



Brute

Prérequis : Aucun

Provenant habituellement des milieux défavorisés ou des régions éloignées, la brute est un combattant redoutable. Il voyage à la recherche de bons combats pour mesurer sa force et fuir les ennemis que son manque de tact lui apporte.

La brute est réputée pour sa fougue au combat et son incapacité à planifier une stratégie. Il est un guerrier au grand potentiel qui se retrouve souvent aux premières lignes comme chair à canon. Sa santé physique est excellente.

physique
7
mental
2
réaction
6

Compétences: Manuelle, Habileté, Au choix

Armes: Toutes les armes de mêlée

Armures: Légère, Moyenne

Spécial: Bouclier

Accumulation des forces : Si votre prochaine action est une attaque au corps-à-corps, elle ajoute 25% aux dégâts effectués si elle touche.

Attaque percutante (arme de mêlée) : Une attaque standard. Si elle touche, la cible doit réussir un test mental ou tomber sur le sol. Fonctionne uniquement si vous êtes à moins de la moitié de votre maximum de points de vie et que la cible occupe une seule case.

Bousculade (test physique) : Une cible située en face de vous doit se déplacer d'une case dans la direction où vous faites face. Ce déplacement ne peut pas déclencher d'attaques d'opportunité. Ne fonctionne pas sur les cibles occupant plus d'une case. La case visée doit être libre et être à la même altitude que la case de la cible.

Charge (arme de mêlée) : Une attaque standard. Si l'attaque touche, vous traversez la cible attaquée et vous vous déplacez dans la deuxième case en face de vous. Les ennemis, autres que la cible, peuvent tenter des attaques d'opportunité. Fonctionne seulement si la case visée est libre. Votre direction de face ne change pas.

Coup à la tête (arme de mêlée) : Une attaque standard qui enlève un point de magie à la cible touchée. Ne fonctionne pas si la cible porte une armure moyenne ou une armure lourde.

Élan lourd (arme de mêlée à deux mains) : Une attaque standard qui ajoute 1 au jet pour toucher à condition que toutes les cases autour de vous soient inoccupées; à l'exception de celle de la cible bien sûr.

Hurlement du loup : Si votre prochaine action est une attaque au corps-à-corps, ajoutez 1 à votre jet pour toucher.

Prise de l'ours (aucune arme / aucun bouclier / test physique) : Vous agrippez une cible occupant une seule case, située dans la case face à vous. Si la cible échoue un test physique lors du début de son prochain tour, elle ne pourra pas agir lors de ce tour. L'action déclenche des attaques d'opportunité comme un déplacement.

Coup de tête : Une fois par jour, vous pouvez remplacer une attaque standard sans arme par un coup de tête. Le coup de tête n'ajoute aucun bonus mais peut certainement démontrer votre furie.

Endurance (inné) : Ajoutez 2 à votre maximum de points de vie.

Résistance climatique : Ajoutez 1 à tous vos tests pour résister aux températures extrêmes.

Santé de fer : Ajoutez 1 à tous vos tests pour résister aux maladies.



Milicien

Prérequis : Aucun

Patrouillant les rues comme les murailles, le milicien protège les villes et les citoyens. Il aspire à joindre les grandes armées du monde mais doit d'abord faire ses preuves chez lui. Il est fier de sa patrie et va défendre ses valeurs.

Le milicien est un guerrier axé sur la défensive. Il peut attirer les coups en sa direction et combattre avec les armures les plus lourdes. Son devoir est de protéger les plus faibles et il est fort efficace s'il combat dans sa propre ville.

physique
7
mental
3
réaction
5

Compétences: Manuelle, Sociale, Au choix

Armes: Toutes les armes de mêlée

Armures: Légère, Moyenne, Lourde

Spécial: Bouclier, Monture

Attirer l'attention (résistance mentale) : Une cible dans la case directement en face de vous va désirer vous attaquer d'avantage que vos alliées lors de son prochain tour si vous n'avez pas bougé d'ici là. Fonctionne seulement sur les cibles intelligentes.

Frappe du citoyen (arme de mêlée) : Une attaque standard qui ajoute 25% aux dégâts infligés. Fonctionne uniquement si vous combattez à l'intérieur de votre village ou votre ville.

Impasse : Jusqu'à votre prochain tour, ajoutez 1 à tous vos jets pour maintenir une porte fermée ou soutenir une barricade sous attaque.

Libre comme l'air : Lors de votre prochain tour, ignorez tous les facteurs d'encombrement de votre armure. Utilisable 1 fois par jour.

Position du garde (armure lourde, armure moyenne) : Jusqu'à votre prochain tour, il est impossible d'effectuer des dégâts critiques ou un effet critique sur vous. Un coup critique reste donc un coup standard.

Position du milicien (test physique) : Ajoutez 25% (maximum 75%) aux facteurs de protection : perçant, tranchant et contondant de l'armure moyenne ou lourde que vous portez jusqu'à votre prochain tour.

Renfort sur les remparts : Vous permet de grimper normalement sur un rempart que vous défendez et de terminer votre déplacement par la suite.

Sapeur de ville (couverture) : Éteint la case directement en face de vous si vous êtes situé dans une ville.

Dormir en armure : Lancez un test physique à chaque fois que vous dormez en armure. Si le test est réussi, vous récupérez vos points de vie et points de magie normalement. Le test est lancé une fois le sommeil terminé.

Équiper une armure moyenne : Vous permet d'équiper une armure moyenne quelle que soit votre carrière.

Héros local (inné) : Vous pouvez relancer un jet de dé de votre choix, une fois par jour, si vous protégez votre ville ou village qui est présentement attaqué par une force extérieure.

Menaçant : Lorsque le maître de jeu détermine purement au hasard si un adversaire vous attaque vous ou un allié, vous pouvez faire relancer le jet si le hasard ne vous a pas choisis. Utilisable une fois par jour.



Volontaire

Prérequis : Aucun

Guerrier loyal, le volontaire parcourt le monde à la recherche de causes nobles à défendre. Il fait régner l'ordre et la justice en utilisant ses talents en combat. Il préfère habituellement défendre une cause juste ou divine avant l'or et la gloire.

Le volontaire peut équiper toutes les armures et se munit bien souvent d'un bouclier pour assurer sa protection. Il est un combattant équilibré, capable de manier l'épée avec finesse. Il se retrouve souvent sur la première ligne.

physique
7
mental
4
réaction
4

Compétences: Manuelle, Connaissance, Au choix

Armes: Toutes les armes de mêlée

Armures: Légère, Moyenne, Lourde

Spécial: Bouclier, Monture

Bouclier miroir (bouclier) : Une cible non magique située à 5 cases ou moins de vous enlève 1 à tous ses jets pour toucher jusqu'à votre prochain tour. Fonctionne lorsque le soleil brille et ne se cumule pas avec soi-même.

Épée équilibrée (épée) : Une attaque standard qui ajoute 2 au touché, mais effectue la moitié des dégâts. Cette attaque ne peut pas faire de maladresse.

Inspiration divine (épée) : Une attaque standard qui ne peut pas faire de maladresse. Fonctionne uniquement si une cible autre que vous même dans votre champ d'action combat présentement avec une épée sainte.

Maîtrise du bouclier (bouclier) : Ajoutez 2 à tous les facteurs de protection de votre bouclier jusqu'à votre prochain tour.

Mur de bouclier (bouclier) : Jusqu'à votre prochain tour, vous et tous vos alliés situés dans une case adjacente ajoutent 1 à leurs tests de parade avec un bouclier.

Parade complète (bouclier) : Jusqu'à votre prochain tour, vos facteurs de protection de flanc et de dos sont égaux à celui de face.

Protection des dames (1 PM / épée) : Une attaque standard qui touche automatiquement une cible ayant attaqué une femme lors de sa dernière action. Ce coup ne peut pas faire de dégâts critiques. La femme doit être moins expérimentée que vous.

Protection des malheureux (1 PM / épée) : Une attaque standard qui touche automatiquement une cible ayant attaqué un allié déjà blessé gravement lors de sa dernière action. Ce coup ne peut pas faire de dégâts critiques.

Bourreau de travail : Ajoutez 1 à tous vos jets de résistance de statistique lorsque vous manquez de sommeil et avez perdu 1 point ou plus dans cette statistique.

Défenseur (inné) : Choisissez une cible à chaque début de partie. Si elle se trouve à 5 cases ou moins de vous et qu'elle est blessée gravement, vous ajoutez 1 à tous vos facteurs de protection avec un bouclier.

Dormir avec un bouclier : Vous permet de dormir tout en ayant votre bouclier équipé.

Équiper un bouclier : Vous permet d'équiper un bouclier quelle que soit votre carrière.



Écuyer

Prérequis : Aucun

Le travail d'écuyer n'est pas de tout repos, il se retrouve souvent sur la première ligne lors d'un affrontement afin de protéger ses supérieurs. Lorsqu'il ne combat pas, il doit s'affairer à servir les chevaliers dans l'espoir de rejoindre leurs rangs.

L'écuyer est un combattant balancé, il peut équiper toutes les armures et possède plusieurs techniques équestres. Son potentiel de combat à cheval compense pour sa vitesse de réaction. Il ne lui reste qu'à trouver une monture à sa hauteur.

physique
7
mental
5
réaction
3

Compétences: Manuelle, Habileté, Sociale, Au choix

Armes: Arbalète, Arc, Dague, Épée, Fléau d'armes, Fouet, Lance, Sabre

Armures: Légère, Moyenne, Lourde

Spécial: Bouclier, Monture

Chevauchée rapide : Vous permet d'embarquer sur n'importe quelle monture (familiale ou hostile) inoccupée qui se trouve dans une case adjacente à vous.

Course effrénée (aucune monture) : Ajoutez 3 à votre mouvement pour ce tour.

Effrayer une monture (résistance mentale) : Une monture inoccupée, présente dans une case adjacente, s'enfuit à toute vitesse dans une direction aléatoire.

Galop effréné (monture) : Ajoutez 4 à votre mouvement pour ce tour.

***Guérison de la monture (1 PM / monture)** : Guérissez votre monture de (force magique * 3) points de vie.

Inspiration chevaleresque (arme de mêlée / aucune monture) : Une attaque standard qui ajoute 50% au facteur de critique si une monture se trouve dans votre champ d'action.

Prouesse de l'écuyer (1 PM / arme de mêlée) : Une attaque standard qui ajoute 1 au touché et 1 aux dégâts effectués si votre supérieur hiérarchique direct se trouve dans votre champ d'action.

Saut équestre (monture) : Vous permet de parcourir 3 cases en saut avec votre monture.

Expertise équestre (inné) : Ajoutez 1 au mouvement de votre monture.

Monteur rapide : Monter ou descendre d'une monture qui vous est familière peut se faire en utilisant 3 points de mouvement au lieu d'une action.

Protecteur équestre : Vous permet d'utiliser votre bouclier pour protéger votre monture.

Réflexes de l'écuyer : Ajoutez 1 à vos tests pour déterminer si vous chutez lorsque votre monture tombe à zéro point de vie ou moins. Ajoutez 1 à vos tests pour rester monté lorsque vous tombez à zéro point de vie ou moins.



Mercenaire

Prérequis : Aucun

Le mercenaire est bien souvent un libre penseur, il ne combat que pour une seule cause, la sienne. Pour une raison ou pour une autre, il s'est procuré des armes et tente de gagner sa vie en faisant des missions parfois très périlleuses.

Le mercenaire est un combattant versatile qui peut équiper toutes les armes existantes. Il est rapide et possède plusieurs techniques que certains qualifient de déloyales. Il tire son épingle du jeu dans bien des situations.

physique
6
mental
3
réaction
6

Compétences: Manuelle, Habileté, Au choix

Armes: Toutes les armes de mêlée et de tir

Armures: Légère, Moyenne

Spécial: Bouclier, Monture

Coup sur la main (arme de mêlée / résistance réaction) : Une attaque standard qui enlève 1 au touché de la cible pour 60 secondes. Non cumulatif. Ne fonctionne pas sur les cibles magiques ou occupant plus d'une case.

Coup sur le genou (arme de mêlée) : Une attaque standard qui enlève 1 au mouvement de la cible pour 60 secondes si elle touche. L'effet se cumule 1 seule fois. Ne fonctionne pas sur les cibles occupant plus d'une case.

Dépouillement prudent (test réaction) : Vous permet de fouiller une cible couchée sans subir d'attaques d'opportunité.

Écraser les orteils (résistance réaction) : Une cible dans une case adjacente perd son mouvement lors de son prochain tour. Ne fonctionne pas sur les cibles portant une armure moyenne, lourde ou occupant plus d'une case.

Esquive : Jusqu'à votre prochain tour, lancez un D10 pour toutes les attaques faites sur vous au corps-à-corps. Sur un 7 ou plus, vous évitez l'attaque.

Frapper pour blesser (arme de mêlée) : Une attaque standard qui ne fait pas de dégât, mais fait lancer automatiquement une blessure physique à la cible touchée.

Lancer une pierre : Vous lancez une pierre sur une cible située à 4 cases ou moins. La pierre est une arme de tir contondante ayant un touché de face de 8, de flanc de 7 et de dos de 6. Elle possède un facteur d'attaque de 7, un facteur de critique de 150% et l'attaque ne peut pas faire de maladresse.

Poignée de sable (test de réaction) : Pour 60 secondes, la cible en face de vous enlève 2 à tous ses jets pour toucher. Ne se cumule pas avec soi-même. Ne fonctionne pas sur les cibles magiques ou occupant plus d'une case. La cible peut utiliser une action pour nettoyer ses yeux et annuler les effets.

Combat vicieux : Ajoutez 1 à tous vos jets pour toucher au corps-à-corps ou au tir lorsque vous attaquez un animal standard ou une monture. Ne fonctionne pas si l'animal est de la même race que vous.

Dégaine prudente : Dégainer ou rengainer une arme à une main qui requière un point de mouvement ne déclenche pas d'attaques d'opportunité contre vous.

Initiative (inné) : Enlevez une seconde au temps pour arriver à votre premier tour.

Travailleur opportuniste : Que ce soit en acceptant des pots de vin dans l'armée ou en pigeant dans les coffres de votre employeur, vous gagnez toujours deux pièces d'or supplémentaires à la fin d'un mois de travail.



Archer

Prérequis : Aucun

Les archers sont très nombreux dans une armée car la précision et la portée de leurs tirs sont un atout indispensable. Certains travaillent pour l'or et d'autres défendent une cause, quoiqu'il en soit, ils demeurent une force importante.

L'archer est un allié fort utile lors d'un affrontement. Sa mobilité lui permet de se positionner rapidement et sa portée de tir lui permet d'atteindre l'ennemi à distance. Il est souvent le premier à pouvoir atteindre les chefs adverses.

physique
6
mental
4
réaction
5

Compétences: Habileté, Sens, Au choix

Armes: Arbalète, Arc, Dague, Épée, Fusil, Lance, Sabre

Armures: Légère, Moyenne

Spécial: Bouclier

Bloquer les projectiles (bouclier) : Vous donne droit à un test de réaction pour parer chaque attaque effectuée avec une arme de tir ou de jet sur vous jusqu'à votre prochain tour.

Long tir (arc) : Un tir standard ajoutant 4 à sa portée et soustrayant 2 à son facteur pour toucher.

Projectile de feu (1 PM / arc, arbalète, fusil) : Une case inflammable dans votre portée de tir prend feu.

Tension maximum (arc) : Permet de tendre votre arc au maximum, si votre prochaine action est un tir, vous effectuez 150% des dégâts standards.

Tir aérien (arc) : Vous permet de tirer une cible par dessus des obstacles, votre tir est une attaque standard qui enlève 1 au touché. Vous devez voir la cible à atteindre.

Tir double (arbalète, arc) : Effectue deux tirs sur la même cible, chaque tir a un malus de 3 pour toucher.

Tir précis (arc, arbalète, fusil) : Vous devez choisir une cible présentement à portée de tir. Si votre prochaine action consiste à tirer sur celle-ci sans que vous vous soyez déplacé, vous touchez automatiquement. Ce tir ne peut pas faire de coup critique.

Tirer pour blesser (arc, arbalète, fusil) : Un tir standard qui ne fait pas de dégât mais fait lancer automatiquement une blessure physique à la cible touchée.

Archer en position : Ajoutez une portée supplémentaire à tous vos tirs lorsque vous êtes positionné à 3 cases ou plus en altitude au dessus de la cible. Ajoutez 3 pour un arc, 2 pour une arbalète et 1 pour un fusil.

Équiper un arc : Vous permet d'équiper un arc quelle que soit votre carrière.

Portée accrue (inné) : Ajoutez 1 à la portée de tous vos tirs avec un arc, une arbalète ou un fusil.

Tireur en altitude : Ajoutez 1 à tous vos jets pour toucher au tir si vous êtes positionné à 1 case ou plus en altitude au dessus de la cible. Ne fonctionne pas si vous êtes situé sur une monture.



Matelot

Prérequis : Aucun

Dans les galères comme dans les navires de plaisance, le matelot est un homme à tout faire. Amoureux de la mer et des longs voyages, il travaille fort dans le but de plaire à ses supérieurs et peut-être un jour posséder son propre navire.

Le matelot est un guerrier balancé qui combat avec merveille sur un navire. En plus d'affronter ses adversaires au corps-à-corps ou au tir, il peut réparer les fissures et éteindre les feux. Sa faiblesse est son manque d'aptitudes sur terre.

physique
6
mental
5
réaction
4

Compétences: Manuelle, Habileté, Sociale, Au choix
Armes: Arbalète, Épée, Fléau d'armes, Fusil, Hache, Sabre
Armures: Légère, Moyenne
Spécial: Bouclier

Attaque des mers du nord (arme de mêlée, arme de tir) : Une attaque standard qui ajoute 25% aux dégâts effectués et enlève 1 pour toucher. Le malus pour toucher ne s'applique pas si vous attaquez une créature marine. Vous ne pouvez pas utiliser cette attaque si vous touchez automatiquement.

Attaque des mers du sud (arme de mêlée, arme de tir) : Une attaque standard qui ajoute 1 pour toucher et enlève 25% aux dégâts effectués. Le malus aux dégâts ne s'applique pas si vous attaquez une créature marine.

Bousculade navale (test physique / résistance physique) : Une cible située face à vous et positionnée sur le bord d'un navire est poussée par-dessus bord. Ne fonctionne pas sur les cibles occupant plus d'une case.

***Camaraderie (1 PM) :** Pour les prochaines 60 secondes, ajoutez 50% au facteur de critique de toutes les attaques que vous effectuez en situation de surnombre.

Coup humiliant (arme de mêlée) : Une attaque standard qui enlève 1 pour toucher et ne peut pas faire de coup critique. Cette attaque donne uniquement des malus mais le style utilisé montre à tous que vous vous moquez complètement de l'adversaire et voulez l'humilier. Ne peut pas être utilisé si vous touchez automatiquement.

Pilier de taverne (test physique) : Pour le reste de la journée, vous pouvez relancer une fois tout jet de compétence d'alcool pour résister à l'intoxication. De plus, vous n'êtes pas affecté par les effets négatifs lorsque vous êtes de nouveau sobre (mal de tête, maux de cœur, etc.). Peut être tenté une fois par jour.

Sapeur embarqué (couverture) : Éteint la case directement en face de vous si vous êtes situé dans un navire.

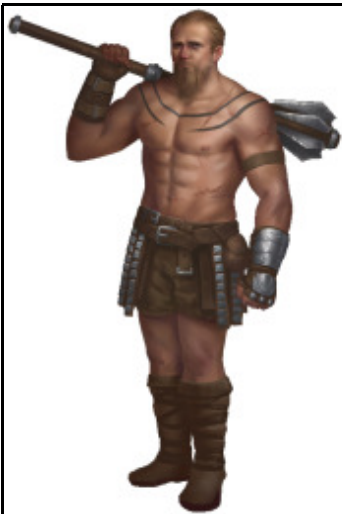
Réparation d'urgence (matériaux de construction) : Répare une case de navire située en face de vous. La réparation redonne (mental) point de vie au navire et s'applique uniquement aux dégâts effectués à la case.

Don du matelot : Ajoutez 3 à tous vos jets de compétence de cordes, de météorologie, de natation et de navigation.

Équilibre naval : À chaque fois qu'une situation menace de vous faire tomber par-dessus bord, vous pouvez faire un test de réaction pour rester à bord.

Marche navale (inné) : Ajoutez 1 à votre mouvement sur toute embarcation navale.

Parade du matelot : Situé à bord d'un navire, ajoutez 1 à votre facteur de protection de bouclier de dos.



Artisan

Prérequis : Aucun

Dans les foires publiques comme dans les cours impériales, les artisans sont demandés partout pour leurs talents divers. Habiles de leurs mains, ils sont maîtres dans l'art de créer des objets utiles, de les réparer ou de les améliorer.

L'artisan possède de nombreux talents qui peuvent améliorer son équipement et le tirer de situations fâcheuses. Il est un combattant balancé qui combine son savoir avec l'utilisation d'outils technologiques pour arriver à ses fins.

physique
6
mental
6
réaction
3

Compétences: Manuelle, Habileté, Sociale, Au choix

Armes: Arbalète, Bâton, Dague, Épée, Fléau d'armes, Fusil, Hache, Masse, Sabre

Armures: Légère, Moyenne, Tunique

Spécial: Bouclier, Bombe

Arme calibrée (outils de forgeron / arbalète, arc, fusil) : Pendant les 30 prochaines secondes, une de vos armes ou celle d'un allié dans une case adjacente ajoute 1 pour toucher.

***Changement magique (2 PM) :** Remplace votre armure actuelle par une autre armure dans votre équipement. Peut également être utilisé pour enlever votre armure actuelle ou équiper une armure si vous n'en aviez pas.

Flash (poudre aveuglante / résistance physique) : Une cible non magique, présente dans la case face à vous, est considérée comme étant aveugle lors des 30 prochaines secondes.

Fumée toxique (poudre aveuglante) : Vous-même ou une cible située dans une case adjacente se couvre d'une odeur toxique pour les 30 prochaines secondes. Toutes les cibles non magiques qui se déplacent dans une case adjacente à l'odeur doivent réussir un test mental ou terminer leur mouvement dans cette case.

***Lueur de l'artisan (1 PM) :** Un objet touché scintille d'une lueur qui illumine 3 cases de rayon, l'objet demeure ainsi pour (force magique) heures.

***Objet indestructible (1 PM) :** Un objet qui n'est pas fait de métal, présent dans votre case ou dans une case adjacente, est indestructible pour 60 secondes.

Poudre de feu (poudre de feu) : Une case dans votre champ d'action prend feu. La case ne peut pas s'éteindre avant au moins 60 secondes.

Tonnerre (poudre de tonnerre / résistance mentale) : Toutes les cibles présentes dans votre champ d'action, excluant vous-même, ajoutent 5 secondes pour arriver à leur prochain tour. Ne fonctionne pas sur les cibles magiques ou les cibles n'ayant pas d'ouïe.

Don de l'artisan : Ajoutez 3 à vos jets de compétence d'artisanat, de charpenterie, de métallurgie et de technologie.

Manipulation prudente : Vos adversaires doivent réussir un deuxième test de réaction pour faire une attaque d'opportunité lorsque vous utilisez une poudre, une bombe ou une potion.

Marche du citoyen (inné) : Ajoutez 1 à votre mouvement à l'extérieur en territoire humain. (route, ville, champ)

Protection de secours : À chaque fois qu'un dégât vous fait tomber à moins de zéro point de vie, lancez un D10. Sur 9 ou 10, votre armure est brisée et vous demeurez à zéro point de vie. Le talent ne fonctionne pas si l'armure n'est pas brisée pour une autre raison ou si l'armure ne protège pas d'au moins 25% contre le type de dégât reçu.



Voleur

Prérequis : Aucun

Le titre de voleur est très ambigu, tout comme l'homme qui le porte. Parfois bandit, escroc, charlatan ou truand, les voleurs ont des centaines de tours dans leurs sacs et peuvent réserver plusieurs surprises à leurs ennemis.

Spécialistes à la dague, les voleurs sont rapides et dangereux. Leurs techniques sont souvent jugés comme malhonnêtes mais ça ne les dérange pas. Ils sont particulièrement efficaces dans les endroits restreints ou à l'intérieur.

physique
5
mental
3
réaction
7

Compétences: Habileté, Sens, Au choix

Armes: Arbalète, Arc, Bâton, Dague, Épée, Sabre, Sarbacane

Armures: Légère

Spécial: Bombe

Cible facile (dague) : Une attaque ajoutant 25% aux dégâts infligés contre une cible vivante n'ayant pas d'armure.

Coup assommant (bâton / résistance physique) : Une attaque standard qui n'effectue pas de dégât. Si la cible échoue sa résistance, elle perd connaissance. Ne fonctionne pas sur les cibles occupant plus d'une case ou sur les cibles portant une armure moyenne ou lourde.

Dégaine adverse (test réaction / résistance réaction) : Vous permet de dégainer une arme à une main non équipée, présente sur une cible dans la case face à vous. L'arme dégainée est maintenant en votre possession et vous pouvez l'utiliser pour combattre. Vous devez avoir une main de libre.

Désarmement (arme de mêlée / test réaction / résistance réaction) : Une arme à une main s'envole à 3 cases de distance dans une direction aléatoire.

Frappe du roublard (dague) : Une attaque standard sur une cible située dans la case directement face à vous. Si vous touchez, lancez un test de réaction. Si le test est réussi, vous subtilisez une bourse ou un sac en plus de lui faire des dégâts. Vous volez ainsi le tiers des pièces et des pierres précieuses en possession de la cible.

Pickpocket (test réaction) : Vous volez un objet au hasard, présent dans le sac d'une cible face à vous. La cible est consciente qu'elle vient d'être volée.

Poignard du traître (dague) : Inflige une blessure physique de votre choix à une cible située dans une case adjacente, ayant zéro point de vie ou moins.

Position offensive (aucune monture) : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer un test de réaction pour chaque cible qui entre dans une case adjacente. Si le test est réussi, vous pouvez tenter une attaque standard sur la cible. Ne peut pas être utilisé si vous vous êtes déplacé pendant votre tour.

Calculer les risques : À chaque fois que vous pratiquez un métier à risque, vous pouvez relancer une fois le jet si vous n'aimez pas le résultat obtenu.

Équiper une dague : Vous permet d'équiper une dague quelle que soit votre carrière.

Marche du rôdeur (inné) : Ajoutez 1 à votre mouvement à l'intérieur. (grotte, donjon, maison)

Points vitaux : Ajouter 25% (minimum 1) à tout dégât effectué avec une dague lors d'une attaque de dos sur une cible vivante.



Voyageur

Prérequis : Aucun

Marcheur infatigable, le voyageur est un nomade qui prise la liberté avant tout. Débrouillard de nature, il peut rendre de fiers services à la société pour un certain temps, jusqu'à ce que l'aventure et le grand air l'appel de nouveau.

Le voyageur est un combattant agile qui maîtrise de nombreuses feintes pour se tirer d'ennui. Il est très mobile sur n'importe quel champ de bataille et ses techniques pour lancer des armes de jet en font un guerrier versatile.

physique
5
mental
4
réaction
6

Compétences: Manuelle, Sens, Connaissance, Au choix

Armes: Arbalète, Arc, Bâton, Dague, Fouet, Fusil, Lance, Hache, Sabre

Armures: Légère, Tunique

Spécial: Bombe

Boomerang (1 PM / arme de jet) : Un tir standard qui ramène l'arme de jet dans votre main une fois l'attaque terminée, qu'elle est touchée ou non.

Course à obstacle (aucune monture) : Déplacez-vous immédiatement de 2 cases, même si ces deux cases requièrent plus d'un point de mouvement à franchir. Vous ignorez donc l'environnement lors de ce déplacement.

Feinte de la proie (test réaction) : Vous changez de place avec la cible située dans la case face à vous. Ceci ne déclenche pas d'attaques d'opportunité. Ne fonctionne pas sur les cibles occupant plus d'une case ou les cibles immobiles. La cible doit être située à la même altitude que vous.

Feinte du chasseur (test réaction) : Vous déplacez une cible située dans la case face à vous vers votre case face-gauche ou face-droite. Ceci ne déclenche pas d'attaques d'opportunité. Ne fonctionne pas sur les cibles occupant plus d'une case ou les cibles immobiles. La case visée doit être à la même altitude que celle de départ.

Lancer double (2 dagues de jet, 2 hâches de jet) : Vous permet de lancer deux armes de jet dans la même action, chaque tir est -2 pour toucher la cible. Vos deux mains doivent être libres.

***Lévitiation (1 PM) :** Vous vous élevez à trois cases au dessus du sol pour 30 secondes. Pendant cette période, vous ne pouvez pas vous déplacer ni être atteint par les attaques ayant une portée de 1 case.

***Piège magique (1 PM) :** Choisissez une case dans votre action. Pour 60 secondes, la prochaine cible qui marche sur cette case va subir (force magique) points de dégâts.

Position de course (aucune monture) : Ajoutez 3 au mouvement de votre prochain tour.

Équiper une armure légère : Vous permet d'équiper une armure légère quelle que soit votre carrière.

Lanceur de couteau : Vous permet de lancer n'importe quelle dague à une portée de 3 cases. Une dague qui n'est pas de jet ne peut pas faire de coup critique au lancé. La dague est perdue tant qu'elle n'est pas récupérée.

Nomade : Augmentez de 25% votre vitesse de voyage à pied. Vous pouvez donc diminuer de 25% le nombre de jours requis pour voyager à pied d'une cité à une autre. Aucun effet en combat.

Versatile (inné) : Une fois par jour, vous pouvez utiliser n'importe quelle action de votre carrière actuelle même si vous n'avez pas acquis celle-ci.



Marchand

Prérequis : Aucun

Maîtres du commerce, les marchands sont la base de l'économie de toutes les grandes cités. Malgré les apparences, ils travaillent durement pour gagner leur vie et faire prospérer leur entreprise. Ils sont réputés pour être un peu avarés.

Au combat, le marchand peut prendre la première ligne, utiliser les armes de tir ou la magie. Hors combat, il est un commerçant hors pair aux talents variés. Il se combine bien avec d'autres carrières car ses habiletés ont peu de restrictions.

physique
5
mental
5
réaction
5

Compétences: Manuelle, Sens, Sociale, Au choix

Armes: Arbalète, Bâton, Dague, Épée, Fouet, Fusil, Sabre

Armures: Légère, Moyenne, Tunique

Spécial: Bouclier, Monture

Appât du gain (arme de mêlée, arme de tir) : Une attaque standard qui ajoute 1 pour toucher une cible qui semble être plus riche que vous.

Contre-roublard (arme de mêlée, arme de tir) : Une attaque standard qui ajoute 1 pour toucher une cible que vous avez vu commettre un vol ou un pillage lors de la dernière heure.

Cri d'attention (résistance mentale) : Toutes les cibles dans votre champ d'action tournent automatiquement leur attention vers vous. Considéré comme un charme, ne fonctionne pas en situation de combat.

Décompte rapide : Vous permet de déterminer avec exactitude le nombre de pièces d'or d'un amoncellement visible dans votre champ d'action.

Étude des marchés (test mental) : Le maître de jeu vous révèle le profit approximatif qu'il estime que vous réaliserez dans une entreprise ou une expédition précise. L'action peut être tentée une seule fois par entreprise.

***Force (1 PM) :** Pour les prochaines (force magique) heures, vous pouvez transporter le double du poids normal.

Humour (résistance mentale) : Vous devez raconter une véritable blague, tous ceux qui l'entendent ne peuvent se retenir de rire pour (mental) secondes. Considéré comme un charme, ne fonctionne pas en situation de combat. La même blague ne peut pas être tentée deux fois sur la même cible.

***Volonté du marchand (1 PM) :** Pour les prochaines 60 secondes, vous êtes immunisé à tous les charmes. Le sortilège n'a aucun effet si vous êtes déjà charmé.

Ambition (inné) : Ajoutez 10% (minimum 1) à tous les dégâts effectués au corps-à-corps ou au tir sur une cible qui semble être plus riche que vous.

Don du marchand : Ajoutez 3 à tous vos jets de baratin, d'évaluation, de marchandage et de rumeurs.

Expérience de vente : Lorsque vous commercez des objets en ville, vous pouvez décider de prendre une journée complète pour le faire. Ceci vous permet de relancer votre premier jet de compétence si vous le désirez.

Ponctualité : Lorsque votre initiative croise celle d'un autre, vous pouvez lancer un D8 au lieu d'un D10 pour déterminer qui agira en premier.



Forestier

Prérequis : Aucun

Amant de la nature, le forestier habite bien souvent en dehors des centres urbains. Il voyage énormément, habituellement hors des sentiers battus. Il est souvent engagé comme guide pour emmener les gens en territoire sauvage.

Le forestier est en symbiose avec la nature, il a appris à voyager dans celle-ci et peut l'utiliser à son avantage. Il est un guerrier rusé qui protège la forêt et ses habitants. Il peut dompter la faune et s'allier de celle-ci en cas de danger.

physique
5
mental
6
réaction
4

Compétences: Manuelle, Sens, Connaissance, Au choix

Armes: Arc, Bâton, Fouet, Hache, Lance, Sabre

Armures: Légère, Tunique

Spécial: Monture

Attaque du forestier (arme de mêlée, arme de tir) : Une attaque standard qui touche automatiquement une cible ayant détruit la nature lors de sa dernière action. Cette attaque ne peut pas faire de coup critique.

Dompter un animal (test mental / résistance mentale) : Un animal non-agressif, situé dans votre champ d'action, obéit à vos commandes verbales pour la prochaine heure. Peut-être utilisé une seule fois par jour par animal. L'animal peut choisir de ne pas obéir aux commandes si elles peuvent mettre sa vie en danger.

***Immunité naturelle (1 PM / test mental) :** Une cible dans votre champ d'action est immunisée au poison pour les prochaines 60 secondes. Ne fonctionne pas si la cible est déjà empoisonnée.

Pare-feu (test réaction) : Vous pouvez vous déplacer normalement dans les cases en feu sans subir de dégât pendant le tour actuel. Cette action s'utilise avant votre déplacement.

***Protection climatique (1 PM) :** Une cible touchée n'est plus incommodée par les températures extrêmes pour le reste de la journée.

***Purification animale (2 PM) :** Guéri un animal touché de tous poisons et toutes maladies.

Sourcier (bâton) : Votre bâton pointe en direction de la source d'eau pure la plus proche.

***Vitesse de la gazelle (1 PM) :** Ajoutez 1 à votre mouvement pour les prochaines 60 secondes.

Entraîneur animal : Tous les animaux sous votre contrôle ajoutent 25% à leur maximum de points de vie.

Guide : Augmentez de 25% la distance parcourue par votre groupe en nature sauvage pendant une journée. Le talent ne se cumule pas avec soi-même.

Marche du voyageur (inné) : Ajoutez 1 à votre mouvement à l'extérieur en territoire sauvage (forêt, montagne, désert).

Pompier : À chaque fois qu'une case en feu vous fait subir des dégâts, lancez un D10, sur 8 ou plus, le feu s'éteint.



Clerc

Prérequis : Aucun

Le clerc est un fidèle serviteur de la foi divine. Les clercs sont nombreux dans le monde, ils sont la fondation même du clergé. Combattant altruiste, il travaille très fort pour propager la bonne parole et se faire apprécier partout où il se rend.

Le clerc n'est pas un grand guerrier, il doit se tenir loin des mêlées. Il maîtrise la foi, un art qui lui permet de guérir ses alliés et détruire les morts-vivants. Sa faible vitesse d'exécution l'oblige à demeurer grandement stratégique.

physique
5
mental
7
réaction
3

Compétences: Sociale, Connaissance, Au choix

Armes: Bâton, Masse

Armures: Légère, Tunique, Robe

Spécial: Grimoire

***Armure divine (1 PM / symbole sacré) :** Vous confère une armure de (force magique) points de vie contre les cibles maléfiques pour 60 secondes. Tous dégâts infligés par une cible maléfique est d'abord soustrait de cette armure avant vos points de vie réguliers. Ne se cumule pas avec soi-même.

***Guérison mineure (1 PM / symbole sacré) :** Guérit vous-même ou une cible vivante présente dans la case face à vous de (force magique / 2) points de vie.

Frappe du clerc (bâton, masse) : Une attaque standard qui ajoute 50% au facteur de critique contre les créatures non vivantes. Cette frappe peut faire un coup critique sur n'importe quelle créature non vivante.

Lucera Sanctum (symbole sacré / test mental) : Inflige (force magique) points de dégâts à une créature non vivante présente dans une case adjacente. Cette action ne déclenche pas d'attaque d'opportunité.

Mains du guérisseur (symbole sacré / test mental) : Une cible dans une case adjacente est guérie de toutes ses maladies mineures telles la toux, la grippe et la gastro. Elle regagne également 1 point de physique perdu.

***Purification (1 PM / test mental) :** Purifie (force magique) litres de liquide ou (force magique) kilogrammes de nourriture. La purification enlève tous poisons, maladies ou formes de moisissures.

***Vertu (1 PM) :** Ajoutez 3 à tous vos jets de compétence pour (force magique * 5) secondes.

***Vitesse divine (1 PM / aucune monture) :** Faites encore une fois votre mouvement pendant ce tour.

Détection de la vie : Vous permet de détecter si une cible est vivante ou morte au touché.

Équiper une tunique : Vous permet d'équiper une tunique quelle que soit votre carrière.

Force du clerc (inné) : Tant que vous portez un symbole sacré, ajoutez 10% à toutes les formes de dégâts que vous infligez aux créatures non vivantes.

Sanctification : Ajoutez 1 à tous vos tests pour résister aux malédictions.



Moine

Prérequis : Aucun

Le moine est un homme de paix, en communion avec la nature et ses émotions. Il débute une longue route afin de se découvrir soi-même ainsi que les secrets de l'existence. Il préconise la paix mais peut être féroce en temps de guerre.

Le moine n'utilise pas d'arme, il peut combattre ses opposants en utilisant uniquement son corps. Sa grande sagesse lui permet de maîtriser la rage. Il est un combattant très rapide qui doit demeurer prudent car sa résistance est faible.

physique
4
mental
4
réaction
7

Compétences: Sens, Connaissance, Au choix

Armes: Aucune

Armures: Légère, Tunique

Spécial: Aucun

Aikido (aucune arme / aucun bouclier) : Lors de la prochaine attaque de corps-à-corps reçue, lancez un test de réaction. Si réussi, vous faites dévier le coup et ne subissez pas de dégâts. Fonctionne jusqu'à votre prochain tour.

Coup de pied violent (aucune arme / aucun bouclier) : Une attaque standard qui enlève 1 pour toucher. Cette attaque utilise votre réaction au lieu de votre physique pour calculer les dégâts. Si une maladresse est possible, elle est automatique.

Frappe du moine (aucune arme) : Une attaque standard qui ajoute 50% au facteur de dégât critique. Cette attaque ne peut pas faire de maladresse.

Karaté (aucune arme / aucun bouclier) : Vous permet de faire deux attaques sur la même cible. Chacune des attaques est -2 pour toucher. Cette action ne peut pas faire de coup critique.

***Inspiration au calme (1 PM / résistance mentale) :** Une cible dans votre champ d'action n'est plus sujette à la rage. La cible peut bien sûr décider d'échouer volontairement son jet de résistance mentale.

Jambette (test réaction / résistance réaction) : Une cible dans une case adjacente tombe sur le sol. Ne fonctionne pas sur les créatures occupant plus d'une case.

Prise du sommeil (aucune arme / résistance réaction) : Une attaque standard qui n'effectue pas de dégât. Si la cible échoue sa résistance, elle perd connaissance. Ne fonctionne pas sur les cibles occupant plus d'une case ou sur les cibles portant une armure moyenne ou lourde.

Vitesse accrue (test réaction) : Pour les prochaines 30 secondes, ajoutez 1 à votre mouvement à pied.

Art du moine : Vos attaques sans arme ajoutent 1 pour toucher. Ce talent ne compte pas dans la limite de 2 aux bonus pour toucher.

Contrôle de la force : Lorsque vous combattez sans arme et que vous faites tomber un adversaire à moins de zéro point de vie, vous pouvez décider que l'adversaire n'est pas blessé gravement. Il reste alors à son total de point de vie actuel mais est considéré comme stable et n'a pas à lancer de blessure à la fin de l'affrontement.

Contrôle de la rage : Ajoutez 1 à tous vos tests pour résister à la rage.

Technique du moine (inné) : Ajoutez 2 à votre facteur d'attaque sans arme.



Gitan

Prérequis : Aucun

Dans les campagnes comme dans les villes, le gitan a appris comment survivre et gagner sa vie grâce à plusieurs ruses et sortilèges. Il peut voyager avec les grandes armées comme cuisinier mais participera rarement aux batailles.

Le gitan est d'abord perçu comme un aide de camp car ses repas peuvent donner la bonne humeur et garder le groupe alerte. Ses illusions apportent plusieurs avantages en société mais sont difficilement utilisable en combat.

physique
4
mental
5
réaction
6

Compétences: Sens, Sociale, Connaissance, Au choix

Armes: Arbalète, Bâton, Dague, Épée, Fléau d'armes, Fouet, Fusil

Armures: Légère, Tunique, Robe

Spécial: Bombe, Baguette magique

***Déguisement éclair (1 PM / test réaction)** : Vous permet de vous déguiser complètement en une seule action. Vous devez avoir l'équipement sur vous et la qualité de votre déguisement est déterminée par un jet de compétence.

***Feu d'artifice (0 PM)** : Crée un feu d'artifice illusoire dans une case inoccupée de votre champ d'action. La couleur est la forme sont à votre choix et il peut émettre un « bang » ou non. Affecte uniquement la vue et l'ouïe.

Prestidigitation mineure (test réaction) : Vous permet d'effectuer un tour de magie de base de votre choix (tour de carte, défaire des anneaux, etc.). Aucun effet en combat.

***Objet invisible (1 PM / test mental)** : Pour les prochaines ((expérience + essence) * 5) secondes, un objet touché situé sur une cible consentante, devient invisible. Il reviendra visible s'il est touché de nouveau.

Repas du garde : Si vous avez 1 heure et les ingrédients pour préparez un repas chaud avant la nuit. Jusqu'à (mental) convives vont ajouter 1 à leurs jets pour résister aux charmes, à la perte de connaissance et à la confusion jusqu'au matin. Un seul repas par personne.

Repas du noble : Si vous avez 1 heure et les ingrédients pour préparez un repas chaud avant la nuit. Jusqu'à (mental) convives vont se réveiller le lendemain en pensant à vous et votre excellent repas. Ajoutez 10 à votre jet de cuisine pour déterminer la qualité du goût. Un seul repas par personne.

Repas du scout : Si vous avez 1 heure et les ingrédients pour préparez un repas chaud avant la nuit. Jusqu'à (mental) convives vont ajouter 5 à leurs jets d'observation, de perception, d'écoute et d'odorat jusqu'au matin. Un seul repas par personne.

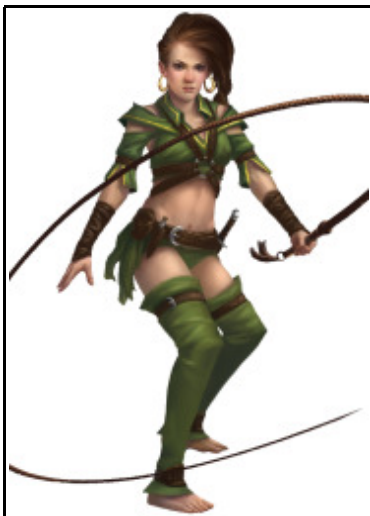
Reprendre ses sens (test mental) : Utilisable uniquement lorsque vous êtes sujet à la confusion et que vous avez pu agir lors de votre tour. Vous n'êtes plus sujet à la confusion.

Assiduité : Lorsque votre initiative croise celle d'un autre, vous pouvez lancer un D12 au lieu d'un D10 pour déterminer qui agira en premier.

Grand cuistot : Doublez le nombre de convives qui peuvent partager vos repas.

Inoffensif : Lorsque le maître de jeu détermine purement au hasard si un adversaire vous attaque vous ou un allié, vous pouvez faire relancer le jet si le hasard vous a choisis. Utilisable une fois par jour.

Magie athée (inné) : Sans symbole sacré ou symbole maudit, vous ajoutez 1 à votre maximum de point de magie.



Traqueur

Prérequis : Aucun

Les traqueurs sont nombreux dans les forêts du monde. Certains sont des chasseurs qui protègent la population contre les créatures ou rapportent de la nourriture et quelques-uns traquent simplement pour le sport et le défi.

Quelque soit la nature du traqueur, il connaît les créatures de la forêt et particulièrement les peaux vertes qu'il peut apprendre à conjurer. De plus, il manie le fouet avec dextérité et peut l'utiliser pour nuire à ses adversaires.

physique
4
mental
6
réaction
5

Compétences: Habileté, Sens, Sociale, Au choix

Armes: Arc, Arbalète, Bâton, Fouet, Hache, Lance

Armures: Légère, Tunique

Spécial: Grimoire, Monture

Concentration en forêt : Si votre prochaine action consiste à lancer un sortilège de conjuration de peau verte et que vous vous trouvez en forêt, le test mental est automatiquement réussi.

***Conjuration de peau verte (2 PM / test mental)** : Conjure une créature de type peau verte de votre répertoire ayant un facteur de défi inférieur ou égal à (force magique).

***Conjuration mineure de peau verte (1 PM / test mental)** : Conjure une créature de type peau verte de votre répertoire ayant un facteur de défi inférieur ou égal à (force magique / 2).

Craquer le fouet (fouet) : Une créature conjurée dans votre champ d'action ajoute 50% aux dégâts infligés au corps-à-corps lors de son prochain tour.

***Détection des conjurations (1 PM)** : Toutes les créatures conjurées dans votre champ d'action brillent d'une lueur verte pour les prochaines 60 secondes.

Enrouler la jambe (fouet) : Une attaque standard sur une cible occupant 1 ou 2 cases qui ne fait pas de dégât. Si l'attaque touche, la cible enlève 3 points de mouvement jusqu'à votre prochain tour ou si elle s'éloigne de la portée de votre fouet. Ne se cumule pas avec soi-même.

Enrouler le bouclier (fouet) : Une attaque standard sur une cible occupant 1 ou 2 cases qui ne fait pas de dégât et ne peut pas être bloquée. Si l'attaque touche, la cible enlève 1 pour bloquer au bouclier jusqu'à votre prochain tour ou si elle s'éloigne de la portée de votre fouet. Ne se cumule pas avec soi-même.

La chasse est ouverte (arme de mêlée, arme de tir) : Une attaque standard qui ajoute 1 pour toucher une créature qui n'est pas encore dans votre répertoire mais qui pourrait l'être.

Chasseur de peaux vertes : Ajoutez 25% à tous vos dégâts infligés au corps-à-corps ou au tir contre les créatures de type peau verte.

Conjurer en forêt : Lorsque vous êtes en forêt, réduisez de 1 point de magie le coût pour lancer tout sortilège de conjuration de peau verte. Ceci peut réduire le coût à zéro.

Maîtrise des peaux vertes (inné) : Ajoutez 25% au maximum de point de vie de toutes les créatures de type peau verte que vous conjurez. De plus, vous obtenez la fiche de ces créatures après une seule victoire.

Volonté des monstres : Les créatures que vous conjurez ajoutent 1 à leur mental pour résister à tout sortilège.



Cultiste

Prérequis : Aucun

Le cultiste s'aventure dans un monde de magie noire et de rituels infernaux. Il tente de percer les mystères de l'ombre et de l'occulte. Il sert les membres de son culte ou erre en quête de réponses sur la mort et les souffrances de la vie.

Les armes du cultiste sont des plus macabres, elles sont la peur, la folie, les maladies et les malédictions. Il est un adversaire puissant qui prend plaisir à infliger la souffrance. Il est préférable de demeurer dans ses bonnes grâces.

physique
4
mental
7
réaction
4

Compétences: Sens, Sociale, Connaissance, Au choix

Armes: Dague, Fléau d'armes, Fouet, Masse, Sarbacane

Armures: Tunique, Robe

Spécial: Baguette magique, Grimoire

Attaque de contagion (arme de mêlée) : Une attaque standard qui ne fait pas de dégât. La cible doit réussir un test physique ou elle enlève 1 à son physique. L'effet est considéré comme une maladie.

Coup sadique (arme de mêlée) : Une attaque standard. La victime souffrira d'une douleur très désagréable pour (force magique) jours.

***Infernus (1 PM / symbole maudit) :** Une vague noire de douleur se dégage de vous. Les ennemis adjacents subissent (force magique) points de dégâts. Ne fonctionne pas sur les cibles maléfiques ou magiques.

***Malédiction (1 PM / symbole maudit / résistance mentale) :** Une cible présente dans votre champ d'action est sujette à une malédiction de votre part.

***Peur mineure (1 PM / résistance mentale) :** Une cible dans votre champ d'action est sujette à la peur face à vous. Ne fonctionne pas sur les cibles occupant plus d'une case.

***Psychose (1 PM / résistance mentale) :** Inflige une blessure mentale aléatoire à une cible intelligente dans votre champ d'action.

Souvenir atroce (résistance mentale) : Une cible dans votre champ d'action se remémore son pire souvenir. Elle peut devenir triste, frustrée ou autre, selon le souvenir. Peut être utilisé une seule fois par jour sur une même cible.

Yeux du mal : Vos yeux s'injectent de sang et deviennent complètement rouge pour les prochaines 60 secondes. Ajoutez (mental) à tous vos jets d'intimidation.

Châtiment : À chaque fois que vous effectuez un coup critique, vous pouvez laisser une cicatrice permanente à la cible. Lancez dans la table des blessures physiques pour déterminer la localisation de la cicatrice.

Cruauté (inné) : Ajoutez 50% à tous vos facteurs de critique lorsque vous attaquez une cible qui ne peut pas se défendre. (une cible blessée gravement, une cible attachée, une cible paralysée, une cible endormie, etc.)

Don du cultiste : Ajoutez 3 à tous vos jets d'ancien culte, d'astronomie, de corruption et de thanatologie.

Rituel voodoo : Pour 60 secondes par jour, vous pouvez utiliser une poupée voodoo et faire souffrir une cible dont vous possédez un cheveu ou un ongle. La souffrance est très désagréable mais n'a aucun effet en combat.



Apothicaire

Prérequis : Aucun

L'apothicaire est engagé comme guérisseur dans les cours impériales ainsi que dans les petites villes de campagne. Contrairement aux simples infirmiers de village, il peut utiliser ses talents au beau milieu d'un affrontement armé.

Son style de combat comporte plusieurs lacunes, c'est pourquoi il doit s'appuyer sur d'autres guerriers pour procurer la victoire. Ses talents de guérisseur en font un allié très convoité ainsi qu'une cible hautement stratégique pour l'ennemi.

physique
3
mental
6
réaction
6

Compétences: Habileté, Connaissance, Au choix

Armes: Bâton

Armures: Tunique, Robe

Spécial: Aucun

Application en combat (herbe médicinale) : Vous permet d'appliquer une herbe médicinale sans déclencher d'attaques d'opportunité. Le test mental de l'application est automatiquement raté.

***Application magique (2 PM / herbe médicinale) :** Applique une herbe médicinale sur une cible présente dans une case adjacente. Le test mental de l'application est automatiquement réussi.

Application standard (herbe médicinale) : Permet d'appliquer une herbe médicinale sur une cible présente dans une case adjacente.

Bâton magique (1 PM / bâton) : Une attaque standard où vous utilisez votre mental au lieu du physique pour calculer les dégâts. Le dégât infligé est de type sortilège au lieu de contondant.

Nuage aveuglant (poudre aveuglante) : Votre case ainsi que toutes les cases adjacentes se couvrent d'un épais nuage de fumée pour 60 secondes. Les cibles présentes dans le nuage sont considérées comme étant aveugles.

Poudre de poison (poudre empoisonnée / test réaction) : Vous lancez la poudre sur une cible située dans la case face à vous, celle-ci tombe automatiquement sous l'effet du poison. Ne fonctionne pas si la cible est déjà sous l'effet du poison. Ne fonctionne pas si la cible porte une armure moyenne ou lourde.

Remède contre le poison (antipoison / test mental) : Une cible située dans une case adjacente est guérie de l'un de ses poisons. Si la cible est empoisonnée plusieurs fois, vous devez choisir quel poison vous guérissez.

***Remède magique contre le poison (1 PM / antipoison) :** Une cible située dans une case adjacente est guérie de l'un de ses poisons. Si la cible est empoisonnée plusieurs fois, vous devez choisir quel poison vous guérissez.

Bâton des incantations : Tant que vous équipez un bâton, votre force magique est augmentée de (facteur d'attaque du bâton) %. Utilisez le facteur d'attaque le plus élevé si vous êtes armé de plus d'un bâton.

Équiper un bâton : Vous permet d'équiper un bâton quelle que soit votre carrière.

Herboriste apothicaire (inné) : Ajoutez 25% à toutes les guérisons que vous faites avec des herbes médicinales.

Résistance au poison : Ajoutez 1 à tous vos tests pour résister aux poisons.



Étudiant

Prérequis : Aucun

Amateur de science, l'étudiant est en constante recherche de nouvelles connaissances à acquérir. Il parcourt les bibliothèques et les universités du monde dans le but de découvrir les secrets du passé et du monde occulte.

L'étudiant n'est pas un bon combattant, il est préférable pour lui d'utiliser des armes de tir. Ses talents de chercheur lui permettent de révéler la véritable nature des choses. Il est également un bon magicien qui peut être fort utile.

physique
3
mental
7
réaction
5

Compétences: Habileté, Sociale, Connaissance, Au choix

Armes: Arbalète, Dague, Épée, Fusil

Armures: Tunique, Robe

Spécial: Baguette magique, Grimoire

***Alourdissement (1 PM) :** Une cible dans votre champ d'action enlève 1 à son mouvement et 1 à son propre champ d'action pour 60 secondes. Ce sortilège ne se cumule pas avec lui-même.

Annulation de sortilège : Vous permet de dissiper n'importe quel de vos sortilèges ayant une durée et qui est présentement actif. Vous pouvez dissiper plusieurs de vos sortilèges à la fois si vous le désirez.

***Choc cérébral (0 PM / résistance mentale) :** Une cible dans votre champ d'action subit (force magique / 2) points de dégâts. Ne peut pas effectuer de coup critique, ignore l'armure de la cible et ne fonctionne pas sur les créatures n'ayant pas d'intelligence.

***Choc mental (1 PM / résistance mentale) :** Une cible dans votre champ d'action subit (force magique) points de dégâts. Ne peut pas effectuer de coup critique, ignore l'armure de la cible et ne fonctionne pas sur les créatures n'ayant pas d'intelligence.

***Détection (1 PM) :** Vous permet de sentir la magie dans votre champ d'action, ceci vous révèle tous les objets et créatures magiques.

***Écriture magique (2 PM / test mental) :** Vous permet d'écrire un maximum de 100 mots sur n'importe quelle surface avec votre doigt. Choisissez une cible que vous avez déjà touchée auparavant, seule cette cible pourra voir le texte. L'écriture magique s'efface après (force magique) années.

***Emprunte du temps (2 PM / grimoire / test mental) :** Vous permet de connaître l'âge exact d'un objet touché.

***Lecture magique (1 PM / test mental) :** Vous permet de lire un document en entier dans une seule action. Le texte doit avoir au maximum (force magique * 200) mots.

Chronologie : Vous permet de dire à la minute près la date et l'heure courante.

Don de l'étudiant : Ajoutez 3 à tous vos jets de bibliothèque, d'histoire, de maison et de politique.

Loquacité : Ajoutez 1 à tous vos tests pour résister au mutisme.

Rat de bibliothèque (inné) : Vous doublez la vitesse de toute recherche qui exige un jet de bibliothèque. En une seule journée; vous pouvez effectuer deux recherches différentes ou lancer deux jets pour la même recherche et utiliser le meilleur résultat.



Apprenti

Prérequis : Aucun

Les apprentis sont au service des magiciens plus puissants. Ils parcourent le monde en quête de savoir et de puissance. Pour ce faire, ils doivent servir leurs supérieurs afin que ceux-ci leur enseignent l'art mystérieux de la magie.

Au combat, l'apprenti est un allié très utile, malgré qu'il doit être grandement protégé par les plus forts de l'équipe. Il n'en demeure pas moins une force de frappe considérable que les ennemis ont avantage à éliminer très rapidement.

physique
2
mental
7
réaction
6

Compétences: Sens, Connaissance, Au choix

Armes: Bâton, Dague

Armures: Robe

Spécial: Baguette magique, Grimoire

***Alarme (1 PM / test mental) :** Si une cible entre dans votre champ d'action dans les prochaines (mental) heures, une alarme sonore puissante se déclenche. Le sortilège se dissipe si vous vous déplacez.

***Bouclier magique (2 PM) :** Un bouclier magique vous protège pour 60 secondes, il est considéré comme ayant 7 de face, 8 de flanc et 10 de dos. Il diminue de 4 votre champ d'action et ne requiert pas de physique pour être utilisé. Le bouclier magique est équipé comme un bouclier standard, vous devez donc avoir une main de libre.

Dague magique (1 PM / dague) : Une attaque standard qui utilise votre mental pour calculer les dégâts. Le dégât infligé est de type sortilège au lieu de perçant.

***Dard magique (0 PM / test mental) :** Une cible dans votre champ d'action subit (force magique / 2) points de dégâts. Le point d'origine du dard qui brille d'un bleu vif est vous-même, vous devez donc avoir une ligne de tir.

***Foudre (1 PM / test mental) :** Une cible dans votre champ d'action subit (force magique) points de dégâts. Le point d'origine de la foudre est vous-même, vous devez donc avoir une ligne de tir.

***Sol gluant (2 PM) :** Toutes les cases dans votre champ d'action requièrent un point de mouvement supplémentaire à traverser pour 60 secondes. Les cibles occupant plus d'une case ne sont pas affectées.

***Verrou enchanté (1 PM) :** Un verrou touché de votre choix devient indestructible et ajoute (force magique) à sa difficulté de crochetage. Le sortilège est effectif pour (force magique) jours.

***Zone glaciale (2 PM / résistance physique) :** Toutes les cibles vivantes dans votre champ d'action (incluant vous-même) subissent (force magique / 2) points de dégâts. Ne peut pas effectuer de coup critique.

Apprenti magicien : Au début de chaque partie, choisissez un allié ayant plus de force magique que vous et qui accepte que vous soyez son apprenti. Tant que cet allié reste dans votre groupe, ajoutez 1 au champ d'action de tous vos sortilèges. Utilisez le calcul standard sans les bonus pour comparer votre force magique et celle de l'allié.

Équiper une robe : Vous permet d'équiper une robe quelle que soit votre carrière.

Puissance magique (inné) : Ajoutez 1 à votre force magique.

Réserve magique : Tant que votre mental est de 6 ou plus, ajoutez 1 à votre maximum de points de magie.