les créatures qui le touchent ou l'attaquent avec des armes naturelles subissent 1d6 DM. Lorsqu'il marche il gèle le sol et peu se déplacer sur l'eau en la transformant en glace.

Le sort a une durée de 5 tours.

Voie du Grimoire

1- Arcane Inférieure

Choisissez une capacité de niveau 1 de magicien et inscrivez ce sort dans votre grimoire.

Chaque matin il vous faut 10 minutes pour réviser ce sort.

2- Arcane Mineure

Choisissez une capacité de niveau 1 de magicien et inscrivez ce sort dans votre grimoire.

Chaque matin il vous faut 10 minutes pour réviser ce sort.

3- Arcane Supérieure

Choisissez une capacité de niveau 2 de magicien et inscrivez ce sort dans votre grimoire.

Chaque matin il vous faut 10 minutes pour réviser ce sort.

4- Arcane Majeure

Choisissez une capacité de niveau 3 de magicien et inscrivez ce sort dans votre grimoire.

Chaque matin il vous faut 10 minutes pour réviser ce sort.

Voie du Professeur

1- Evaluer (L)

Lorsque le Magicien observe un confrère lancer un sort, il peut en évaluer les faiblesses techniques. Il obtient un bonus de +2 en

Défense pour résister à la Magie et +2 en Attaque Magique contre ce Magicien pour le reste du combat.

2- Je Sais Tout

Le Magicien peut relancer les tests d'Intelligence dont le résultat obtenu au d20 est inférieur ou égal à son Mod. d'Intelligence.

3- Juste un Conseil

Une fois par tour en action gratuite, le Magicien peut donner un conseil à un allié. Celui-ci obtient un bonus égal au Mod. d'Intelligence du Magicien pour le test de l'action concernée.

4- Science Infuse

Une fois par aventure le Magicien peut demander au MJ de lui révéler un renseignement qui ne peut normalement être obtenu que par un test d'Intelligence, quelle qu'en soit la difficulté.

Voie du Serpent

1- Croc du Serpent (L)

Le magicien enchante sa dague qui devient empoisonnée pour le reste du combat, elle inflige +1d6 DM de Poison.

2- Piège Serpent (L)

Le magicien lance ce sort sur un livre, un coffre ou une serrure. Lorsque quelqu'un ouvre l'objet, un dessin de serpent apparaît puis s'anime avant de mordre la victime. Le serpent doit réussir un test d'attaque magique (score du magicien) et inflige 3d6 DM de Poison.

3- Regard Hypnotique (L)

Le magicien rive son regard sur une cible à moins de 5m. Il réalise un test d'Attaque magique contre la Sagesse de la victime, en cas de réussite la victime est confuse pour une durée de 1d6 tours. Une cible confuse reste globalement inactives mais entre en rage (+2 en attaque et DM) contre toute créature qui l'attaque.

4- Forme de Serpent (L)

Le personnage peut se transformer en un grand serpent en 1 tour complet. Sous cette forme il garde ses PV mais ses autres caractéristiques deviennent : Initiative 12, Défense 14, Attaque +5, DM 1d6 + poison 2d6. Constriction (L) : le personnage doit réussir une attaque de contact avec une pénalité de -5, il inflige 2d6 DM par tour. Une victime peut tenter de se délivrer à son tour en réussissant un test de Force de Difficulté 15.

Voie du Son

1- Ventriloquie (L)

Le Magicien crée une illusion auditive d'une durée de 1d6+Mod. d'INT tours à une portée de 30m.

2- Attaque Sonore (L)

Le magicien réalise avec la bouche une onde de choc sonore de basse fréquence qui ébranle la matière. L'attaque prend la forme d'un cône de 10m de long sur 5m de large et inflige 2d6+Mod d'INT DM sur un test d'Attaque Magique réussi.

3- Zone de Silence (L)

Le magicien crée une sphère de 3m de rayon dans laquelle aucun bruit ne sort ni n'entre, le son circule cependant normalement à l'intérieur de la zone. Le sort dure 1d6 tours.

4- Cri de la Banshee (L)

Le Magicien pousse un hurlement atroce qui fait défaillir les mortels. Toute créature vivante dans un rayon de 15 m autour du magicien doit réussir un test de Sagesse difficulté 10 + Mod. d'INT du magicien ou sombrer dans l'inconscience pendant 1d6 tours. Ce cri épuise le magicien qui ne peut le renouveler avant 10 tours.

Voie du Temps

1- Décalage (L)

Le sort affecte 1d6 + Mod. d'Intelligence créatures à portée courte (20m). Les cibles voient leur Initiative réduite à 0 pour le reste du combat.

2- Vortex (L)

Le Magicien se projette 1d6+Mod. d'INT tours dans le futur au maximum (moins s'il le souhaite), il disparaît et réapparaît à la fin du sort. Si un obstacle occupe sa position il réapparaît au plus prêt et subit 1d6 DM, s'il s'agit d'un être vivant la créature subit des DM similaires.

3- Lenteur (L)

Le magicien doit réaliser une attaque magique à distance (30m), la victime ne peut plus réaliser qu'une action par tour : soit un déplacement, soit attaquer ou utiliser une capacité Limitée. Le sort a une durée de 1d6+Mod. d'Int tours.

4- Hâte (L)

Pendant 1d6 + Mod. Intelligence tours la cible voit son métabolisme très accéléré, elle peut réaliser une action de plus par tour : soit un déplacement, soit attaquer ou utiliser une capacité Limitée. Cela ne va pas sans douleur et elle perd 1d6 PV à chaque fois qu'elle entreprend cette action supplémentaire.

Voie du Sorcier

1- Tour Mineur

En action gratuite vous pouvez faire de petits tours de prestidigitation comme faire apparaître une balle ou une flamme, éteindre un chandelier... vous pouvez utiliser cette action avec un bonus de +10 en Initiative.

2- Sort Silencieux (L)

Concentrez-vous un tour, au prochain tour vous pourrez lancer un sort sans incantation vocale et sans faire de bruit.

3- Magie du Sang

En sacrifiant 1d6 PV vous obtenez la possibilité de lancer un sort en action gratuite à ce tour. Vous ne pouvez toujours lancer qu'un seul sort par tour.

4- Concentration (L)

Vous concentrez un tour, au prochain tour vous pourrez lancer un sort avec un bonus de +10 en Attaque Magique.

Voies de Prêtre

Voie de l'Altruisme

1- Réflexe Vital

Lorsqu'un allié à moins de 20m tombe à 0 PV, vous pouvez immédiatement réaliser un test d'Attaque magique de difficulté 15. En cas de succès, vous perdez 1d6 PV et cet allié récupère 2d6 PV.

2- Apaisement (L)

Dans une zone de 10m autour du prêtre tous les tests d'attaque subissent une pénalité de 5 pendant 1d6+Mod. de Sagesse tours. Au niveau 4 vous pouvez choisir une pénalité de 10.

3- Don de Soi (L)

Sacrifiez 1d6 PV, tous vos alliés dans un rayon de 10m sont guéris de 1d6 PV. Au niveau 4 vous pouvez sacrifier 2d6 PV.

4- Forcer le Destin (L)

Tous vos alliés gagnent le droit de relancer un dé à ce tour. Le meilleur des 2 résultats est gardé.

Voie de l'Animalité

1- Vision Nocturne (L)

Le Prêtre voit dans le noir pendant 5+Mod. de Sagesse tours, ses yeux deviennent jaunes légèrement phosphorescents dans le noir. S'il voyait déjà dans le noir, il obtient un bonus de +5 à tous ses tests de Détection pendant la durée du sort.

2- Nuée d'Insectes (L)

Le Prêtre libère sur sa cible une nuée d'insectes volants qui piquent, aveuglent et suivent la victime pendant 3+Mod. de Sagesse tours. La portée est de 10m et la victime subit 1 point de DM par tour et une pénalité de 2 à toutes ses actions. Des DM de zone détruisent à coup sûr la nuée.

3- Apaiser les Animaux (L)

Le prêtre calme un animal (même une version géante ou préhistorique), celui-ci fait demi-tour et s'éloigne (en emmenant ses petits s'il y en a). Il doit réussir un test opposé d'attaque magique contre l'attaque au contact de l'animal. Le sort peut être tenté plusieurs tours de suite.

4- Aspect du Loup (L)

Le prêtre devient une sorte d'homme-loup, ses muscles gonflent, sa face devient une tête de loup et ses mains des griffes puissantes. Il gagne +3 en attaque et en défense et réalise 2 attaques par tour (griffes et crocs) pour 1d8+Mod de Force DM (considérées magiques). Sous cette forme le prêtre ne peut plus lancer de sort, de plus il devient violent et il doit réussir un test de Sagesse de difficulté 15 pour stopper le sort ou cesser le combat avant que tous ces ennemis ne soient réduits en charpie. Durée : jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun ennemi en vue, à la fin du sort le prêtre perd 1d6 PV.

Voie de l'Au-delà

1- Renvoi (L)

Lancé sur un démon, un élémentaire ou une créature conjurée, ce sort inflige sur une attaque magique réussie 1d8 DM par niveau dans la voie. Si ces DM excèdent 1/2 des PV max de la créature, celle-ci est de plus renvoyée dans son plan d'origine.

2- Labyrinthe (L)

Le sort envoie la victime dans un labyrinthe extra dimensionnel dont elle ne revient que lorsqu'elle trouve la sortie. Elle disparaît et ne réapparaît qu'après 5 tours moins son Mod. d'Intelligence. Si l'endroit est occupé, elle réapparaît un peu plus loin. Le prêtre doit être au contact et réussir un test d'attaque magique.

3- Aux Portes de la Mort (L)

Lorsqu'une créature vient de mourir, elle est encore aux portes de la mort, le prêtre intervient à temps pour ramener son âme parmi les vivants. Le sort doit cibler le cadavre d'une créature décédée depuis moins de 24 heures. Elle est ramenée à la vie avec 1d6 PV.

4- Marche des Plans (L)

Une fois par jour pour une durée maximale de 10 tours, le prêtre peut passer dans une dimension entre les plans d'existence où le

temps et l'espace sont déformés. Il se déplace dans une sorte de brouillard gris ou le paysage file à toute vitesse. Pour chaque tour de 'marche des plans', il se déplace en réalité de 10 km. Le lieu de sortie n'est cependant pas très précis et le MJ détermine une position au hasard autour du point visé à 1d6 km près.

Voie de l'Ermite

1- Robe de Bure et Sandales

Lorsqu'il ne porte aucune armure, le prêtre gagne un bonus en Défense égal à son Mod. de Sagesse + son niveau dans la Voie.

2- Disette

L'ermite n'a besoin que d'eau pour se nourrir, ses besoins en nourriture sont tellement faibles, quelques racines, une écorce qu'on considère qu'il trouve toujours de quoi se sustenter.

3- Herboriste

L'ermite loin de tout a appris à utiliser les plantes pour soigner. Il peut appliquer des baumes cicatrisants à ses patients, ceux-ci guérissent 3d8+Mod. de sagesse PV après une nuit de sommeil.

4- Transe

Une fois par jour l'ermite peut entrer en transe, ce peut être en fumant une herbe spéciale, en exécutant une danse ou une méditation. Cette transe dure 10 minutes, à la suite desquelles il récupère ses PV maximum.

Voie de l'Hédonisme

1- Chanson Paillarde

Le Prêtre connaît des chansons qui donnent du cœur à l'ouvrage même si les paroles sont parfois à la limite de l'orthodoxie religieuse. Lorsqu'il chante en combat, lui et tous ses alliés bénéficient d'un bonus de +2 en Initiative et +1 en Attaque. Lorsque le prêtre chante, il ne peut pas lancer de sort.

2- Présence Réconfortante

Le prêtre est une bonne nature aux mains étonnamment douces, lorsqu'il vous soigne vous sentez qu'il aime son prochain, il ajoute à tous les sorts de soins un bonus de guérison égal à son Mod. de Charisme.

3- Nectar des Dieux (L)

Le prêtre bénit une bouteille est transforme un breuvage quelconque (eau, mauvais vin) en nectar des dieux, une boisson alcoolisée qui ressemble à de l'hydromel mais avec des propriétés magiques. Tous ceux qui y goûtent (5 personnes max) se sentent pris d'une légère euphorie et bénéficient 10 PV temporaires pour 10 minutes. Les PV temporaires sont notés à part, en cas de blessure, ils sont perdus les premiers. A la fin du sort s'il reste des PV temporaires, ils sont perdus.

4- Banquet Divin (L)

Ce rituel permet au prêtre d'invoquer une fois par jour de la nourriture pour 12 personnes. L'ensemble est absolument délicieux et nourri pour la journée. De plus les créatures ainsi alimentées sont immunisées aux maladies et aux poisons jusqu'au lendemain matin.

Voie de l'Hérétique

1- Culte Secret

Le prêtre fait partie d'une religion interdite ou persécutée ou encore d'une branche résultant d'un schisme et déclarée hérétique par le culte orthodoxe. Le prêtre obtient un bonus de +5 à tous les jets pour lui permettre de mentir ou de se cacher.

2- Rituel Dissimulé

Le prêtre sait lancer ses sorts sans qu'on puisse le remarquer, c'est à peine s'il marmonne ou réalise une incantation. Il faut réussir un test d'Intelligence d'une difficulté de 15 pour remarquer qu'il vient de lancer un sort.

3- Rite Peu Orthodoxe

Le prêtre utilise un rituel habituellement inconnu de sa religion, il choisit une Capacité d'une voie de Mage de niveau 1 ou 2 de son choix et l'inclus à cette emplacement de capacité.

3- Rituel Peu Orthodoxe

Le prêtre utilise un rituel habituellement inconnu de sa religion, il choisit une Capacité d'une voie de Mage de niveau 3 ou 4 de son choix et l'inclut à cet emplacement de capacité.

Voie de l'Oracle

1- 6^{ème} Sens

L'Oracle sait toujours légèrement en avance ce qui va arriver, il gagne un bonus de +1 en Initiative et en Défense.

2- Augure (L)

Le joueur demande au MJ si une action aura des conséquences positives ou négatives. Il doit réussir un test de Sagesse difficulté variable (voir table de Difficulté) selon l'importance du renseignement, le MJ répond par négatif, positif ou incertain. Un seul Augure peut être réalisé par jour.

3- Vision du Passé (L)

Le prêtre se concentre sur le lieu où il se trouve et expérimente une vision par les yeux d'une créature qui a vécu à cet endroit. Le MJ a totale liberté sur la vision dont il fait part au joueur, les faits peuvent être anodins ou importants, ils peuvent remonter à quelques jours comme à un millénaire.

4- Prescience (L)

Le prêtre touche une personne et reçoit parfois une vision d'un événement qui peut lui arriver ou d'un destin particulier, d'autrefois par sa bouche s'exprime un oracle divin au sens souvent mystérieux, enfin le prêtre n'a parfois aucune vision. Le MJ à toute latitude pour improviser des visions, fournir un indice d'ordre général (cette personne est promise à une mort imminente...), rédiger des phrases sibyllines au sens cachés ou simplement ne pas se prononcer !

Voie de la Foi

1- Redonner Vie (L)

Soigne 1d8+Mod de Sagesse PV, une seule fois par combat par cible.

2- Toucher l'Être (L)

Le prêtre soigne 1d4 points de caractéristiques perdu ou annule une pénalité d'autant. Si la cible ne souffre d'aucune affliction, le sort lui octroie un bonus de 1d4 sur une caractéristique de son choix pour le reste du combat (cette version du sort ne peut être appliquée qu'une seule fois sur une cible). Hors combat, le sort ne dure qu'un tour (il ne peut donc être lancé "en prévision").

3- Symbole Béni (L)

Lorsque le prêtre présente son symbole avec conviction les Démons et les Mort-vivants sont pris de terreur. Le Joueur fait un test d'Attaque magique, chaque démon ou mort-vivant présent doit réussir un test opposé d'attaque (au choix). Ceux qui ratent, sont secoués et subissent une pénalité de 2 en attaque et aux DM. Ceux qui ratent de 10 ou plus sont pris de panique et fuient.

4- Avatar (L)

Le Prêtre prend l'apparence de son dieu, la toute puissance divine émane de lui. Pendant 1d6 + Mod. de sagesse tour au maximum, il gagne un bonus de +3 à tous ses tests (carac, attaque et DM) et gagne une Réduction des DM de 3. Sous cette forme il perd 1PV par tour, de plus à la fin du sort il subit 2d6 DM et doit réussir un test de Constitution difficulté 15 ou sombrer dans l'inconscience 1d6 tours.

Voie de la Guérison

1- Mains de Guérisseur

Le prêtre relance tous les 1 obtenus sur ses sorts de guérison. Une fois par jour il peut obtenir automatiquement le score maximum sur un sort de guérison.

2- Premiers Soins Majeurs (L)

Il peut effectuer les premiers soins sur une créature à 0 PV, elle récupère 2d6 + Mod. de Sagesse PV.

3- Zone de Guérison (L)

Une fois par combat, le prêtre sanctifie une zone de 10 m de diamètre, tous les alliés récupèrent à chaque tour 2d6 PV pendant Mod. de Sagesse tours.

4- Miracle (L)

Une fois par jour, le prêtre rend à un personnage l'ensemble de ses PV, il est de plus délivré des poisons, des maladies et de tout affaiblissement de caractéristique.

Voie de la Lumière

1- Lumière Solaire (L)

Une vive lumière qui éclaire à 10m pendant 10 tours. Pénalité de 2 en attaque à toutes les morts-vivants et démons dans la zone.

2- Lumière de Guérison (L)

Une fois par combat par allié, guérir 2d6 + Mod. de Sagesse PV à une portée de 20m.

3- Rayon Ardent (L)

Attaque Magique portée 30m, DM 2d4+Mod. de Sagesse. DM : 3d6+Mod. contre les mort-vivants et les démons.

4- Phénix

Une fois par combat, si le prêtre arrive à 0 PV, faire un test de Sagesse DD 15. En cas de réussite, il récupère 50% de ses PV max à son prochain tour et se relève auréolé des flammes du phénix en action gratuite sans subir de pénalité.

Voie de la Mort

1- Blessure Mineure (L)

Le prêtre doit réussir un test d'attaque magique contre la défense de sa victime (au contact). En cas de réussite, il inflige 1d8+Mod. de Sagesse DM.

2- Masque Mortuaire (L)

Le prêtre prend l'apparence de la mort pendant 1d6+Mod. de SAG tours, il est invisible aux mort-vivants sans intelligence comme les squelettes et les zombis. Les affamés comme les goules n'ont pas envie de le dévorer.

3- A Moitié Mort

Le prêtre continue à comptabiliser ses PV sous 0. Il peut agir jusqu'à ce que ceux-ci atteignent un score négatif égal à sa CON, alors il sombre dans l'inconscience. Lorsque ses PV sont sous 0, il subit une pénalité de 5 à tous ses jets et perd 1PV supplémentaire chaque tour.

4- Doigt de Mort (L)

Le Prêtre sacrifie 1d4 PV. La victime doit réussir un test d'attaque au choix de difficulté 20, en cas d'échec elle tombe à 0 PV.

Voie de la Parole Divine

1- Injonction (L)

Le Prêtre donne un ordre simple à la victime, celle-ci passe sa prochaine action à l'exécuter. Il doit réussir un test d'attaque magique contre le score de Sagesse de celle-ci. Cette action ne peut affecter une victime qu'une seule fois par combat.

2- Compréhension des Langues (L)

Le prêtre comprend et lit toutes les langues, s'il les entend ou les lit pendant 1 tour, il devient capable de les parler ou de les écrire. Le sort dure tant que la concentration est maintenue (action Limitée)

3- Soumission (L)

Ce sort affecte une cible à portée courte (20m), le prêtre doit connaître le nom de la créature, celui qu'elle utilise habituellement même si ce n'est pas son vrai nom. Le joueur doit réussir une attaque magique opposée à un test de Sagesse de la victime. En cas de réussite à chaque tour le prêtre peut infliger 1 pt de DM à la cible, sans limitation de temps ni de distance. Le sort n'est cependant pas mortel, une cible à 0 PV est dans le coma et récupère 1 PV après 1 jour. Le prêtre ne peut soumettre qu'une seule créature à la fois, il peut lever la soumission à tout moment. Le sort ne peut être tenté qu'une fois par jour sur une même créature.

4- Mot de Pouvoir (L)

Une fois par combat le prêtre peut libérer la parole divine. Il prononce un mot que seule la cible entend avec toute la puissance divine. Les effets dépendent des PV maximum de la victime :
5 PV ou moins : inconscient pour le reste du combat
6 à 20 PV : étourdi 3 tours (pas d'action)
21 à 40 PV : étourdi 2 tours

41 et + : étourdi 1 tour

Voie de la Protection

1- Protection contre le Mal (L)

Le prêtre peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié pour une durée de 10 tours. La cible obtient alors une protection contre les mort-vivants, les démons, les élémentaires, les créatures conjurées et toutes les créatures d'autres plans d'existence.

Cette protection consiste en un bonus de 3 en Défense et pour tous les tests de résistance.

2- Protection du Sang (L)

La cible est immunisée aux effets des poisons, hémorragie et saignements pendant 10 tours.

3- Protection contre les Eléments (L)

La cible subit seulement la moitié de tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide pendant 10 tours.

4- Protection Mentale (L)

La cible est immunisée à tous les effets de charme, de domination ou de possession, on ne peut lire ses pensées ou l'influencer par magie pendant 10 tours.

Voie des Végétaux

1- Peau d'Ecorce (L)

Lorsque le prêtre ne porte aucune armure métallique, il peut utiliser ce sort pour faire prendre à sa peau l'apparence et la consistance de l'écorce. Il gagne +3 en Défense pour 5 + Mod. de Sagesse tours.

2- Baies Magiques (L)

Le Prêtre doit avoir devant lui un buisson ou un arbre vivant, son incantation fait pousser 1d6 fruits qu'il peut cueillir. Chaque fruit est l'équivalent d'un repas et guérit celui qui le consomme de 2d6+Mod. de Sagesse PV. Un seul de ses fruits peut être consommé chaque jour, les autres sont sans effet.

3- Empathie Végétale (L)

Le prêtre pose la main sur un arbre ou une plante et entre en communication empathique avec celle-ci. La plante lui communique des informations basiques sur la santé du lieu dans un rayon de 5+Mod. de Sagesse km, il peut ainsi apprendre s'il y a une sécheresse, et par exemple si l'on coupe ou l'on brûle les plantes et approximativement dans quelle direction.

4- Porte Végétale (L)

Le prêtre se fond dans le tronc d'un gros arbre et ressort par un autre arbre à grande distance de là. La forêt doit être ininterrompue entre les 2 arbres et la distance maximum ainsi couverte est de 30 km. Le sort est éprouvant et ne peut être répété plus d'une fois par jour.

Voie du Croisé

1- Formation Martiale

Le prêtre fait partie d'un ordre de prêtres combattants, son entraînement lui confère un bonus de 3 PV au niveau 1. Il gagne un bonus supplémentaire de 3PV au niveau 4 dans la voie.

2- Fureur Divine (L)

Empli de juste rage, le prêtre gagne un bonus en attaque et aux DM égal à son Mod. de Sagesse pour 1d6 tours.

3- Prêtre Guerrier

Le prêtre gagne +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise un marteau.

4- Occire les Infidèles

Le prêtre gagne un bonus de 1d6 aux DM contre les créatures qui arborent clairement une foi opposée à celle du prêtre.

Voie du Druides

1- Langage des animaux

Le druide peut communiquer avec les animaux qui en général se comportent avec lui de manière amicale.

2- Marche sylvestre

Le druide n'est jamais ralenti ni bloqué lorsqu'il se déplace dans un milieu naturel. La végétation semble se pousser sur son passage, les sols les plus traîtres le soutiennent sans effort. Dans un milieu

naturel il se déplace deux fois plus vite que tout le monde et ne laisse aucune trace sur son passage.

3- Prison végétale (L)

Le druide peut commander à la végétation (herbe, plantes, arbres) de bloquer ses ennemis dans une zone de 10m de diamètre. Les adversaires à proximité du druide sont entravés et doivent réussir un test de force difficulté 15 pour pouvoir à nouveau se déplacer.

4- Forme animale (L)

Le druide peut prendre la forme d'un animal d'une taille inférieure ou égale à la sienne un nombre de fois par jour égal à son Mod. de Sagesse. Même sous cette forme le druide conserve ses caractéristiques et ses points de vie. Il acquiert par contre les capacités naturelles de la forme animale choisie (le vol pour un oiseau, la respiration aquatique pour le poisson etc.). La transformation dure maximum 1 heure mais le druide peut reprendre sa forme humaine avant s'il le désire.

Voie du Guide

1- Symbole de Lumière (L)

Le symbole du prêtre est un phare dans la nuit. Tous les alliés à moins de 10m du symbole gagnent +2 en Attaque et en Défense pour 2 tours.

2- Puissance Divine (L)

Le prêtre obtient un bonus de +3 sur une attaque au contact qu'il fait immédiatement.

3- Faveur Divine (L)

Le prêtre donne à un allié la possibilité de relancer un dé avec un bonus de +5.

4- Retour au Berceuil (L)

Une fois par jour le prêtre peut faire appel à la puissance divine pour le téléporter lui et tous ses alliés dans un temple de sa divinité qu'il a auparavant consacré à cet usage. Chacun des alliés doit toucher le prêtre et tous disparaissent dans un éclair aveuglant de lumière divine.

Voie du Martyre

1- Pacifiste

Le prêtre bénéficie d'un bonus de +5 en Défense tant qu'il n'a causé aucune blessure à aucun adversaire pendant un combat.

2- Prendre sur Soi

En action gratuite, le prêtre peut une fois par tour prendre sur lui la moitié des DM subit par un allié en vue.

3- S'exposer aux Coups

Le prêtre s'expose aux coups, sa Défense passe à 10 pour tout le tour mais tous les DM subits sont divisés par 2.

4- Partager la Douleur (L)

Lorsqu'une créature frappe le Prêtre et lui inflige des DM, elle subit en contrecoup des DM pour une valeur égale à la moitié des DM infligés (avant une éventuelle réduction par la capacité 'Prendre sur Soi').

Voie du Passage

1- Secrets de l'au-delà (L)

Le prêtre contact des esprits qui lui murmurent des secrets oubliés. Il gagne +3 sur tout test d'Intelligence ou de Sagesse réalisé au tour suivant.

2- Souffle de Mort (L)

Utilisez l'énergie de la mort pour infliger des DM à vos ennemis. Lorsqu'une créature tombe à 0 PV, lancez ce sort sur son cadavre avant la fin du tour suivant, son passage dans la mort terrifie tous ses alliés à moins de 15m leur infligeant automatiquement 1d6 DM et les empêchant d'agir à moins de réussir un test de sagesse DD 10.

3- Souffle de Vie (L)

Une créature récupère 50% de ses PV max. Une créature ne peut profiter du souffle de vie qu'une seule fois par jour.

4- Vents des Ames (L)

Vous invoqués des esprits torturés qui hurlent et tourmentent votre ennemi. Votre cible peine à se concentrer, pendant la durée du sort

(3 tours), elle ne peut réaliser aucune 'Action Limitée' à moins de réussir un test d'INT ou de SAG 15.

Voie du Prophète

1- Haranguer les Foules

Le Prêtre gagne un bonus de +5 à tous les tests de Charisme lorsqu'il s'agit de convaincre des foules (à partir de 5 personnes).

2- Parangon de Vertu

Le prêtre se voit comme un puriste de sa religion, cette vertu supérieure lui confère une fois par combat la capacité de lancer un sort avec un résultat maximum aux dés (par exemple un sort de soins de 2d8+3 aura un résultat de 19).

3- Discours Captivant

Le Prêtre subjugué son auditoire par un discours emprunt de magie divine, toutes les créatures qui comprennent le langage employé sont sujettes au sort. Le joueur doit réussir un test d'attaque magique égal au nombre de créatures à subjugué.

Toutes les créatures affectées restent immobiles à écouter tant que le prêtre discours, si elles sont attaquées elles se défendent.

4- Messie

Une fois par **aventure**, le prêtre entre directement en contact avec la puissance divine et réalise un miracle. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire que le MJ accorde au joueur comme écarter les eaux, invoquer une créature ou des nuées mortelles...

Voie du Protecteur

1- Premiers Soins (L)

Vous pouvez soigner une créature à 0 PV. Elle récupère 1d6 PV plus 1 point par niveau dans la voie.

2- La Veuve et l'Orphelin

Lorsque des innocents sont présents et mis en danger par un combat ou son issue, vous obtenez +2 en attaque et aux DM.

3- Interceptor

Lorsqu'un adversaire réussit une attaque au contact contre un allié à vos cotés et que cela l'amène à 0 PV, vous pouvez tenter d'empêcher l'attaque par un test opposé.

4- Juste Frappe

Lorsqu'un innocent ou un allié tombe à 0 PV à cause de vos ennemis, votre prochaine attaque est réalisée avec un bonus de +10 en attaque et aux DM (non cumulé à la capacité de niveau 2).

Voie du Religieux

1- Vêtement Sacrés

La tenue religieuse traditionnelle du prêtre remplace une armure et a été bénie à cet effet. Elle octroie au prêtre une Défense de 3+niveau dans la voie lorsqu'il ne porte pas d'armure.

2- A Genoux ! (L)

Le sort force la cible à se prosterner devant le prêtre, techniquement elle est considérée au sol, ne peut agir et subit une pénalité de 5 en défense. Le prêtre doit réussir un test d'attaque magique opposé à un test d'attaque au contact de celle-ci. En cas de réussite, la victime se prosterne durant 1d6 tours.

3- Obscurantisme (L)

Le prêtre invoque une zone de ténèbres de 5m de rayon pendant un nombre de tours égal à sa Sagesse, aucune lumière naturelle ne peut dissiper cette obscurité. En cas de lumière magique il faut réaliser un test d'attaque magique opposé pour déterminer l'issue.

4- Colère Divine (L)

Les éléments se déchaînent et la foudre frappe au hasard les infidèles dans un rayon de 20m tant que le Prêtre reste immobile et se concentre. A chaque tour 1d6+Mod. SAG créatures ennemies désignées au hasard sont frappées par un éclair divin et subissent 2d6 DM. Toutes les créatures présentes dans le périmètre même les alliés doivent réussir

Voies de Rôdeur

Voie de l'Aigle

1- Compagnon

Le Rôdeur choisit un oiseau pour compagnon, ce peut être un aigle, un faucon ou encore un corbeau (Défense 15, PV : 5+5/niveau, agit au même tour que le Rôdeur). Lorsqu'il patrouille en vol, le Compagnon donne un bonus de +5 à tous les tests d'Observation du Rôdeur.

2- Vision (L)

Le Rôdeur peut voir par les yeux de son Compagnon.

3- Attaque en Piqué

Une fois par combat l'oiseau peut faire une attaque en piqué qui vise les yeux de son adversaire, son score d'Attaque est égal au score d'Attaque Magique du Rôdeur +2, les DM 1d6 et la victime doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être aveuglé pour 2d6 tours (-5 Def, Att et DM).

4- Osmose

Le Rôdeur et son compagnon développent un tel lien que celui-ci peut guérir son compagnon, il transfère 1 PV pour guérir 2 PV au Compagnon et inversement peut se guérir de 1 PV pour 2 PV sacrifié par le Compagnon. Voir par les yeux de son compagnon lui fait gagner un bonus de 2 en Initiative et en Défense si tous les deux sont à portée de vue.

Voie de l'Escarmouche

1- Tirailleur

Le Rôdeur obtient +2 en attaque s'il s'est déplacé d'au moins 10m avant d'attaquer (au contact ou à distance).

2- Attaque Eclair

Lorsqu'il utilise une arme légère tranchante (épée longue ou courte), le Rôdeur peut utiliser son score d'Attaque à Distance au lieu de celui de contact.

3- Traquenard (L)

Le Rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il gagne l'initiative.

4- Replis

Lorsqu'il prend une action de fuite en forêt le Rôdeur peut faire un test de SAG difficulté 10. En cas de succès il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé ou rattrapé.

Voie de l'Instinct

1- Sens du Combat

Le Rôdeur ouvre ses sens et son instinct et perçoit le combat de façon instantanée, il gagne son Mod. de Sagesse en Initiative.

2- Instinct du Prédateur

Lors de sa première attaque contre une cible, le joueur peut réaliser un test de Sagesse contre la Défense percevoir de façon instinctive le point faible de son adversaire. Si la cible possède un point faible particulier, le MJ l'annonce au joueur sinon le Rôdeur gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM pour le reste du combat contre cet adversaire.

3- Œil de Faucon

Le Rôdeur reçoit son bonus de Sagesse aux DM en Attaque à distance.

4- Instinct de Conservation

Lorsqu'il reçoit un coup critique le Rôdeur peut faire un test de Sagesse d'une Difficulté de 10, en cas de réussite, le coup fait seulement les DM d'une attaque normale.

Voie de L'Outreterre

1- Sens de l'Orientation

Le Rôdeur ne se perd jamais dans les souterrains, de plus il sait instinctivement où se trouve le chemin le plus direct vers la surface.

2- Combat confiné

Le rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque lorsqu'il combat sous terre ou dans un endroit étroit ou exigü (couloir, escalier...).

3- Combat en Aveugle

Le Rôdeur ne subit pas de malus lorsqu'il combat au contact un ennemi qu'il ne voit pas.

4- Ennemi Juré

Le Rôdeur obtient son Mod. de Sagesse en attaque et +1d6 aux DM lorsqu'il combat des elfes noirs ou des orcs.

Voie de la Bête

1- Natif

Lorsqu'il est en milieu naturel (forêt, montagne, plaine), le Rôdeur gagne un bonus de 5 en initiative.

2- Parmi les Siens

Le Rôdeur est considéré comme l'un des leurs par les animaux. En réussissant un test de Sagesse de difficulté 10 il peut se tenir au milieu d'une harde de sanglier, d'un troupeau de bisons ou d'une meute de loup. S'il réussit un test de sagesse 15 il peut influencer le comportement du groupe et à 20, les animaux le reconnaissent en temps que Leader.

3- Odorat

Le Rôdeur ne peut pister une créature à l'odorat mais il peut déterminer si elle a séjourné à un endroit (Sagesse 10 pour 1 heure, 15 pour seulement quelques minutes, 20 quelques instants). Il obtient +5 aux tests de pister.

4- Instinct Bestial

Le Rôdeur ne peut pas être surpris en milieu naturel (surprise, embuscade...). De plus il gagne un bonus de 2 en Défense.

Voie de la Flèche

1- Flèches Barbelées

Vous n'avez plus besoin de comptabiliser les munitions, on considère que vous avez toujours des flèches en quantité suffisante. Vos têtes de flèches sont particulièrement sanglantes, relancez tous les 1 obtenus au d8.

2- Tir Parabolique

Vous savez utiliser votre arc pour du tir à longue distance et rester efficace. Vous pouvez tirer jusqu'à 70m (la portée normale de l'arc est de 30m)

3- Tir Précis

Appliquez votre Mod. de Dextérité aux DM de vos attaques avec l'arc.

4- Flèche double (L)

Vous encochez 2 flèches à la fois et les tirez en même temps sur 2 cibles au contact l'une de l'autre. Faites un seul jet d'attaque que vous comparez séparément aux Défenses des 2 cibles.

Voie de la Longue Plaine

1- Cavalier

Que le Rôdeur vienne d'une vaste prairie, de la toundra, de la savane ou du désert, ces vastes espaces sont propices aux déplacements à dos d'animaux.

Le Rôdeur gagne un bonus de +5 à ses tests d'équitation et +1 en attaque lorsqu'il est monté. Monter et descendre de selle devient une action gratuite.

2- Regard Percant

Le Rôdeur a la vue qui porte loin, il gagne un bonus de +10 sur tous les tests d'observation et de détection qui concernent des détails lointains (au moins 100m de distance). De plus il gagne +1 en attaque à distance.

3- Soleil de Plomb

Le Rôdeur est habitué aux étés torrides, aux traversées de déserts et aux sécheresses. Il gagne une réduction des DM de 3 points contre tous les DM de Feu et de chaleur (RD 3).

En réussissant un test de Sagesse il peut savoir dans quelle direction se trouve le point d'eau le plus proche, la difficulté est de 10 s'il est à moins de 1 heure de marche, 15 à moins d'une journée et 20 à plus d'une journée.

4- Tir Rapide

Dans la plaine on peut toujours attaquer à distance avant d'engager un corps à corps. Au premier tour de combat, le Rôdeur peut réaliser une attaque à distance gratuite (lancer ou tir) en se déplaçant puis enchaîner avec une attaque au contact. Il laisse tomber au sol son arme de tir.

Voie de la Meute

1- Combat en Meute

Lorsque le Rôdeur attaque la même cible qu'un allié (ce peut être son familier), il gagne +1 en Attaque.

2- Harcèlement

Lorsque le rôdeur et ses alliés sont plus nombreux que leurs adversaires, le Rôdeur gagne +2 en Défense.

3- Prise en Tenaille

Si le Rôdeur et un allié prennent un adversaire 'en tenaille' (chacun d'un côté), le Rôdeur obtient +1d6 DM à ses attaques.

4- Opportuniste

Une fois par tour lorsqu'un adversaire au contact du Rôdeur est blessé par un allié, il peut réaliser une attaque gratuite sur celui-ci (sans pouvoir utiliser de capacité Limitée).

Voie de la Précision

1- Tir à Bout Portant

Lorsque vous tirer sur une cible à moins de 10m vous gagnez +1 aux DM.

2- Joli Coup !

Vous ignorez les pénalités qui peuvent être infligées par ce que votre cible est à couvert (généralement -5).

3- Défaut de la Cuirasse (L)

Vous prenez un tour complet pour analyser le point faible de votre adversaire et le viser, au prochain tour vous ignorez le bonus en Défense que lui apporte son armure (et son bouclier).

4- Dans le Mille (L)

Choisissez un malus en attaque (maximum -5), vous obtenez un bonus aux DM égal au double de ce malus. Vous êtes aussi capable de réaliser une attaque à -5 pour désarmer un adversaire.

Voie de la Ténacité

1- Dur au Mal

Le Rôdeur gagne un bonus de +2 en défense tant que ses points de vie sont sous la moitié de leur maximum.

2- Volonté de Fer

Le Rôdeur gagne un bonus de +5 pour résister à tous les sorts qui affectent l'esprit ainsi que contre les effets de peur.

3- Increvable

Si vous croyez en avoir fini avec lui...

Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le rôdeur récupère au tour suivant 2d4 PV. Cela passe à 2d8 PV au niveau 4 de la voie.

4- Chasse Mortelle

Une fois par jour, le Rôdeur choisi une cible, il obtient +2 en attaque et +1d6 aux DM contre cette créature. Tant que la créature n'est pas morte, il ne peut pas changer de cible (même les jours suivants).

Voie des Tatouages

1- Peintures de Guerre

Le personnage peut réaliser sur son visage et son corps des peintures de guerre. Chaque jour il peut changer le motif de celles-ci et choisir un bonus différent : +1 en Attaque ou +1 au DM ou +1 en Défense ou +2 en Initiative.

2- Peintures de Sang

Le personnage recueille le sang d'un adversaire dont il vient de contribuer au décès et s'en sert pour s'enduire le corps. Ce rituel prend 5 minutes et lui fait récupérer un nombre de PV égal au bonus d'Attaque au contact de la créature. Si la créature n'a pas de sang, le rituel est impossible.

3- Tatouage

Le personnage se fait tatouer des entrelacs abstraits qui enferment un pouvoir magique. Il choisi une capacité de niveau 1 ou 2 de n'importe quelle classe qu'il pourra dorénavant utiliser (le MJ est seul arbitre de ce qui lui semble recevable).

4- Tatouage Totem

Le personnage se fait tatouer un magnifique animal sur le corps, cela lui accorde un bonus de +2 sur une caractéristique : Taureau : Force, Panthère : Dextérité, Ours Constitution, Renard Intelligence, Chouette Sagesse, Aigle Charisme.

Voie du Banni

1- Exilé

Qu'il se soit imposé ce retrait ou qu'on le pourchasse, le Rôdeur s'est caché dans les étendues sauvages pour fuir un lourd passé. Bien qu'il ne soit pas originaire de ses étendues, il a du rapidement s'adapter et à survécu en apprenant vite.

Le Rôdeur gagne un bonus de +3 à tous les tests de survie, chasse, détection et discrétion en pleine nature.

2- Souvenir du Passé (L)

Le Rôdeur possède un bijou, un portrait, une arme ou tout autre objet souvenir qui est le dernier lien à son passé.

Toucher se souvenir lui confère +1 en att, aux DM et en Défense pour 10 tours.

3- Ancienne Profession

Le Rôdeur dans son autre vie avait peut-être reçu une formation de guerrier ou même de magicien, il a presque tout oublié à l'exception d'un domaine où il excellait... Le joueur choisi une voie d'une classe de son choix et la considère dorénavant comme une voie de sa classe ou il choisi une seule capacité de niveau 1 à 3 d'une voie d'une autre classe.

4- Ennemi Juré

Le Rôdeur choisi un ennemi juré en rapport avec son exil, que soit les responsables de la mort de sa famille ou de son départ. Lorsqu'il combat ceux-ci, il gagne son Mod. de SAG en attaque et +1d10 aux DM.

Voie du Félin

1- Vitesse du Félin

Le rôdeur gagne +2 en Initiative

2- Panthère

Le Rôdeur apprivoise une panthère qui lui obéit au doigt et l'œil. Initiative 18, Défense 16, PV 10, Att +4, DM 1d6+2

3- Lien Empathique

Le Rôdeur peut voir par les yeux de son Compagnon.

4- Grand Félin

Les caractéristiques du félin deviennent :

Initiative 18, Défense 16, PV 15, Att +6, DM 1d8+3

Exceptionnellement le Rôdeur est autorisé à dépenser 1 point de capacité supplémentaire dans cette voie lorsque le personnage atteint le niveau 6. Les caractéristiques du félin deviennent :

Initiative 18, Défense 16, PV 25, Att +8, DM 1d8+4

Voie du Trappeur

1- Passage sans Trace

Le Rôdeur est capable de totalement effacer ses traces ainsi que celles de 1 compagnon supplémentaire par niveau dans la voie (parfois le contrebandier se fait passeur).

2- Piéger (L)

En milieu naturel le trappeur peut poser un piège en 1 minute, il faut réussir un test de sagesse contre le score d'Intelligence du rôdeur pour repérer le piège. Il inflige 1d6 DM à une créature qui passe dessus et nécessite un tour pour se libérer. Un animal de taille normale n'est pas capable de se libérer seul et reste piégé. De plus le Rôdeur gagne un bonus de +5 pour détecter les pièges en milieu naturel.

3- Sens du Terrain

Le rôdeur arrive à trouver des passages là où personne n'oserait s'aventurer : marais profonds, barrière de montagne, désert infranchissable.

Le MJ doit toujours lui indiquer le plus sûr et le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel, le joueur choisira celui des 2 qui lui convient.

De plus le contrebandier gagne un bonus de +5 pour détecter tous les pièges naturels (trous, sables mouvants ou fondrières...).

4- Dépecer (L)

Le Rôdeur sait utiliser ses talents professionnels pour proprement découper une proie, en combat aussi... Lorsqu'il utilise une arme tranchante en combat au contact, il gagne +1d6 aux DM.

Voie du Bûcheron

1- Force de la Nature

Le Rôdeur est habitué aux efforts longs et intenses, il obtient un bonus de +5 aux tests de force.

2- Robuste comme un Chêne

Le Rôdeur gagne 3 PV et 3 PV supplémentaires au niveau 4 de capacité.

3- Spécialiste de la Hache

Le Rôdeur gagne +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise n'importe quel type de hache.

4- Envoyer du Lourd (L)

Une fois par combat, le rôdeur est capable dans un accès de fureur de déraciner un jeune arbre, lancer une table, une armoire ou tout autre objet imposant pour balayer ses opposants.

Cette attaque avec une portée de 5m affecte jusqu'à 3 victimes proches les unes des autres, elles subissent 2d6+Mod. de Force DM et doivent réussir un test de Dextérité ou de Force avec une difficulté égale à la Force du Rôdeur ou tomber au sol.

Voie du Chasseur de Monstre

1- Connaissance des Monstres

Le Rôdeur est capable d'identifier un monstre et de déterminer ses capacités particulières, il gagne +2 en Défense contre la créature (la plupart des créatures humanoïde ne sont pas considérées comme des monstres). Si la créature possède un point faible particulier, réussir un test d'INT difficulté 10 lui indiquera.

2- Se Méfier des Grands

Lorsqu'il combat une créature de grande taille, le Rôdeur gagne +3 en Défense

3- Ventre Mou (L)

Le Rôdeur peut passer entre les jambes ou sous un adversaire de grande taille en réalisant un déplacement (10m max). Il peut en profiter pour faire une attaque sur une partie vitale ou peu protégée de la créature, il obtient +2 en Attaque et +1d6 aux DM.

4- Ennemi Juré

Le Rôdeur obtient son Mod. de Sagesse en attaque et +1d6 aux DM lorsqu'il combat des monstruosité (animaux monstrueux, dragons, aberrations).

Voie du Chasseur de Prime

1- Mise à Prix

Chaque jour vous pouvez cibler une créature, gagnez +2 à tous les tests d'opposition contre cette créature.

2- Pisteur

Le Rôdeur gagne un bonus de +5 pour pister les créatures.

3- Longue Traque

Après avoir pisté, mis en joue ou blessé une créature, vous pouvez la considérer ciblée. Chaque jour ou vous ciblez la même créature, vous gagnez un bonus cumulatif de +2 aux DM de votre première attaque réussie contre celle-ci (DM max = +10). Vous ne pouvez avoir qu'une seule cible à un moment donné.

4- Instinct du Traqueur (L)

En se concentrant un tour le Rôdeur peut déterminer dans quelle direction approximative se trouve la cible.

Si la créature ciblée s'approche à portée courte (20m) le Rôdeur en est averti par un frisson dans le dos, les poils de la nuque qui se hérissent...

Voie du Déplacement

1- Nomade

Le Rôdeur marche et court 2 fois plus longtemps que la normale, il sait toujours où est le nord.

2- Sprinteur

+5 test de course et 1/combat le Rôdeur fait un déplacement avant et après avoir agité.

3- Franchissement

+5 en natation et en escalade, n'est pas freiné par les obstacles naturels (buissons, épines, marais, neige...)

4- Acrobatie

En réussissant un test de DEX difficulté 10, le rôdeur peut passer 'à travers' un ennemi et se retrouver dans son dos. S'il attaque durant le même tour, il gagne 2 en att et +1d6 DM.

Voie du Forestier

1- Terrain de Prédilection

Le forestier peut se déplacer sans entrave dans la forêt, même dans les zones les plus denses. Buissons et arbres semblent s'écarter sur son passage, ce qui lui permet d'avancer comme s'il était en terrain clair. Il utilise le terrain à son avantage et gagne +2 en Défense lorsqu'il combat dans les bois.

2- Perdre le Nord (L)

Le forestier peut demander à la forêt de retarder ses poursuivants ou de perdre quelqu'un dans la forêt. Ces derniers avanceront deux fois moins vite. Les racines se soulèveront sur leur passage pour les faire chuter, les perdront dans des labyrinthes de haies et de buissons ou les mèneront sur de fausses pistes. Affecte un nombre de créature égal au maximum au score de SAG du Rôdeur pendant 2d4 heures une fois par jour.

Cette capacité ne peut affecter un Rôdeur de niveau supérieur au personnage.

3- Passage par les arbres

Dans une forêt dense, vous pouvez vous déplacer d'arbre en arbre à votre vitesse de déplacement normale. Vous n'avez pas besoin de test de Dextérité pour grimper aux arbres.

4- Allié inattendu (L)

Le Rôdeur peut demander à la forêt de l'aider lors d'un combat. Ses adversaires combattront à -2 Att et -2 Déf, de plus chaque tour il y a une chance sur 1d4 qu'un adversaire, subissent une attaque des branches d'un arbre proche de 1D4 DM.

Voie du Furet

1- Compagnon

Le Rôdeur choisi un Furet (Martre, fouine...) pour compagnon (Défense 17, PV : 3+3/niveau, agit au même tour que le Rôdeur). Lorsqu'il est posté dans les vêtements du Rôdeur ou sur son épaule, il donne un bonus de +2 en Initiative au Rôdeur.

2- Vision (L)

Le Rôdeur peut voir par les yeux de son Compagnon. Le furet est capable de grimper aux murs sans test d'escalade et de se faufiler par de toutes petites ouvertures, il est de plus très discret et il faut réussir un test de Sagesse difficulté 20 pour le repérer.

3- Osmose

Le Rôdeur et son compagnon développent un tel lien que celui-ci peut guérir son compagnon, il transfère 1 PV pour guérir 2 PV au Compagnon et inversement. Le furet met à profit son lien télépathique avec le Rôdeur pour effectuer les tâches qui lui sont demandées : il peut prendre et rapporter des clefs ou tout autre petit objet, monter une corde et même la nouer grossièrement.

4- Boule Puante

Le furet développe grandement son habileté naturelle à émettre une forte odeur. Une fois par combat, cette capacité affecte toutes les créatures vivantes sauf le Rôdeur dans une zone de 5m de rayon. Les créatures affectées sont tellement malades souffrent d'une

pénalité de -5 en Initiative, en Attaque et aux DM pendant 3 tours après être sorti de la zone, la zone reste contaminée pendant 10 tours !

Voie du Loup de Mer

1- Marin d'eau douce

Bonus de +5 sur les jets relatifs à la natation et à la navigation.

2- Pied marin

Le personnage gagne un bonus de +2 sur tous les tests réalisés sur un bateau et tous les supports mobiles (y compris les jets d'attaque), cela comprend les chariots, les cordages, les ponts de corde.

3- Maître des Dauphins

Le Rôdeur est l'ami des dauphins, il sait les appeler et communiquer avec eux, il peut leur demander des services.

4- Survivant

Le personnage est immunisé aux maladies et maux en tout genre d'origine naturelle. Il bénéficie par ailleurs d'un bonus de +5 pour résister aux maladies et infections magiques, ainsi qu'à la privation (nourriture ou eau). En cas d'échec, il ne subit que la moitié des dommages ou effets néfastes.

Voie du Montagnard

1- Grimpeur

Le rôdeur obtient un bonus de 5 à tous les tests d'Escalade ainsi qu'à tous les tests réalisés pour détecter les dangers de la montagne (avalanches, chutes de pierre, orages...)

2- Résistance au Froid

Le Rôdeur divise tous les DM de Froid par 2.

3- Terrain de Prédilection

Le Rôdeur gagne +2 en attaque et DM lorsqu'il combat sur un terrain fortement en pente. Cette capacité marche dans un escalier.

4- Lancer de Pierre (L)

Le Rôdeur ramasse une pierre et la lance à 10m pour 1d4 de DM, de plus sur 17-20 au test d'attaque la cible est étourdie (perte de sa prochaine action). Les grandes créatures sont immunisées à ce dernier effet.

Voie de la Nature

1- A la Fraîche

Le Rôdeur n'aime pas se sentir enfermé, lorsqu'il dort à la belle étoile, il récupère 1d4 PV par niveau dans la voie.

2- Nature Nourricière

Une fois par jour, si le Rôdeur passe 1 heure en forêt il trouve de quoi le nourrir, lui plus une personne par niveau (dans la voie) pour la journée.

3- Plantes Médicinales

Une fois par jour, en passant 1 heure en forêt, le Rôdeur trouve des plantes médicinales qui lui permettent de soigner 1d6 PV par niveau du personnage. Ces plantes doivent être utilisées immédiatement.

4- Mère Nature

Le Rôdeur est en communion avec la nature, en se concentrant pendant 1 heure, il détecte tous les faits inhabituels et agressions que subit la nature dans un rayon de 10 kilomètres. Si la nature est abîmée il perd 1d6 PV, si elle est saine et sauvage il récupère 1d6 PV.

Voie du Sauvage

1- Le Vent Pour Armure

Le Rôdeur gagne un bonus en Défense égal à 1+ son niveau dans la voie lorsqu'il ne porte aucune armure.

3- Chasseur Emérite

Le Rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +5 pour tous les tests de chasse.

3- Rituel Etrange

Le Rôdeur connaît d'étranges rituels pour invoquer les esprits, les effets en sont saisissants. Choisissez une capacité d'une voie de n'importe quelle autre classe de niveau 1 ou 2.

4- Sauvagerie (L)

Le Rôdeur entre dans une sorte de transe guerrière, il n'a plus peur de la mort et ne sent plus la douleur.

Il gagne +2 en attaque et aux DM, une Réduction des DM de 2 et peut encore agir 1 tour complet lorsqu'il est à 0 PV.

Tant qu'il est en transe, il ne peut que faire des attaques au contact et ne peut fuir. Sortir de transe est une action limitée.

Voies de Voleur

Voie de l'Aventurier

1- Veinard

Une fois par combat, vous pouvez relancer un dé de votre choix avec un bonus de +5 si c'est un d20.

2- Touche à Tout

Choisissez une Capacité de niveau 1 de n'importe quelle autre Classe.

3- Patatra ! (L)

Vous forcez un adversaire à relancer un dé de votre choix avec un malus de 5. Une fois par combat vous pouvez utiliser cette capacité en action gratuite.

4- Expert

Vous obtenez un bonus de 3 à tous les tests de Caractéristique.

Voie de l'Enquêteur

1- Ca saute aux Yeux

Le voleur obtient un bonus de +5 pour tous les tests visant à trouver des indices (traces, objets, éléments incongrus ou insolites...)

2- Mettre la Pression

Le voleur gagne un bonus de +5 à tous les tests pour obtenir des renseignements (intimider, interroger, rumeurs...).

3- Mémoire Eidétique

Le voleur a une parfaite mémoire de tout ce qu'il a vu et entendu, si le joueur le souhaite le MJ doit lui rappeler tous les détails d'un endroit qu'il a visité ou d'une conversation qu'il a entendue.

De plus le Voleur gagne +1 en Intelligence.

4- Quelque Chose Cloche

Lorsque le voleur s'apprête à quitter un lieu où il a manqué un indice (difficulté 20 max), le MJ lui signale.

Voie de l'Espion

1- Linguiste

Le voleur parle, lit et écrit couramment 1 langue supplémentaire par niveau dans la voie. De plus lorsqu'il entend ou lit une langue qu'il ne connaît pas il peut tenter un test d'INT de difficulté 15 pour en saisir la signification générale.

2- Perception Auditive

Le voleur gagne un bonus de +5 à tous les tests pour éviter d'être surpris et de perception auditive. De plus il est capable de suivre une conversation de loin ou de lire sur les lèvres en réussissant un test de SAG difficulté 10.

3- Homme du Métier

Le voleur peut se faire passer pour un membre de n'importe quelle corporation de métier. De fait il connaît les bases d'un nombre incroyable de professions. Il gagne +5 à tous les tests de connaissance ou d'artisanat.

4- Pas vu pas Pris.

Le voleur sait se rendre complètement banal et sans aucun intérêt. Il peut repérer des lieux, suivre des gens, infiltrer des endroits réservés (avec un habillement adapté) sans aucun jet de dé tant qu'il ne fait rien qui attire franchement l'attention sur lui. S'il se fait repérer et qu'il arrive à prendre la fuite personne ne sera capable de le décrire correctement. Il gagne +5 à tous les tests de Discrétion et de Déguisement.

Voie de la Brute

1- Mastoc

La Force devient une caractéristique primaire du voleur à la place du Charisme. Il peut utiliser son score de Force à la place de celui de charisme pour intimider, persuader et même parfois séduire.

2- Bousculer

Lorsqu'il obtient un critique le Voleur peut choisir de faire chuter sa cible plutôt que d'infliger des DM supplémentaires.

3- Encaisser

Le personnage obtient une réduction des DM de 2.

4- Coup Bas

Sur un jet d'attaque de 15 à 20 au d20, le Voleur réalise un coup bas en plus de son attaque normale, coup de poing, de tête ou de genou. Faire un second jet d'attaque normal, en cas de réussite cette attaque inflige 1d4+Mod FOR DM et la cible subit un malus de 5 à sa prochaine action.

Voie de la Rue

1- Voie des Egouts

Le Voleur connaît les égouts et à l'habitude de s'y faufiler, il gagne un bonus de +2 en attaque pour combattre dans le noir, dans l'eau ou encore les espaces étroits et +2 aux DM contre les insectes géants, les serpents et les rats de taille inhabituelle (RTI).

2- Simulateur

Le Voleur simule à merveille les handicapés (pour mendier) mais aussi les blessures. En combat lorsqu'il reçoit une blessure, l'adversaire croit souvent l'avoir gravement blessé mais en fait c'est du cinoché. Lorsqu'il le souhaite le joueur peut demander au MJ de relancer les DM qu'il vient juste d'annoncer. Le MJ tire à nouveau et cette fois les DM sont appliqués même s'ils sont supérieurs.

3- Attaque en Traître

Une fois par tour, lorsqu'un allié réussi à blesser une créature, le voleur peut lui porter une attaque supplémentaire 'gratuite' en profitant de l'ouverture (une attaque simple).

4- Coup de Surin (L)

Le Voleur est un as du poignard, avec cette simple arme il peut parfois éventrer son adversaire incrédule.

Une fois par combat ajoutez +4d6 aux DM de votre attaque au poignard.

Voie de la Ruse

1- Feindre la Mort

Le voleur est devenu un as dans le fait de feindre une blessure mortelle. Une fois par combat, il peut s'écrouler et convaincre son adversaire qu'il est à 0 PV. Lorsqu'il feint la mort, le Voleur peut se relever gratuitement et porter une attaque Vicieuse. Le voleur devra réussir un test de Charisme contre l'Intelligence de l'adversaire, si celui-ci examine le corps du voleur pour déterminer son état.

2- Aveugler (L)

Le Voleur porte une attaque aux yeux de l'adversaire, ce peut être avec une arme mais aussi plus simplement avec une poignée de terre ou même du sable prévu à cet effet dans une poche. Le voleur doit être au contact et réussir une attaque en appliquant son Mod d'INT au lieu de FOR. La victime est aveuglée 1d6 tours (elle perd 5 en attaque, aux DM et en Défense).

3- Feinte (L)

Le voleur peut réaliser un test de Charisme contre l'Intelligence de son adversaire, en cas de réussite il choisi entre obtenir +5 en attaque ou +2d6 aux DM de cette attaque. La feinte n'est efficace que contre les adversaires avec une intelligence au moins égale à 5.

4- Poudre d'Escampette

Le voleur sait fabriquer une poudre spéciale qui lui permet de créer des boules flash et fumigènes pour mieux disparaître dans un éclair de fumée. Une fois par combat au prix d'une action gratuite, le voleur lance au sol une boule qui produit un éclair aveuglant suivi d'un petit nuage de fumée. Toutes les créatures présentes sont aveuglées pendant son tour et ne voient pas ses actions (il peut fuir, attaquer sournoisement puis se déplacer...). S'il réalise une attaque il obtient +5 en attaque (sa cible est aveugle) et +4d6 aux DM.

Voie de la Traîtrise

1- Vieux

Lorsque vous réalisez une attaque vicieuse, ajoutez votre niveau dans cette voie à vos DM.

2- Caché Derrière (L)

Vous pouvez réaliser une attaque en étant placé derrière un allié et attaquer depuis cette position.

3- Avantage du nombre

Vous gagnez un bonus égal au nombre d'alliés au contact de votre ennemi, répartissez ce bonus au choix en défense et en attaque au début du tour.

4- Attaque en Traître

Une fois par tour, lorsqu'un allié réussit à blesser une créature, le voleur peut lui porter une attaque supplémentaire 'gratuite' en profitant de l'ouverture (une attaque simple).

Voie de la Vendetta

1- Regard de Tueur (L)

Le voleur fait un test d'intimidation (CHA) contre la SAG de sa victime. En cas de succès, celle-ci subit une pénalité de 2 en attaque contre le voleur pour tout le combat.

2- Dent pour Dent

A chaque fois que le voleur subit des DM, il bénéficie d'un bonus de +2 en attaque et aux DM sur sa prochaine attaque portée contre cet adversaire (cela peut être plus tard).

3- Attaque à Outrance (L)

Le voleur ne peut réaliser aucun déplacement ce tour. Il peut attaquer avec une arme dans chaque main (2 attaques) sur la même cible.

4- Œil pour Œil

Si le voleur subit des DM supérieurs ou égaux à 10 PV en une seule attaque, il bénéficie d'un bonus de +5 en attaque et +2d6 DM à sa prochaine attaque sur cette cible. Cette attaque est une capacité limitée.

Voie des Bas Fonds

1- Intimidant

Le voleur obtient un bonus de +5 à tous les jets de Charisme destinés à intimider et +1 en Défense.

2- Sale Coup

Le voleur peut dissimuler sur lui un couteau. Une fois par combat, il peut sortir cette arme de façon impromptue et s'il est au contact faire une attaque gratuite à +3 qui inflige +1d6 DM par niveau dans la voie.

3- Brutal

Le Voleur gagne +3 PV et +1 au DM.

4- Saigneur (L)

Le voleur peut réaliser une attaque vicieuse avec une arme tranchante qui a pour effet de saigner. Il inflige des DM normaux puis un effet de saignement qui inflige 1d6 DM supplémentaire chaque tour suivant pendant 4 tours. Un effet de soins peut mettre fin au saignement. Un seul effet de Saignement peut affecter une créature en même temps.

Voie des Catacombes

1- Sens du Minotaure

Le voleur sait parfaitement s'orienter sous terre, il devine toujours le chemin le plus court vers la surface. Lorsqu'il est sous terre, il gagne +2 en Initiative.

2- Combattant Aguerri

Il faut une sacrée dose d'inconscience ou de courage pour s'enfoncer dans les cryptes et les catacombes, bien des voleurs l'ont appris à leur dépend. Le voleur gagne +2 en Défense et +2 PV, le bonus de PV est égal au niveau atteint dans la voie (niveau 4 = +4 PV).

3- Combat en Aveugle

Le Voleur ne subit pas de pénalité lorsqu'il combat au contact dans le noir.

4- Combattre les Morts

A la recherche de trésor, le voleur s'aventure trop souvent dans des endroits où personne ne devrait aller, il devient un spécialiste du combat contre les mort-vivants. Le voleur gagne +2 en attaque et +1d6 aux DM contre les Mort-vivants, de plus il peut résister à leurs pouvoirs spéciaux (drains de carac ou de vie, charme ou possession, maladies) en réussissant un test de CON difficulté 15.

Voie des Cités

1- Ca Pour !

Le voleur est immunisé aux odeurs infectes et ne subit aucun effet de ce type d'attaque. De plus il obtient un bonus de +5 pour résister à toutes les maladies.

2- Sur les Toits

Il faut parfois passer sur les toits pour voyager vite et en sécurité dans certains quartiers. Le voleur obtient un bonus de +2 en attaque lorsqu'il combat en hauteur. Il gagne un bonus de +5 pour les tests de saut et d'escalade.

3- Se Fondre dans la Foule

Lorsqu'il réalise une action de fuite dans un lieu plein de gens, il suffit au voleur de réussir un test de Charisme difficulté 10 pour 'disparaître'.

4- A la garde !

Le voleur a développé une sorte de 6^{ème} sens pour le prévenir de l'arrivée de la garde ou de toute autre force armée. Le MJ doit prévenir le joueur 2 tours complets avant que les PNJ n'interviennent sur le lieu où le voleur opère. Il lui indique aussi la direction d'où provient la menace.

Voie des Ombres

1- Camouflage

Le Voleur gagne un bonus de +5 pour se cacher.

2- Pacte des Ombres

Le voleur mêle son essence vitale à celle du demi-plan des ombres, ses yeux et sa peau deviennent grisâtres. Le voleur voit dans le noir à 20m.

3- Caméléon (L)

Lorsqu'il est immobile le voleur peut devenir totalement invisible même en plein jour. Le pouvoir reste actif tant que le voleur reste immobile et se concentre.

4- Passe Muraille (L)

Le voleur se transforme en ombre et par cette autre dimension passe au travers d'un obstacle tel qu'un mur ou une porte (maximum 1 mètre). Cet exploit lui coûte 2d6 PV.

Voie du Cambrioleur

1- Crochetage

Le voleur obtient un bonus de +5 pour crocheter les serrures et actionner des mécanismes. En cas d'échec la difficulté augmente de 5 de façon cumulative (20 naturel est un succès automatique, 1 naturel fausse la serrure).

2- Détection des Passages

Le voleur gagne un bonus de +5 pour trouver les passages secrets et les cachettes, même s'il ne cherche pas activement son instinct a toujours 1 chance sur 1d6 de lui indiquer que quelque chose est caché lorsqu'il passe à proximité.

3- Butin

Le voleur connaît toujours la valeur exacte du butin, de plus il revend ce butin 10% plus chère que sa valeur de base. Enfin il trouve souvent un butin dans des endroits improbables, alors qu'aucun trésor n'est prévu sur un ennemi défait ou un lieu, le joueur peut lancer 1d20, sur un résultat de 18-19 il trouve un petit trésor et sur 20 un bien de valeur (par rapport au niveau du personnage).

4- Renifler l'Or (L)

Le voleur sent instinctivement qu'il y a de l'or quelque part. S'il réussit un test d'intelligence 15, le MJ doit dire au joueur si un trésor se trouve à moins de 10m du personnage. Un test difficulté 20 révèle la direction et la distance approximative.

Voie du Couard

1- Courage Fuyons !

Une fois par combat le personnage obtient une action de Fuite en action gratuite.

2- Insignifiant

Le personnage s'arrange toujours pour adopter une attitude qui lui évite d'être une cible prioritaire. Lorsque les adversaires sont moins nombreux que les alliés, c'est toujours lui qu'on oublie de prendre pour cible. Lorsqu'il sont trop nombreux, c'est encore lui qui est oublié par les adversaires supplémentaires.

3- Sauver sa Peau

Lorsqu'il possède moins de 10 PV, le personnage obtient un bonus de +5 en Défense et gagne 10 mètres de déplacement par tour.

4- Pas la Tête !

Lorsque le personnage est victime d'un coup critique, il fait un test de Dextérité. S'il obtient 15 ou plus, il esquive l'attaque et ne prend aucun DM, s'il obtient au moins 10, il subit seulement les DM d'une attaque normale. Sinon le critique a des effets normaux.

Voie du Dandy / de la Courtisane

1- Du Fric !

Le Dandy à toujours de l'argent à dépenser sans qu'on ne sache vraiment d'où il vient, cela représente chaque jour 2 Pa par niveau dans la Voie. Mais cet argent lui file entre les doigts, l'argent qui n'est pas dépensé à la fin de la journée ne se cumule pas le lendemain.

2- Provocation (L)

Le Dandy à l'art d'être désagréable voir insupportable. Par un test de Charisme opposé à la Sagesse de la victime, il force celle-ci à l'attaquer pendant 1d6+Mod. Charisme tours. Sous l'effet de l'énerverment la cible subit une pénalité de 2 à toutes ses attaques.

3- Des Fringues !

Lorsqu'il le souhaite le Dandy peut s'offrir un costume neuf à la dernière mode qui lui coûte 15 pa sur ses fonds propres. Dans son costume neuf il se sent beau et invulnérable : il gagne +5 pour toute interaction avec un membre du sexe opposé et ajoute son bonus de Charisme en Défense. Au bout d'une semaine (parfois avant s'il va dans les égouts !) le costume n'est plus neuf et n'apporte plus aucun bonus.

4- Etiquette et Relations

Le Dandy connaît les titres, les blasons, les règles de la bonne société et des fortunés. Il gagne un bonus de +5 à tous ses jets d'interaction avec des individus de la haute société. De plus le Dandy gagne +2 en Charisme.

Voie du Duelliste

1- Sens du Duel

Lorsque vous affrontez un adversaire en 1 contre 1 vous obtenez un bonus de +2 à répartir au choix en attaque ou en défense.

2- Maîtrise de la Lame

Vous pouvez utiliser votre bonus de Dextérité en attaque au contact lieu de celui de Force avec une dague, un sabre, une épée ou une rapière.

3- Sens du combat

Vous obtenez un bonus de 2 en Initiative et +1 en Défense.

4- Ambidextrie

Vous pouvez réaliser une attaque supplémentaire avec une dague en main gauche. (Vous êtes toujours restreint à une seule action Limitée par tour).

Voie du Fanfaron

1- Se la Peter

Le Voleur sait se vendre et se faire passer pour un héros accompli, lors des négociations de salaire avec un employeur, il obtient systématiquement 50% de plus sur la valeur de la récompense.

2- Moi d'Abord !

Une fois par combat, au début d'un tour, le Voleur peut agir avant tout le monde. Il agira à nouveau ensuite normalement à son initiative dans le tour.

3- Opportuniste

Lorsqu'un adversaire rate le Voleur, si le Voleur attaque cet adversaire à sa prochaine action, il obtient +2 en attaque et aux DM.

4- Se Croire Invincible

Tant que le Voleur est au-dessus de la moitié de ses PV, il obtient une réduction des DM de 3.

Voie du Fin Combattant

1- Analyse de la Situation

Le voleur perçoit les avantages et les inconvénients des différentes options tactiques qui s'offrent à lui en combat de façon instantanée, il gagne 1+ Mod. d'Intelligence en Initiative.

2- Jauger l'Adversaire (L)

Le voleur observe sa cible sans l'attaquer (il peut faire cela en combat ou hors du combat) à la recherche du point faible. S'il réussit un test d'Intelligence contre la Défense de l'adversaire, il gagne au choix un bonus de +2 en attaque, aux DM ou en Défense pour le reste du combat (uniquement contre cet adversaire précis). En cas d'échec, il peut tenter de jauger son adversaire plusieurs tours avec un bonus cumulatif de +3.

3- Passe d'Arme (L)

Le voleur réalise une succession complexe et virtuose, d'attaques/parades. Il obtient un bonus en Attaque égal à son 1+Mod. D'intelligence et +1d6 aux DM.

4- Infaillible

Lorsque le voleur obtient sur une attaque un résultat au d20 inférieur ou égal à 2 + son Mod. d'Intelligence, il est autorisé à relancer ce dé (si le résultat est à nouveau aussi faible, il le garde).

Voie du Flibustier

1- Sabre au Poing

Le voleur est un as du sabre ou de l'épée, il gagne un bonus de +1 en attaque et en Défense lorsqu'il utilise cette arme.

2- A l'abordage ! (L)

Le voleur sait s'élancer et mettre du cœur à sa première attaque lors d'un combat : il obtient sur celle-ci un bonus de +5 en attaque et de 1d6 aux DM par niveau.

3- Pas de quartier !

Pour le flibustier c'est vaincre ou mourir : tant que le voleur est sous la moitié de ses PV, il gagne un bonus de 2 en Défense et aux DM.

4- Milles Sabords !

En combat le flibustier se compose un personnage, rictus féroce, moulinets et passes d'armes effrayantes, insultes postillonnées au visage dans le seul but de déstabiliser ses adversaires. Lorsqu'un adversaire au contact veut utiliser une capacité limitée contre le voleur, il doit d'abord réussir un test d'attaque contre son Charisme. En cas d'échec, il ne peut pas utiliser de capacité limitée à ce tour.

Voie du Poison

Une victime ne peut être affectée plusieurs fois par le même poison au cours d'un combat.

1- Maître du Poison

Avant un combat, enduisez votre dague de Poison, la première attaque réussie provoque 1d6 de DM supplémentaire. Les DM passent à 1d8 au niveau 2, 1d10 au niveau 3 et 1d12 au niveau 4 de la voie.

2- Poison Affaiblissant

La victime subira un malus à ses jets d'Attaque égal au niveau dans la voie pour le reste du combat si elle ne réussit pas un test de CON difficulté 15.

3- Croc du Serpent

Le voleur sait utiliser une dague spéciale appelée le Croc du Serpent, parfois celle-ci injecte du poison directement dans la blessure, la victime est alors affectée même si elle a déjà été empoisonnée à ce combat. Sur 18-19 au d20 en attaque, la cible subit les DM de Poison.

4- Résistance au Poison

A force de manipuler les poisons, le voleur a développé des immunités. Lorsqu'il se fait empoisonner, faire un test de CON difficulté 15, s'il réussit il ne subit aucun effet, s'il rate seulement la moitié.

Voie du Professionnel

1- Discret

Le Voleur obtient un bonus de +5 à tous les tests réalisés pour se cacher ou déplacer en silence.

2- Observateur

Le Voleur obtient un bonus de +5 à tous les tests réalisés pour observer, détecter ou chercher. Il augmente de plus son score d'Initiative de 2.

3- Acrobat

Le voleur obtient un bonus de +5 à tous les tests d'acrobatie ou d'escalade. Il augmente de plus sa défense de 2.

4- Expert

Le voleur obtient un bonus de +5 à tous les tests pour éviter, désamorcer les pièges et pour crocheter les serrures. De plus il divise tous les DM subits par des pièges par 2.

Voie du Saltimbanque

1- Contorsion

Le voleur gagne un bonus de +5 pour passer dans des espaces étroits ou se détacher de liens et +1 en Défense.

2- Jongleur

Le Voleur est un jongleur émérite. Une fois par tour en action gratuite, il peut tenter d'attraper un projectile qui lui est lancé en réussissant un test de Dextérité de difficulté 10. S'il réussit un test de difficulté 20, il peut relancer ce projectile dans le même mouvement.

3- Cabrioles (L)

Lorsqu'il utilise ses cabrioles pour éviter les coups, le Voleur est une cible très énervante, il gagne +10 en Défense jusqu'à son prochain tour.

4- Lanceur de Couteau

Une fois par tour en action gratuite le Voleur peut lancer un couteau ou une dague sur une cible à portée courte (20m).

Voie du Subterfuge

1- Moquerie (L)

Le voleur peut utiliser cette capacité pour profiter des quolibets et sarcasmes qu'il adresse à son adversaire. Ce dernier subit un malus de -2 en Défense et en Attaque pendant 1d6 tours durant lequel le Voleur se moque de lui.

2- Ventriloque

Le personnage peut parler avec son estomac. Les personnes présentes dans la pièce où se trouve le personnage entendent alors une voix caverneuse et lointaine surgir du néant. Chaque phrase prononcée donne la possibilité aux personnes présentes de réaliser un jet d'Intelligence contre la Sagesse du Personnage pour déterminer l'origine de ces sons.

3- Désolé !

Une fois par combat, le personnage peut profiter de la présence d'un individu (adversaire ou compagnon) juste à côté de lui pour déclarer que le coup qui vient de le toucher a finalement atteint son voisin. Ce dernier subit les dommages qui auraient dû être infligés au Voleur.

4- Arlequin

Le personnage est un maître du déguisement. Usant de postiches et de vêtements appropriés, il peut se faire passer pour un prince comme pour un marchand ou un barde. De plus il est capable d'imiter les voix.

Voie du Tireur d'Elite

1- Arbalète sur Mesure

Le voleur possède une arbalète modifiée à sa convenance, avec son arbalète sa portée passe à 50m. Au niveau 3 dans la voie, les DM passent à 2d6.

2- Précision

Vous gagnez +1 en attaque à l'Arbalète, au niveau 4 ce bonus passe à +2.

3- Sniper

S'il vise un round complet le Voleur obtient un bonus de 5+Mod. de Sagesse en Attaque et ignore les pénalités si la cible est partiellement à couvert ou en combat.

4- Tir Embusqué (L)

Si sa victime ne le voit pas tirer, le voleur ajoute +3d6 aux DM de son attaque.

Voie du Tueur

1- Poignarder

Le Voleur gagne +1 aux DM au contact et à distance avec la dague ou le poignard.

2- Viser les Organes

Le voleur obtient des critiques sur 19-20 avec toutes les armes, 18-20 avec le poignard ou la rapière.

3- Coup Rapide

Lorsqu'il attaque au poignard, le Voleur peut utiliser son bonus de Dextérité au lieu de celui de Force en attaque au contact.

4- Assassinat (L)

Attaque par surprise au poignard, la cible n'est pas consciente de la présence du voleur. Bonus de +10 en attaque et +5d6 aux DM.

Voies Raciales

Voie de l'Elfe

1- Lumière des Etoiles

L'acuité visuelle de l'elfe s'améliore, la nuit sous la lumière des étoiles il ne souffre d'aucune pénalité.

2- Passage sans trace

L'elfe ne laisse pas de trace ni d'odeur pouvant être pistée.

3- Archer Emérite

L'elfe gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise un arc.

4- La Classe

L'Elfe gagne un bonus de +2 en Charisme

Voie de l'Homme

1- Instinct de Survie

Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, ses DM sont divisés par 2.

2- Loup parmi les Loups

Le personnage gagne +1 aux DM lorsqu'il combat un autre humain ou semi-humain.

3- Particularité

Prendre une Capacité de niveau 1 dans n'importe quelle voie de n'importe quelle classe.

4- Individualité

Le personnage gagne +1 dans une caractéristique de votre choix.

Voie de l'Orc

1- Vision Nocturne

L'Orc voit dans le noir à portée courte (20m)

2- A l'improviste

L'Orc peut toujours improviser une arme avec quelque chose (branche, chaise...), avec cette arme improvisée il fait 1d6 de DM.

3- Grosse Brute

L'Orc gagne +1 en Att et aux DM à chaque fois qu'il tape sur plus petit que lui.

4- Pas si Bête

L'Orc gagne +1 INT et +1 CHA

Voie du Demi-elfe

1- Sang Elfique

Le demi-elfe gagne +2 en Initiative

2- Dualité

Choisir une capacité raciale de niveau 1 ou 2 d'humain ou d'elfe.

3- Bâtard

Choisir une capacité raciale de niveau 1 ou 2 d'humain ou d'elfe.

4- Sang Mêlé

Le personnage gagne +1 en Charisme et +1 dans une caractéristique de son choix.

Voie du Nain

1- Vision Nocturne

Le nain voit dans le noir à portée courte (20m)

2- Résistance aux Toxines

Le nain gagne un bonus de +5 à tous les tests de CON pour résister aux poisons et aux substances toxiques (cela comprend l'alcool). S'il n'y a pas de test de CON, il gagne une RD 5 au Poison.

3- Haches et Marteaux

Le nain gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise une hache ou un marteau de guerre.

4- Résistance à la Magie

Le nain obtient un bonus de +5 à sa Défense contre les attaques magiques et pour les tests de Résistance à des attaques magiques.

Voie de l'Ambidextrie

1- Ambidextrie

Vous pouvez utiliser indifféremment votre main gauche ou droite pour porter une attaque sans pénalité. Lorsque vous combattez avec 2 armes, vous gagnez au choix +1 en attaque ou aux DM.

2- Attaque à Suivre (L)

Si votre attaque principale échoue vous pouvez attaquer de votre arme secondaire. Celle-ci ne peut être plus grande qu'une épée courte.

3- Attaque et Parade

Vous bénéficiez d'un bonus de 2 en Défense contre les attaques de contact uniquement.

4- Attaque Double (L)

Vous pouvez réaliser une attaque avec chaque arme ce tour.

Vous réalisez votre attaque en main secondaire avec 1d12 en attaque au lieu de 1d20.

Le Mystique

Le Mystique utilise le D8 pour ses points de vie. Il n'a pas le droit d'utiliser d'armure et d'armes autres que : le bâton, la pique (ou équivalent) et l'épée.

Capacité de Classe au niveau 1

- Tous les Mystiques savent combattre à mains nues de façon exceptionnelle. Ils gagnent peuvent utiliser leur bonus de DEX en attaque au lieu de celui de FOR lorsqu'il combattent à mains nues et infligent 1d6 DM.
- Les Mystiques ne savent utiliser aucune arme ni armure, ils doivent choisir les voies correspondantes pour apprendre à utiliser certaines armes.
- Les Caractéristiques Primaires du Mystique sont la Dextérité et la Sagesse.

Caractéristiques de personnage prétrité :

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14	15	14	10	15	8

Voie de la Boîte de l'Homme Ivre

1- Picoler

Le mystique maîtrise le sens de la comédie et la résistance à l'alcool nécessaire à ce style de combat très particulier. Il gagne +5 pour résister aux poisons et +5 aux tests de charisme pour jouer la comédie.

2- Chanceler (L)

Alors qu'il chancelle, laissant croire à une chute, le Mystique porte soudainement une attaque. Le Mystique gagne un bonus de 1+Mod. INT sur cette attaque.

3- Tituber (L)

Les mouvements chaotiques et imprévisibles semblables à des déséquilibres soudains perturbent les attaques adverses. Le Mystique gagne 1+Mod. CHA en Défense ce tour. Chanceler et Tituber peuvent être réalisés simultanément (une exception à la règle des actions limitées).

4- Trébucher

Lorsque l'on croit avoir enfin blessé le mystique, c'est pour s'apercevoir qu'il a juste accompagné le mouvement laissant croire à une chute qu'il rattrape au dernier instant. Une fois par tour le joueur peut faire relancer le dé d'attaque d'un adversaire.

Voie de la Dextérité

1- Grâce Féline

Le personnage obtient un bonus de +2 à tous les tests de Dextérité

2- Esquive

Une fois par tour vous pouvez réaliser un test de Dextérité en opposition à une attaque au contact ou à distance pour esquiver l'attaque.

3- Dextérité Supérieure

Gagnez 1 point en Dextérité

4- Dextérité Exceptionnelle

Gagnez 2 points supplémentaires en Dextérité

Voie de la Flûte

1- Flûte

Le Mystique sait jouer d'une la longue flûte en bois qu'il utilise pour la recherche de la perfection et de la paix intérieure. Lorsqu'il joue pendant au moins 10 tours, il entre dans un état de paix intérieur qui lui permet d'obtenir un bonus +5 au prochain combat. Il peut utiliser ce bonus à tout moment sur le jet de dé de son choix ou en défense contre une attaque.

2- Musique Apaisante (L)

Le Mystique peut jouer une musique qui incite au calme et à la méditation. Toutes les créatures qui entendent cette musique voient leurs attaques et leurs DM pénalisés de 5 à ce tour.

3- Charme des Vermines (L)

Le Mystique sait jouer un air magique qui lui permet de charmer les vermines (rats, insectes), il peut les éloigner ou au contraire les subjuguier et les forcer à le suivre.

Le Mystique doit réussir un test de Sagesse difficulté 10 pour des créatures ordinaires, 15 pour des créatures de tailles moyenne et 20 pour des créatures de grande taille.

4- Attaque Sonore (L)

A l'aide de sa flûte, le mystique porte une attaque à distance avec une portée de 10m. Les DM sont de 3d6+Mod. de Sagesse.

Voie de la Force Mentale

1- Détection des Pensées (L)

En se concentrant le Mystique peut déterminer la présence de créature pensante autour de lui dans un rayon de 10m par niveau dans la voie. Cela lui permet de savoir si des créatures sont cachées dans la zone, leur nombre et la direction de leur localisation.

2- Attaque Mentale (L)

Le Mystique réalise un test d'Attaque Magique à portée Moyenne (50m), DM 1d8+Mod. Sagesse.

3- Pouvoir Mineur

Le joueur choisit une Capacité d'une voie de Magicien de Niveau 1 compatible avec l'idée que le MJ peut se faire d'un pouvoir Psy.

4- Pouvoir Majeur

Le joueur choisit une Capacité d'une voie de Magicien de Niveau 2 compatible avec l'idée que le MJ peut se faire d'un pouvoir Psy.

Voie de la Main

1 - Combats à mains nues

Le Mystique peut utiliser ses poings et ses pieds pour infliger des dégâts : 1d8 DM au niveau 1, 1d10 au niveau 2 et 1d12 au niveau 3.

2- Coup Supplémentaire

Lorsqu'il obtient de 15 à 20 sur son attaque principale (avec ou sans arme), le Mystique peut infliger une attaque supplémentaire à main nue (faire un test d'attaque normal).

3 - Parade de projectile

Le Mystique peut dévier un projectile (flèche, javalot, ...). Utilisable 1 fois / tour de combat.

4 - Déluge de Coups (L)

Le Mystique peut porter 2 attaques à mains nues ou avec une arme à 1 main simple (bâton, pique, épée).

Voie de la Maîtrise

1- Moment de Grâce

Une fois par combat une attaque est une réussite automatique.

2- Intouchable

Une fois par combat vous esquivez automatiquement toutes les attaques d'un adversaire pendant un tour.

3- Puissance du Ki

Lorsque vous obtenez 19 sur votre test d'Attaque au contact ou à distance vous réalisez les DM maximum.

4- Perfection (L)

Lancez 2d20 pour votre test d'attaque au contact ou à distance, gardez celui de votre choix.

Voie de la Méditation

1- Pacifisme

Tant que le Mystique n'a réalisé aucune action offensive dans un combat, il bénéficie d'un bonus en Défense de +5.

2- Méditation (L)

Le moine entre en méditation transcendante, tous les effets négatifs dont il est la cible sont stoppés pendant la durée de la méditation : le poison ou la maladie ne progressent plus les hémorragies cessent, il n'a plus besoin ni d'air, ni de nourriture. Le temps semble arrêté. Cet état peut être maintenu pendant une durée maximum de 1 jour par niveau dans la voie.

3- Pression Mortelle (L)

Le moine frappe les points où circule l'énergie vitale d'une créature vivante. En touchant un point précis il libère ensuite des effets dévastateurs.

Lorsqu'il combat à mains nues, le joueur peut choisir de ne pas infliger immédiatement les DM de ses attaques. A tout moment dans l'heure qui suit, il peut annoncer une 'pression mortelle'. Il doit alors réussir un test d'attaque contre la cible, ce qui libère instantanément la totalité des DM infligés.

4- Projection Mentale (L)

Le Moine entre en méditation et projette son esprit hors de son corps. Celui-ci ressemble à un ectoplasme de couleur blanche qui se déplace en volant à la vitesse de 10m par tour.

Il peut passer au travers des murs mais pas du vivant, il est relié à son corps par un long filin argenté. La durée maximum de la projection est de 1 tour par point de sagesse du Moine.

Voie de la Pique

1- Maîtrise de la Pique

Le Moine peut lancer la pique à 10m et provoquer 1d8 de DM. Au contact il inflige à 2 mains 1d10 de DM et cela passe à 1d12 au niveau 3. Il peut aussi s'aider de son arme pour les sauts et obtient un bonus de +5 en Saut lorsqu'il tient sa pique.

2- Souplesse du Bambou

Le moine sait courber la hampe de son arme en portant ses attaques ce qui lui permet de transpercer la garde de son adversaire. Il obtient +2 en attaque avec la Pique.

3- Balayage Circulaire (L)

Le moine réalise une attaque contre chaque adversaire au contact, chaque adversaire touché tombe au sol. Il n'inflige pas de DM avec cette attaque.

4- Attaque en Piqué (L)

Lorsque le Moine obtient 18 ou 19 au d20 il réalise une attaque en Piqué contre son adversaire. L'attaque consiste en un impressionnant saut en l'air à l'aide de sa pique suivi d'un atterrissage brutal sur la victime, pointe en avant tout le poids de la chute venant renforcer l'impact de l'arme.

Les DM sont de 4d6 + Mod de Force.

Voie de la Sagesse

1- Sage parmi les Sage

Le personnage obtient un bonus de +2 à tous les tests de Sagesse.

2- 6^{ème} Sens

Ajoutez votre bonus Sagesse en Initiative.

3- Sagesse Supérieure

Gagnez 1 point en Sagesse.

4- Sagesse Exceptionnelle

Gagnez 2 points Supplémentaires en Sagesse.

Voie de L'Arc

1- Kyudo

Le Mystique sait à présent manier le grand arc asymétrique.

La concentration est l'apanage du mystique et le tir à l'arc est à la fois le support et la démonstration de cet état intérieur.

Lorsqu'il tire à l'arc, le mystique peut relancer tous les d20 dont le résultat est inférieur ou égal à son Mod. de Sagesse.

2- Maîtrise

Les DM à l'arc passe à 1d10 avec une portée de 50m, 1d12 au niveau 4 pour une portée de 70m.

3- Esprit Limpide

Le Mystique obtient son Mod. de Sagesse aux DM en tir à l'Arc.

4- Perfection (L)

Le Mystique obtient un bonus de +5 à son tir. S'il réussit son attaque avec un score final supérieur ou égal de 10 points à la Défense de son adversaire, il obtient les DM maximums.

Voie de l'Ascète

1 – Endurer la douleur

Le Mystique obtient un bonus de 1+ Mod. de Sagesse en Défense

2 – Entraînement au Jeûne

Le Moine peut subsister sans pénalité sans aucun besoin en nourriture et eau pendant 1 jour par niveau dans la voie.

3 - Résistance naturelle

+5 aux jets de défense non classique (ex : sorts, maladie, attaque spéciale)

4 - Fakir

Le moine gagne 3 points de réduction des dégâts.

Voie de L'Energie Interne

1- Energie des Cinq

Les Attaques à mains nues du moine sont considérées magiques.

2- Régénération

Après chaque combat le Mystique peut entrer en méditation 1 min. et guérir de 10 PV.

3- Projection du Ki (L)

Une attaque à distance qui produit des DM équivalent à son Attaque à mains nues (pas d'Attaque Multiple).

4- Mains d'Energie (L)

Par un effort de concentration, le Mystique peut rendre ses mains intangibles et ignorer le bonus d'armure de sa cible pour ce tour pour une attaque à mains nues.

Voie de l'Épée

1- A une ou 2 Mains

Le Mystique manie l'épée ou le sabre indifféremment à une ou 2 mains, il réalise 1d10 de DM et gagne +1 en attaque.

Les DM passent à 1d12 au niveau 3 de la voie.

2- Parade

L'épée est une arme particulièrement adaptée à la parade, gagnez +2 en Défense.

3- Parade riposte (L)

Le Mystique choisi de parer ce tour et gagne un bonus de 3 en Défense. Jusqu'à son prochain tour, à chaque fois qu'un adversaire rate une attaque au contact contre le Mystique, il gagne une attaque gratuite contre cet adversaire.

4- Attaque Précise (L)

Le Mystique peut choisir une pénalité en attaque (max -5), il gagne un bonus au DM égal au double de cette pénalité.

Voie des 4 Vents

1- Pas du Vent

Le Mystique peut se déplacer avant et après avoir attaqué. De plus il gagne +1 en Initiative.

2- Course du Vent

Le Mystique peut se déplacer du double d'un personnage ordinaire.

3- Course des Nuages (L)

Le Mystique peut courir sur les surfaces verticales ou liquides, il doit terminer son déplacement sur un terrain normal.

4- Lévitiation (L)

En se concentrant le Mystique peut 'léviter' à une vitesse de 5m par tour.

Voie des Animaux

1- La Grue (P)

La posture de la grue donne +5 en Défense et -2 en attaque. Une seule posture (P) peut être maintenue à la fois.

2- Le Tigre (P)

La posture du Tigre donne +5 en Attaque et -2 en Défense.

3- Le Scorpion (P)

La posture du Scorpion donne -2 en attaque et permet d'obtenir un critique sur 17-20.

4- La Mante (L)

La posture de la mante donne permet de combiner 2 postures de bases (ajouter les bonus/malus).

Voie des Armes Exotiques

1- Tonfa

Les Tonfas, sont utilisés par 2, se sont des manches de bois avec une poignée perpendiculaire à environ 1/3 de leur longueur.

L'utilisateur inflige 1d4 de DM, 1d6 au niveau 3, il obtient un bonus de Défense 1 par niveau dans la voie.

Une fois par combat, ils permettent un blocage pour parer complètement une attaque adverse.

2- Poids Volant

Le poids volant est une corde ou une chaîne au bout de laquelle est fixée une masse de métal (un fer à cheval par exemple).

L'utilisateur inflige 1d4 de DM, 1d6 au niveau 3, il obtient un bonus en attaque de 1 par niveau dans la voie.

Une fois par combat, il permet de faire chuter un adversaire en réussissant un test de Dextérité difficulté 10.

3- Saï

Les Saï s'utilisent par 2, se sont de longues dagues à la lame étroite munie d'une garde qui forme un trident avec la lame.

L'utilisateur inflige 1d6 de DM, il obtient un bonus en attaque et en défense de 2.

Une fois par combat, il peut désarmer un adversaire en réussissant un test de Dextérité difficulté 10.

4- Maître d'Arme

Le Mystique sait parfaitement manier toutes les armes étranges et exotiques (les 3 précédentes et bien d'autres encore). Avec ces armes, il inflige 1d10 de DM et une fois par tour en action gratuite, il peut changer d'arme.

Voie des Griffes

1- Grimper

Le Mystique a appris l'usage des griffes de combat, il obtient +1 en attaque à mains nues et inflige 1d6 de DM.

Avec les griffes, le Mystique obtient un bonus de +5 à tous les tests d'escalade.

2- Expert

Le Mystique ajoute son niveau dans la voie à ses DM à mains nues lorsqu'il utilise les griffes.

3- Eventrer

Avec les griffes le Mystique obtient un critique sur 18 à 20.

4- Attaque Suicide (L)

Le Mystique inflige une terrible attaque à sa cible : il subit une pénalité de 5 en Défense pour le prochain tour et double les DM infligés par la prochaine attaque de sa cible si elle survit. Il obtient un bonus de +5 en attaque et double les DM de son attaque.

Voie du Bâton

1- Art du Bâton

Le personnage est un maître du Bâton (arme à 2 mains), il inflige 1d6 de DM par attaque et peut utiliser son bonus de Dextérité au lieu du bonus de Force en attaque (pas aux DM). Au niveau 3 de cette voie, les DM passent à 1d8.

2- Chorégraphie

La maîtrise du bâton inclus de nombreuses feintes et parades, plus les adversaires sont nombreux et plus ils se gênent. Le personnage gagne +1 en Défense par adversaire qu'il combat au contact (donc +1 contre un seul adversaire).

3- Déviation

Une fois par tour lorsqu'un adversaire vous rate, vous pouvez tenter de dévier cette attaque sur un autre adversaire au contact.

Vous devez réussir un test d'attaque contre la Défense de la victime de la Déviation.

4- Bastonnade

Sur 18-20 au jet d'attaque, vous infligez 2d6 DM supplémentaire à tous les adversaires au contact (sur votre cible principale aussi, en plus des DM normaux).

Voie du Dragon

1- Brûlure du Dragon

Le Moine possède des tatouages de dragon brûlés au fer rouge sur sa peau. Cela lui confère une réduction des DM de Feu de 5 points.

2- Griffes du Dragon

Le Moine relance tous les 1 obtenus aux DM.

3- Sang Dragon

Le Moine gagne 5 PV et obtient la vision nocturne à 10m.

4- Queue du Dragon

Le Moine possède une longue natte nouée au bout de laquelle est attachée une arme (lame, boule...). Il obtient une attaque supplémentaire en action gratuite avec cette arme qui occasionne 1d4 DM + Mod de Dextérité.

Voie du Lutteur

1- Assise

Lorsqu'un adversaire tente de le renverser ou de le faire tomber, le Mystique peut résister en réussissant un test de Force ou de Dextérité de difficulté 10 (au choix). Lorsqu'il est au sol, le mystique peut se relever par une action gratuite à son tour.

2- Projection

Le Mystique peut faire une technique de projection à toute créature humanoïde qui ne mesure pas plus de 1 mètres de plus que lui. Lorsqu'il combat à mains nues, sur une attaque réussie dont le résultat est de 17-19 au d20, le Mystique projette sa victime au sol (DM normaux).

3- Immobilisation

Lorsqu'il a projeté sa cible au sol, en action gratuite, le Mystique peut suivre au sol et entamer une immobilisation. A son tour, la victime doit réaliser un test de Force ou de Dextérité (à son choix) d'une difficulté égale à la Force ou la Dextérité du Mystique (au choix du joueur). En cas d'échec, elle reste immobilisée.

4- Clef (L)

A son tour, Le Mystique profite d'avoir immobilisé un adversaire pour lui porter une clef, il inflige automatiquement 2d6+Mod. de Force DM. De plus dès qu'il a porté une clef, le Mystique ajoute +5 à la difficulté pour échapper à son immobilisation.

Voie du Pagne

1- Réflexes Eclairs

Lorsque vous ne portez aucune armure, vous gagnez un bonus d'Initiative égal à votre niveau dans la Voie.

2- Peau d'Airain

Lorsque vous ne portez aucune armure, vous gagnez un bonus en Défense égal à votre niveau dans la Voie.

3- Férocité

Lorsque vous ne portez aucune armure, vous gagnez +1 en Attaque au contact et aux DM en mêlée.

4- Peau de Pierre

Lorsque vous ne portez aucune armure, vous réduisez tous les DM subits de 3 points.

Voie du Roseau

1- La souplesse du Roseau

Vous pouvez utiliser votre bonus de Dextérité en attaque en combat à Mains Nues à la place de celui de Force.

2- Ne Pas Rompre

A chaque fois que vous subissez des DM votre Défense augmente de 2 de façon cumulative jusqu'à la fin du tour.

3- Frappe de l'Esprit

Vous pouvez utiliser votre bonus de Sagesse aux DM à Mains nues à la place de celui de Force.

4- Posture du Papillon (L)

Gagnez 10 en Défense pour 1d6 rounds, si vous êtes blessé la posture du Papillon prend fin.

Voie du Secret

1- Discrétion

Le Mystique gagne un bonus de +5 à tous les tests destinés à se cacher ou se déplacer en silence.

2- Etoiles de Jet

Le Mystique peut utiliser l'étoile de jet, une arme qui inflige 1d4 + Mod. de Dextérité DM avec une portée de 10m. Au niveau 3 de la voie, il peut lancer 2 étoiles sur la même cible avec un seul test d'attaque à -1 pour 2d4 + Mod. de Dextérité. Au niveau 4 de la voie, jusqu'à 3 étoiles avec un test d'attaque à -2 pour 3d4 + Mod. de Dextérité DM.

3- Attaque Sournoise

Lorsqu'il attaque une cible par surprise ou de dos, le Mystique inflige 2d6 points de DM supplémentaires. Ces DM passent à 3d6 au niveau 4 dans la voie.

4- Disparition

Une fois par combat le Mystique peut créer une diversion (flash de lumière, écran de fumée, bruit...) afin de prendre un déplacement en action gratuite (jusqu'à 20m) sans que personne ne puisse en observer la direction. A la fin de ce déplacement il peut tenter un test de Dextérité à +10 (opposé à la sagesse des observateurs) pour se cacher.

Voie du Wushu

1 - La discrétion du caméléon

Le Mystique gagne +5 sur tous ses jets de discrétion, déplacement silencieux ...

2 - L'esquive du singe

Le Mystique possède un sens inné de l'Esquive, il gagne +3 en Défense.

3 - L'attaque de l'aigle (L)

Le Mystique peut enchaîner une seconde attaque sur la même cible si la première a percé sa Défense.

3 – La Fureur du dragon (L)

1 fois par combat le moine peut délivrer une attaque tournoyante infligeant 3d6 + bonus de FOR ou SAG dégâts à tous ses adversaires qui sont de plus jetés à terre (s'il s'agit de créatures humanoïdes de taille moyenne).

Voie Spectaculaire

Shiwari (L)

Le Shiwari est le test de casse des arts martiaux, c'est à la fois une démonstration de force, un exercice mental et d'endurcissement.

Le Mystique double les DM qu'il inflige aux objets inanimés comme une porte.

Pendant un combat, le Mystique peut choisir de briser un objet (une porte, une table, une poutre, un arbuste...) avec une partie de son corps (mains, pied, tête, coude...). Le joueur en fonction de l'objet et de la méthode choisi une difficulté à son test de Sagesse : 10, 15 ou 20. Si le test est réussi, le Mystique gagne un bonus aux DM de +1, +2 ou +3 pendant 1d6+Mod. de Sagesse tours.

2- Kata (L)

Un Kata peut être un long enchaînement préparatoire ou seulement quelques gestes pour se remettre en garde en plein milieu d'un combat.

Le Mystique gagne ensuite un bonus égal à son Mod. de Sagesse, à tous ses tests de 20 pendant 5 tours.

3- Impact (L)

Le Mystique est passé maître dans les tests de Shiwari auxquels il gagne un bonus de +10. De plus lorsqu'il combat des créatures artificielles (comme les golems, objets animés mais aussi les squelettes) il double les DM infligés.

4- Attaque Spectaculaire (L)

Le Mystique est passé maître dans une attaque impressionnante à base de saut en appui sur l'adversaire, de salto ou de retourné acrobatique. Cette technique peut être réalisée à mains nues ou avec une arme mais le joueur doit faire ce choix définitif au moment où cette capacité est gagnée.

Le Mystique s'impose un malus de -2 en attaque et gagne un bonus de 1d6 aux DM. Il peut aussi choisir un malus de -4 en attaque pour un bonus de 2d6 aux DM.

Fiche de Personnage

La page 1 correspond à la fiche d'initiation pour le niveau 1, la page 2 n'est pas nécessaire immédiatement.

Nom

Chroniques Oubliées

Le Jeu d'Initiation (Non Officiel)

Race : _____ Taille : _____

Classe : _____ Poids : _____

Niveau : _____ Cheveux : _____

Sexe : _____ Yeux : _____

Age : _____ Peau : _____

Description / Historique

Capacité de Classe

CARAC.	Valeur	Mod.
Force		
Dextérité		
Constitution		
Intelligence		
Sagesse		
Charisme		
Vitalité		DV

Points de Vie Restant

INITIATIVE		
ATTAQUE AU CONTACT		
ATTAQUE A DISTANCE		
ATTAQUE MAGIQUE		

ARMES	Att.	Dégâts

DEFENSE		

Equipement	Objets magiques ou de valeur

N°	Nom	Effet	Effet	Effet
1		<input type="radio"/> Effet :	<input type="radio"/> Effet :	<input type="radio"/> Effet :
2		<input type="radio"/> Effet :	<input type="radio"/> Effet :	<input type="radio"/> Effet :
3		<input type="radio"/> Effet :	<input type="radio"/> Effet :	<input type="radio"/> Effet :
4		<input type="radio"/> Effet :	<input type="radio"/> Effet :	<input type="radio"/> Effet :

Nom

Chroniques Oubliées

Le Jeu d'Initiation (Non Officiel) Page 2

Voie Raciale

1- O
Effet :

2- O
Effet :

3- O
Effet :

4- O
Effet :

Notes de Jeu (Alliés, histoire...)

MANA (PM)

CHANCE (PC)

Personnalité

2 Qualités

2 Défauts

Citations/Répliques typiques

Voie 4

Voie 5

Voie 6

1

O
Effet :

O
Effet :

O
Effet :

2

O
Effet :

O
Effet :

O
Effet :

3

O
Effet :

O
Effet :

O
Effet :

4

O
Effet :

O
Effet :

O
Effet :