

Archétypes

Les archétypes sont des variations des 5 classes de base : Guerrier, Magicien, Prêtre, Rôdeur, Voleur.

Ils sont destinés à fournir aux débutants des personnages prêts à jouer tout en offrant un plus large éventail de choix que les 5 archétypes de base correspondant aux 5 classes.

Guerrier

Les Archétypes de guerrier sont : Brute, Barbare, Chevalier, Fine Lame, Officier, Paladin, Spadassin.

Barbare

Le Barbare est un guerrier sauvage et instinctif venu d'une civilisation rustique. C'est un guerrier mobile qui évite en général les armures lourdes et fonce tête baissée dans la mêlée.

Caractéristiques prétiées de personnage:

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15	14	16	08	10	10

Equipement de Départ :

Armure de cuir renforcée (Def +4), bouclier, une hache d'arme (DM 1d8) ou une épée.

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

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

Pendant un nombre de tours égal à son niveau il obtient un bonus de 2 aux dégâts sur toutes ses attaques de corps à corps.

3- 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.

4- Défier la mort

Le guerrier refuse de succomber à ses blessures. Lorsqu'il est à 0pv il peut continuer à agir pendant encore 1 tour complet.

Voie du Pagne

1- Réflexes Eclairs

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

2- Peau d'Airain

Lorsque vous ne portez aucune armure métallique, vous gagnez votre bonus Constitution en Défense

3- Férocité

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

4- Peau de Pierre

Lorsque vous ne portez aucune armure métallique, vous réduisez tous les DM subits de 2 points.

Voie du Pourfendeur

1- Arme à 2 Mains

Le guerrier peut utiliser les armes à 2 mains (DM 2d6), il reçoit une hache ou une épée à 2 mains en plus de son équipement de base.

1- Charge (L)

S'il s'est déplacé avant d'attaquer d'au moins 3mètre, le guerrier gagne +2 en attaque.

3- Attaque en Passant (L)

Le guerrier commence sont déplacement (au moins 3 mètres), porte une attaque en passant 'à travers' sa cible puis peut terminer sont déplacement. Il gagne +2 en attaque et +1d6 DM.

4- Déchaînement d'Acier (L)

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

Brute

La brute est un guerrier d'une force extraordinaire, il n'a pas choisi, il est né comme cela, se battre c'est ce qu'il sait faire de mieux alors il s'y emploie.

Caractéristiques prétiées de personnage:

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18	10	15	08	10	12

Equipement de Départ :

Cotte de Maille (Déf +6), une arme à une main au choix, bouclier.

Voie du Champion

1- Démonstration de Force (L)

Le guerrier réalise une passe d'arme et/ou bande ses muscles de façon à impressionner ses adversaires. Le joueur fait un test d'attaque au contact (un seul) contre la Sagesse des victimes. Si ce test est réussi 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- Dernier Rempart

A chaque fois qu'un allié tombe au combat votre énergie de vaincre redouble. Pour chaque camarade à 0PV ou hors combat vous gagnez +2 en Attaque et aux DM (pour un maximum de +8) pour le reste du combat.

4- Seul contre Tous (L)

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

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 décupler temporairement ses ressources physiques pour faire usage d'une force peu commune : il peut ainsi soulever une charge incroyable, 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 à +5 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 Mercenaire

1- Réputation

Le guerrier fait ou a fait partie d'une célèbre compagnie de mercenaires et en porte le signe distinctif (une arme, un blason, un bijou, un tatouage...). La seule réputation de la compagnie suffit parfois à lui attirer le respect des gros bras où l'intérêt des employeurs. La Réputation octroie un bonus de +2 par niveau dans la voie à tous les tests de Charisme que le mercenaire effectue face à un autre mercenaire ou un employeur.

2- Avance sur solde

La réputation de loyauté du mercenaire suffit en général à justifier qu'il reçoive une avance de 50% sur sa solde. Lorsque le mercenaire a reçu une avance sur un boulot qu'il doit réaliser, il met du cœur à l'ouvrage et gagne le droit de relancer 3 fois 1d20 dans l'intérêt de la réussite de sa mission.

3- Action Décisive

Lorsque le moment est critique pour la réussite de la mission, le guerrier est capable de surpasser, l'échec n'est pas envisageable. Une fois par aventure lorsque le MJ accorde au joueur que le moment est déterminant, le guerrier obtient un bonus de +5 à toutes ses actions pendant 5 tours.

4- A moi !

Une fois par aventure, lorsqu'il est en ville, le mercenaire peut demander un coup de main à d'anciens compagnons d'armes ou recruter facilement d'autres mercenaires. Il peut recruter 1d6+Mod. de Charisme compagnons d'arme pour 1 pa symbolique chacun.

Init 10, Défense 16, Attaque +5, DM 1d8+2, PV 15

Ces compagnons lui prêteront main forte pour une opération courte : monter la garde une nuit, faire une diversion, participer à l'assaut d'une maison...

Chevalier

Le chevalier est un noble, éduqué dès son plus jeune âge pour porter l'armure et défendre ses terres et son honneur.

Caractéristiques prétirées de personnage:

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16	10	14	11	10	12

Equipement de Départ :

Cotte de Maille (Déf +6), une arme à une main au choix, bouclier.

Voie de l'Armure

1- Armure Lourde

Le guerrier peut porter une armure de plaque partielle Défense +7, une armure complète défense +8 au niveau 3. Vous ne pouvez pas ajouter votre bonus de Dextérité à la Défense avec ces armures.

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- Armure à Pointes

Toute créature qui attaque le guerrier avec des armes naturelles encaisse 1d4 DM à chaque attaque qu'elle porte (réussie ou ratée).

Voie de l'Honneur

1- Affrontement Loyal

Le guerrier a en horreur les techniques déloyales et sait y résister : lorsqu'il est victime d'un coup bas, d'une attaque sournoise, d'une attaque par surprise ou même de poison, le joueur lance 1d8. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau atteint dans la Voie de l'Honneur, le guerrier ne subit pas l'effet : par exemple l'attaque sournoise fait seulement les DM d'une attaque normale.

2- Allégeance

Le guerrier prête allégeance à un seigneur, un roi ou autre chef religieux ou laïc à définir avec le MJ. Lorsqu'il est en mission pour son seigneur lige, le guerrier obtient un bonus de +2 à ses tests, de plus il gagne un bonus de +5 à tous ses tests de Charisme sur les terres du seigneur.

3- 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.

4- Serment

Le guerrier peut prononcer un serment. Il ne pourra prononcer un nouveau serment que lorsque le premier aura été rempli. 3 types de serment sont possibles :

- Serment de Protection

'Je jure d'emmener dame Cunégonde indemne à Port Réal'

Le guerrier octroie un bonus de +4 en Défense à son protégé lorsqu'il est à son contact, de plus il obtient un bonus de 1d6 aux DM contre toute créature qui porte atteinte à la sécurité de celui-ci.

- Serment de Châtiment

'Je le jure, l'infâme Sigméus payera pour ses crimes'

Le guerrier obtient +2 aux DM et +1d6 aux DM contre la cible du serment.

- Serment de Quête

'Je n'aurai de repos tant que je n'aurai pas trouvé le Graal !'

Le guerrier obtient un bonus de +5 à la recherche d'indices en rapport avec sa quête, il conçoit chaque combat comme un obstacle qui ne doit pas le ralentir et récupère 3d6 PV après chacun d'eux.

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 choisi soit une armure de qualité (Défense +1) soit une arme de qualité (Attaque +1).

2- Métier des Armes

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

3- 'Noblesse Oblige' ou 'Châtier les Gueux'

Le joueur choisi une des 2 capacités suivante :

Noblesse Oblige : lorsqu'il vient en aide au faible ou au démuné le noble fait honneur à son sang, il gagne un bonus de +2 à tous ses jets lors de l'aide fournie.

Châtier les Gueux : lorsqu'il frappe un malandrin, un misérable, un moins que rien sans le sou, le guerrier gagne un bonus de +2 en attaque.

4- Prestance

Le noble a l'habitude de s'exprimer et de s'imposer, il gagne +2 en Charisme.

De plus, s'il a choisi 'Châtier les Gueux' il gagne un bonus de +5 à ses tests de charisme auprès des personnages de la haute société, s'il a choisi 'Noblesse Oblige' il gagne ce bonus auprès 'des petites gens'.

Fine Lame

La fine lame est un spécialiste du combat, un maître d'arme qui se consacre complètement à son art.

Caractéristiques prétiées de personnage:

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14	12	14	13	10	10

Equipement de Départ :

Chemise de Maille (Déf +5), une arme à une main au choix, bouclier.

Voie de la Magie d'Arme

1- Etincelle (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 10 tours qui suivent l'incantation.

3- Rappel (L)

Lier 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 toutes les attaques que vous réalisez ce tour sont des réussites automatiques.

2- Intouchable

Une fois par combat vous esquivez automatiquement toutes les attaques 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 du Maître d'Arme

1- Arme de Prédilection

Le guerrier choisi 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

Avec son arme de prédilection le guerrier obtient un critique de 18 à 20 au d20.

Officier

L'officier est un ancien soldat professionnel qui a écumé de nombreux champ de bataille, c'est un dur à cuir qui connaît bien les affrontements en groupe.

Caractéristiques prétiées de personnage:

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14	12	17	10	10	10

Equipement de Départ :

Cotte de Maille (Déf +6), une épée, bouclier.

Voie de l'Epée

1- Estoc

Les coups d'estoc vous donnent un avantage d'allonge sur les créatures désarmées. Gagnez +2 en attaque lorsque vous combattez une créature seulement pourvue d'armes naturelles.

2- Parade

L'épée est une arme particulièrement adaptée à la parade, gagnez +1 en Défense.

3- Parade riposte (L)

Le guerrier choisi de parer ce tour et gagne un bonus de 5 en Défense. Jusqu'à son prochain tour, à chaque fois qu'un adversaire rate une attaque au contact contre le guerrier, il gagne une attaque gratuite contre cet adversaire.

4- 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.

Voie du Soldat

1- Combat en Phalange

Lorsque votre coté droit est protégé par un allié vous gagnez un bonus de +1 en Défense et en Attaque.

Lorsque votre coté gauche est protégé par un allié vous gagnez un bonus de +1 en Défense et en Attaque.

Ces 2 bonus sont cumulables.

2- Médecine d'Urgence

Vous pouvez soigner une cible qui possède moins de 5PV, elle récupère 1d6+Mod. de Dextérité PV au bout de 1 minute.

3- A vos Ordres !

Le joueur choisi un leader dans son groupe, le Charisme du Leader doit être supérieur à l'intelligence du guerrier. Tant le guerrier est à portée de vue et de voix du leader et qu'il suit ses consignes (« ordres ») en combat, il bénéficie d'un bonus égal au Mod. de Charisme du Leader. C'est le leader choisi d'appliquer ce bonus au choix en Attaque ou en Défense chaque tour.

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. Chaque jour où le soldat passe une heure complète à ses exercices, il obtient un bonus de +2 dans la caractéristique physique de son choix le lendemain. S'il ne s'entraîne pas, il ne perd pas son bonus du jour mais seulement le lendemain.

Voie du Stratège

1- Ordre de Bataille

Le guerrier peut choisir de perdre jusqu'à 5 points en Initiative pour en faire bénéficier un allié.

2- Tactique Défensive

A chaque tour le guerrier peut accorder à un allié de son choix à portée de vue et de voix +2 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 +2 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.

Paladin

Le Paladin est le guerrier de la lumière, il est l'archétype du preux au service des forces du bien, sans peur et sans reproche.

Caractéristiques prétirées de personnage:

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

Equipement de Départ :

Cotte de Maille (Déf +6), Épée Longue, bouclier.

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 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). La Monture Céleste gagne +2 en Défense et 8PV supplémentaires.

Voie du Paladin

1- Aura de Courage

Tous les alliés à moins de 5m du Paladin bénéficient d'un bonus de+2 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 Paladin brille d'une lumière magique équivalent 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 Paladin peut soigner 5 PV par jour par niveau.

4- Châtiment du Mal (L)

Cette attaque spéciale n'affecte que les créatures maléfiques (à discrétion du MJ), le Paladin gagne son bonus de Charisme en Attaque et aux DM.

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.

Spadassin

Le spadassin est un tueur à gage, un redoutable combattant qui ne recule devant rien pour parvenir à ses fins.

Caractéristiques prétirées de personnage:

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12	17	14	12	10	08

Equipement de Départ :

Chemise de Maille (Déf +5), rapière, dague.

Voie de l'Ambidextrie

1- Ambidextrie

Vous pouvez utiliser indifféremment votre main gauche ou droite pour porter une attaque sans pénalité.

2- Attaque à Suivre

Vous pouvez utiliser une petite arme secondaire (DM 1d4). Si votre attaque principale échoue vous pouvez attaquer de votre arme secondaire.

3- Attaque et Défense

Vous pouvez utiliser une arme secondaire un peu plus grande (DM 1d6). Si vous n'utilisez pas votre arme secondaire pour attaquer à ce tour vous bénéficiez d'un bonus de 2 en Défense jusqu'à votre prochain tour.

4- Attaque Double (L)

Vous pouvez réaliser une attaque avec chaque arme ce tour.

Voie du Meurtrier

1- Lames Dentelées

Le personnage utilise toujours des armes dont les parties tranchantes ont été taillées et modifiées pour infliger d'horribles blessures. Il relance tous les 1 obtenus aux dés de DM.

2- Sale Coup

Le personnage est un spécialiste des coups bas, il ne perd pas une occasion pour briser un nez, mettre un bon coup de genoux là où ça fait mal ou écraser des orteils qui dépassent. Sur 16 ou 17 au d20 lorsqu'il réussit une attaque au contact, le personnage réalise une attaque supplémentaire qui inflige 1d4 + Mod. de force DM. De plus la première fois dans un combat que la victime subit cette attaque, elle est surprise est réalise sa prochaine action avec une pénalité de -5.

3- Blessure Sanglante

A chaque fois qu'il inflige des DM, le personnage inflige une hémorragie légère à sa victime. Elle perd 1 point de DM supplémentaire à chaque tour. Cet effet n'est pas cumulable.

4- Exécution

Sur 20 au d20 le personnage inflige les DM maximum au dé (en plus du critique). Si l'arme ou l'attaque inflige plusieurs dés de DM un seul voit son score maximisé (par exemple 2d6 devient 1d6+6).

Voie de la Rapière

1- Attaque en Finesse

Le Guerrier peut remplacer son Mod. de Force par son Mod. de Dextérité au score d'attaque lorsqu'il combat à la rapière. 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 +1 en initiative et en attaque en armure de cuir renforcée.

3- Science du Combat (L)

Lorsque son intelligence est supérieure à celle de son adversaire le guerrier obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 DM.

4- Botte Secrète

Lorsque sur son test d'attaque le joueur obtient 20 au d20 avec une rapière, il ajoute +10 aux DM (ne pas multiplier ce bonus)