

CO2

Chroniques Oubliées Version 2 – Règles Non Officielles – 04/03/2011

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 avant tout à Kouplatète pour ses conseils et ses idées mais aussi à Philippe K, Benjamin L, Jarvin, Gatchaman, Invalys, Karoom, Bordox et j'en oublie certainement. Toutes ces règles sont non officielles et « Chroniques Oubliées, le jeu d'initiation » est proposé par Black Book Edition.

<i>Le Héros</i>	<u>1</u>
<i>Règles de Combat</i>	<u>4</u>
<i>Voies de Guerrier</i>	<u>7</u>
<i>Voies de Magicien</i>	<u>14</u>
<i>Voies de Prêtre</i>	<u>24</u>
<i>Voies de Rôdeur</i>	<u>33</u>
<i>Voies de Voleur</i>	<u>41</u>
<i>Voies Raciales</i>	<u>50</u>
<i>Bestiaire</i>	<u>51</u>
<i>Index des Voies</i>	<u>54</u>
<i>Archétypes</i>	<u>58</u>
<i>Fiche de Personnage</i>	<u>63</u>

Le Héros

Le Concept : une Illustration

Deux choix s'offrent au MJ. Distribuer aux joueurs les Archétypes (personnages génériques précréés) ou leur faire créer les personnages complètement.

La première solution est la mieux adaptée à l'Initiation mais pas seulement, elle a pour avantage rapidité et simplicité pour des joueurs qui disposent de peu de temps ou d'un goût peu prononcé pour les règles. Pour la seconde solution, à moins d'avoir devant vous un joueur qui a déjà une idée très précise de ce qu'il souhaite jouer, nous vous conseillons vivement de commencer la création du personnage par le choix d'une illustration qui définira celui-ci mieux que tout autre support. A partir de celle-ci se dégagera un concept qui aboutira au choix de la Classe puis des Voies. Cela nécessitera un accompagnement du Meneur de jeu car l'éventail de choix est important et rebutera beaucoup de joueurs.

La Classe

La première chose à définir est la Classe du personnage ou (son métier) : **Guerrier, Magicien, Prêtre, Rôdeur ou Voleur**. Les paramètres à prendre en compte sont les envies du joueur, les projets du Meneur de Jeu (type de campagne) et le choix des autres joueurs du groupe (cohérence, équilibre, complémentarité). Même si un groupe constitué de 4 Magiciens peut être très drôle à jouer, le MJ doit vérifier que cela cadre avec les possibilités de sa campagne...

Chaque Classe donne accès à certaines armes et armures ainsi qu'à une Capacité de Classe à noter sur la fiche de personnage dans la case réservée à cet effet. En voici le détail.

Capacité de Classe

Guerrier

Les Guerriers sont des spécialistes du combat au corps à corps : leurs capacités mettent l'accent sur les Dégâts au contact, la Défense et les Points de Vie.

- **Attaque Létale (L)** : une attaque au contact qui permet de relancer les dés de DM une fois si le résultat ne convient pas au joueur. Le nouveau résultat est gardé. Si l'arme inflige plusieurs dés de DM, c'est l'ensemble du jet qui est à refaire.
- Ils savent utiliser toutes les armes et les armures jusqu'à la cotte de maille (+5) ainsi que le bouclier lourd (+2).

Magicien

Les Magiciens sont des spécialistes du combat à distance et des effets étranges et pratiques : leurs capacités mettent l'accent sur les dégâts à distance et les solutions originales pour franchir les obstacles.

- **Attaque Magique (L)** : 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

Les Prêtres sont des combattants polyvalents et des guérisseurs : leurs capacités mettent l'accent l'aide apporté aux autres membres du groupe et le combat.

- **Premiers Soins (L)** : Tous les Prêtres peuvent réaliser les premiers soins sur une créature au contact à 0 PV. Ce sort permet de récupérer 1d6+Mod. CHA Points de Vitalité.
- Les Prêtres savent utiliser les armes contondantes à une main jusqu'à 1d6 de DM et toutes les armures jusqu'à la chemise de maille (+4) ainsi que le bouclier léger (+1).

Rôdeur

Les Rôdeurs sont des spécialistes du combat à distance et de la nature : leurs capacités mettent l'accent sur les dégâts en combat à distance, la survie en milieu hostile et les compagnons animaux.

- **Tir Létal (L)** : une attaque à distance qui permet de relancer les dés de DM une fois si le résultat ne convient pas au joueur. Le nouveau résultat est gardé.
- Les Rôdeurs savent utiliser toutes les armes de contact à une main plus l'épée bâtarde (1d10 à 2 mains), toutes les armes à distance et les armures jusqu'au cuir renforcé (+3).

Voleur

Les Voleurs sont des combattants polyvalents et des spécialistes de la fourberie : leurs capacités mettent l'accent sur les dégâts en combat avec des alliés ou par surprise et toutes les actions de tromperie, de discrétion ou de camouflage.

- **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).

Option Initiation : Archétypes

Un joueur débutant n'est en général pas capable et encore moins motivé pour construire son personnage en créant ses Caractéristiques puis en choisissant parmi 50 Voies alors qu'il ne comprend rien aux données techniques des règles. Vous pouvez utiliser les Archétypes proposés pour chaque Classe en Annexe (p58 mais il existe aussi des listes plus complètes avec leur illustration que vous trouverez sur le même site internet que ce document) : chacun d'eux définit les 4 Voies d'un personnage représentant un 'classique' du genre (le barbare, le chevalier...). Ces Archétypes ont pour but de créer des personnages très rapidement sans prise de tête ni lecture des règles. Cependant soyez prévenus que leur variété n'est pas un gage d'équilibre en terme de puissance de feu : alors que certains sont très performants en combat d'autre ne le sont pas du tout et plutôt destinés à des actions de 'roleplay'. Au Meneur de Jeu de veiller à conseiller ses joueurs s'il souhaite un certain équilibre ou à adapter ses scénarii pour que chaque joueur y trouve ensuite son compte. Chaque Archétype est fourni avec une grille de Caractéristiques prédéterminées et 4 Voies, vous pouvez utiliser l'un, l'autre ou les deux. Si vous utilisez les Caractéristiques fournies passez directement au choix d'une Race.

Les Caractéristiques

Les 6 caractéristiques sont Force (FOR), Dextérité (DEX), Constitution (CON), Intelligence (INT), Perception (PER), Charisme (CHA).

Magie

Les 2 caractéristiques importantes pour pratiquer la magie sont INT et CHA (Surtout INT pour les Magiciens et CHA pour les Prêtres).

Scores d'Attaque et DM

Tous les scores d'attaque de base sont égaux au niveau du personnage.

L'Attaque au Contact utilise le modificateur de FOR.
(Les Armes Légères peuvent utiliser le score d'Attaque à Distance)
L'Attaque à Distance utilise le modificateur de DEX.
L'Attaque Magique utilise le modificateur d'INT.

Le Modificateur de FOR s'ajoute aux DM des armes de Contact.
Le Modificateur de PER s'ajoute aux DM des armes à distance.
Le Modificateur d'INT s'ajoute aux DM des sorts de Magicien.
Le Modificateur de CHA s'ajoute aux DM des sorts de Prêtre.

Création des Caractéristiques

Méthode 1

La méthode pour les débutants et les fainéants...
Choisir une des 7 lignes dans le tableau ci-dessous et assigner les scores aux Caractéristiques de son choix.

A	18	16	10	10	10	8
B	18	14	10	10	10	10
C	16	16	14	10	10	8
D	16	16	12	10	10	10
E	16	14	14	12	10	10
F	16	14	12	12	12	10
G	14	14	14	14	12	10
H	14	14	14	12	12	12

Méthode 2

Cette méthode convient aux joueurs qui veulent un personnage avec 1 ou 2 scores très élevés. Les Lignes A et B du tableau précédent ont été créées avec cette méthode. Chaque joueur assigne les Mod. de Caractéristique à son personnage. Il répartit 6 points entre les différentes caractéristiques avec une valeur comprise entre -1 et +4.

Modificateur	-1	0	+1	+2	+3	+4
Caractéristique	8	10	12	14	16	18

Lorsque cela est fait, le joueur détermine la valeur des caractéristiques correspondantes.

Méthode 3

Cette méthode privilégie les personnages avec des scores moins extrêmes mais plutôt de nombreux scores assez bons. Les lignes C à H du tableau précédent ont été créées avec cette méthode. Chaque personnage bénéficie de 18 points de Création, on achète chaque Caractéristique dans le tableau ci-dessous, par défaut une Caractéristique a un score de 10.

Points	-1	0	2	4	8	16
Carac.	8	10	12	14	16	18

Scores Impairs

Vous aurez remarqué que tous les scores ainsi déterminés sont pairs, cela fonctionne parfaitement ainsi mais si ça vous perturbe vous pouvez demander à chaque joueur de choisir deux Caractéristiques à augmenter chacune de 1 point afin d'obtenir des scores impairs (18 ne peut être augmenté).

Choix d'une Race

Chaque race apporte une Capacité Raciale à inscrire sur la fiche de personnage.

Certaines Races apportent aussi une Caractéristique Raciale : cette caractéristique obtient un bonus de +2 à son score et devient Caractéristique Primaire du personnage (Voir les Compétences), le personnage subit aussi une pénalité de -2 sur le score d'une autre Caractéristique indiquée ensuite.

Elfe

Caractéristique Raciale : CHA, -2 FOR

Lumière des Etoiles

L'acuité visuelle des elfes leur permet de voir dans le noir, la nuit sous la lumière des étoiles, ils ne souffrent d'aucune pénalité.

Halfelin

Caractéristique Raciale : DEX, -2 FOR

Petite Taille

La petite taille du Halfling est un avantage dans certaines situations, il obtient un bonus de +1 en Défense et +2 à tous les tests de discrétion. En revanche, le Halfelin manie des armes une taille en dessous de la normale : l'épée courte à 1 mains (d6) et l'épée longue à 2 mains (d8). La dague lui sert 'd'Arme Légère'.

Humain

Caractéristique Raciale : aucune mais le joueur devra 'choisir' une Caractéristique Primaire de Classe supplémentaire.

Instinct de Survie

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

Semi-Orc

Caractéristique Raciale : FOR, -2 CHA

Vision Nocturne

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

Semi-elfe

Caractéristique Raciale : PER, -2 CON

Sens de l'Adaptation

Le semi-elfe gagne +2 Points de Chance.

Nain

Caractéristique Raciale : CON, -2 DEX

Vision Nocturne

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

Compétences

Le système de compétence est simpliste, il est simulé par les caractéristiques primaires, chaque classe de personnage en définit 2 ou 3. Les voies offrent aussi des bonus qui simulent les compétences plus en détail.

Classe	Caractéristiques Primaires		
Guerrier	FOR	CON	
Magicien	INT	CHA	
Prêtre	CON	CHA	
Rôdeur	DEX	CON	PER
Voleur	DEX	PER	CHA

Les Guerriers, les Magiciens et les Prêtres choisissent une Caractéristique Primaire parmi les 2 proposées dans le tableau, les Voleurs et les Rôdeurs en choisissent 2.

Vous ne pouvez pas choisir une caractéristique primaire de Classe que vous avez déjà obtenue par votre Race.

Le joueur coche sur la fiche de personnage ses caractéristiques primaires (on peut aussi les surligner au fluo).

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 Vie

Au niveau 1, un personnage débute avec une base de PV égale à son score de Constitution modifié par sa Classe de personnage :

- Guerrier : PV = Constitution + 3
- Rôdeur, Prêtre et Voleur : PV = Constitution
- Magicien : PV = Constitution - 3

Aux niveaux suivants le joueur obtient un score fixe selon sa Classe, auquel on ajoute le Mod. de CON.

- Guerrier : 5 + Mod. de CON
- Voleur, Rôdeur et Prêtre : 4 + Mod. de CON
- Magicien : 3 + Mod. de CON

Récupération

Les personnages peuvent récupérer entre les combats pour regagner des PV.

Un personnage possède un score de Récupération égal à son Niveau.

Il faut se reposer **1 heure** pour récupérer et le personnage perd 1 point de Récupération, il augmente alors ses PV de son score de Récup.

Score de Récup.

Le score de Récup. Varie selon la classe :

- Guerrier : d10 + Mod. de CON + ½ Niveau (inf)
- Voleur, Rôdeur, Prêtre : d8 + Mod. de CON + ½ Niv. (inf)
- Magicien : d6 + Mod. de CON + ½ Niveau (inf)

Récupération Rapide

Si un joueur le souhaite, il peut effectuer une récupération rapide : le personnage se repose seulement 5 minutes mais il ne récupère que la moitié des PV prévus.

Fatigue

Le score de Récupération peut aussi servir à simuler la fatigue des personnages. Le MJ peut faire perdre un point de Récupération après une journée de marche forcée ou la traversée d'un Marais ou même un test de type Survie raté (se sauver des eaux, trouver de quoi se nourrir...).

Cette solution est plus facile à gérer ensuite que celle qui consiste à imposer des malus aux futurs tests des personnages.

Nuit de Repos

Chaque nuit, après 8 heures de sommeil ininterrompu dans de bonnes conditions, le personnage regagne l'ensemble des points de Récupération perdu.

Le MJ aura toute latitude pour ne rendre qu'une partie des points de Récupération en cas de stress, d'inconfort ou de combat en pleine nuit.

Option : Jeu Dynamique

Moins 'réaliste' cette option favorise cependant le jeu dynamique et fun ou les actions de combat peuvent s'enchaîner sans temps morts. Accordez le bénéfice d'une Récup complète (au lieu de ½) en 5 minutes de repos). Vous pouvez de plus autoriser d'utiliser une et une seule Récupération pendant un combat au prix d'une Action Limitée que l'on nommera 'Reprendre son Souffle'.

Choix des Voies et des Capacités

Chaque joueur doit choisir **4 voies** pour son personnage dès la création de celui-ci. Si vous avez choisi l'option des Archétypes, ces Voies sont déjà définies. Si vous créez vous-même le personnage, il faut consulter toutes les Voies et choisir en fonction du concept.

La Voie Raciale

Quelle que soit la classe du personnage, une des 4 Voies peut être remplacée par la Voie Raciale correspondant à la race du personnage. Une fois choisie, cette Voie fonctionne exactement comme une Voie de Classe.

(Sur les Archétypes en Annexe, c'est la voie entre parenthèse qui est éventuellement destinée à être remplacée par la Voie Raciale)

Option Initiation : moins de choix.

Avec des débutants, souvent trop de choix tue le choix, vous pouvez tout à fait ne leur proposer que 2 Voies au départ pour chaque personnage en laissant vides les 2 colonnes supplémentaires de la fiche de personnage. C'est seulement une fois qu'une Voie est acquise jusqu'au Rang 4 que vous lui proposerez ou lui ferez choisir la troisième Voie. De même pour la dernière... Et dans ce cas, n'hésitez pas à mettre en scène l'apprentissage de la nouvelle voie.

Option Avancée : Multiclasse

Il n'y a pas de véritable règle de multiclasse mais cette option représente ce qui s'en rapproche le plus : choisir 1 ou 2 Voies en dehors de sa classe. Ces Voies sont obtenues à la place des Voies normales de classe (elles ne sont pas choisies en plus) et cela a un coût : pour chacune d'elle le joueur doit supprimer une Caractéristique Primaire. Ainsi un Magicien qui choisit une Voie de Guerrier n'aura qu'une seule Caractéristique Primaire. Enfin les Rangs 1 et 2 des Voies hors classes coûtent chacun 2 points de Capacité au lieu de 1 (comme s'il s'agissait de Rang 3 ou 4). En complément ou au lieu de cette règle vous pouvez aussi utiliser la Voie du Touche à Tout qui peut être choisie par n'importe quel personnage, elle est présentée avec les Voies Raciales.

Points de Capacités

Pour plus de clarté on utilisera le terme de Rang pour les niveaux des Voies, le terme de Niveau sera réservé au niveau global du personnage. Un personnage de niveau 1 débute avec 2 Capacités de Rang 1 à choisir dans les Voies que possède son personnage.

Les personnages gagnent 2 points de Capacité par niveau. Les Rangs 3 à 4 de chaque voie coûtent 2 points de Capacités. Aucun personnage ne peut avoir une Capacité d'un Rang supérieur à son Niveau.

Lorsque le personnage monte d'un niveau de classe, le joueur doit donc dépenser tous ses points de capacité dans la même voie pour acquérir une capacité de rang 3 à 4.

Points de Chance (PC)

Points de Chance (PC) = 3 + Mod. de CHARISME
Les Voleurs et les Rôdeurs ajoutent leur Mod. de PER à ce total.

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 seulement à chaque passage de niveau.

Le Voleur et le Rôdeur sont particulièrement réceptifs aux évènements et perçoivent les choses avant tout le monde, lorsque l'un d'eux réalise l'action parfaite au moment opportun on a souvent l'impression que cela est dû à la simple Chance alors qu'en réalité il a juste décrypté la situation avec un temps d'avance ce qui lui a permis d'agir au mieux. Ou comme le dirait le célèbre voleur Zébulias, "la Chance, mon ami, ça se provoque..."

PC et roleplay

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

Option : Chance de Groupe

Cette option est particulièrement intéressante par ce qu'elle peut permettre de créer une certaine cohésion voir de la solidarité au sein d'un groupe.

Pour chaque idée ingénieuse, ou très drôle ou très roleplay les joueurs peuvent mettre un jeton dans une coupe qui se trouve au centre de la table. Lorsqu'il y a autant de jetons que de joueurs autour de la table le groupe obtient un point de chance de groupe. Celui-ci pourra être utilisé par n'importe quel joueur sous réserve que tous les autres joueurs soient d'accord.

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 CHA

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

Les PM se récupèrent par une nuit de repos de 8 heures au moins. Toutes les Capacités de rang 3 ou 4 ne coûtent pas obligatoirement des PM, surtout celles de Prêtre, il s'agit seulement des sorts. En général les Capacités Limitées (L) sont toutes des sorts et doivent être payées en PM. En cas de doute possible, cela est normalement précisé.

Il existe aussi quelques exceptions aux sorts, de rares exemples où le coût de PM n'est pas standard mais peut être inférieur (pour un sort un peu moins puissant que la normale) ou un peu plus élevé (par exemple 3 PM pour un sort de Rang 4. Le texte du sort est toujours prioritaire sur la règle générale.

Option Avancée : Amélioration de Sorts

Le texte de certains sort de Rang 1 ou 2 propose parfois des 'amélioration' en dépensant des PM. Cela complique un petit peu la description et l'utilisation du sort et selon votre publique (initiation, expérimenté) son utilisation reste tout à fait optionnelle. Vous trouverez ces améliorations en *Italique* dans le texte du sort. De plus, si le Magicien qui possède une telle capacité n'a pas atteint le niveau 3, il n'a pas encore de PM et ne peut pas utiliser cette option. Cependant, s'il le souhaite, le MJ peut décider dans ce cas précis d'octroyer au magicien ses PM plus tôt que prévu...

Option : Récupération de Mana

Vous pouvez autoriser les lanceurs de sorts (Magiciens et Prêtres) à utiliser leurs Points de Récupération pour récupérer de la Mana au lieu de la Vitalité. Cela augmente alors les sorts de Rang 3 et 4 qu'ils pourront utiliser en combat.

1 point de Récupération = 1d6 + Mod. CHA PM

Augmentation de Caractéristique

Au niveau 3, le joueur augmente la caractéristique de son choix de 2 points.

Au niveau 6, il pourra augmenter n'importe quelle autre caractéristique de 2 points. Même procédure au niveau 9 et enfin au niveau 12.

Option : Ajustement de Puissance

Dans certaines campagnes, le MJ pourra souhaiter limiter un peu la puissance des personnages afin que des créatures normales restent des adversaires respectables à plus haut niveau et pour ne pas être

obligé de leur opposer systématiquement des monstres mythiques qu'on ne devrait pas croiser à tous les coins de rue.

Avec cette règle optionnelle, après le niveau 4, les personnages voient leurs scores de PV et d'Attaque progresser moins vite. Le score d'Attaque progresse seulement aux niveaux pairs (6, 8, 10 et 12) et le score de PV seulement aux niveaux impairs (5, 7, 9 et 11). Avec cette règle un Guerrier de niveau 10 avec 16 de CON et 18 de FOR passe (hors bonus de Voie) de $18+9 \times 8=90$ PV à $18+6 \times 8=66$ PV et de +14 à +11 en Attaque.

Magie

Si dans votre campagne vous souhaitez que la magie la plus puissante reste quelque chose de rare, vous pouvez simplement augmenter le coût de Mana des sorts. Ainsi un sort de Rang 2 pourra avoir un coût de 1 PM, un sort de Rang 3 un coût de 2 PM et 3 PM au rang 4. Vous pouvez aussi ajouter une règle de Rituel. Un Rituel permet à un sort de coûter 1 PM de moins mais son lancement nécessite une incantation de 10 minutes !

A l'inverse si vous préférez une magie plus puissante, doublez simplement les PM des Magiciens (et éventuellement des Prêtres). A plus haut niveau, si les Guerriers obtiennent des armes magiques, pour garder les Magiciens dans la course veillez aussi à ne pas oublier de leur offrir des objets qui améliorent les effets des Sorts...

Option Avancée : 20 niveaux

Si vous souhaitez jouer sur 20 niveaux vous avez la possibilité de le faire assez facilement sans changer le gros des règles. Il suffit de considérer que le Coût d'une Capacité est égal à son Rang (de 1 à 4 points donc). Ainsi chaque Voie nécessite 5 niveaux (10 points) pour être complétée soit 20 niveaux au total pour remplir les 4 voies. Attention cela nécessite de 'mettre de coté' des points sur 2 niveaux pour pouvoir acquérir les Capacité de Rang 3 ou 4. L'inflation des PV et des scores d'Attaque au-delà du niveau 12 pourra largement justifier d'adopter dans ce cas l'option précédente de limitation de puissance.

Règles de Combat

Surprise

Un personnage qui a l'avantage de la surprise gagne une Attaque Simple ou une Action Simple (20 mètres) au choix avant le premier tour de combat. Il peut choisir de transformer cette Action Simple en un bonus de +20 en Initiative au tour suivant.

Initiative

Le score d'Initiative et au départ égal au score de Dextérité du personnage. Une case séparée lui a été réservée car elle peut être modifiée par certaines Capacités.

Les Actions

On distingue 3 types d'Action :

Un personnage peut effectuer dans son tour soit 2 Actions Simples, soit 1 Action Simple et 1 Attaque Simple, soit une Action Limitée.

Action Limitée

- utiliser une Capacité Limitée associée à un déplacement de 10 mètres maximum.
- 'Fuir' ou 'Courir' : se déplacer d'environ 50 mètres.

Action Simple

- se déplacer de 20 mètres environ
- ramasser une arme
- boire une potion
- se relever
- dégainer une arme en se déplaçant de 10 mètres

Attaque Simple

Faire un test d'Attaque au choix et infliger les DM correspondants.

Coma

Un personnage dans le coma qui n'est pas soigné meurt au bout de 1 heure à moins de réussir un test de CON difficulté 20. S'il réussit il récupère 1 PV.

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.

Coup Mortel

Lorsqu'un coup amène le personnage à 0 PV, si les DM subits sont supérieurs à la Constitution du personnage, c'est un 'Coup Mortel'. Le Joueur doit réussir un test de CON dont la difficulté est égale aux DM subits moins les PV restants juste avant. En cas d'échec, le personnage est tout simplement... Mort.

Exemple : Karius dont la Constitution est de 12, reçoit 14 points de DM d'un coup alors qu'il ne lui restait que 6 PV. C'est un Coup Mortel (14>12), il doit réussir un test de CON difficulté 8 (14-6) ou mourir...

DM Temporaires

Un personnage peut infliger des DM non létaux : il ne veut pas réellement blesser ou tuer une créature mais juste l'assommer, on les appelle des DM temporaires.

Il réalise ses tests d'Attaque à -2 sauf s'il utilise une arme adaptée comme les mains nues ou un gourdin. On retranche toujours aux DM Temporaires le Mod. de FOR de la cible : en général le Mod. de FOR d'une créature est égal à son bonus aux DM. Comme toujours en cas de Réduction des DM, les DM minimum infligés sont de 1 point. Les DM Temporaires ne sont pas retranchés aux PV mais ajoutés les uns aux autres à part.

Lorsque les DM temporaires infligés dépassent le score de PV actuel de la créature, elle est assommée.

Une créature récupère 1 point de DM temporaire par minute.

Brutus a déjà bien entamé un chef goblin qu'il souhaite interroger, il lui reste seulement 3 PV. Il lui inflige un coup du plat de l'épée (avec un malus de 2 en Attaque) et lui inflige 8 Points de DM. Le Goblin avec +1 en Force subit 7 points de DM Temporaires. Cela fait 4 points de plus que le nombre de PV qu'il possède. Il est donc assommé pour 4 minutes.

Combat à Mains Nue

Un personnage qui ne possède pas de Capacité particulière pour se battre à mains nues réalise 1d4 + Mod. de FOR DM et inflige toujours des DM Temporaires.

DM Temporaire et Critique

Il peut arriver qu'en voulant juste assommer quelqu'un on lui porte un sale coup peut être même mortel ou encore qu'avec de la chance un coup de poing bien placé brise un os et fasse bien plus que des DM Temporaires.

Pour simuler ce fait lorsqu'une Attaque qui devait infliger des DM temporaires est un critique, les DM deviennent normaux (létaux et multipliés par 2 puisque c'est un critique, oups !).

Combat à 2 armes

3 méthodes permettent de gérer le combat à 2 armes : la façon technique, la façon 'Roleplay' et la façon mixte

- La façon technique consiste à prendre une Voie qui correspond à l'usage de 2 armes et apporte des bonus en rapport avec ce style de combat. Chaque classe à l'exception du Magicien possède sa propre Voie pour le combat à 2 armes.
- La façon 'Roleplay' consiste à considérer que le personnage utilise 2 armes sans que cela ne change le jeu. C'est au joueur de déclarer en fonction des résultats des dés si c'est une arme plutôt qu'une autre qui a provoqué la blessure mais cela ne change rien en pratique. Par exemple s'il utilise une épée longue, il lance 1d8. Lorsqu'il inflige des DM faibles, il peut toujours déclarer avoir blessé son adversaire d'un simple coup de dague.

- La façon mixte consiste à regarder le résultat du d20 en attaque en utilisant le meilleur bonus des 2 armes. Si le résultat est pair, le personnage inflige des DM de sa main principale, s'il est impair c'est de la main secondaire.

Règles Diverses

Pénalités

- Tout tir sur une cible à couvert ou en pleine mêlée se fait avec une pénalité de -2 à -5 (-5 si l'allié masque la cible, -2 autrement).
- 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

Combat en Aveugle

Combattre sans voir son adversaire inflige une pénalité de 5 en Attaque et en Défense, ce malus peu être compensé (ou aggravé !) par le Mod. de PER de la créature aveuglée.

Si la cible tente de passer inaperçue et qu'elle ne fait aucune action offensive permettant de la repérer, il faut d'abord réussir un test de PER opposé à la DEX de la cible avec une pénalité de 10 pour réussir à la repérer.

Tir à Portée Longue

Les armes de tir et de lancer peuvent être utilisées jusqu'à une portée double de ce qui est indiqué mais avec une pénalité au score d'Attaque de -5 (Si la cible est immobile ou surprise ce malus est réduit à -2).

Succès automatique

Un résultat de 20 'naturel' (sans bonus) sur un d20 est toujours un succès.

Un résultat de 12 sur 1d12 en attaque est un succès automatique (certaines capacités utilisent 1d12 au lieu du d20).

Critiques

Lorsqu'une attaque est un critique on multiplie par 2 le résultat du dé de DM de l'arme et les bonus mais jamais les dés de bonus (attaque sournoise, magie, arme enflammée...).

DM Minimum

Toute attaque qui porte inflige au moins 1 point de DM quelle que soit la réduction des DM de la cible. (3 DM - 5 RD = 1 DM !)

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.

Effets en Attaque

Les effets en attaque obtenus au d20 (faire tomber sur 17-20, Hémorragie sur 18-20...) ne sont jamais cumulatifs. Si plusieurs sont applicables, un seul doit être choisi.

En général, le joueur doit aussi choisir s'il inflige un coup critique ou l'effet spécial, il inflige seulement l'un ou l'autre.

Durée des sorts

La plupart des sorts ont une durée égale à un combat (cela évite d'avoir à comptabiliser les tours pour déterminer la fin de chaque sort). Hors combat considérer qu'un sort à une durée de 10 tours au maximum si rien n'est précisé.

Portée des Sorts

Si rien n'est précisé dans la portée d'un sort, la cible doit être en vue et une distance maximum de 50 mètres.

Équipement

Personnage Débutant

Un Guerrier débute avec 50 pa, un Prêtre 40pa, un Rôdeur ou un Voleur 20 pa et un Magicien avec 10 pa.

Personnage Incompétent

Utiliser une arme pour laquelle on n'est pas formé impose un malus de 3 en attaque. Utiliser une armure pour laquelle on n'est pas formé impose un malus de 3 en initiative et en attaque.

Option Avancée : nouvelle compétence d'Arme

Cette règle vous permet la situation où le joueur d'un Magicien tient absolument à apprendre à manier une nouvelle arme comme l'épée longue. Cela coûte 1 point de Capacité d'apprendre à utiliser une arme qui ne fait pas partie de la liste de la Classe du personnage.

Armures

Les protections ont été revues légèrement à la baisse.

Vêtements elfiques 100 pa, Défense +1 (Rare)

Armure de Cuir 5 pa, Défense +2

Cuir Renforcé 12 pa, Défense +3

Chemise de maille 25 pa, Défense +4

Cotte de maille 50 pa, Défense +5

Plaque Partielle 100 pa (Défense +6, Initiative -2) et Armure de Bataille 300pa (Défense+7, Initiative -4) sont réservées à la voie de l'Armure de la classe de Guerrier.

Bouclier Léger 2 pa, Défense +1

Bouclier Lourd 5 pa, Défense +2

Ne pas oublier que la Difficulté des tests de DEX est en général augmentée par le score de Défense de l'armure (exception pour les sorts de zone ou les souffles où l'on considère que le manque de mobilité est compensé par la protection apportée par l'armure).

Armes

Armes Légères

Les armes légères permettent d'utiliser le score d'Attaque à Distance au lieu de celui d'Attaque au Contact pour réaliser des attaques en mêlée. Il s'agit des armes suivantes :

- La Rapière. DM 1d6, Critique 19-20
- L'Estoc est à l'épée courte ce que la rapière est à l'épée longue. DM 1d4, Critique 19-20. 5 pa.
- La Vivelame est une sorte de Katana, à 2 mains, elle inflige 1d10 DM avec une zone de critique de 19-20. Prix 20 pa.
- Le Fléau Léger. DM 1d6
- La Dague ou le Poignard.
- Le Bâton
- La Pique (arme d'hast à 2 mains, DM 1d10)

L'épée longue (ou le cimenterre) bien que moins légère peut être utilisé comme arme légère par un personnage avec au moins 14 de FOR. L'épée courte par un personnage avec au moins 12 de FOR.

Quelques Précisions et Nouvelles Armes

L'Arbalète Lourde nécessite 1 tour complet pour être rechargée.

C'est une arme à 2 mains que seuls les Guerriers savent utiliser.

Elle inflige 2d6 DM et a une portée de 50m. Prix 20 pa.

La Fronde inflige 1d4 DM avec une Portée de 20m, elle coûte 1 pa.

L'épée bâtarde coûte 10 pa et l'épée ou la hache à 2 mains 15 pa.

Le Bâton

Le Bâton est une arme à 2 mains qui fait 1d6 de DM, il peut être utilisé par toutes les classes (exception aux armes à 2 mains). Il peut être utilisé pour attaquer à 2 armes en employant les 2 extrémités par un personnage qui possède la Voie appropriée.

Arbalète à Répétition

L'Arbalète à répétition est une arme naine qui permet aux Rôdeurs nains de tirer plusieurs fois sans recharger. Un chargeur de 6 carreaux peut être tiré d'affilé, changer de chargeur demande une Action Simple (remplir un chargeur prend 6 tours).

Toutes les Capacités destinées à l'Arc sont applicables à l'arbalète à répétition mais cela doit être spécifié lors de la sélection de la Voie.

L'arme inflige 1d8 DM à 30m comme un arc. Coût : 50 pa.

Option Initiation : DM au d6 seulement

Pour avoir fait jouer des 'grands débutants' adultes, reconnaître et utiliser les bons dés est parfois source d'erreur et de perte de temps et fluidité. Au moins au départ vous pourrez souhaiter jouer avec

cette option où il n'est plus question que d'utiliser le d20 (tests de Réussite) et le d6 (pour tous les autres).

1d4 devient 1d6-1, 1d8 devient 1d6+1, 1d10 devient 1d6+2, 1d12 devient 1d6+3. Et voilà !

2d6 restent 2d6 et 2d8 deviennent logiquement 2d6+2, etc...

Voies de Guerrier

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.

3- Attaque Double (L)

Vous pouvez réaliser une Attaque Simple avec chaque arme ce tour sur les cibles de votre choix. Vous réalisez chaque attaque avec 1d12 en attaque au lieu de 1d20.

4- Attaque Redoublée (L)

Vous pouvez réaliser une Attaque Simple avec chaque arme ce tour sur la même cible, utilisez 1d20 pour votre arme principale et 1d12 pour votre arme secondaire.

Voie de l'Armure

1- Armure Lourde

Le Guerrier possède une armure de plaque partielle Défense +6, Initiative -2 (Val. 200pa), ou une Armure de Bataille Défense +7, Initiative -4 à partir du Rang 3 (Val. 500pa).

2- Pied Sûre

Le Guerrier ne peut être bousculé, déplacé contre son gré, il est immunisé au croc en jambe. Il peut faire un test de FOR opposé pour résister aux effets de projection de certaines créatures.

3- Résistance

Lorsqu'il porte une armure de plaque partielle, le Guerrier obtient une réduction des DM (RD) de 2, s'il porte une Armure de Bataille, la RD passe à 3.

4- Défense Critique

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

Voie de l'Arsenal

1- Suréquipé

Le Guerrier possède un arsenal de guerre impressionnant au moins une hache, une masse et une épée, plus encore une ou deux autres armes s'il le souhaite. Changer d'arme est pour lui une action gratuite une fois par tour.

2- Le Bon Outil

Lorsqu'il utilise une hache, le Guerrier obtient +1 en Attaque contre les créatures dépourvues d'armure.

Lorsqu'il utilise une masse, le Guerrier obtient +1 en Attaque contre les créatures en armure métallique.

Lorsqu'il utilise une épée, le Guerrier obtient +1 en Attaque contre les créatures qui utilisent des armes naturelles (allonge).

Ces bonus passent à +2 au Rang 4 de la Voie.

3- Zone de Menace (L)

Le Guerrier réalise seulement une Attaque Simple à ce tour, de plus il porte une Attaque Simple gratuite à tout ennemi qui se déplace à son contact.

4- Armure Renforcée

Casque, coudières et renforts, l'armure du Guerrier est plus épaisse et protectrice qu'une armure normale de ce type. Il perd 2 en Initiative mais gagne 2 en Défense.

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 peut remplacer le Mod. de DEX par son Mod. de Force aux DM des armes de lancer et ajoute +10m 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 physique (FOR, DEX ou CON) par un 20.

4. Le Geste Parfait (L)

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 l'Énergie

1- Récupération Améliorée

Le Guerrier gagne 1 point de Récupération supplémentaire par Rang.

2- Débauche d'Énergie

Lorsqu'il réalise un test sur une Caractéristique Physique (FOR, DEX, CON) ou une Attaque de Contact, le Guerrier peut dépenser 1 point de Récupération pour gagner un bonus de +5. Le Débauche d'Énergie doit être annoncée avant de prendre connaissance du résultat.

3- Récupération Éclair

Le Guerrier utilise 1d12 en récupération au lieu de 1d10, de plus il réduit considérablement le temps nécessaire qui passe à 10 minutes pour une Récupération normale et à 1 minute pour une Récupération Rapide.

4- Explosion de Brutalité (L)

Le joueur réalise un seul test d'Attaque au contact à +2 et inflige +2d6 DM. Il peut répartir ces DM de façon égale entre autant de cible au contact qu'il le souhaite si son attaque a atteint leur score de Défense. Au tour suivant, il est fatigué et il ne peut réaliser d'Action Limitée à moins de Dépenser 1 point de Récupération.

Voie de l'Écime

Pour bénéficier des capacités de cette voie, le Guerrier doit n'utiliser qu'une seule arme à une main et rien dans l'autre main

1- Art du Combat

Le Guerrier n'utilise qu'une seule arme à une main, cela lui permet d'être entièrement concentré sur l'efficacité de celle-ci, il gagne +1 en Attaque au Contact, ce bonus passe à +2 au Rang 3 dans la Voie.

2- Redoubler

Une fois par combat, le Guerrier peut réaliser une Attaque Simple supplémentaire au moment de son choix en plus de son tour normal.

3- Art de la Parade

Le Guerrier bénéficie d'un bonus en Défense de +1d6 contre une attaque par tour. Il peut choisir d'ajouter ce dé après avoir pris connaissance du résultat de l'attaque (avant les DM).

4- Déluge de Lames (L)

Le Guerrier réalise 3 attaques à son tour, utilisez 1d10 pour chacune d'entre elle (au lieu du d20 d'attaque). Il peut répartir ces attaques sur les cibles au contact de son choix.

Voie de l'Honneur

1- Maintenir sa Garde

Le Guerrier obtient un bonus de 2 en Défense lorsqu'il est surpris (et ne subit pas de malus).

2- Combat Singulier (L)

Une fois par combat le Guerrier peut défier un adversaire, il doit attaquer cet adversaire en priorité à chaque tour. Il gagne +2 en Défense contre toutes les attaques provenant d'autres créatures et +1 en attaque contre cet adversaire. Ces bonus augmentent de +1 au Rang 4.

3- Juste Courroux

A chaque fois que le Guerrier est victime d'une attaque vicieuse ou sournoise, il peut riposter par une Attaque Simple gratuite.

4- Baroud d'Honneur

Lorsqu'il tombe à 0 PV, le Guerrier peut immédiatement infliger une attaque gratuite à +5 en attaque à tous les ennemis au contact avant de tomber au sol.

Voie de la Cruauté

1- Armes Dentelées

Les armes et les lames du Guerrier sont dentelées, elles possèdent des formes torturées ou des crochets destinés à faire des blessures affreuses et sanglantes. Lorsque le Guerrier obtient le résultat maximum sur les dés de DM lors d'une attaque réussie, il provoque en plus un effet de saignement qui inflige 1 point de DM par tour à la victime pour le reste du combat. Pour stopper cette hémorragie, la victime doit recevoir des soins ou prendre une Action Limitée et réussir un test de DEX difficulté 10. Cet effet de saignement passe à 2 points de DM au Rang 4 de la Voie.

2- Armes Infectées

Le Guerrier prend un malin plaisir à garder ses armes souillées du sang de ses victimes afin de contaminer les suivantes avec les bactéries qui s'y développent. A la fin d'un combat, une victime blessée par le Guerrier doit réussir un test de CON de difficulté 15 ou contracter une maladie. Au bout de 1 heure, elle subit une pénalité de -2 à toutes ses actions. Elle peut tenter un nouveau test de CON chaque jour pour guérir.

3- Armure à Pointe

L'armure et le bouclier du guerrier sont 'décorés' de piques et de lames afin de blesser les créatures qui l'attaquent. A chaque fois qu'une créature pourvue seulement d'armes naturelles attaque le Guerrier au contact et touche au moins une Défense de 10, elle subit 1d4 DM.

4- Briseur d'Os

Les coups critiques du Guerrier sont terribles et provoquent des handicaps durables. Lorsqu'il obtient un critique, le Guerrier inflige une pénalité de -2 à tous les tests d'Attaque, de FOR et de DEX de sa victime. Cette pénalité affecte la cible jusqu'à ce qu'elle soit complètement guérie.

Voie de la Fidèle Compagne

1- Jamais sans Elle

Le Guerrier possède une arme qui fait partie de sa légende, il ne s'en sépare jamais. Il peut dissimuler son arme par une étrange magie et la sortir de nulle part, souvent de sous une cape où elle n'était pas quelques secondes plus tôt. Sortir son arme de cette façon correspond à une action standard.

2- Compagne Fidèle

Lorsqu'il utilise son arme en combat, le Guerrier bénéficie d'un point de Chance gratuit par combat qu'il doit utiliser pour une Attaque ou une manœuvre avec celle-ci.

Le Guerrier ne peut pas être désarmé lorsqu'il utilise cette arme.

3- Équilibre Parfait

Lorsqu'il utilise son arme fidèle, le personnage gagne +1 aux DM et en Attaque tous les 6 niveaux de Guerrier qu'il a atteint (+2 au niveau 7). Selon le niveau d'équipement magique de la campagne, le MJ peut réduire ou augmenter ce bonus de façon à ce qu'il corresponde au meilleur bonus d'arme de l'équipe +1.

4- Lame Sœur

Lorsqu'il utilise sa Fidèle Compagne, le Guerrier relance tous les 1 et les 2 obtenus aux dés en Attaque au contact. Il garde le nouveau résultat.

Voie de la Force Tranquille

1- Hobby Inavouable

Le Guerrier maîtrise une compétence inhabituelle : un artisanat (forge, couture...), jouer d'un instrument de musique, l'astrologie, jardiner, etc. Cette ouverture sur le monde lui donne un bonus de +2 sur les tests d'Intelligence.

2- Argument de Taille

Le Guerrier par sa simple présence donne de la force aux talents de persuasion de ses alliés (allez savoir pourquoi...). Il ajoute son Mod. de FOR aux tests de CHA de l'allié qu'il souhaite soutenir.

3- Ami des Bêtes

Le calme et la force tranquille du Guerrier ont un effet apaisant sur les bêtes. Il gagne un bonus de +5 à ses tests pour apaiser, apprivoiser bêtes sauvages et animaux domestiques. Il gagne aussi

un bonus de +2 à ses tests d'équitation et enfin les animaux ordinaires évitent de l'attaquer.

4- Force de Dissuasion

Les ennemis du Guerrier ont tendance à hésiter avant de l'attaquer tant il impressionne par sa seule présence. Le Guerrier reçoit son Mod. de FOR en Défense contre la première attaque de chaque créature et conserve ce bonus tant qu'elle ne réussit pas à le blesser.

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. Elle doit avoir lieu dans les 10 tours qui suivent l'incantation.

2- 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.

Si vous appliquez ce rituel à vos mains nues, elles deviennent imprégnées de magie et sont considérées magiques contre les créatures immunisées aux attaques normales.

3-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.

4- Arme Intangible (L)

Votre arme devient intangible pour le reste du combat, elle affecte automatiquement les créatures immatérielles. De plus comme elle ignore le plus souvent l'armure de vos adversaires, tout résultat de 15 ou plus au d20 en attaque est un succès automatique quel que soit la Défense de la cible.

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. En dépensant 1 point de Chance vous esquivez toutes les attaques à ce tour.

3- Estocade

Lorsque vous obtenez 17 à 20 sur votre test d'Attaque au contact, vous obtenez un bonus de +1d6 DM mais seulement si cette attaque n'est pas un critique (vous pouvez choisir d'ignorer un critique).

4- Perfection (L)

Lancez 2d20 pour votre test d'Attaque au contact ou à distance, gardez celui de votre choix. De plus si le résultat des DM ne vous convient pas, vous pouvez les relancer, vous êtes alors obligés de garder le nouveau résultat même s'il est plus faible.

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)

Le Guerrier utilise son bouclier lourd pour se mettre à couvert et progresse lentement. Gagnez un bonus de +10 en défense contre les attaques à distance et déplacez-vous de 10 mètre.

3- Parer

Lorsque vous avez raté votre attaque au contact (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 avec 1d12 (au lieu de 1d20), 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 de la Résistance

1- Robustesse

En prenant cette capacité, le Guerrier gagne 2 PV supplémentaires par Rang.

2- Dur à Cuire

Lorsque le Guerrier tombe à 0 PV, il peut continuer à agir pendant un tour supplémentaire avant de sombrer dans l'inconscience.

3- Armure Naturelle

Le Guerrier a endurci son corps, il gagne un bonus de +2 en Défense.

4- Second souffle (L)

Une fois par combat, le Guerrier peut décider de ne pas attaquer à son tour pour reprendre son souffle, il obtient une Récupération gratuite immédiate. De plus cette capacité octroie un bonus de +10 en Défense le tour où elle est utilisée. Il ne peut récupérer plus de PV qu'il n'en a perdu depuis le début de ce combat.

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 avec les armes à une main.

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 de 2d6 à 2d8 (de 1d12 à 1D10 ou de 2d4 à 2d6).

3- Attaque Puissante (L)

Le Guerrier peut choisir une pénalité en Défense (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- Critique Destructeur

Lorsqu'il obtient 20 au d20 avec une arme à 2 mains, le Guerrier obtient +2d6 aux DM en plus des effets du critique.

Voie des Armes d'Hast

1- Attaque de Second Rang

Les armes d'hast sont des armes à 2 mains munies d'un long manche comme la pique, la lance, la hallebarde... elles infligent 1d10 DM. L'allonge supérieure de votre arme vous permet d'attaquer depuis derrière un allié, bien que ce soit à -5 à votre test d'Attaque au Contact. Si la créature est au moins de grande taille, cette pénalité est réduite à -2.

2- Tenir à Distance (L)

Vous réalisez à ce tour une Attaque Simple et vous utilisez votre allonge pour maintenir vos adversaire à distance : vous gagnez un bonus en Défense contre les attaques de contact égal à votre Rang dans la Voie.

3- Charge (L)

Le Guerrier doit se déplacer de 5 mètres en ligne droite (en plus des 10m autorisés avec une Action Limitée), il obtient un bonus de +2 en Attaque et +1d6 aux DM mais perd 2 en Défense pour le tour. S'il réalise cette attaque au premier tour du combat et gagne l'Initiative sur son adversaire, il double ces bonus (+4 en Attaque et +2d6 DM).

4- Balayage

Sur 17-20 au d20 en attaque, vous pouvez choisir de tourner sur vous-même pour faucher vos adversaires et les faire tomber au sol, (si vous choisissez cet effet, il remplace un critique). Chaque adversaire au contact doit réussir un test de DEX de difficulté 12. Cette attaque n'affecte que les créatures humanoïdes de taille Normale et Grandes, les grandes créatures ont un bonus de 5 pour résister.

Voie des Armes Exotiques

1- Filet

Utilisé à la place d'un bouclier, le filet octroie un bonus de 1 en Défense (passe à 2 au Rang 3 de la voie). Sur un test résultat de 18-20 au d20 de l'Attaque principale, le Guerrier peut choisir d'empêtrer l'adversaire (remplace un critique) : il perd 5 en Attaque et en Défense jusqu'à ce qu'il se libère (une Action Limitée).

2- Shakram

Une arme de lancer en forme de cercle (voir Xena) avec une portée de 20 mètres infligeant 1d4 DM qui revient dans la main de son porteur et lui permet d'utiliser certaines capacités limitées d'attaque de contact que le Guerrier connaît (Attaque double, Attaque en Rotation, Enchaînement, Attaque Précise...) selon le bon vouloir du MJ.

3- Fouet de Guerre

Une arme de contact qui utilise le bonus de DEX au lieu de celui de FOR en attaque, il inflige 1d4 + Mod. de DEX DM et permet d'attaquer jusqu'à 3 mètres. Obtient un critique sur 18-20 qui permet au choix d'étrangler la cible pour 2d8 DM supplémentaires ou de la faire chuter (humanoïde de taille normale).

4- Maître des Armes

Le Guerrier sait utiliser toutes les armes à la perfection, il inflige toujours au moins 1d8 DM quelle que soit l'arme (cela comprend le fouet et le Shakram)

Voie des Armes Légères

1- Attaque en Finesse

Le Guerrier peut remplacer son Mod. de Force par son Mod. de Dextérité pour le modificateur de DM lorsqu'il utilise une arme légère et une armure pas plus lourde qu'une chemise de maille.

2- Mobilité

Le Guerrier compense une armure légère par plus de mobilité, il obtient un bonus de +3 en initiative et +1 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 (JSL) : 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 des Postures de Combat

1- Posture Défensive

Choisissez une posture en début de tour, gardez là jusqu'à la fin de celui-ci. Au choix, le Guerrier gagne +1 en Défense ou il gagne +4 en Défense et perd 2 en Attaque.

2- Posture Agressive

Au choix le Guerrier gagne +1 en Attaque ou il gagne +4 en Attaque et perd 2 en Défense.

3- Posture Mortelle

Au choix le Guerrier gagne +2 aux DM ou il gagne +4 aux DM et perd 2 en Défense.

4- Posture Complexe

Cumulez les bonus/malus de 2 postures différentes.

Voie du Baroudeur

1- Voyager Léger

Lorsqu'il ne porte qu'une chemise de maille, le Guerrier obtient un bonus de +1 à tous ses tests de FOR, DEX et CON et en Initiative, s'il ne porte qu'une armure de Cuir Renforcé, ce bonus passe à +2.

2- Chasseur

Le Guerrier obtient un bonus de +1 aux DM des Attaques à Distance.

3- Sens Affutés

La Perception devient une Caractéristique Primaire pour le Guerrier

4- Increvable

Le Guerrier obtient 2 points de Récupération supplémentaires plus 1 point supplémentaire au niveau 6, 8, 10 et 12 de son personnage.

Voie du Berserk

1- Cri de guerre (L)

Une fois par combat, le Guerrier peut pousser un hurlement qui effraie ses adversaires. Tout ennemi dont la Force est inférieur à celle du Guerrier subit un malus de 2 à ses tests d'attaque contre le personnage pour le reste du combat.

2- Rage du Berserk

Après avoir subi une blessure, le Guerrier peut entrer dans une rage Berserk pour le reste du combat qui le rend particulièrement dangereux mais qui l'épuise. Le Guerrier obtient un bonus de +2 en attaque et +1d4 aux DM sur toutes ses attaques au contact. Il perd 2 en Défense et ne peut fuir ou attaquer à distance. A la fin de la Rage, le Guerrier subit une pénalité de -2 à tous les tests de d20 pendant 10 minutes.

3- Défier la Mort

Lorsque le Guerrier subit des DM d'une attaque d'un adversaire qui devrait l'amener à 0 PV, il peut réaliser un test de CON d'une difficulté de 15. En cas de réussite, il conserve 1 PV. La difficulté augmente de 5 à chaque blessure supplémentaire reçue.

4- Furie du Berserk

Le Guerrier obtient la Furie du Berserk qui donne +3 en attaque, +1d6 DM pour une pénalité de Défense de -3.

A la fin de la furie, le Guerrier subit une pénalité de -3 à tous les tests de d20 pendant 10 minutes.

Voie du Bourreau des Mages

1- Sens de la Magie

Lorsqu'un effet magique le cible, le Guerrier sent les poils de sa nuque se hérissier en réussissant un test de PER difficulté 10. Ce sens le prévient aussi si un objet est magique ou maudit avant qu'il ne s'en saisisse.

2- Défense Magique

Le Guerrier obtient un bonus en Défense contre toutes les attaques magiques égal à son Rang. De plus tous les sorts actifs sur le Guerrier (adverses ou alliés) voient leur durée divisée par 2. Les sorts spécifiés jusqu'à la fin du combat durent 5 tours.

3- Brise Sort (L)

Cette attaque spéciale tente de faire échouer le sort d'un Magicien en l'attaquant pendant l'incantation. Le Guerrier doit avoir l'initiative sur la créature qui utilise une Action Limitée de magie et décaler son attaque à l'initiative de celle-ci. S'il réussit son attaque, le Magicien devra faire un test de CON difficulté 15 pour ne pas rater son sort.

4- Résistance à la Magie

Le Guerrier obtient une Réduction des DM (RD) égale à 5 contre toutes les attaques magiques.

Voie du Brigand

1- Agilité

La Dextérité devient une Caractéristique Primaire pour le Guerrier lorsqu'il ne porte pas une armure plus lourde qu'une chemise de maille.

2- Vagabond

Le Guerrier gagne +3 à tous les tests de survie en milieu naturel.

3- Crapule

Le Guerrier obtient un bonus de +2 en Attaque et aux DM lorsqu'il attaque une victime de dos ou en tenaille.

4- Embuscade

Lorsqu'il démarre le combat caché et prend son adversaire par surprise, le Guerrier obtient un avantage significatif. Il gagne +5 en Initiative pour tout le combat et un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque.

Voie du Cavalier

1- Monture

Vous possédez une monture fidèle. (Défense 14 et 8PV par Rang). 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 (vous subissez les DM).

2- Charge (L)

A cheval, vous pouvez vous déplacer de 30 mètres avant de faire une attaque à +2 en Attaque et +1d6 DM. Vous devez avoir parcouru au moins 10 mètres avant d'attaquer votre cible pour bénéficier des effets de cette Capacité.

3- Cavalier Émérite

Descendre de cheval devient une action gratuite. Lorsque vous combattez à cheval vous gagnez +2 en Attaque au Contact.

4- Monture Extraordinaire

Lorsque vous êtes en selle, une fois par tour votre monture peut faire une attaque à votre initiative (avec ses sabots si c'est un cheval, DM 2d4+3) en utilisant votre score d'Attaque au contact au lieu de la sienne.

Vous pouvez vous mettre d'accord avec le meneur de jeu pour obtenir une monture spéciale (cheval magique, lézard géant, ours...), si cette monture est réellement puissante le MJ peut vous demander d'investir quelques points de Capacité supplémentaires (pégase, griffon, licorne +2, dragon +4).

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 si elle rate un test de FOR opposé.

2- Mano a Mano

Le Guerrier considère que vaincre un adversaire à distance est peu honorable. Il perd 2 au score d'Attaque à Distance, et gagne +1 au score d'Attaque au contact.

3- Enchaînement

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

4- Seul contre Tous (L)

Le Guerrier tourne sur lui-même face à de nombreux adversaires, à chaque fois que l'un d'eux l'attaque, il peut profiter d'une éventuelle faille dans sa garde.

A chaque fois qu'un adversaire blesse le Guerrier, il bénéficie d'une Attaque Simple immédiate contre celui-ci.

Voie du Colosse

1- Poing de fer

Lorsqu'il utilise ses poings en combat, le personnage inflige des dommages majorés de 1 point, ce bonus passe à +2 au Rang 3 de la Voie. Cela reste des DM temporaires.

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 mais cela l'épuise et il subit ensuite une pénalité de -2 à tous les d20 pendant 10 minutes.

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- Étreinte 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. Vous devez réussir un test d'Attaque au Contact et la cible subit 3d6+ Mod. de FOR DM et se trouve projetée à Mod de Force mètre où elle tombe au sol (elle devra se relever). Vous pouvez tenter cette Capacité plusieurs tours de suite tant que vous n'avez pas réussi. Cette capacité ne fonctionne que contre les créatures d'une force strictement inférieure à la votre.

Voie du Combat

1- Vivacité

Le Guerrier gagne 2 en Initiative.

2- Désarmer (L)

Pour désarmer son adversaire le Guerrier doit réussir un test d'attaque à -5 opposé à un test d'Attaque de sa cible, aucun DM n'est infligé. L'arme tombe au sol, vous pouvez faire un test de DEX opposé pour la bloquer du pied avant qu'il ne la ramasse au tour suivant.

3- Double Attaque (L)

Le Guerrier peut attaquer 2 fois la même cible mais utilise 1d12 en attaque au lieu de 1d20 (vous ne faites plus de critique).

4- Attaque Circulaire (L)

Le Guerrier porte une attaque sur chaque cible à son contact, il utilise 1d12 pour chaque attaque.

Voie du Combat à Distance

1- Formation d'Archer

Le guerrier gagne +1 en Attaque à distance.

2- Tir de Semonce (L)

Après avoir raté une attaque à Distance, le Guerrier déclare qu'il s'agissait d'un tir de semonce. Au tour suivant s'il tire sur la même cible, il obtient sur sa première attaque +3 en attaque et +1d6 aux DM.

3- A Couvert (L)

Le Guerrier divise les DM des attaques à distance par 2 jusqu'à son prochain tour et peut se déplacer de 10 mètre.

4- Tir de Barrage (L)

Le Rôdeur arrose de tirs serrés une zone de 10m de diamètre à portée de son arme (selon arme à distance). Toute créature présente dans la zone doit réussir un test de DEX 15 ou subir 1d6 + Mod. PER DM.

Voie du Combat à Mains Nues

1- Pugilat

Le Guerrier est un spécialiste du combat à mains nues. Il inflige 1d6 DM avec ses poings et pieds et choisit s'il inflige des DM Temporaires ou normaux. Ces DM passent à 1d8 s'il ne porte pas d'armure métallique.

2- Blocage

S'il a au moins une main de libre, le Guerrier peut parfois bloquer l'attaque d'un adversaire à main nue, il gagne +1 en Défense au corps à corps, ce bonus passe à +2 s'il ne porte pas d'armure métallique.

3- Prend ça !

S'il obtient de 10 à 13 au d20 sur son attaque principale, le Guerrier porte un coup supplémentaire à main nue (poing, pied, tête...). S'il a au moins une main libre, il inflige cette attaque supplémentaire sur 10 à 15 au d20 (dans tous les cas l'Attaque doit être un succès) et s'il combat seulement à mains nues sur 10 à 17.

4- Uppercut (L)

Le Guerrier porte tout son poids et sa force sur une seule attaque à main nue : il obtient +2 en attaque et inflige 1d10 DM.

Sur 16 à 20 au d20, la victime est 'Sonné' pendant 1 tour (lance des d10 au lieu des d20). N'affecte les grandes créatures que sur 19-20 et pas du tout les très grandes.

Voie du Combattant

1- Dégainer

Le Guerrier sait porter une attaque en sortant son arme du fourreau ou à l'instant où il la saisit, cela surprend généralement son adversaire. Sur sa première Attaque au Contact lors d'un combat, le Guerrier obtient un bonus de +2 en Attaque. De plus il peut changer d'arme en action gratuite une fois par tour.

2- Frappe Mortelle (L)

Le Guerrier prend un malus de 2 en attaque (au contact ou à distance) et gagne +1d6 aux DM. A partir du Rang 4 dans la voie, il peut opter pour un malus de 3 en attaque et gagne un bonus de 2d6 aux DM.

3- Expertise du Combat

Le Guerrier gagne +1 en Attaque au Contact et en Défense.

4- Attaque - Riposte (L)

En plus de son attaque normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le Guerrier, le joueur obtient une Attaque Simple contre cet adversaire.

Voie du Danseur de Guerre

1- Pirouettes

Le style de combat du guerrier est inhabituel, constitué de pas de danse et d'acrobaties, il masque ses mouvements ce qui le rend difficile à cerner et surprenant. Le Guerrier gagne +1 en Défense pour 1 tour s'il termine son tour à au moins 5m de sa position initiale. Ce bonus passe à +2 s'il ne porte pas d'Armure plus encombrante qu'une Chemise de Maille.

2- Volte Face

Le Guerrier gagne +1 en Attaque s'il attaque une cible différente du tour précédent. Ce bonus passe à +2 s'il utilise une 'Arme Légère'.

3- Attaque en Mouvement (L)

Le Guerrier peut se déplacer avant et après avoir attaqué : il peut réaliser 2 déplacements de 10 mètre chacun au maximum en plus de son Attaque Simple au Contact. Ce déplacement passe à 20 mètres chacun au maximum s'il ne porte pas d'armure plus encombrante qu'une armure de Cuir Renforcé.

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 Défenseur

1- Moulinets Défensifs (L)

Le Guerrier peut choisir une pénalité en attaque (max égale au Rang), il gagne un bonus en Défense égal au double de cette pénalité.

2- Interposition

Une fois par tour, le Guerrier peut en action gratuite stopper le déplacement d'une 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- 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- Vengeance (L)

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 en Attaque et +2d6 aux DM. Cette attaque sera considérée comme une capacité Limitée.

Voie du Garde du Corps

1- Protéger un Allié

Le Guerrier peut donner un bonus en Défense de +1 à un allié au contact. Ce bonus passe à +2 s'il utilise un bouclier.

2- Intercepter

Une fois par tour vous pouvez encaisser un coup à la place d'un allié à vos côtés.

3- Rempart Vivant (L)

Le Guerrier protège un ou plusieurs alliés à ses côtés, le joueur obtient une réserve de Défense égale au score d'Attaque au Contact de son personnage. Sur la durée du tour, il peut répartir ces points en bonus de Défense entre autant d'attaque qu'il le souhaite mais il doit le faire avant de connaître le résultat des attaques.

4- Venger un Allié (L)

Cette attaque est disponible si l'allié qui a profité du bonus Défensif du Guerrier a tout de même été blessé. Le Guerrier réalise une attaque à +5 en Attaque et +1d6 DM. Si l'allié est tombé inconscient (ou mort), le bonus est doublé (+10, +2d6).

Voie du Gardien de la Paix

1- Attaque Mesurée

Le Guerrier peut réduire les DM qu'il inflige du montant de son choix. Il ne subit pas de pénalité en Attaque lorsqu'il inflige des DM Temporaires avec une arme.

2- Brise Genoux (L)

Une attaque qui inflige des DM normaux à la cible plus une pénalité en Défense égal à 1 par Rang et divise son déplacement par 2 pendant un tour.

3- Taper dans le Tas (L)

Le Guerrier fait un seul test d'Attaque et répartit les DM à sa guise sur toutes les cibles au contact dont il a atteint le score de Défense.

4- Attaque Étourdissante (L)

Cette attaque inflige des DM normaux à la cible mais aussi une pénalité de -3 à tous ses tests de dé (Attaque et DM) à son prochain tour. Ce Malus passe à -8 en cas de Critique (les DM ne changent pas).

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 +6 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 +2d6 DM. Si les DM de votre coup de grâce sont suffisants 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 1d6 PV et gagnez +2 en attaque et +1d6 DM sur votre prochaine attaque de contact (avant la fin de votre prochain tour).

Voie du Héros

1- Coup d'Éclat

Une fois par combat le Guerrier obtient au choix +5 sur un test d'Attaque ou de Caractéristique ou +1d8 aux DM. Ces bonus peuvent étre annoncés après avoir lancé les dés.

2- Armure Rutilante

L'armure du Guerrier est parfaitement ajustée, astiquée et polie, elle lui sied à merveille. Il gagne +2 en Initiative et n'ajoute que la moitié de sa Défense à la Difficulté des tests de DEX.

3- Belle Gueule

Le CHA devient une Caractéristique Primaire pour le Guerrier (lancer 2 d20 et garder le meilleur résultat).

4- Héroïsme (L)

Le Guerrier dépense 1 Point de Chance et pendant 10 minutes, il obtient +2 à tous les tests d'Attaque, de DM et en Défense et +4 à tous les tests de Caractéristiques Physiques (FOR, DEX, CON).

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. S'il a choisi le combat à mains nues, il obtient à la place la possibilité de désarmer son adversaire sur 18 au d20 en Attaque.

3- Spécialisation

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

4- Science du Critique

Le Guerrier inflige des critiques sur 19-20, 17-20 avec une rapière ou une Vivelame.

Voie du Maître de Guerre

1- Style de Combat

A chaque Rang, le Guerrier choisi un style de combat différent et reçoit le bonus correspondant lorsqu'il l'utilise.

Arme et Bouclier : il gagne +1 en Défense

Arme à 2 mains : +1 aux DM

2 Armes : +1 en Attaque

Arme unique (1 seule arme à 1 main) : critique +1 (19-20)

2- Maîtrise Martiale

Le Guerrier obtient un bonus de +1 aux DM avec une catégorie d'armes de contact au choix : les haches, les masses et marteaux, les épées, les armes d'hast (lances...). Il choisi une catégorie supplémentaire à chaque Rang suivant dans la voie (3 catégories au Rang 4).

3- Tactique de Combat

Le Guerrier sait adapter sa façon de combattre à ses adversaires ou à ses objectifs.

Il peut choisir de s'imposer au choix un malus de 2 en Attaque, Défense ou DM pour obtenir un bonus équivalent sur un des autres scores.

4- Opposition de Style

Le Guerrier sait choisir son style de combat en fonction de celui de son adversaire, il a développé des techniques spéciales afin d'en tirer avantage. Il obtient +2 en Attaque et en Défense lorsqu'il utilise le style opposé à celui de son adversaire. Les styles opposés sont : Arme à 2 mains / Arme Unique et 2 Armes / Arme et Bouclier. Non applicable contre les armes naturelles.

Voie du Mercenaire

1- Sauver sa Peau

Le Guerrier peut choisir de réaliser une action de fuite à tout moment dans le tour avant ou après son tour. A la suite de cette action, il souffre d'une pénalité de -2 en Attaque pendant 10 minutes.

2- Appât du Gain

Si un trésor est en vue ou une récompense clairement identifiée en jeu à l'issue directe du combat en cours, le Guerrier reçoit un bonus de +1 en Attaque et aux DM.

3- Frappe Décisive (L)

Le Guerrier sait lorsque le moment est important et peut faire la différence pour emporter la victoire et honorer un contrat. En dépensant 1 Point de Chance sur une attaque, le Guerrier obtient de façon réglementaire +10 en Attaque mais aussi +2d8 aux DM.

4- Éclaté mais Vivant

Une fois par jour, alors que ses PV sont à un score inférieur à son niveau (et jusqu'à 0 PV inclus), le Guerrier peut récupérer instantanément un nombre de PV égal à sa CON et 1 Point de Chance (1 PC). Cependant, il reste fortement handicapé par ses blessures : il subit une pénalité de 2 à tous ses tests de Caractéristique et divise son déplacement par 2 tant qu'il ne s'est pas reposé au moins 8 heures d'affilé.

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 Rang. 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 son plus jeune âge par un maître d'arme. Il gagne +1 en Attaque au contact +5 à tous les tests d'équitation.

3- Éduqué

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

4- Écuyer

Le Guerrier a un écuyer à son service, celui-ci est absolument loyal à son maître et lui sert de serviteur en voyage, il s'occupe de soigner et garder cheval et équipement, prépare le campement et fait la popote... Ainsi entretenues les armes du Guerrier infligent +1DM et son armure gagne +1 en Défense, de plus Guerrier et Cheval récupèrent 2d6 PV supplémentaires chaque nuit. Initiative 14, Défense 14, PV 15, Att +4, DM 1d8+2
Les frais de gîte et de couvert de l'écuyer sont pris en compte pas cette Capacité. Si l'écuyer vient à mourir, le Guerrier peut en prendre un autre à son service au niveau suivant.

Voie du Pagne

1- Réflexes Éclairs

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 encore 2 si vous ne portez aucune armure.

3- Férocité

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

4- Peau de Pierre

Vous retrancher 3 à tous les DM subits (RD 3), vous subissez toujours au moins 1 point de DM lorsqu'on vous inflige une blessure.

Voie du Paladin

1- Aura de Courage

Tous les alliés à moins de 10m du Guerrier bénéficient d'un bonus de 3 + Mod. de Charisme pour résister à la peur et à toutes les tentatives de contrôle mental. Ce pouvoir affecte aussi le Paladin.

2- Épée de Lumière (L)

L'arme du Guerrier brille d'une lumière magique équivalente à une torche pour le reste du combat. 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 : démons, mort-vivants, puissants nécromants), la créature doit réussir un test de CHA contre le CHA du Guerrier ou être 'sonnée' au prochain tour : elle ne peut utiliser de Capacité Limitée et attaque avec 1d10 au lieu de 1d20.

Voie du Porte-étendard

1- Cor de Bataille (L)

Le Guerrier sonne du cor et motive tous les alliés qui l'entendent, ils gagnent +2 en Attaque pour les 3 prochains tours.

2- Montrer l'Exemple

Le Guerrier choisit un adversaire à ce tour, s'il le touche en attaque au contact, tous ses alliés bénéficient d'un bonus de +1 en Attaque et aux DM contre cet adversaire.

3- Sonner la Retraite (L)

Une seule fois par combat, tout en effectuant un Déplacement Complet pour fuir le lieu du combat, le Guerrier sonne la retraite. Tous les alliés qui l'entendent ou le voient ont immédiatement droit à une action gratuite de Déplacement Complet pour faire de même.

4- Charge Fantastique (L)

Tous les alliés du Guerrier qui le souhaitent agissent à l'Initiative du Guerrier s'ils n'ont pas déjà agit à ce tour. Ils peuvent choisir d'agir normalement ou effectuer une Charge (L), cette action est obligatoire pour le Guerrier. La Charge consiste en un déplacement pouvant aller jusqu'à 20 mètres (5 mètres minimum) suivi d'une Attaque au Contact avec un bonus de +2 et +1d6 DM.

Voie du Pourfendeur

1- Charge (L)

Le Guerrier se déplace de 5 à 10 mètres en ligne droite (5m minimum) et effectue une Attaque au Contact avec un bonus de +2 en attaque. (Il peut toujours se déplacer de 10m supplémentaire avant ou après l'utilisation d'une Capacité Limitée)

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 doit réaliser un déplacement de 10 mètres en ligne droite au cours duquel il passe 'au travers' d'un et un seul ennemi (celui-ci ne bloque pas son déplacement) : il gagne +2 en attaque et aux DM sur cette attaque. S'il rate son attaque son déplacement est stoppé au contact de la cible et son tour de jeu prend fin (pas de déplacement supplémentaire).

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'ennemi qu'il le souhaite. Il porte une attaque à chaque ennemi sur son passage et utilise 1d12 pour chaque attaque. 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 5 PV ou moins, elle récupère 2d6+Mod. de DEX 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 Simple

1- Compréhension Immédiate

Le Guerrier peut remplacer la plupart de ses tests d'INT par des tests de PER. Il reçoit un bonus de +2 à ce type de test.

2- Esprit Hermétique

L'esprit particulier (le manque d'esprit ?) du Guerrier le rend particulièrement peu sensible aux sorts d'influence, il reçoit un bonus de +5 (en Défense, test ou score de Caract.) pour résister à toute magie qui affecte l'esprit (peur, charme, domination...).

3- Aux Innocents les Mains Pleines

Le Guerrier peut utiliser son Mod. de CON au lieu de celui de CHA pour déterminer le nombre de Points de Chance dont il bénéficie.

4- Insensible à la Douleur

Le Guerrier ne se rend pas toujours compte qu'il a reçu une blessure grave, une fois par combat, il peut ignorer les effets d'un coup jusqu'à la fin de la rencontre (DM et effets spéciaux). Il le note à part et lorsque le combat est fini, il en subira seulement les effets.

Voie du Stratège

Un même allié ne peut profiter que d'un seul bonus par tour en plus du bonus collectif d'Initiative (il faut au moins 3 alliés pour distribuer toutes les capacités de la voie).

1- Ordre de Bataille

Tous les alliés du Guerrier à portée de voix et de vue gagnent un bonus de 2 en Initiative (ou Mod. de Charisme du Guerrier s'il est plus élevé).

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 2 en Défense (ou Mod. de Charisme du Guerrier s'il est plus élevé).

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 2 en Attaque (ou Mod. de Charisme du Guerrier s'il est plus élevé).

4- Stratégie Concertée (L)

A son tour, le Guerrier réalise une Attaque Simple et peut accorder une Attaque Simple supplémentaire immédiate à un allié qui combat à ses côtés (au contact du Guerrier).

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- Foncer dans le Tas

Le Guerrier gagne +1 aux DM à sa prochaine attaque pour chaque créature qui l'a attaqué au contact depuis son dernier tour.

4- Laissez le moi ! (L)

Cette attaque spéciale n'affecte que les créatures de grande taille dont la Force est supérieur au Guerrier. Il obtient +2 en attaque et +1d10 aux 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 Rang.

2- Retraite Disciplinée (L)

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

3- Vigilance

Le Guerrier gagne un bonus de +5 à tous les tests pour éviter d'être surpris et ne perd pas son Mod. de DEX en Défense. Au premier tour, tant qu'il n'a pas agit, il gagne +5 en Défense.

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 Haute Magie

1- Rituel Assuré

Le Magicien passe une Action Simple à se concentrer pour lancer un sort, il n'utilisera celui-ci qu'au prix d'une Action Limitée au prochain tour et obtiendra un bonus de +5 en Attaque Magique. *En dépensant 1 PM, il peut lancer le sort à ce tour au prix d'une Action Limitée.*

2- Réserve de Mana

Le Magicien gagne 1 point de Mana supplémentaire par Rang.

3- Sacrifice

Lorsqu'il n'a plus de Point de Mana, le Magicien peut tout de même continuer à lancer des sorts. Un sort de Rang 3 lui coûte 1d6 PV et un sort de Rang 4 coûte 2d6 PV.

4- Archimage

Le Magicien peut relancer tous les tests d'Attaque Magique dont le résultat au d20 est inférieur ou égal à 3. Il conserve le nouveau résultat.

Voie de l'Acide

1- Acide Gastrique (L)

Le Magicien crache un jet d'acide au visage de sa victime. La portée du sort est de 5 mètres et il nécessite un test d'Attaque Magique. Les DM sont de 1d4 + Mod. d'INT plus du Magicien et ensuite 1d4 par tour pendant 1 tour par Rang.

En dépensant 1 PM, les DM passent à 1d6 au lieu de 1d4.

2- Protection contre les Acides (L)

Le Magicien retranche à tous les DM d'Acide ou de Poison un montant égal à son Rang + Mod. d'INT. Le sort dure jusqu'à la fin du combat (ou 10 tours). Le sort peut aussi être lancé sur un compagnon en dépensant 1 Point de Mana.

3- Sang Mordant (L)

Le sang du Magicien devient un acide puissant qui gicle sur ses ennemis lorsqu'il subit une blessure. A chaque fois qu'un ennemi le blesse, il subit 1d6 DM d'acide.

4- Pluie Acide (L)

Ce sort invoque une pluie d'acide dans un diamètre de 20 mètres à une portée de 50 mètres. Toutes les créatures présentes dans la zone subissent 1d6 DM par tour. Le sort dure un nombre de tour égal au score d'INT du Magicien, sans qu'il soit possible de l'arrêter avant.

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.

En dépensant 1 PM, les DM passent à 1d8 au lieu de 1d6.

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 100m par Rang et vous devez connaître la cible ou la voir.

Pour 1 PM vous pouvez augmenter la portée jusqu'à votre score d'INT en kilomètres !

3-Chevaucher les nuées (L)

Le Magicien et un compagnon supplémentaire par Rang peuvent être transportés par les forces du vent sur une distance de 50 mètres au maximum. Le Magicien doit voir l'endroit où le sort va le transporter et cet endroit doit pouvoir recevoir toutes les personnes qui l'accompagnent.

4-Élémentaire d'Air (L)

Le Magicien invoque un élémentaire d'air qui reste à son service pendant tout le combat.
Initiative 20, Défense 18, PV (la moitié de ceux du mage au moment de l'invocation), Attaque (égale au score d'Attaque Magique du Magicien), DM 1d6+2, 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 pour le reste du combat et peut à chaque tour tenter un test d'Attaque au Contact de difficulté 15 pour se libérer (elle peut agir ensuite si le test est réussi). 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). Le sort peut aussi être lancé sur un compagnon en dépensant 1 Point de Mana.

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 10 minutes après quoi il redevient comestible. Toute victime qui consomme l'aliment empoisonné subit les effets du poison 10 minutes après son ingestion : elle perd 1d6 PV et doit réussir un test de Constitution d'une difficulté de 15 ou perdre 3d6 PV supplémentaires et souffrir d'un malus de 2 à toutes ses actions pour 24 heures.

4- Conjuración d'Araignée (L)

Le Magicien conjure une araignée géante qui combat pour lui pendant le reste du combat.
Initiative 17, Défense 17, PV (= 1/2 des PV Max du Magicien), Attaque (= au score d'Attaque Magique du Magicien), DM 1d6 + poison. Poison test de CON 16 ou 2d6 DM.

Voie de l'Eau

1- Marche sur l'eau (L)

Le Magicien et un compagnon supplémentaire par Rang peuvent marcher sur l'eau tant qu'il se concentre. Le Magicien peut se déplacer de 20 mètres par tour en maintenant sa concentration.
En dépensant 1 PM, le magicien n'a plus besoin de se concentrer pour maintenir le sort qui dure alors 10 minutes.

2- Déshydratation (L)

Le Magicien doit réussir un test d'Attaque Magique contre la CON de sa cible (Portée 10 mètres). En cas de succès de l'eau commence à s'écouler de tous les orifices de la cible (bouche, nez, yeux, voies urinaires) et la cible se dessèche... Elle subit 1d6 + Mod. d'INT DM tant que le Magicien maintient sa concentration par une Action Limitée à chaque tour (il n'a plus besoin de faire de test d'Attaque). La cible peut interrompre le sort en se plaçant hors de portée ou en tuant le Magicien...

3- Respiration Aquatique (L)

Le Magicien et un compagnon supplémentaire par point du Mod. d'INT peuvent respirer sous l'eau pendant 10 minutes.

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 pas 2 (se concentrer est une Action Limitée qui permet un déplacement de 10 mètres).

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

Mod. de CHA au lieu de celui d'INT pour les DM et les effets de Magie (mais pas pour le score d'Attaque Magique)

2- Pouvoir Étrange

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

3- Magie de Sang

Lorsque vous utilisez un sort de Rang 3 ou 4 vous pouvez choisir de sacrifier 1d4 PV en remplacement d'un Point de Mana (PM). Un sort de Rang 4 coûte au moins 1PM (et 1d4 PV).

4- Pouvoir Extraordinaire.

Choisissez une capacité de Rang 3 ou 4 d'une voie que vous ne connaissez pas (s'il s'agit d'un sort de Rang 3, vous ne payez qu'un seul PM lorsque vous l'utilisez).

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 d'Attaque Magique contre le CHA de votre victime (portée 5 mètres). 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)

Ce sort affecte 1d6 cibles, le score de PV max de chacune de ces créatures ne doit pas dépasser 4 fois votre Rang dans la voie pour que le sort les affecte. Le Magicien doit réussir un test d'Attaque magique contre la CON de chaque créature affectée, s'il est réussi elle sombre dans l'inconscience pour le reste du combat. Il est possible de la réveiller en lui infligeant au moins 3 pts de DM.

3- Charme d'Oubli (L)

Vous envoûtez une personne qui oublie jusqu'à 24h de sa vie, moins si vous le souhaitez. Ce sort à une portée de 3 mètres et n'affecte qu'une créature dont les PV sont inférieurs ou égaux à ceux du Magicien. La victime a droit à un jet d'INT dont la difficulté est égale à 5 + Score d'Attaque Magique du Magicien. En cas d'échec la victime a droit à un nouveau jet chaque jour où quelqu'un lui rappelle des faits qu'elle a oubliés.

4- 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. Ce sort à une portée de 3 mètres et n'affecte qu'une créature dont les PV sont inférieurs ou égaux à ceux du Magicien. La victime a droit à un jet d'INT dont la difficulté est égale à 5 + score d'Attaque Magique +Mod. de CHA du Magicien. En cas d'échec la victime a droit à un nouveau jet chaque jour.

Voie de l'Érudit

1- Bibliothèque Ambulante

Le Magicien obtient un bonus de +3 à tous les tests d'INT en rapport avec la connaissance (occultisme, science, histoire, religion...).

2- Grosse Tête

Le Magicien peut la plupart du temps remplacer un test de FOR ou de DEX par un test d'INT : il remplace la force brutale par un peu de réflexion (soumis à autorisation du MJ selon la justification du joueur). Parfois cela lui prend un peu plus de temps de préparation.

3- Formation Religieuse

Le Magicien choisit un sort de Prêtre de son choix de Rang 1 ou 2. Lancer ce sort lui coûte 1 PM si c'est un sort de Rang 1 et 2 PM si c'est un sort de Rang 2.

4- Maître des Sorts

Le Magicien peut lancer n'importe quel sort de Magicien de son choix de Rang 1 ou 2 qui figurent dans les règles, un sort de Rang 1 lui coûte 1 PM et un sort de Rang 2 coûte 2 PM. Il lui faut 2 tours pour lancer un tel sort, au premier tour, il doit faire un effort de mémoire en réussissant un test d'INT 10 pour un sort de Rang 1 et INT 15 pour un sort de Rang 2. Au tour suivant si c'est un succès, il

lance le sort normalement et dépense les Points de Mana. En cas d'échec, il peut essayer à nouveau au tour suivant.

Voie de l'Éther

1- Brouillard Dense (L)

Le Magicien fait apparaître un brouillard dense qui limite la vision, la surface de la nappe est de 10m de rayon par Rang. La vision et les attaques à distances sont limitées à 10 m et elles subissent une pénalité de -2.

2- Nuage Acide (L)

Le Magicien fait apparaître un léger brouillard verdâtre avec une odeur soufrée pour 1 tour par Rang, 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).

En dépensant 1 PM, les DM passent à 1d10 au lieu de 1d6.

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 dans les 2 sens (mais pas la magie) 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 10 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. La cible encaisse 1d6 DM et si elle a reculé d'au moins 2m tombe au sol. Si elle percute un mur, elle subit 1d4 DM de plus.

En dépensant 1 PM, les DM et le recul passent à 2d4 au lieu de 1d6.

2- Télékinésie (L)

Le Magicien peut déplacer dans les airs à une portée de 10m, un objet inerte dont le poids n'excède pas 50kg par Rang, avec une vitesse de 10m par tour tant qu'il maintient sa concentration (Action Limitée à chaque tour). Faire tomber un objet sur une cible demande un test d'Attaque Magique et la cible à droit à un test de DEX difficulté 10 pour esquiver. Les DM sont de 1d6 par tranche de 50 kg.

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 5 + Mod. d'INT tours. Portée de 10 mètres.

4- Désintégration (L)

Le Magicien projette un rayon mortel à portée 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 des DM égaux à 2d6 + Score d'Attaque Magique. 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 le reste du combat (ou 10 tours). Celles-ci inflige +1D4 DM de feu.

En dépensant 1 PM, les DM passent à 1d6 au lieu de 1d4.

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 par tour et une pénalité de 2 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 dure tout le combat.

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 réussi à le blesser avec une arme, 2d6 s'il s'agit d'une arme naturelle. Le sort dure pour le reste du combat.

4- Élémentaire de Feu (L)

Le Magicien invoque un élémentaire de feu qui se met à son service pour le reste du combat (ou 10 tours).

Initiative 20, Défense 15, PV (la moitié de ceux du mage au moment de l'invocation), Attaque (égale au score d'Attaque Magique du Magicien), 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 l'Irréalité

1- Jet Prismatique (L)

Le Magicien projette un rayon arc-en-ciel sur sa cible avec une portée de 10 mètres et la touche s'il réussit un test d'Attaque Magique. Il déchire sa trame de réalité et lui inflige 2d6+Mod. d'INT DM. La réalité se reconstitue d'elle-même rapidement et la victime récupère 1d6 PV à son prochain tour, sauf si elle est décédée entre temps...

2- Soustraction (L)

Le Magicien vise un objet où une créature et le soustrait à la réalité : celui-ci disparaît pendant 1d6 tours.

Si la cible est une créature ou un objet tenu par une créature, le Magicien doit réussir un test d'Attaque Magique contre une difficulté égale au score de CHA + 10 de la cible. Le Magicien ne peut affecter de créature dont le score de PV maximum est supérieur au sien.

3- Clone (L)

Ce sort divise le mage en 2 répliques parfaitement semblables, les deux parties ont les mêmes caractéristiques avec chacune la moitié des PV et la moitié des PM du Magicien juste après l'incantation (à 1 près si les scores sont impairs). Le joueur dirige les 2 personnages de façon indépendante, chacun d'entre eux bénéficiant d'un tour de jeu complet. Chaque clone subit des DM de façon indépendante et si un sort de zone affecte les 2 répliques chacun subit des DM (au final le Magicien aura subit le double de DM...). Le sort est très éprouvant et chaque clone subit 1d4 DM chaque tour au début de son tour. Si un des clones est tué, il disparaît, le sort cesse et le Magicien devient celui qui reste. Le Magicien peut aussi arrêter le sort à tout moment, il supprime le clone de son choix et fait la somme des PV et des PM restants aux 2 clones.

4- Arrêt du Temps (L)

Le Magicien arrête le temps pour tous sauf lui pendant 1d6 + Mod. d'INT tours mais la durée est déterminée secrètement par le MJ. Le Magicien peut agir à sa guise, lancer des sorts sur lui-même, se déplacer et déplacer des objets tant qu'il ne touche pas un être vivant ou n'interagit pas avec lui (en lui lançant un sort par exemple), dans ce cas le temps reprend instantanément son cours normal.

Voie de la Conjuraison

1- Monture Fantôme (L)

Le Magicien conjure un cheval fantomatique qui peut le transporter (plus éventuellement un autre cavalier) pendant 1 heure. Cette monture est un peu plus rapide qu'un cheval ordinaire sauf si elle transporte 2 cavaliers.

Le Magicien peut faire apparaître une monture supplémentaire par PM dépensé pour des compagnons.

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 est 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 aux parois lumineuses, ils peuvent en sortir à tout moment mais cela met fin au sort. 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 moins de 20m en action gratuite. La lame attaque avec le score d'Attaque Magique du Magicien et inflige 1d8 DM pour le reste du combat.

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 5 à son test. Si le Contre-sort échoue, le Magicien peut agir normalement à son tour.

Après avoir réussi son contre-sort, le Magicien peut choisir de dépenser 1 PM et dans ce cas, il provoque une brûlure de Mana qui inflige à son adversaire 1d6 DM par Rang du sort.

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 Rang 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...) pour le reste du combat.

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 (Action Limitée). Les sorts cessent de fonctionner dans la zone mais reprennent leur cours si 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.

En dépensant 1 PM, le Magicien récupère 2d6 PV.

2- Pacte Sanglant

Le Magicien sacrifie 1d4 PV et gagne +5 sur un jet de d20 de son choix.

En dépensant 1 PM, il peut utiliser ce pouvoir après avoir pris connaissance du résultat d'un test.

3- Strangulation (L)

Le Magicien étouffe une créature vivante à 30m maximum, le sort nécessite un test d'Attaque Magique réussi puis il inflige 2d6 DM par tour pendant 3 tours.

4- Aspect du Démon

Le Magicien prend l'apparence du démon, il gagne + 5 en Attaque au contact et en Défense et réalise une attaque de Griffes à 2d4+4. Sous cette forme il perd 1PV par tour.

Voie de la Démonologie

1- Invocation d'un Diablotin (L)

En sacrifiant 1d4 PV, le Magicien invoque un diablotin à son service pour le reste du combat (ou 10 tours).

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 par 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 pour le reste du combat (ou 10 tours).

Le Magicien gagne +5 aux tests de charisme et une Attaque Magique de contact (Attaque Simple demandant un test d'Attaque Magique contre Défense) qui inflige 1d6+ Mod. de Charisme DM et guéri d'autant le Magicien.

3- Invocation d'un diable (L)

En sacrifiant 1d6 PV, le Magicien invoque un Diable à son service pour le reste du combat (ou 10 tours).

Init 16, Déf 16, PV (égaux à ceux du Magicien juste avant l'invocation), Att (score d'Att. Magique), DM 1d8+Mod. d'INT.

Pouvoir : Réduction des DM 4 contre les armes non magiques.

Le Diable compte pour 10 au seuil de difficulté des tests de CHA et s'ajoute à ceux des diabolins.

4-Sacrifice (L)

Effectuer une attaque de contact à la dague à +5 en Attaque et +1d6 + Mod. INT DM. Si la victime meurt sur le coup, invoquez immédiatement 2 diables à votre service. Pas de test de CHA ni de sacrifice de PV

Voie de la Divination

1- Détection de l'Invisible (L)

Le Magicien détecte les créatures invisibles ou cachées, il ne détermine pas leur apparence mais il distingue un halo là où elles se trouvent. Le sort à une portée courte (20m) et une durée égale au combat (ou 10 tours).

En dépensant 1 PM, le magicien rend ce halo visible pour toutes les créatures présentes.

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. A la fin de du sort, la zone est obscurcie à sa vision pendant 10 minutes.

Ce sort peut aussi être utilisé par le magicien s'il est aveuglé : cela lui permet de voir normalement pour la durée du combat.

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 +3 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. Pour le reste du combat il gagne +10 en Initiative et ajoute son Mod. d'INT en Attaque et en Défense.

Voie de la Domination

1- Télépathie (L)

Le Magicien peut communiquer par télépathie avec une créature de son choix en vue pendant ce tour.

S'il connaît la créature (il a déjà parlé avec elle), il peut communiquer avec elle par télépathie même sans la voir à une portée maximum égale à son score d'INT x 100 mètres en dépensant 1 PM.

2- Attaque Mentale (L)

Le Magicien se concentre et fait une attaque mentale contre sa cible à une portée de maximum de 50m. Il doit réussir un test d'Attaque Magique contre l'INT de la cible, en cas de réussite, il inflige 1d6+Mod. d'INT DM. Ces DM passent à 1d8 au Rang 4 de la Voie.

3- Paralysie (L)

Le Magicien fait un test d'Attaque Magique contre le Score de PV maximum de la cible, la victime est paralysée pour le reste du combat. Toute blessure qui lui est infligée met fin au sort mais attaquer une créature paralysée est une réussite et un critique automatique. A chaque tour la cible peut tenter de se délivrer à son tour en réussissant un test de FOR contre une difficulté de 15 + Mod. d'INT du Magicien, si elle réussit, le sort cesse et elle peut agir normalement.

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 le CHA ou la CON de la créature (le plus élevé). A son tour la créature peut tenter de résister avec un test (CHA ou CON) de difficulté 15+Mod. d'INT du Magicien, s'il est raté le Magicien agit à sa place, s'il est réussi l'emprise cède et le Magicien réintègre brutalement son corps et subit 1d6 DM. Les ordres suicidaires donnent immédiatement à la créature un test pour se délivrer.

Voie de la Force

1- Projectiles de Force (L)

Le Magicien projette de sa main une fléchette de force qui touche sa cible s'il réussit un test d'Attaque Magique et inflige 1d4+Mod d'INT DM. A chaque Rang supplémentaire dans la voie le Magicien peut lancer un projectile supplémentaire qui doit obligatoirement affecter une cible différente.

En dépensant 1 PM, le Magicien passe le dé de DM à 1d10.

2- Barreaux Mortels (L)

En réussissant un test d'Attaque Magique, le Magicien enferme sa cible dans une prison aux barreaux lumineux qui l'enserme et lui inflige 1d6 DM par tour. A son tour, elle doit réussir un test de FOR ou DEX difficulté 12 + Mod d'INT du Magicien pour en sortir et ne peut réaliser aucune action tant qu'elle est emprisonnée. Le sort dure tant que le Magicien reste concentré (Action Limitée à chaque tour). Il est brisé par toute attaque portée de l'extérieur sur la cible ou les barreaux.

3- Projectile Majeur (L)

Le Magicien projette de sa main une sphère de force qui touche sa cible s'il réussit un test d'Attaque Magique et inflige des DM égaux à 1d6 + score d'Attaque Magique !

4- Onde de Choc (L)

Le Magicien lève les bras au ciel et produit une sphère de force qui explose autour de lui. Toutes les créatures dans un rayon de 15m doivent réussir un test de Force 20 ou être renversées. Elles subissent de plus 2d6+Mod INT 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.

En dépensant 1 PM, le magicien lance 2d8 DM (+ Mod. d'INT).

2- Sous Tension (L)

Le Magicien est électrique pour le reste du combat (ou 10 tours), toute créature qui le blesse reçoit une décharge qui lui inflige 1d4 DM. Les DM passent à 1d6 au niveau 4 de la Voie.

Le Magicien peut dépenser 1 PM pour doubler les DM (lancer 2 dés).

3- Arme Foudroyante (L)

Le Magicien enchante une arme de façon à ce qu'elle inflige +1d6 DM d'électricité supplémentaire pour le reste du combat sur chaque attaque réussie. Ce bonus passe à 2d6 en cas de coup critique.

4- Foudres (L)

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 + Mod. d'INT DM à chaque cible.

Voie de la Magie Destructrice

1- Projectile Magique (L)

Le Magicien choisit une cible visible située à moins de 30m. Elle encaisse automatiquement 1d4 DM. Au Rang 3 les DM passent à 1d6.

En dépensant 1 PM, le magicien peut doubler les DM de ce sort (il lance 2 dés).

2- Rayon Affaiblissant (L)

Le Magicien choisit une cible située à moins de 10 mètre, si son Attaque Magique est réussie, la cible subit un malus de -2 à tous tests de FOR, d'Attaque au Contact et de DM en mêlée pour le reste du combat. Les malus de ce sort ne sont pas cumulables.

3- Flèche Enflammée (L)

Le Magicien choisit une cible située à moins de 30m, si son Attaque Magique réussit, la cible subit 1d6+Mod. d'INT DM. Après les DM initiaux la flèche inflige encore automatiquement 1d6 DM par tour pendant 3 tours. Ces DM sont non cumulatifs en cas de plusieurs flèches actives.

4- Boule de Feu (L)

Le Magicien choisit un point d'impact situé à moins de 30m, la boule de feu explose dans un rayon de 10m. Toutes les créatures dans la zone subissent des DM égaux 2d6 + score d'Attaque Magique du Magicien. Un test de DEX de difficulté égale au score d'INT du Magicien permet de diviser les DM par 2.

Voie de la Magie Primitif

1. Gri-gri (L)

Le Magicien utilise un petit fétiche (crâne d'oiseau, petite pierre, statuette) sur lequel il fait couler un peu de son sang afin de lui conférer du pouvoir. Le Magicien sacrifie 1 PV, le fétiche permet au joueur du personnage qui le porte de relancer 1d20 lorsqu'il le souhaite dans un laps de 12h. Ensuite le Gri-gri perd son pouvoir.

En dépensant 1 PM et en rendant permanent la perte du PV (Maximum de PV réduit de 1), le Gri-gri permet de relancer 1d20 une fois par jour tous les jours. S'il est détruit, le Magicien récupère son PV.

2. Rituel Primitif (L)

En passant 10 minutes à psalmodier ou danser ou préparer des ingrédients occultes. A la suite ce rituel, le Magicien choisit un des 2 effets suivant : soit il réduit de 1 le nombre de PM nécessaire au lancement d'un sort, soit il choisit de gagner +3 en Attaque ou +1d6 aux DM de son prochain sort dans un délai de 1 heure.

3. Mauvais Œil (L)

Le Magicien jette le mauvais œil à sa cible, le sort à une portée de 30m et nécessite de réussir un test d'Attaque Magique contre le Charisme de la créature, il n'affecte pas les Mort-vivants, les Démons, les élémentaux ou les créatures artificielles et aucune créature dont les PV actuels dépassent les siens.

La créature affectée lance 2d20 et garde le plus faible des 2 résultats à chaque fois qu'elle doit réaliser un test pour le reste du combat.

4. Poigne Mortelle (L)

Le Magicien tend la main vers la poitrine de la victime et tente de lui en arracher le cœur à distance (la victime doit avoir un cœur vivant ! portée 20m). Le Magicien doit réussir un test d'Attaque Magique au premier tour du sort. En cas de réussite il inflige 2d6 + Mod. d'INT DM et autant à chaque tour suivant tant qu'il conserve sa concentration. Si la créature tombe à 0 PV, le cœur sanglant apparaît dans la main du Magicien et cesse rapidement de battre.

Voie de la Magie Protectrice

1- Armure de Mage (L)

Le Magicien fait apparaître un champ de force chatoyant qui le protège des attaques adverses. Il gagne +2 en Défense pour le reste du Combat.

En dépensant 1 PM le Magicien obtient un bonus de Défense de +4.

2- Protection Contre les Éléments (L)

Le Magicien retranche 1d6 + Mod d'INT à chaque fois qu'il subit des DM par un élément de son choix : Feu, Froid, Foudre ou Acide pour le reste du combat. Ce sort ne peut être lancé que dans une seule version à la fois.

En dépensant 1 PM, le Magicien obtient la protection contre les 4 éléments cités ci-dessus.

3- Cercle de Protection (L)

Le Magicien trace un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. A chaque fois qu'un sort prend pour cible un personnage situé dans le cercle, le Magicien peut faire un test d'Attaque Magique en opposition au test de l'Adversaire pour annuler le sort.

4- Flou (L)

Le corps du Magicien devient partiellement intangible et tous les DM qu'il subit, sont divisés par 2. Le sort dure jusqu'à la fin du combat.

Voie de la Magie Universelle

1- Lumière (L)

Le Magicien désigne un objet qui se met à luire d'une lumière magique semblable à celle d'une lanterne. La lumière s'éteint au bout de 10 minutes ou quand le Magicien le décide. Affecter une créature ou un objet tenu par un ennemi nécessite un test d'Attaque Magique. Un sort de lumière sur les yeux de la victime l'aveugle partiellement : elle subit une pénalité de -2 en Attaque et en Défense pour le reste du combat.

2- Analyse de la Magie (L)

Le Magicien se concentre et détecte la présence de toute magie en ligne de vue et à moins de 15 mètre. S'il s'agit d'un objet il peut en déterminer les propriétés en se concentrant 10 minutes et en réussissant un test d'INT de difficulté 10 ou + (selon le MJ).

3- Invisibilité (L)

Le Magicien se rend invisible lui-même ou un allié à moins de 10m pendant 10 minutes. S'il attaque ou utilise une Capacité Limitée, il redevient visible.

4- Vol (L)

Le Magicien ou un allié à moins de 10m peut voler pendant 10 minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.

Voie de la Métamagie

1- Magie Offensive

Gagnez +1 au score d'Attaque Magique.

2- Rituel Double

Une fois par combat, un de vos sorts affecte le double de cibles. *En dépensant 1 PM vous pouvez affecter une cible supplémentaire avec n'importe quel sort.*

3- Rituel de Puissance

Une fois par combat, un de vos sorts occasionne ses DM maximum. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser cette Capacité en dépensant des PM : il en coûte 1 PM par Rang du sort maximisé.

4- Sortilège Impromptu

Une fois par combat, lancez un sort comme une action gratuite, cette action ne compte pas comme une Capacité Limitée.

Voie de la Nécromancie

1- Peur (L)

Ce sort affecte une cible à moins de 10m, la cible doit réussir un test de FOR de Difficulté 10 ou fuir pendant 1d6 tours.

Le Magicien peut dépenser 1 PM pour faire passer la difficulté du test de FOR à 18.

2- Animation des Morts (L)

Le Magicien anime un cadavre humanoïde 'frais' à son service : il comprend les ordres 'Attaquer', 'Suivre', 'Garder'.

Initiative 8, Défense 8, PV 20, Att +5, DM 1d4+1.

Le corps se dégrade vite, il perd automatiquement 1PV par tour.

Le Magicien ne peut pas animer plus d'un corps à la fois.

En dépensant 1 PM, le Magicien peut animer 1 corps supplémentaire en même temps que le premier.

3- Touché Vampirique (L)

Ce sort nécessite de réussir une Attaque Magique au 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 moins de la moitié des PV actuels du Magicien. Elle doit réussir un test de CON de difficulté 12 + Mod. d'INT ou se retrouver à 0 PV !

Voie de la Sécurité

1- Blocage (L)

Ce sort scelle une porte ou un coffre de façon magique pour une durée en minutes égale au score d'INT du Magicien, 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.

Alternativement ce sort peut être lancé sur une arme rangée au fourreau en réussissant un Attaque Magique à distance (portée 20m) sur le porteur, dégainer l'arme devient alors une Action Limitée qui nécessite de réussir un test de FOR d'une difficulté égale à 15 + Mod. de CHA.

S'il dépense 1 PM, le Magicien rend le sort permanent ou peut choisir de cibler jusqu'à Mod. d'INT arme au fourreau.

2- Piège à Feu (L)

Ce sort piège une porte ou un coffre pour 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.

Alternativement ce sort peut être lancé sur une arme rangée au fourreau en réussissant un Attaque Magique à distance (portée 20m) sur le porteur, dégainer l'arme provoque alors les effets du sort.

S'il dépense 1 PM, le Magicien rend le sort permanent.

3- Zone de Protection (L)

Le Magicien définit un périmètre de 20m de diamètre maximum par un rituel d'une durée de 5 minutes.

Toute créature plus grosse qu'un chat 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 1 tour (test d'Attaque Magique) ou 1d6+Mod. d'INT DM à la créature (test d'Attaque Magique). Le sort a une durée de 12 heures et affecte toutes les créatures pendant toute sa durée.

4- Garde Animé (L)

Ce sort invoque une armure de métal animée qui sert de garde du corps au Magicien tant qu'il n'est pas détruit.

Le Garde Animé suit le mage à moins de 10m et disparaît dans le cas contraire, il combat toute créature qui attaque le mage au contact.

Initiative 10, Défense 18, PV (= au Magicien), Attaque = score d'Attaque Magique, DM 1d8+2. Le Garde octroie au Magicien un bonus de +2 en Défense quand il est à son contact.

Voie de la Sombre Magie

1- Imprécation (L)

Le Magicien réalise un test d'Attaque Magique contre le score de Charisme de sa cible avec une portée de 20 mètres.

A son prochain tour, la cible réalise tous ses tests de d20 avec 2d20 et elle utilise le plus faible résultat. Si elle obtient un résultat de 1 sur un de ses d20, le Magicien récupère 1 point de Chance.

2- Énergie Impie (L)

Le Magicien fait appel dépense un point de Récupération et guérit immédiatement 1d6+Score d'Attaque Magique PV.

3- Rituel de Sacrifice (L)

Le Magicien réalise une Attaque de Contact avec une dague sacrificielle spécialement prévue à cet effet et inflige 1d4+Mod. de CHA DM en cas de succès.

Si la créature tombe à 0 PV, elle meurt sur le coup et le Magicien dévore son énergie vitale : il gagne 1d6 PV et 1d6 PM. Si la créature est d'une grande pureté (licorne, enfant, vierge...), il gagne le double de PV et de PM.

Exceptionnellement ce sort permet de dépasser son score maximum de Vitalité ou de Mana.

4- Putréfaction Lente (L)

Le Magicien doit réussir un test d'Attaque Magique contre la CON de sa victime (portée 10 mètre). En cas de succès, elle commence à émettre une atroce odeur de putréfaction tandis que ses chairs cloquent et pourrissent et subit 1d6 DM. A son tour, elle doit réussir un test de CON difficulté 15+Mod. d'INT du Magicien pour faire cesser la maladie. Sinon elle subit 1d6 pt de DM par tour (au tour du Magicien). Le sort cesse dès qu'un test de CON est réussi où lorsque la cible meurt...

Un sort de soins de Rang 3 ou plus stoppe la maladie (mais ne soigne aucun points de vie).

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 DEX de la victime réussi, ils infligent 1d6+Mod d'Int DM à une portée 20m et la cible voit son déplacement divisé par 2 à son prochain tour.

En dépensant 1 PM, le Magicien affecte toutes les cibles dans un cercle de 10m de diamètre (alliés comme ennemis).

2- Gravité (L)

Ce sort 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 pour le reste du combat.

3- Peau de Pierre (L)

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

4- Passe Muraille (L)

Le Magicien et 1 allié peuvent franchir un mur ou une paroi de pierre ou de terre d'une épaisseur maximum en mètres égale au Mod. d'INT du Magicien.

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 et aux tests de discrétion et il subit une pénalité de 3 aux DM avec les armes et aux tests de Force pour le reste du combat.

2- Agrandissement (L)

Le Magicien ou une cible volontaire (contact) voit sa taille augmenter de 50%. Il gagne +2 aux DM en mêlée et aux tests de Force et réduit les DM subit de 2 point pour le reste du combat. Pataud, il perd aussi 2 aux tests de DEX et en Défense.

En dépensant 1 PM, le Magicien double la taille de la cible, elle obtient un bonus total de +4 aux DM et réduit les DM de 4 points, le malus est inchangé.

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 1 heure. Il ne peut prendre l'apparence précise d'une autre personne, seulement les caractéristiques générales de l'espèce.

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 de 2 heures mais ne permet pas de changer de forme plusieurs fois.

Voie des Arcanes

1- Mains Brûlantes (L)

Projeté des flammes sur toutes les cibles au contact du Magicien, faire un test d'Attaque Magique pour chacune d'entre elle. DM 1d6+Mod. d'INT.

Si le joueur dépense 1 PM, les DM passent à 2d6 + Mod. d'INT.

2-Lévitiation (L)

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

En Dépensant 1 PM, le Magicien peut resté à une altitude stationnaire et agir normalement (lancer des sorts).

3-Éclair (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, faire un test d'Attaque Magique contre la Défense de chaque cible pour 2d6+Mod. d'INT DM.

4- Métamorphose (L)

Le Magicien se transformer en animal, il obtient son mode de déplacement, sa défense, ses attaques, garde seulement les PV du mage. Le sort à une durée de 1 heure maximum.

Voie des Dimensions

1- Sac sans Fond

Le Magicien enchante un sac dans lequel il peut entreposer 50kg par Rang tandis que le sac semble toujours ne peser qu'un kilo. L'entrée du sac mesure 60cm de diamètre et une créature vivante peut y rester enfermée, elle aura l'impression d'être dans un grand sac, elle ne peut ressortir que si le Magicien lui en laisse la possibilité.

2- Poudre d'Escampette (L)

Le Magicien modifie les distances autour de lui, il se déplace 2 fois plus vite que la normale (100m pour un déplacement complet, 40 mètre pour un déplacement simple, 20 mètre avec une action Limitée) pour tout le reste du combat.

En dépensant 1 PM, il peut utiliser ce sort sur un allié.

3- Duo Dimension (L)

Le Magicien devient une simple image en 2 dimension, il n'a pas d'épaisseur, lorsqu'on le regarde de coté, il devient presque invisible. Il peut passer dans des fentes étroites comme sous une porte. Une fois par tour en action gratuite, il peut pivoter à 90° face à une seule cible qui ne le voit plus (-5 en attaque) jusqu'au prochain tour du Magicien. Le sort a une durée de 10 minutes.

4- Diformation (L)

Le Magicien déforme une partie du corps de son adversaire et le rend difforme. Il doit réussir un test d'Attaque Magique contre la CON de la victime. En cas de réussite, celle-ci subit 1d6 + Mod. d'INT DM et une pénalité à toutes ses actions égale au Mod. d'INT du Magicien pour le reste du combat. Ce malus ne peut être cumulé plusieurs fois.

Voie des Illusions

1- Image Décalée (L)

Le Magicien n'est pas tout à fait là où son image se trouve. Pour le reste du combat, lorsqu'une attaque de Contact ou à Distance devrait le toucher, il lance 1d6 : sur 5 ou 6, il ne subit pas les DM.

En dépensant 1 PM, le joueur peut relancer tous les 1 obtenus au d6.

2- Mirage (L)

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

3- Déguisement (L)

Le Magicien change son apparence pour imiter celle d'une autre créature d'une taille proche de la sienne (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. La magie reproduit les vêtements, les traits, l'équipement... Il est presque impossible de révéler la supercherie mais une étude détaillée et un contact physique permettent un test d'INT difficulté 16+Mod. d'INT du Magicien pour reconnaître l'illusion. Le sort à une durée de 1 heure et peut être prolongé en dépensant 1 PM par heure.

4- Tueur Fantasmagorique (L)

Ce sort cible une créature vivante (pas de mort-vivant, de démon ou d'élémentaire). La victime voit l'illusion de sa propre mort et doit réussir un test d'INT ou de CON (à son choix) dont la difficulté est égale à 13 + Mod. d'INT du Magicien. En cas d'échec elle est prise de convulsion et perd la moitié de ses PV actuels.

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.

En dépensant 1 PM, la difficulté du test de CON passe à 20.

2- Pestilence des charniers (L)

Une odeur pestilentielle de mort envahi 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 le score actuel de points de vie est inférieur 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) à moins de réussir un test de DEX difficulté 20.

Voie des Ombres

1. Vision Nocturne (L)

Les yeux du magicien deviennent totalement noirs, il peut alors voir dans les ténèbres naturelles à une distance de 20 mètres pendant une durée de 10 minutes.

En dépensant 1 PM, le Magicien peut affecter un nombre d'individu égal à son Mod. d'INT en plus de lui-même.

2. Ombre Mortelle (L)

Le Magicien anime l'ombre de la créature qu'il cible et lui fait attaquer son propriétaire. L'Ombre attaque avec le score d'Attaque Magique du Magicien mais fait des DM égaux à une attaque physique normale de la créature (morsure, attaque par arme...) *En dépensant 1 PM, le Magicien peut choisir d'attaquer tout autre cible au contact de la créature dont il contrôle l'ombre.*

3. Fusion dans l'Ombre (L)

Le Magicien perd consistance et se fond dans l'ombre, il est indétectable et ne peut être pris pour cible mais il voit et entend comme s'il était normalement présent. Il doit maintenir sa concentration (L) et peut se déplacer de 10m à chaque tour concentration tant qu'il reste dans les ombres. Le sort est immédiatement brisé par une lumière trop vive et à une durée de 10 minutes.

4. Tueur d'Ombre

Le Magicien anime sa propre ombre qui se transforme en tueur vicieux qu'il contrôle comme si c'était lui-même. Le Magicien assigne autant de PV à son ombre qu'il le souhaite en puisant dans les siens, son score de PV maximum baisse d'autant tant que le sort est actif, les PV actuels sont perdus comme s'il s'agissait d'une blessure et il ne les récupère pas à la fin du sort.

Le Tueur d'Ombre possède une Initiative et une Défense égale au score d'INT du Mage, attaque avec son score d'Attaque Magique et inflige 1d6+Mod. d'INT DM. Il peut réaliser des Attaques Vicieuses comme un Voleur et peut utiliser à volonté Vision Nocturne et Fusion dans l'Ombre. Enfin il ne peut être guéri et une lumière intense ou une absence d'ombre lui inflige une pénalité allant de -2 à -5 en Défense et en Attaque.

Le sort à une durée maximum de 12h.

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 au Contact et réalise 1d6+Mod. d'INT DM magiques sur une attaque réussie.

En dépensant 1 PM au moment de l'attaque, le Magicien inflige une Décharge de Mana (L) : il obtient +5 en Attaque et ajoute 1d6 aux DM.

2- Bâton Mineur

Le mage investit son pouvoir dans son Bâton et y imprime un sort de Rang 1 ou 2 de son choix de n'importe quelle voie. Il peut utiliser ce sort normalement lorsqu'il tient son bâton.

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 Rang 3 ou 4 de son choix dans son bâton, il peut utiliser ce sort normalement. Le Bâton prend une forme en rapport avec ce sort : un sort de mort nécessite un bâton avec une tête de mort, un sort de feu une pierre rouge comme un gros rubis, etc...

Voie du Chaos

1- Désordre et Paradoxes (L)

Lancer 2d20, assigner un résultat aux joueurs et un résultat au Meneur. Pour tout le combat, lorsqu'un joueur obtient ce résultat au d20, le test est un succès automatique et s'il s'agit d'une attaque, correspond à un critique. Lorsque le MJ obtient le résultat qui lui a été assigné, le test est un échec automatique.

Lancer ce sort une nouvelle fois permet de changer les résultats obtenus mais ne cumule pas les effets.

2- Conjuraton Chaotique (L)

Une créature apparaît soudainement venue de nulle part, elle effectue une attaque sur une cible en vue au choix du Magicien puis disparaît aussitôt. La créature invoquée est totalement aléatoire depuis un chien en passant par un dragon, un coq, une plante carnivore... La créature attaque avec un score d'Attaque au contact de 2d20 et inflige 1d12 DM.

En dépensant 1 PM, le Magicien obtient 1d20 DM !

3- Sans Dessus Dessous (L)

Le Magicien rend le sens de la gravité aléatoire pendant un court instant dans une zone carrée de 10 mètres de côté à une portée de 20 mètres. Toutes les créatures présentes 'chutes' ou rebondissent plusieurs fois de façon chaotique et subissent 3d6 DM. Qu'il y ait un plafond ou pas, les DM sont inchangés (les créatures percutent le plafond, puis le sol et à nouveau le plafond...).

4- Confusion des Genres (L)

Le Magicien effectue un test d'Attaque Magique contre l'INT de son adversaire. En cas de réussite la cible confond ses alliés et ses ennemis, à son prochain tour, elle attaque son allié le plus proche.

Voie du Chirurgien

1- Saignée (L)

Le Magicien pratique une saignée à son patient pour le libérer des humeurs néfastes qui l'affectent. Le patient perd 1 PV et il réduit de 2 points tout malus subit pour une durée de 10 minutes. Par exemple un personnage qui subit une pénalité de -3 à ses tests à cause des effets d'une attaque spéciale, voit celle-ci réduite à -1 pendant les 10 minutes. Exceptionnellement, ce sort affecte aussi la pénalité de -2 subie après être tombé à 0 PV (pendant 10 minutes).

2- Intervention Bénigne

Le Magicien soigne un patient peu blessé en réalisant une courte intervention chirurgicale (1 minute). Cette Capacité affecte seulement un personnage auquel il manque un maximum de 1 PV par niveau (-8 PV de son score maximum pour un personnage de niveau 8). Le joueur doit réussir un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, la revient à son score maximum de Vie.

3- Anatomie

Le Magicien connaît parfaitement l'anatomie humaine et sait viser les organes. Il obtient +2 aux DM contre toutes les créatures humanoïdes (avec des armes ou avec ses sorts) et obtient des critiques à la Dague sur 19-20 au test d'Attaque.

4- Intervention Lourde

Le Magicien soigne un patient blessé en réalisant une longue intervention chirurgicale. La cible doit dépenser 1 point de Récupération et le Magicien fait un test de DEX difficulté 15, en cas de succès le patient double les points de PV obtenus par son test de récupération, en cas d'échec il obtient une récupération normale. La durée de la Récupération n'est pas affectée par l'opération. Cette Capacité n'étant pas magique par nature, elle ne coûte aucun Point de Mana mais le Magicien peut influencer le destin en dépensant 1 PM avant le test pour obtenir un bonus de +10 au test de DEX.

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. Il peut aussi lancer le sort sur lui-même. Ce sort peut être lancé en action gratuite une fois par tour.

En dépensant 1 PM, le Magicien peut lancer le sort sur autant de créatures qu'il le souhaite dans la portée du sort.

2- Éclipse (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 rater (tous les jets d'attaque impairs sont des échecs automatiques). Le sort dure aussi longtemps que le Magicien le souhaite mais il est très éprouvant, le Magicien perd 2 PV par tour.

En dépensant 2 PM, le Magicien peut réduire la perte de PV à seulement 1 PV par tour.

3- Porte dimensionnelle (L)

Le Magicien peut disparaître et réapparaître immédiatement à un endroit qu'il voit à une distance maximum de 100m.

4- Téléportation (L)

Le Magicien doit créer un cercle magique d'une valeur de 50 pa. Il peut s'y 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 Familier

1- Familier

Le Magicien choisit un petit animal pour familier (corbeau, chat, crapaud, furet, serpent, lapin, lézard...) et en fait son animal de compagnie magique. Le familier ne possède que 3 PV et une Défense de 15 mais le Magicien peut le guérir instantanément dès qu'il le souhaite en dépensant ses propres PV.

Lorsque le familier est sur le Magicien tous les 2 forment une seule cible indissociable (le Familier ne subit pas de DM) et le Magicien profite des sens de l'animal, il gagne un bonus de +2 en Initiative. Si le Familier est tué, le Magicien ne pourra en récupérer un avant son prochain passage de niveau.

2- Vision Partagée (L)

Le Magicien peut voir et entendre par les yeux et les oreilles de son familier en se concentrant quelle que soit la distance. Il peut aussi communiquer avec lui par télépathie tant que la créature est à moins de 10m.

3- Pouvoir Magique

Le familier confère au Magicien un pouvoir magique tiré d'une voie quelconque de Rang 1 à 2 déterminé en accord avec le MJ. (Corbeau : compréhension des langues, Chouette : vision nocturne, Léopard : pattes d'araignée). Si aucun pouvoir ne vous convient ou si vous préférez, la PER devient une Caractéristique Primaire pour le Magicien.

4- Projection Mentale (L)

Le Familier accueille l'esprit du Magicien dans son corps tandis que le corps du Magicien devient inerte. Le Magicien prend toutes les caractéristiques du Familier mais garde ses propres PV. Sous cette forme, il peut lancer des sorts en dépensant 1 PM par Rang du sort (donc 3 PM pour un sort de Rang 3 au lieu de 1).

Il peut stopper la projection dès qu'il le souhaite. Si son corps inerte est blessé le Magicien en est informé et il subit les DM normalement, à 0 PV il réintègre automatiquement son corps.

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. Ils passent à 1d8 au Rang 3 de la Voie. *En dépensant 1 PM, le Magicien lance 2 dés de DM.*

2- Fils des Flammes (L)

Vous divisez tous les DM de Feu subits par 2 pour le reste du Combat (10 tours hors combat).

Le sort peut aussi être lancé sur un compagnon en dépensant 1 Point de Mana.

3-Cercle de feu (L)

Vous invoquez un cercle de feu magique autour de vous (5 mètres de diamètre max) 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 pour passer et endure 1D6 + Mod. d'INT DM. Le Cercle dure tout le combat (10 tours hors combat).

4-Combustion spontanée (L)

Vous claquez des doigts et votre cible si elle est faite d'une matière inflammable s'embrace 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. Réalisez une Attaque Magique, en cas de succès la victime subit 2d6 + Mod. d'INT DM immédiatement puis 1d6 DM supplémentaire par tour jusqu'à ce que le feu soit éteint, ce qui nécessite une Action Limitée.

Voie du Gèle

1- Verglas (L)

Un verglas glissant recouvre le sol sur une surface de 10m de diamètre pour le reste du combat (vous pouvez stopper le sort plus tôt). 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.

En dépensant 1 PM, le Magicien peut geler au sol les pieds des victimes qui se trouvent dans la zone au moment de l'incantation.

Elles sont immobilisées jusqu'à ce qu'elles réussissent un test de FOR difficulté 15, elles subissent alors les effets normaux du sort.

2- Fils des Glaces (L)

Vous divisez tous les DM de Froid subits par 2 pour le reste du Combat (10 tours hors combat).

Le sort peut aussi être lancé sur un compagnon en dépensant 1 Point de Mana.

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 4 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 peut se déplacer sur l'eau en la transformant en glace. Le sort dure pour le reste du combat (10 tours hors combat).

Voie du Grimoire

Cette Voie peut être choisie plusieurs fois.

1- Arcane Inférieure

Choisissez une capacité de Rang 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 Rang 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 Rang 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 Rang 3 de Magicien et inscrivez ce sort dans votre grimoire.

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

Voie du Guerrier Mage

1- Formations aux Armes

Le Magicien sait utiliser toutes les armes de Guerrier à une main, les armes à 2 mains à partir du Rang 3 dans la Voie.

2- Magie en Armure

Le Magicien est capable de lancer des sorts en armure de cuir. Au Rang 3 dans la Voie, il peut porter l'armure de cuir renforcée et au Rang 4 une chemise de maille.

3- Entraînement Martial

Le Magicien gagne 4 PV et +1 en Attaque au Contact.

4- Frappe des Arcanes (L)

Le Magicien insuffle sa puissance magique dans une attaque au contact, il obtient un bonus de +2 en Attaque au Contact et +1d6 DM par Point de Mana investi. Il peut dépenser jusqu'à 2 PM.

Voie du Mage de Guerre

1- Drain Sanglant

Le Magicien peut dépenser jusqu'à 1 PV par Rang pour gagner immédiatement +1 en Attaque magique par PV dépensé. Ce bonus peut être appliqué après avoir pris connaissance du résultat du test d'attaque.

2- Magie Sanglante

Le Magicien inflige des critiques avec ses sorts de DM sur 19-20 aux tests d'Attaque Magique.

3- Force Mentale

Le Magicien relance tous les 1 obtenus aux dés de DM de ses sorts.

4- Pouvoir Brute

Le Magicien peut dépenser 1 PM pour ajouter +1d6 DM à un sort ou 2 PM pour obtenir +2d6 DM.

Voie du Maginventeur

1- Bricoleur de Génie

Le Magicien obtient un bonus de +5 aux tests en rapport avec les sciences, la compréhension des mécanismes ou bricoler et réparer des objets techniques.

2- Magnétisme (L)

Le Magicien contrôle le magnétisme autour de lui, il gagne un bonus de +3 en Défense contre toutes les armes métalliques pour le reste du combat. En action gratuite, à n'importe quel moment pendant le combat, il peut choisir de mettre fin au sort pour utiliser son énergie afin d'empêcher une créature en armure métallique à moins de 20 mètres de se déplacer en réussissant un test d'Attaque Magique contre sa Force.

3- Lance Boulon

Le Lance Boulon est une arme de tir qui ressemble à s'y méprendre à une arbalète à jalet (une arbalète qui lance des billes) mais d'une part elle lance généralement des boulons, d'autre part un effet de 'magnéto magie' accélère considérablement le projectile, le rendant bien plus létal entre les mains du magicien compétent. En mode 'naturel', le Lance Boulon tir à 20 mètres, inflige 1d6+Mod. de PER DM et nécessite un test d'Attaque à Distance. Mais en investissant 1 PM, l'arme tire à 50 mètres et inflige 2d6+Mod. d'INT DM, de plus le Magicien peut utiliser son score d'Attaque Magique, il s'agit d'une Attaque Simple.

4- Mécagarde

Le Mécagarde est une créature mécanique humanoïde de taille moyenne que le Magicien fabrique pour lui servir de serviteur et de garde du corps. Donner un ordre au Mécagarde est une Action Simple, il comprend les ordres simples avec l'équivalent d'une intelligence de 3. Le Magicien peut réparer un Mécagarde au rythme de 1d6+Mod. d'INT PV par heure de bricolage.

Initiative 8, Défense 16, Attaque (= score d'Attaque Magique du Magicien -2), PV (Égale à ceux du Magicien), DM 1d6+3 FOR 16, DEX 8, CON 30, INT 3, PER 6, CHA 2

Le Magicien peut améliorer son Mécagarde en dépensant des points de Capacité supplémentaires au rythme maximum de 1 à chaque passage de niveau. Chaque point investit permet d'acheter une des options suivantes :

Blindage : +4 en Défense, *Scie Circulaire* : +1d6 aux DM, *Jet Pack* : le Mécagarde peut faire des 'sauts' de 50 mètres max, *Minicanon* : attaque à 20 mètres avec DM 2d6, *Mécacerveau Amélioré* : +4 INT, PER et +2 Score d'Attaque, doué de parole, *Châssis Félin* : +4 DEX et Initiative (peut être choisi 2 fois), +2 Déf, *Grande Taille* (2 points de Capacité) : +20 PV et +2 aux DM au contact (FOR 20).

Voie du Professeur

1- Évaluer (L)

Lorsque le Magicien observe un confrère lancer un sort, il peut 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. Ce bonus passe à +3 au Rang 3 de la Voie.

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 Pseudo Dragon

1- Pseudo-Dragon

Le Magicien obtient pour familier un adorable pseudo-dragon (un mini dragon de couleur de son choix). Initiative 18, Défense 15, PV (5/Rang), Attaque (+Rang), DM 1d4 + Rang. Le Pseudo-Dragon est capable de communiquer par télépathie à une portée de 20 mètres avec toutes les créatures qui parlent le commun, l'elfique ou le draconien.

Lorsque le Pseudo-Dragon est sur le Magicien tous les 2 forment une seule cible indissociable (il ne subit pas de DM).

Si le petit dragon est tué, le Magicien ne pourra en récupérer un avant son prochain passage de niveau.

2- Lien Privilégié

Le Magicien peut guérir instantanément le Pseudo-Dragon dès qu'il le souhaite en dépensant ses propres PV.

Le Magicien peut voir et entendre par les yeux et les oreilles du petit dragon en se concentrant quelle que soit la distance. Lorsque le Pseudo-Dragon est près de lui, le Magicien gagne +2 en Initiative.

3- Porte-bonheur

Le Pseudo-Dragon est réputé pour être à la fois une source de pouvoir et de chance pour son propriétaire, le Magicien obtient un bonus de 2 Points de Chance et autant de Points de Magie. Il les perd immédiatement si le Pseudo-Dragon vient à mourir.

4- Souffle du Dragon

Le Pseudo-Dragon obtient une attaque de Souffle dont le joueur choisit le type d'élément en fonction de la couleur de son petit dragon (Rouge = feu, Blanc = Froid, Vert=Acide, Noir=Poison, Bleu=Électricité). Il peut attaquer une créature à 5 mètres en Action Limitée avec un score égal à l'Attaque Magique du Magicien et inflige 2d6 DM. Il ne peut effectuer cette attaque spéciale qu'un fois tous les 2 tours. En dépensant 1 PM en action gratuite, le magicien peut améliorer le souffle du dragonnet : les DM passent à 3d6+Mod. de CHA du Magicien.

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. S'il prête son arme, l'enchangement disparaît...

En dépensant 1 PM, le Magicien peut enchanter l'arme d'un allié.

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.

S'il dépense 1 PM, le poison nécessite en plus un test de CON difficulté 16 ou la victime perd conscience pour 1d6 minutes.

3- Regard Hypnotique (L)

Le Magicien rive son regard sur une cible à moins de 5m. Il réalise un test d'Attaque Magique contre le score de PV maximum de la victime, en cas de réussite, elle est confuse pour le reste du combat. Chaque tour, elle peut tenter de réussir un test d'INT difficulté 18 pour sortir de cet état. Une cible confuse reste globalement inactive mais se défend 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 = Attaque Magique, 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 égale au Score d'INT du Magicien. Lorsqu'il reprend sa forme normale le Magicien récupère 2d6 PV.

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 1d6+Mod d'INT DM sur un test d'Attaque Magique réussi.

En Dépensant 1PM le Magicien réalise 2d6+ Mod. d'INT DM.

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 pour le reste du combat (ou 10 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 20 m autour du Magicien doit réussir un test de CON difficulté 12 + Mod. d'INT du Magicien. Les créatures qui ratent ce test subissent 2d6 DM si leur score maximum de PV est supérieur ou égal à celui du magicien et de plus elles sombrent dans l'inconscience pour 5 tours si leur score est inférieur. Ce cri épuise le Magicien, il subit une pénalité (cumulative) de -1 à tous ses tests de d20 pendant 10 minutes.

Voie du Temps

1- Décalage (L)

Le sort affecte toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres autour du magicien. Le joueur assigne un score d'Initiative de son choix à chaque créature affectée. Cette nouvelle initiative prendra effet dès le tour suivant.

En dépensant 1 PM ; le Magicien élargit le rayon d'effet à 20 mètres.

2- Vortex (L)

Le Magicien se projette 1d6+Mod. d'INT tours dans le futur au maximum, moins s'il le souhaite mais il doit l'annoncer au début du sort. Il disparaît et réapparaît à la fin du sort. Si un obstacle occupe sa position il réapparaît au plus près 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), pour le reste du combat, la victime perd immédiatement 10 en Initiative, elle ne peut plus réaliser qu'une action par tour : soit une Action Simple, soit une Attaque Simple. Si elle fait un Déplacement Complet, il est divisé par 2. Si elle utilise une Capacité Limitée, elle n'a droit à aucun déplacement et subit une pénalité de -3 à ses tests.

4- Hâte (L)

Pendant le reste du combat, la cible voit son métabolisme très accéléré, elle peut réaliser une action de plus par tour : soit une Action Simple, soit une Attaque Simple. Cela ne va pas sans douleur et elle perd chaque tour des PV selon sa classe : Magicien 1 PV, Voleur, Prêtre et Rôdeur 2 PV, Guerrier 3 PV. La cible peut mettre fin au sort à tout moment.

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.

En dépensant 1 PM et en réussissant un test d'Attaque Magique gratuit, cette magie peut perturber et distraire un ennemi : il subit une pénalité de -2 à ses actions à son tour.

2- Sorts Silencieux

Vous êtes capable de lancer vos sorts sans faire de bruit. S'il s'agit d'un sort de Rang 3 ou 4, vous devez réussir un test de PER difficulté 10 ou 15 respectivement.

3- Concentration (L)

Vous concentrez un tour, au prochain tour vous pourrez lancer un sort avec un bonus de +10 en Attaque Magique (La concentration ne dépense pas de PM).

4- Magie du Sang

En sacrifiant 1d4 PV et 1 PM, vous obtenez la possibilité de lancer un sort en Action Simple à ce tour au lieu d'une Action Limitée. Vous pouvez réaliser 2 actions simples par tour.

Voies de Prêtre

Voie de Haute Prêtrise

1- Glaive de la Foi (L)

Une arme de lumière divine apparaît dans la main du prêtre, elle permet de réaliser une Attaque de Contact qui inflige 1d8+Mod. de CHA DM.

2- Séminaire

Le Prêtre a étudié au séminaire, il obtient un bonus de +5 à tous les tests de Connaissance en religion et choisit une Capacité de Rang 1 d'une Voie de Prêtre de son choix.

3- Haute Magie

Le joueur choisit en accord avec le MJ un sort de Magicien de Rang 2 ou moins en rapport avec la foi du personnage.

4- Force d'Âme

Le Prêtre gagne 2 Points de Mana supplémentaire et apprend une Capacité de Rang 3 d'une Voie de Prêtre de son Choix. Il peut à la place choisir une Capacité de Rang 2 et un bonus de 2 Points de Mana.

Voie de l'Abnégation

1- Aide (L)

Le Prêtre octroie un bonus de +5 à un test d'attaque ou de CON d'un allié à porté de vue.

2- Soutient

Le Prêtre est autorisé à dépenser des Points de Chance pour modifier le résultat de l'action d'un allié à porté de vue.

3- Échanger les Rôles (L)

Le Prêtre échange sa position avec un allié à moins de 50m. Il se retrouve là où était sa cible et réciproquement.

4- Prendre sur Soi

Une fois par tour en action gratuite, le Prêtre peut subir les DM subits par un allié à moins de 30m. Il perd les PV à la place de la victime. Cette capacité ne coûte aucun Point de Mana.

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, cet allié récupère 2d6+Mod. Charisme PV, il ne tombe pas inconscient et ne subit pas de pénalité en conséquence.

2- Pacifiste

Le Prêtre bénéficie d'un bonus de +3 en Défense tant qu'il n'a causé aucune blessure à aucun adversaire pendant un combat.

3- Don de Soi (L)

Sacrifiez de 1d6 à 5d6 PV au choix, tous vos alliés dans un rayon de 10m sont guéris d'autant (lancez une seule fois les dés).

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. Cette Capacité ne coûte qu'un seul Point de Mana.

Voie de l'Amour

1- Beauté

Le Prêtre gagne un bonus de +5 sur tous les tests de CHA destinés à séduire.

2- Baiser Porte-bonheur (L)

Le Prêtre embrasse sa cible, celle-ci gagne un point de Chance qui devra être utilisé avant 1 heure.

Chaque créature ne peut bénéficier que d'un seul Baiser Porte-bonheur chaque jour.

3- Confusion des Sentiments (L)

Le Prêtre doit réussir un test d'Attaque Magique contre les PV maximum de sa cible, celle-ci doit être un humanoïde de taille 'Grande' au maximum. En cas de réussite, la créature pense éprouver des sentiments d'amour pour le Prêtre (ou de forte amitié si le sexe ou la race de la créature posent problèmes). Le sort a une durée de 10 minutes mais si la créature entre en combat, l'amour disparaît...

4- Baiser de Guérison (L)

Le Prêtre embrasse sa cible, elle récupère un nombre de PV égal à la somme (Niveau + Charisme) du Prêtre. Ce baiser ne peut avoir lieu en plein combat (Le Prêtre doit être loin d'un éventuel combat).

Voie de l'Animalité

1- Vision Nocturne (L)

Le Prêtre voit dans le noir pour la durée du combat, ses yeux deviennent jaunes légèrement phosphorescents dans le noir. S'il voyait déjà dans le noir, il obtient un bonus de +3 à tous ses tests de PER 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 tout le combat (10 tours hors combat), il doit réussir un test d'Attaque Magique. La portée est de 10m et la victime subit 1 point de DM par tour et une pénalité de 1 à toutes ses actions (d20). 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 en utilisant une Action Limitée (griffes et crocs) pour 1d8+2+Mod de FOR DM (considérés magiques). Sous cette forme le Prêtre ne peut plus lancer de sort, de plus il devient violent et il doit réussir un test d'INT de difficulté 15 pour stopper le sort ou cesser le combat avant que tous ces ennemis ne soient réduits en charpie. A la fin du sort le Prêtre perd 1d6 PV.

Voie de l'Animiste

1- Interroger les Esprits (L)

Le Prêtre interroge les esprits de la nature et des objets qui l'entourent, il obtient un bonus de +3 à un test de PER ou d'INT au prochain tour.

2- Vision (L)

Après une période de méditation de 1d6 minutes, le Prêtre projette ses sens en dehors de son corps, il a la perception d'un autre lieu au choix du MJ. Celui-ci peut définir le lieu aléatoirement ou choisir un endroit qui sert aux besoins scénaristiques.

3- Transe Guerrière (L)

Le Prêtre laisse les esprits de la guerre et de la rage s'emparer de son corps, il devient plus fort, plus rapide et ne ressent plus la douleur ni la peur. Il gagne +3 en attaque, aux DM, en Défense et obtient une RD 3 (Réduction des DM) pour le reste du Combat mais il ne peut plus lancer de sorts.

Le MJ n'indique plus les DM subits au joueur et calcule ses PV à sa place, il lui donne seulement une vague indication sur chaque blessure reçue : une égratignure, une blessure mineure, une blessure majeure. Lorsque le Prêtre stoppe le sort, il lui donne le score de PV, épuisé le Prêtre subit alors une pénalité de 2 à tous les dés tant qu'il n'a pas pris 10 minutes de repos.

4- Appel aux Ancêtres (L)

Le Prêtre fait appel aux fantômes de Guerriers des ancêtres, le sort convoque 1 fantôme qui attaque à l'Initiative du Prêtre dès le tour suivant. Le fantôme est immatériel et ne peut être détruit, il doit rester en vue du Prêtre. A chaque tour, le fantôme réalise une attaque avec un score égal à l'Attaque Magique du Prêtre et inflige 1d6 + Mod. CHA DM. Le Fantôme attaque pendant tout le combat, il disparaît si le Prêtre sombre dans l'inconscience.

Voie de l'Au-delà

1- Renvoi (L)

Lancé sur un démon, un élémentaire ou une créature conjurée, ce sort inflige sur un test d'Attaque Magique réussi, 1d8 DM par Rang. Si ces DM excèdent ½ des PV max de la créature, celle-ci est de plus renvoyée dans son plan d'origine.

2- Labyrinthe (L)

Le Prêtre doit être au contact et réussir un test d'Attaque Magique contre la Défense de la cible. 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 sont Mod. d'INT. Si l'endroit est occupé, elle réapparaît un peu plus loin. La créature est immunisée au sort pour le reste de la journée.

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 2 heures dont le corps est dans un état qui permet la réanimation. Elle est ramenée à la vie avec 1d6 PV et subit une pénalité de -4 pour le reste de la journée.

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 CHA.

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 cicatrisant à ses patients, ceux-ci guérissent un nombre de PV égal à 1d6+Score d'Attaque Magique après une nuit de sommeil (aucun coût de Mana).

4- Transe (L)

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 et lui coûte 3 PM, il récupère ses PV maximum et supprime tout malus ou pénalité.

Voie de l'Exorciste

1- Nerfs d'Acier

Le Prêtre est formé à combattre les pires horreurs, il gagne un bonus de +5 pour résister à la peur, à la folie et à toutes les formes de contrôle ou d'influence mentale.

2- Combat du Mal

Le Prêtre connaît les techniques pour affronter les créatures du mal, il gagne un bonus de +1 en Défense et en Attaque contre les mort-vivants, les démons et les horreurs maléfiques en général. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 dans la Voie.

3- Exorcisme (L)

Ce sort chasse hors du corps de la cible toute présence d'un esprit étranger (charme, domination ou possession). Le Prêtre doit réussir une Attaque Magique opposé à l'Attaque Magique de la créature en touchant la cible. En cas de réussite, l'esprit malin est chassé du corps de la cible et subit 2d6+Mod. de CHA DM.

4- Jugement Dernier (L)

Ce sort vise un Mort-vivant ou un Démon à une distance maximum de 30 mètres. Le Prêtre doit réussir un test d'Attaque Magique contre la Défense de la cible. La créature s'enflamme et subit à chaque tour 1d6 + Mod. de CHA DM de feu divin (la résistance au feu ne protège pas) et une pénalité de 2 à tous ses tests tant que le Prêtre maintient sa concentration ce qui correspond à une Action Simple à chaque tour. Si la créature sort de la zone d'effet du sort, celui-ci prend fin.

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 +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 Rang dans cette Voie.

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 de 10 PV temporaires et d'un bonus de +1 à tous les lancés de d20 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 de la nourriture pour 6 personnes. L'ensemble est absolument délicieux et nourri pour la journée. De plus les créatures ainsi alimentées récupèrent 2d6 + Mod. de CHA PV et sont immunisées aux maladies et aux poisons pendant 1 heure.

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'INT 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 choisi une Capacité d'une voie de Mage de Rang 1 ou 2 de son choix et l'inclus à cette emplacement de capacité. S'il a choisi un sort de Rang 1, il gagne de plus 1 PM.

4- Rituel Peu Orthodoxe

Le Prêtre utilise un rituel habituellement inconnu de sa religion, il choisi une Capacité d'une voie de Mage de Rang 3 ou 4 de son choix et l'inclus à cette emplacement de capacité. S'il a choisi un sort de Rang 3, il gagne de plus 2 PM.

Voie de l'Inquisition

1- Expert en Interrogatoire

Le Prêtre obtient un bonus de +5 pour interroger, intimider ou torturer...

2- La Question (L)

Le Prêtre soumet la cible à une question/accusation qu'il pense crédible (« Créature du Démon, as-tu voué un culte aux dieux maudits ? »), cela n'a pas besoin d'être vrai mais juste à peu près convaincant. Le Prêtre doit être à moins de 5 mètres et réussir un test d'Attaque Magique, la cible ressent alors une affreuse douleur, elle subit 1d6+Mod. CHA DM et une pénalité de -2 à tous les tests de d20 pour 1 tour.

3- Détection du Mal (L)

Le Prêtre se concentre sur sa cible (10m) et détecte la présence de pensée impure en elle. Le sort est positif si la cible se sent coupable de quelque chose (même pour un motif futile), si elle cache quelque chose ou qu'elle ment, si elle a des pratiques qui choquent la 'bonne morale', si elle voue un culte à une divinité jugée maléfique par le Prêtre, etc...

Le MJ peut faire un test de CHA du PNJ de difficulté égale au CHA du Prêtre pour permettre à la cible de résister. Ce test est secret, si il est réussi le joueur ne sait pas si son sort n'a pas d'effet ou si la cible est 'innocente' : il ne détecte rien.

4- Tuez les Tous... (L)

La Phrase complète est « Tuez les tous, dieu reconnaîtra les siens ». Toutes les créatures dans un rayon de 10m autour du Prêtre subissent 2d6+Mod. de CHA DM et une affreuse douleur qui inflige une pénalité de 2 aux tests de d20 pendant 1 tour. Les alliés du Prêtre peuvent faire un test de CON 20 pour échapper au sort !

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- 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.

3- Prophétie (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 !

4- Prescience

Le Prêtre voit le futur proche et peut agir pour le modifier.

A la fin d'un tour de jeu, le joueur peut décider que tout ce qui c'est passé à ce tour ne fût que sa vision d'un futur possible. On rejoue le tour depuis le début et le Prêtre peut changer ses actions, il bénéficie de plus d'un bonus de +5 en Initiative, Attaque et Défense et ne peut être surpris. Bien que n'étant pas une Capacité Limitée, le Prêtre perd 2 PM lorsqu'il utilise ce pouvoir.

Voie de la Corruption

1- Saignement (L)

Le Prêtre doit réussir un test d'Attaque Magique contre le score de CON de sa cible, en cas de réussite, celle-ci subit 1d4 DM par tour pendant 5 tours. Du sang s'écoule de sa bouche, son nez, ses oreilles et même ses yeux... Portée 10 mètres.

2- Malédiction (L)

Le Prêtre maudit sa cible (portée 30 mètres) en réussissant un test d'Attaque Magique contre le CHA de celle-ci. La victime subit une pénalité permanente de 1 à tous ses tests de d20. Le Prêtre peut lever la Malédiction à tout moment, certains sorts permettent de guérir (Délivrance, Miracle), la mort du Prêtre ne met pas fin à la Malédiction... Une seule tentative par jour peut être réalisée sur une créature et plusieurs Malédiction ne se cumulent que si des Prêtres différents les prononcent.

3- Contagion (L)

Le Prêtre cible une créature au contact et doit réussir un test d'Attaque Magique contre sa CON pour l'infecter avec la maladie, la cible infectée est nauséuse, elle subit une pénalité de 2 à tous ses tests de d20. Après 3 tours d'incubation elle vomit, elle perd 1d6 PV et toutes les créatures à moins de 10m doivent réussir un test de CON 15 pour ne pas l'attraper immédiatement (mêmes effets). Après avoir vomi, elle peut faire un test de CON 15 pour être guérie, sinon c'est reparti pour 3 tours... Une victime guérie peut à nouveau attraper la maladie si quelqu'un vomit près d'elle !

4- Pourrissement (L)

Le Prêtre doit toucher la cible en réussissant un test d'Attaque au Contact puis il réalise un test d'Attaque Magique contre la CON de la cible. Là où le Prêtre a touché sa victime la peau se met à entrer en putréfaction, des cloques purulentes s'ouvrent et laissent échapper un liquide jaunâtre à l'odeur infecte. La victime subit 1d6 + Mod. de CHA DM immédiatement puis autant au tour suivant. Elle peut alors réaliser un test de CON de difficulté (12 + Mod. de CHA du Prêtre) pour guérir, en cas d'échec elle pourra essayer à nouveau au tour suivant après avoir subi les DM. Une cible qui décède de Pourrissement explose dans une gerbe d'os et d'acide infligeant 2d6 DM à toutes les créatures dans un rayon de 5 mètres.

Voie de la Foi

1- Vitalité (L)

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

2- 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 d'attaque opposé (au choix). Ceux qui ratent, sont secoués et subissent une pénalité de 2 en attaque et aux DM pour le Combat. Ceux qui ratent de 10 ou plus sont pris de panique et fuient.

3- Souffle Divin (L)

Le Prêtre soigne 1d4 points de caractéristiques perdu par une cible au contact ou il octroie un bonus sur une caractéristique de votre choix pour le reste du combat.

Le personnage gagne un bonus de +3 sur tous les tests de la caractéristique concernée et un bonus variable :

FOR : +2 en Attaque au contact et aux DM

DEX : +2 en DEF et en Initiative

PER : +2 en attaque et aux DM à Distance

INT : +2 en Attaque Magique et DM de magie

CON : Réduction des DM de 3

Cette version du sort ne peut être appliquée qu'une seule fois sur une cible, le sort prend fin dès le combat terminé.

4- Avatar (L)

Le Prêtre prend l'apparence de son dieu, la toute puissance divine émane de lui pour le reste du combat. 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 automatiquement 2 PV 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 Forge

1- Forgeron

Le Prêtre est un artisan Forgeron confirmé, il obtient un bonus de +5 pour tous les tests de Forge et endurci par son métier, il obtient un bonus de +1 par Rang à tous les tests de CON.

2- Résistance au Feu

Le Prêtre obtient une Réduction des DM de 5 à tous les DM de Feu (RD 5).

3- Marteau de Feu (L)

Le Prêtre chauffe au rouge la tête de métal de son marteau pour le reste du combat. Cette arme inflige +1d6 DM de feu, si le prêtre lâche son arme, le sort cesse de faire effet.

4- Lame Affûtée

Le Prêtre peut affûter une arme tranchante ou perçante en passant 5 minutes à y travailler. Celle-ci voit sa zone de Critique améliorée de 1 point (20 devient 19-20 etc...) et gagne +1 aux DM. La lame perd cette propriété à la fin de chaque combat, il faut recommencer.

Voie de la Guérison

1- Soins Instantanés

Une fois par tour, à tout moment en action gratuite, le Prêtre peut rendre instantanément 1d4 PV à un allié à moins de 10m qui subit une blessure à ce moment là. Le dé de guérison passe à 1d6 au Rang 3 dans la voie.

2- 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.

3- Zone de Guérison (L)

Le Prêtre sanctifie une zone de 10 m de diamètre autour de lui, tous les alliés récupèrent à chaque tour 1d6 PV pendant 5 tours tant qu'ils restent dans cette zone.

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.

La Voie de la Guerre de Religion

1- Bras Armé de la Foi

Le Prêtre obtient un bonus de +2 en Attaque au Contact lorsqu'il combat un adepte d'une fois aux valeurs opposées à la sienne.

2- Bouclier de la Foi

Le Prêtre porte le symbole ostensible de sa foi sur son bouclier, lorsqu'il l'utilise en combat, cela lui confère un bonus supplémentaire de +1 en Défense. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la voie.

3- Foi Impie

Lorsqu'il combat un Prêtre d'une foi aux valeurs opposées à la sienne, le Prêtre obtient un bonus de +2 en Attaque et +1d6 aux DM.

4- Béni des Dieux

Le Prêtre porte haut les valeurs de sa foi, son dieu le tient en haute estime et l'en récompense en doublant les effets des sorts de soins qu'il s'applique à lui-même ou qu'un autre prêtre de sa foi lui applique. Cet effet s'applique aussi aux potions de soins.

Voie de la Guerre Sainte

1- Arme Favorite

Le Prêtre bénéficie d'un bonus de +1 en Attaque lorsqu'il utilise l'arme favorite de son dieu (selon religion, marteau, masse, fléau, bâton...).

2- Marteau Spirituel (L)

Le Prêtre réalise une Attaque Magique avec une portée de 20 mètres, un projectile d'énergie de la forme de l'arme du Prêtre va percuter la cible, lui infligeant des 1d6+Mod. de CHA DM. Ces DM passent à 1d8 au Rang 4 de la Voie.

3- Arme Bénie

Le Prêtre relance les 1 obtenus aux DM avec son arme favorite. S'il obtient à nouveau 1, il garde le résultat.

4- Sacrifice Divin (L)

Le Prêtre sacrifie son énergie interne pour produire une vague de fureur divine destructrice. Il perd 4d6 PV et tous les ennemis dans un rayon de 10m autour de lui subissent autant de DM plus son Mod. de Charisme. Les DM sont réalisés même si le Prêtre tombe à 0 PV.

Voie de la Loi

1- Ne Rien Laisser au Hasard

Le Prêtre n'aime pas laisser au hasard, qu'il assimile au chaos, le choix de décider pour lui. Lors d'une action, s'il passe 2 fois plus de temps que nécessaire, il peut choisir de 'prendre 10' c'est-à-dire d'obtenir un résultat de 10 plutôt que de lancer 1d20.

2- Légitime Défense

Si le prêtre ou un allié est attaqué par une créature sans que lui et ses alliés ne se soient montrés hostiles à son égard, il bénéficie d'un bonus de +2 en Attaque contre celle-ci pour tout le combat.

3- Forger son Destin

Le Prêtre gagne au choix son Mod. d'INT ou de FOR en Points de Chance, le prêtre ne considère certainement pas qu'il s'agisse de chance mais bien du résultat de sa volonté, de son destin et de la faveur divine. Vous pouvez les rebaptiser Points de Destin !

4- Impact de la Foi

La foi guide parfois la main du prêtre lors de ses combats contre le mal, elle lui permet de contrer les effets pervers du hasard. En action gratuite, il peut à tout moment dépenser 1 PM pour ajouter +2 à un test d'Attaque ou de DM ou 2 PM pour ajouter +5. Ces bonus peuvent être appliqués après avoir pris connaissance du résultat.

Voie de la Lumière

1- Lumière Solaire (L)

Une vive lumière qui éclaire à 10m pendant le reste du combat (10 tours hors combat). Tous les morts-vivants et démons dans la zone subissent une pénalité de 2 en attaque.

2- Lumière de Guérison (L)

Une fois par combat pour chaque allié, le Prêtre peut projeter un rayon lumineux qui a la propriété de guérir 2d6 + Mod. de Charisme PV à une portée de 20m.

3- Rayon Ardent (L)

Une Attaque Magique contre la Défense de la cible d'une portée de 30m, elle inflige 2d4+Mod. de Charisme DM. Ceux-ci passent à 3d6+Mod. de CHA contre les mort-vivants et les démons.

4- Phénix

Une fois par combat, si le Prêtre arrive à 0 PV, faire un test de Charisme DD 18. En cas de réussite, à son prochain tour il récupère 50% de ses PV max et se relève auréolé des flammes du phénix sans subir de pénalité (se relever est une Action Simple). Cela lui coûte 4 PM et le pouvoir ne fonctionne pas s'il ne peut pas les payer.

Voie de la Mer

1- Divinité de la Mer

Le Prêtre est un marin accompli, il obtient un bonus de +5 pour tous les tests de natation, navigation ou de manœuvre sur un bateau. Son arme favorite est le trident qu'il peut utiliser à 2 mains pour infliger 1d10 DM (ou à une main pour 1d6 DM).

2- Armure d'Eau (L)

Une couche d'eau d'environ 4 cm d'épaisseur recouvre le corps du prêtre, elle lui donne un bonus de 1 en Défense pour le reste du

combat et divise par 2 les DM de Feu et d'Acide. Enfin le prêtre est glissant comme un poisson et ne peut être saisi.

3- Marche sur l'Eau (L)

Le Prêtre et Mod. de CHA compagnons peuvent marcher sur l'eau pendant une durée de 1 heure.

4- Conjurateur d'un Navire Fantôme (L)

Un navire fantôme surgit des profondeurs de la mer sous les ordres du prêtre, il est couvert d'algues et de coquillages, il n'a pas d'équipage et n'en a nul besoin. Il se déplace au bon vouloir du prêtre comme s'il y avait un vent de force moyenne même s'il n'y en a pas. Il peut abriter une cinquantaine de personnes mais peut en transporter jusqu'à 200. Le navire fantôme ne peut naviguer à plus d'une journée de la côte la plus proche, les étendues lointaines lui sont interdites...

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 Charisme DM.

2- Masque Mortuaire (L)

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

3- A Moitié Mort

Alors que le Prêtre est à 0 PV, il peut se relever en dépensant 1 Point de Mana (PM) et peut agir normalement bien qu'avec une pénalité de 2 à toutes ses actions. A chaque nouvelle blessure reçue, il doit payer 1 PM et réussir un test de CON de difficulté égale aux DM reçus pour rester conscient. En cas d'échec, il sombre définitivement dans l'inconscience.

4- Doigt de Mort (L)

Le Prêtre sacrifie 1d4 PV (et paye 2 PM). Il doit réussir un test d'Attaque Magique contre le score maximum de PV de la créature et celle-ci a droit à un test de CON difficulté 20 pour résister. Si elle le rate, elle est morte, si elle réussit, elle subit tout de même 2d6 + Mod. de CHA DM ! Le sort a une portée de 30 mètres.

Voie de la Musique

Cette voie s'utilise avec un instrument de musique, les effets de chaque musique durent tant que le Prêtre continue à jouer (Action Limitée à chaque tour).

1- Hymne (L)

Cette musique pleine d'énergie, motive les troupes. Tous les alliés du Prêtre obtiennent un bonus de +2 aux tests effectués en situation de combat (attaque et tests de Caract.) et +2 aux DM.

2- Crescendo (L)

Cette gigue endiablée accélère sans fin. Tous les alliés du Prêtre gagnent un bonus de +1d6 en Initiative cumulable au début de chaque tour après que la musique a commencé. Lorsqu'un personnage dépasse 20 en initiative, il gagne une Action Simple ou une Action d'Attaque gratuite au début de son tour puis il perd immédiatement 20 en initiative et jouera son tour normalement à celle-ci.

3- Berceuse (L)

Tous les ennemis du Prêtre ont terriblement envie de dormir. Les humanoïdes de moins de 10 PV doivent réussir à chaque tour un test de CHA ou de CON difficulté 10 pour ne pas s'endormir. Toutes les autres créatures subissent un malus de 2 en attaque et aux DM.

4- Requiem (L)

Cette musique impie arrache la vie des ennemis du Prêtre, ils perdent 1d6 + Mod. CHA PV par tour tant qu'ils l'entendent.

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 Charisme 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 au contact par un rituel d'une durée d'incantation de 5 tours (il s'agit généralement d'une cible contrainte moralement ou physiquement). Le joueur doit réussir une Attaque Magique opposée à un test de Charisme 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 Prêtre ne peut soumettre qu'une seule créature à la fois, il peut lever la soumission définitivement à tout moment.

4- Mot de Pouvoir (L)

Une fois par combat le Prêtre peut délivrer une parole divine qui dépasse l'entendement des mortels et recroqueville leur conscience de terreur. Le mot affecte une cible douée de conscience (pas un golem ou un zombi) à une portée de 30 mètres, les effets dépendent des PV maximum de la victime et du prêtre :

Créature de 5 PV ou moins : inconsciente pour le reste du combat
PV Inférieurs à la moitié des PV du Prêtre : neutralisé 4 tours (pas d'action)
PV Inférieurs ou égaux aux PV du Prêtre : neutralisé 2 tours
Supérieurs aux PV du Prêtre : neutralisé 1 tour
Supérieurs aux double des PV du Prêtre : aucun effet

Voie de la Prestance

1- Confident de Confiance

Le Prêtre peut réussir à apprendre un secret d'un PNJ en lui parlant 10 minutes et en réussissant un test de CHA opposé à l'INT de la cible.

2- Discours Fabuleux

Le Prêtre réussi à convaincre un groupe de PNJ mineurs de réaliser une action collective si aucun chef naturel ne s'y oppose (par exemple un groupe de client dans une auberge mais pas des miliciens alors que leur capitaine leur ordonne le contraire...). Le Prêtre doit réussir un test de Charisme difficulté 10, cette difficulté augmente de 2 par tranche de 10 personnes présentes.

3- L'Oreille des Puissants

Le Prêtre peut demander une faveur ou un service à un PNJ qui a du pouvoir. La demande doit être raisonnable et une seule faveur par année peut être demandée à un même PNJ.

4- Stature Légendaire (L)

Ce sort donne au Prêtre un charisme et des qualités de meneur d'homme extraordinaires dignes de Gandalf le Blanc ! Il inspire ses alliés et gagne 4 Points de Chance dont il peut faire profiter tout camarade en vue lors de ce combat. Tout PC non dépensé à la fin du combat est perdu.

Voie de la Prière

1- Bénédiction (L)

Tous les alliés du Prêtre situés à moins de 10m au moment de l'incantation obtiennent un bonus de +2 à utiliser sur le test de 1d20 de leur choix au cours de ce combat. L'appel à la bénédiction peut être annoncé après le lancer de dé.

2- Sanctuaire (L)

Tout adversaire qui veut attaquer le Prêtre doit d'abord réussir un test de CHA difficulté 10 à son tour, s'il ne peut pas attaquer le Prêtre, il peut choisir une autre cible. Le sort dure pour tout le combat mais cesse dès que le Prêtre réalise une action offensive.

3- Destruction des Mort-vivants (L)

Tenant fermement son symbole religieux, le Prêtre inflige 2d6+Mod. de CHA DM à tous les mort-vivant dans un rayon de 10m.

4- Intervention Divine (L)

Le Prêtre en appelle à son dieu pour changer le cours des événements, il peut décider qu'un test d'un allié ou d'un ennemi est une réussite ou un échec d'ici à la fin du combat. Le sort peut aussi

être utilisé hors combat mais l'intervention divine doit alors obligatoirement avoir lieu au tour suivant l'incantation.

Voie de la Protection

1- Protection contre le Mal (L)

Le Prêtre peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié pour la durée d'un combat. La cible obtient alors un bonus de 2 en Défense et pour tous les tests de résistance contre les mort-vivants, les démons, les élémentaires, les créatures conjurées et toutes les créatures d'autres plans d'existence.

2- Protection du Sang (L)

La cible est immunisée aux effets des poisons, hémorragie et saignements pour la durée du combat. Hors combat le sort n'a pas de durée mais stoppe immédiatement un effet de poison ou de saignement.

3- Protection contre les Éléments (L)

La cible subit seulement la moitié de tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide pour la durée du combat.

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 ou pour le reste du combat.

Voie de la Puissance Divine

1- Pouvoir Renforcé

Le Prêtre gagne +1 Point de Mana par Rang dans cette Voie.

2- Pouvoir de Prédilection

Le Prêtre choisit un sort de son choix, il gagne au choix +1 en Attaque Magique ou aux DM (ou aux soins) lorsqu'il l'utilise. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.

3- Rage Divine (L)

Le Prêtre gagne +2 en Attaque au Contact, aux DM et aux tests de Force, il perd 2 en Attaque Magique, en Défense et aux tests de DEX ou de PER pour le reste du combat.

4- Sacrifice de Chaire

Lorsqu'il utilise un sort de Rang 4, le Prêtre peut choisir de sacrifier 1d6 PV et ne payer que 1 Point de Magie (au lieu des 2 PM normaux).

Voie de la Terre Nourricière

1- Cultivateur

Le Prêtre sait cultiver la terre, il gagne un bonus de +5 pour les tests en rapport avec cette profession. De plus il obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM avec les armes issues de ce métier : la Faux (Arme à 2 mains, DM 1d10), le Fléau (DM 1d6).

2- Croissance Végétale (L)

Le sort affecte une zone de 50 mètre sur 50 à portée de vue, les plantes y grandissent soudainement et tous les déplacements terrestres sont divisés par 2. Les créatures qui s'y trouvent bénéficient aussi d'un bonus de 2 en Défense contre les attaques à Distance.

3- Tremblement de Terre (L)

Le Prêtre provoque une violente secousse du sol, toutes les créatures à l'exception du Prêtre dans un rayon de 50m doivent réussir un test de DEX 15 ou chuter, de plus même en cas de réussite leur déplacement est divisé par 2 à leur prochain tour. Les créatures proches ou dans des bâtiments subissent 1d6 DM à causes des chutes d'objets, tuiles et pierres. Le Prêtre peut prolonger ce sort pendant un nombre de tour égal à son Mod. de CHA en ce concentrant (Action Limitée).

4- Prendre Racine (L)

Le Prêtre reste immobile en contact direct avec le sol, il regagne tous ses points de Récupération en 1 heure. Le sort échoue si le Prêtre se déplace.

Voie des Armes Sœurs

1- Guerre et Paix

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 en Défense.

2- Frappe des Armes (L)

Le Prêtre lève ses armes aux cieux et les entrechoque violemment, une décharge d'énergie divine les parcourt. La prochaine attaque réalisée avec ces armes inflige +1d6 DM (un seul d6 même si les 2 armes sont utilisées). Ce sort ne se cumule pas avec la Frappe des Éléments.

3- Double Peine (L)

Le Prêtre réalise un seul test d'Attaque au Contact avec 1d12, si l'attaque est réussie, l'attaque inflige le total des DM des 2 armes (ceci n'est pas un sort et ne consomme pas de PM).

4- Frappe des Éléments (L)

Le Prêtre infuse ses 2 armes de l'énergie des éléments puis réalise une attaque avec chacune d'elle. Généralement les éléments utilisés sont le Feu pour une des armes et le Froid pour l'autre mais il est aussi possible de choisir la Foudre pour les 2.

Le joueur réalise une Attaque Simple par arme avec un bonus de +2 en Attaque, chacune d'elle inflige 1d6 DM supplémentaire de Feu/Froid ou Foudre. Cette Capacité est un sort et coûte 2 PM.

Voie des Cieux

1- Visage Radieux (L)

Le visage du Prêtre rayonne d'une aura de bonté et d'amour. Il gagne un bonus de +4 à tous les tests pour apaiser, pacifier ou convaincre les gens de ses bonnes intentions au tour suivant.

2- Lance d'Argent (L)

Ce miracle crée pour tout le combat une lance d'argent et de lumière que seul le Prêtre peut utiliser. Cette arme inflige 1d6 + Mod. de CHA DM. Contre les démons et les mort-vivants elle obtient un bonus de 2 en attaque et +1d6 DM.

3- Ailes Célestes (L)

Des ailes d'ange poussent dans le dos du Prêtre, il vol à une vitesse double de celle de son déplacement normal pendant 10 minutes. Réaliser un vol stationnaire avec les ailes d'ange est une Action Simple.

4- Foudres Divines (L)

La foudre frappe toutes les créatures désignées par le Prêtre dans un rayon égal à son score d'Attaque Magique et leur inflige 1d6 + Mod. CHA DM (Portée à vue), le Prêtre fait un test d'Attaque Magique par cible.

Voie des Péchés

1- Colère (L)

La cible de ce sort est prise d'une violente colère, si un ennemi est en vue, elle attaque immédiatement sinon elle s'embrouille (mais n'attaque pas forcément) avec la plus proche créature en vue ou celle qui lui semble la plus méprisable. Le Prêtre doit réussir un test d'Attaque Magique contre le CHA de sa cible, ce sort d'influence peut se lancer de façon tout à fait discrète.

2- Paresse (L)

Le Prêtre doit simplement voir sa cible (portée 20m) et n'a pas besoin de lui parler pour tenter de l'influencer en toute discrétion. Ce sort doit être réalisé hors combat et le Prêtre doit réussir un test d'Attaque Magique contre la CON de sa cible. En cas de succès, la victime se sent prise d'une grande fatigue, elle abandonne son activité et va se reposer plus loin ou sur place, le plus souvent elle décide de faire une sieste. C'est au MJ d'interpréter la créature en fonction de sa psychologie.

3- Mensonge (L)

Le Prêtre utilise ce sort pour influencer une personne et la rendre crédule alors qu'il lui raconte un énorme mensonge, celui-ci peut être farfelu mais doit rester du domaine du possible. A la fin de son baratin, le Prêtre réalise un test d'Attaque Magique contre l'INT de sa cible, en cas de succès elle est convaincue de la véracité du propos. Si le mensonge est vraiment invraisemblable, elle aura droit à un test d'INT difficulté 10 ou 15 (selon l'énormité) toutes

les 5 minutes pour réaliser qu'elle s'est fait duper. Si le mensonge est tout à fait crédible, elle ne se doutera pas qu'elle a été influencée.

4- Tous des Porcs (L)

Le Prêtre réduit les victimes à l'état de simples bêtes conduites par leurs pulsions les plus primaires : nourriture, sommeil, reproduction. Les victimes se retrouvent à 4 pattes en poussant des grognements de porc et sont incapables de se battre ou d'agir.

Le Prêtre cible jusqu'à une créature humanoïde vivante par point de son Mod. de CHA et il doit réussir un test d'Attaque Magique contre le nombre de PV max de chaque cible. La victime fait le porc pour une durée de 12 heures mais une créature à qui on inflige plus de 5 points de DM retrouve immédiatement ses esprits.

Voie des Soins

1- Soins Rapides (L)

Ce sort permet de soigner une créature jusqu'à une portée de 30m, le sort doit être lancé dans le même tour où la blessure a été réalisée et ne peut guérir plus de PV que ceux perdu à ce tour.

La cible récupère (1d6 + Score d'Attaque Magique du Prêtre) PV.

2- Délivrance (L)

Ce sort a une portée de 10m, annule les pénalités infligés par les sorts ou les malédictions et les capacités spéciales de certaines attaques (douleur, mutilation...). N'affecte pas la pénalité de -2 pour avoir sombré dans l'inconscience.

3- Guérison (L)

Le Prêtre peut toucher une cible qui récupère des PV pour 3d6 + score d'Attaque Magique du Prêtre.

4- Soins de Groupe (L)

Guérit 1d6 + Score d'Attaque Magique du Prêtre à tous les alliés dans un rayon de 20m.

Voie des Végétaux

1- Peau d'Écorce (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 +2 en Défense pour le reste du Combat.

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 1d6+Mod. de Charisme PV. Un seul de ces 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 Charisme 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.

Voie des Vertus

1- Labeur

Le Prêtre exerce chaque jour un travail physique afin d'être utile et de combattre la paresse (culture, artisanat...). Endurci, il obtient un bonus de +2 à tous ses tests de CON et gagne +1 PV par Rang.

2- Humilité

Le Prêtre ne se met jamais en avant et il observe sans cesse le monde pour apprendre et comprendre les autres et parle peu. La PER devient une caractéristique Primaire pour le personnage.

3- Pauvreté

Le Prêtre fait vœux de pauvreté, il ne garde aucune richesse, ses vêtements sont de toile grossière et son équipement sans fioritures, il doit donner toutes ses récompenses à son ordre ou à des œuvres caritatives. La paix de l'âme qui en découle favorise son destin et il récupère un Point de Chance par jour.

4- Abstinence

Le Prêtre choisit de se priver des plaisirs de la chaire, il se contente de repas minimalistes et jeûne plusieurs jours par semaine, il fait vœux de chasteté et ne boit pas d'alcool, il évite tous les excès. Cette hygiène de vie irréprochable cumulée à une volonté de fer, augmente son score de Récupération de 2 points plus 1 point supplémentaire au niveau 6, 8, 10 et 12 de son personnage.

Voie du Bâtitseur

1- Détection des passages (L)

Le Prêtre se concentre et détecte s'il y a des passages secrets dans son champ de vision.

2- Connaissance des Lieux (L)

Le Prêtre pose la main sur un des murs du bâtiment et il en a immédiatement la connaissance intuitive du plan. Il sait quelle porte mène où et où trouver une pièce. Il ne prend pas connaissance des passages secrets. Ce sort ne fonctionne que sur les bâtiments maçonnés ordinaires.

3- Modification (L)

Le Prêtre peut modifier un élément du plan d'une bâtisse : créer un nouveau mur ou au contraire une porte, un escalier vers l'étage supérieur... La modification a une durée de 10 tours. Le sort ne sert pas à créer des fosses ou des pièges, seulement des éléments ordinaires dans une bâtisse.

4- Tour de Magie (L)

Le Prêtre fait sortir du sol une tour carrée ou ronde de 2 étages pour 9m de haut, un escalier de pierre la parcourt sur toute sa hauteur jusqu'au toit crénelé. Elle comporte des meurtrières au second à 6m de hauteur, une trappe et une porte simple en chêne épais, barrées de l'intérieur. La tour a une durée d'existence de 12 heures. Tout objet ou créature à l'intérieur de la tour lors de sa disparition reste sur le plan matériel (et peut éventuellement chuter s'il était à l'étage).

Voie du Chant

Les effets durent tant que le Prêtre chante. Un seul chant peut être entonné à la fois. Ce ne sont pas des Capacités Limitées et les Rang 3 et 4 ne coûtent aucun Point de Mana.

1- Chant de Guerre

Lorsqu'il chante le Prêtre octroie un bonus de +1 en attaque à tous les alliés qui peuvent l'entendre.

2- Chant de Séduction

Le Prêtre et ses alliés bénéficient d'un bonus de +5 pour les interactions sociales avec des créatures qui ont écouté le chant de Séduction pendant au moins 5 tours pendant une durée égale à celle du chant (donc 5 tour au minimum).

3- Chant de Distraction

Le joueur peut obliger le MJ à relancer un dé à chaque tour pour une des créatures qui entend le chant de distraction. Chaque créature ne peut être affectée qu'une seule fois par le chant pendant un combat.

Pendant le chant de Distraction toutes les créatures affectées reçoivent une pénalité de 5 à leurs tests de Perception.

4- Chant d'Inspiration Héroïque

A chaque tour le Prêtre peut relancer 1d20 pour un allié qui vient de rater une action. Tous les alliés reçoivent un bonus de +5 à leur test contre la peur, la douleur ou le désespoir.

Voie du Chêne

1- Bâton de Chêne

Le Prêtre possède un bâton de chêne noueux avec lequel il sait se défendre. Il inflige 1d6 DM avec ce bâton et gagne +1 en Défense. Ce bonus passe à +2 au Rang 3 de la Voie.

2- Transformation en Arbre (L)

Le Prêtre se transforme en arbre et reste ainsi tant qu'il reste concentré. Sous cette forme, il voit à 20 mètres à 360° autour de lui et entend normalement. S'il est attaqué, il retranche 5 points à tous les DM subits.

3- Gland de Pouvoir (L)

Le Prêtre enchante un gland et le lance sur sa cible, il doit réussir un test d'Attaque Magique contre la Défense de la victime. En cas de réussite, la cible peut faire un test de CON 18 pour résister au sort. Sinon elle se transforme en un bois particulièrement dur pour une durée de 1d6 + Mod. de CHA tours. Sous cette forme la victime ne peut agir, elle ne ressent rien, sa Défense passe à 10 mais elle soustrait 5 à tous les DM subits (RD 5), cependant, le sort est immédiatement brisé si elle perd plus de 10 PV.

4- Pseudo-Treant

Le Prêtre lance ce sort sur un arbre qu'il touche et celui-ci s'anime pour une durée de 1 heure. Il attaque toutes les cibles que le Prêtre désigne et qui sont à sa portée avec ses branches et ses racines, selon la taille de l'arbre cela représente un diamètre de 5 à 20 mètres, mais il ne peut se déplacer. Lorsque le Pseudo-Treant n'a plus de PV cela ne veut pas dire que l'arbre a été abattu mais seulement que le sort prend fin.

Initiative 8, Défense 10, Réduction des DM 5, PV (5 x Niveau du Prêtre), Attaque = score d'Attaque Magique du Prêtre, DM 1d6+2. Au tour suivant l'incantation, le Prêtre peut dépenser 2 PM supplémentaires, l'arbre s'extrait alors du sol et peut se déplacer de 20 mètre par tour (au lieu d'une attaque).

Voie du Commerce

1- Banquier

Le Prêtre obtient un bonus de +5 aux tests de négociation ou de marchandage. Il possède de plus une bourse magique dans laquelle il peut stocker jusqu'à 200 pièces d'or par Rang atteint dans la voie. Cette bourse ne peut être ouverte que par le Prêtre et elle réapparaît dans sa main lorsqu'il le souhaite (Action Limitée).

2- Or des Fous (L)

Le Prêtre transforme des cailloux en or pour un maximum de 10 pièces par Rang. Les pièces redeviennent des cailloux au bout de 10 minutes ou dès que le Prêtre le souhaite. Les pièces irradiant la magie mais sont de vraies pièces d'or ou d'argent tant que le sort dure.

3- Le Juste Prix

Le Prêtre peut dépenser des Points de Mana (PM) pour acheter des bonus : pour chaque PM dépensé, le joueur obtient un bonus de +2 sur le résultat d'un d20. Il peut annoncer cette action gratuite après avoir pris connaissance du résultat du dé et dépenser plusieurs PM pour obtenir un bonus supérieur.

4- Un Cœur d'Or (L)

Le Prêtre se transforme en une statue d'or vivante pour la durée du combat (ou 10 tours). Il gagne un bonus de +2 à son Mod. de CHA (cela affecte son les effets des sorts mais pas le nombre de PM) et une Réduction des DM de 3 points.

Voie du Croisé

1- Le Glaive et la Foi

Le Prêtre est autorisé à utiliser les épées (DM 1d8), il gagne un bonus de +1 aux DM des marteaux et des masses (1d6+1).

2- Armure Lourde

Le Prêtre peut porter une cotte de maille sans pénalité (Défense +5). Il peut porter une armure de plaque partielle (Défense +6, Initiative -2) à partir du Rang 4 de la voie.

3- Frappe des Justes (L)

Cette attaque d'inspiration divine obtient le Mod. de CHA du Prêtre en Attaque et +1d6 aux DM (et coûte 1 PM)

4- Formation Martiale

Le Prêtre peut choisir n'importe quelle Capacité de Guerrier de Rang 1 ou 2. S'il choisit une Capacité de Rang 1, il gagne en plus 1 PM.

Voie du Druide

1- Langage des animaux

Le Prêtre peut communiquer avec les animaux qui en général se comportent avec lui de manière amicale. La communication reste primitive et dépend de l'intelligence limitée de l'animal et de son point de vue particulier.

2- Marche sylvestre

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

4- Forme animale (L)

Le Prêtre peut prendre la forme d'un animal d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Même sous cette forme le Prêtre 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 Prêtre peut reprendre sa forme humaine avant s'il le désire.

Voie du Guide

1- Un Phare dans la Nuit (L)

Le Prêtre brandit son symbole qui émet une lumière forte dans un rayon de 10 mètre pendant tout le combat. Dans le noir, tous les alliés à moins de 10m du symbole gagnent +1 en Attaque et en Défense tant qu'ils restent dans sa lumière. Le Prêtre n'a pas besoin de ce concentrer pour maintenir la lumière mais cela lui occupe une main (pas de bouclier).

2- Montrer la Voie (L)

Le Prêtre réalise une Attaque de Contact contre une créature et inflige des DM normaux, s'il réussit, tous ses alliés gagnent un bonus égal au CHA du Prêtre en Attaque contre cette créature à leur prochain tour.

3- Faveur Divine (L)

Le Prêtre donne à un allié la possibilité de relancer un dé avec un bonus de +5. Ce sort peut être lancé à tout moment dans le tour avant l'initiative du Prêtre et tant que celui-ci n'a pas agité à ce tour.

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 Partage

1- Égalité de Vie (L)

Le Prêtre répartit équitablement la vie et les blessures entre tous les alliés volontaires dans un rayon de 10m : faites la somme de tous les PV des alliés et divisez par le nombre de personnes présentes. Si un personnage doit recevoir plus de PV que son maximum possible, le surplus est perdu.

2- La Charité

Lorsque le Prêtre se montre particulièrement généreux et désintéressé : il partage ses biens avec le plus pauvre, abrite le sans abris, sort le mendiant de la misère... il récupère 1 Point de Chance. Cela n'arrive pas plus d'une fois par jour et à discrétion du MJ.

3- Multiplication des Mets (L)

Le Prêtre béni la nourriture et multiplie les mets. Il multiplie la quantité de nourriture présente par 5. De plus les mets deviennent enchantés et guérissent ceux qui les mangent de 1d6+Mod. CHA Points de Vie. On ne peut profiter des mets ainsi enchantés qu'une fois par repas (matin, midi et soir).

4- Byzance ! (L)

Tous les alliés du Prêtre obtiennent +3 à leurs tests de d20, Défense et aux DM pendant 1 tour, de plus ils guérissent de 1d6+Mod. CHA Points de Vie.

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 Charisme réalisé au tour suivant.

2- Souffle de Mort (L)

Vous 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 + Mod. CHA et les empêchant d'agir à moins de réussir un test de CON difficulté 12.

3- Souffle de Vie (L)

Lancer ce sort sur une créature à 0 PV depuis moins de 1 tour, elle récupère immédiatement 2d6 + score d'Attaque Magique PV et ne subit pas de malus pour avoir sombré dans l'inconscience.

4- Vents des Ames (L)

Vous invoquez des esprits torturés qui hurlent et tourmentent votre ennemi pendant un nombre de tours égal à votre Mod. de CHA. Votre cible peine à se concentrer, elle ne peut réaliser aucune 'Action Limitée' à moins de réussir un test d'INT difficulté 15 à chaque tour pendant la durée du sort.

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 (L)

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 subjuguer.

Toutes les créatures affectées restent immobiles à écouter tant que le Prêtre discourt, 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 augmentez les effets de la Capacité de Classe de Prêtre, les soins passent à 2d6 + Mod. de CHA.

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- Intercepter

Une fois par tour, 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- Frappe Vengeresse

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 2d6 aux DM (non cumulé à la capacité de Rang 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 un bonus de +3 en Défense. Ce bonus passe à +4 au Rang 3 de la Voie.

2- Obscurantisme (L)

Le Prêtre invoque une zone de ténèbres fixe de 5m de rayon pendant 10 tours, aucune lumière naturelle ne peut dissiper cette obscurité et la vision nocturne n'y est d'aucune utilité. En cas de lumière magique il faut réaliser un test d'Attaque Magique opposé pour déterminer l'issue. Combattre en aveugle inflige une pénalité de 5 en Attaque et en Défense réduit par le Mod. de PER.

3- 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 durant 1 tour. Le Prêtre doit réussir un test d'Attaque Magique contre la FOR de la cible, la portée est de 5 mètres.

4- Colère Divine (L)

Les éléments se déchaînent et la foudre frappe au hasard un infidèle dans un rayon de 20m tant que le Prêtre reste immobile et se concentre (action Limitée et pas de déplacement). A chaque tour 1d6 créatures ennemies désignées au hasard sont frappées par un éclair divin et subissent 1d6 + Mod. de CHA DM chacune.

Voie du Sang

1- Lien du Sang (L)

Le Prêtre choisit un allié et un seul à la fois avec lequel il crée le lien de Sang en le touchant pendant l'incantation. Il connaît à tout moment l'état de santé de celui-ci et peut le guérir à une distance maximum de 1 km sans le voir ni le toucher en utilisant ses sorts de soins.

2- Hémorragie (L)

Le Prêtre doit réussir un test d'Attaque Magique contre sa cible (au contact), en cas de réussite celle-ci saigne à la moindre blessure. Toutes les blessures causées par des armes augmentent leurs DM de 1d4 par saignement. Le sort fait effet pendant tout le combat, il peut être annulé par un sort de soins de Rang 2 ou plus.

3- Sang pour Sang (L)

Le Prêtre réalise une Attaque au Contact avec une arme, en cas de réussite, il inflige ses DM normaux mais peut les augmenter en sacrifiant entre 1d6 et 2d6 PV. Il inflige 2d6 DM supplémentaires pour chaque d6 PV qu'il a sacrifié, le sort coûte 1 PM.

4- Buveuse de Sang (L)

L'arme du prêtre devient vampirique pour le reste du combat, à chaque fois qu'il inflige des DM, il récupère un montant de PV égal au dé de DM de son arme (sans aucun bonus).

Voie du Scribe

1- Lettré

Le Prêtre sait lire et écrire une langue étrangère ou ancienne par Rang. Il peut tenter de comprendre le sens global d'un texte écrit dans une langue oubliée ou inconnue en réussissant un test d'INT difficulté 18.

2- Rat de Bibliothèque

Le Prêtre obtient un bonus de +5 à tous les tests de connaissance (cela comprend les tests destinés à comprendre les langues inconnues signalé dans la Capacité de Rang 1). Ses connaissances occultes lui donnent un bonus de +2 en Défense contre toutes les Attaques Magiques.

3- Parchemin Magique (L)

Le Prêtre inscrit un sort connu de son choix sur un parchemin d'une valeur de 10 pa par Rang du sort. N'importe quel personnage avec une Intelligence au moins égale à 8 + Rang du sort peut utiliser ce parchemin qui a une durée de 12 heures. Si le sort inscrit est de Rang 3 ou plus, il doit dépenser les PM correspondants mais peut prolonger la validité du parchemin tant qu'il ne récupère pas les PM concernés.

4- En Lettres de Sang (L)

Le Prêtre calligraphie avec son propre sang sur un vélin d'une valeur 10 pa, une formule complexe comprenant le nom usuel d'une créature, cela lui prend 1 heure. Il perd un 1d6 PV sur son score maximum et le nom devient le Vrai Nom de la créature. Celui qui détient le parchemin ou est inscrit ce nom, obtient un bonus de +3 (d20, DM) contre celle-ci. Lorsque le parchemin est

détruit, le sort cesse et le Prêtre récupère les PV manquant. Il n'est pas possible de créer plusieurs vélin pour une même créature.

Voies de Rôdeur

Voie Arcanique

1- Flèches Magiques

Les flèches tirées par le Rôdeur luisent d'une légère lueur argentée, elles sont considérées magiques, elles ignorent la réduction des DM des créatures résistantes aux armes ordinaires et touchent normalement les créatures incorporelles.

2- Volée de flèches (L)

Le Rôdeur tire une flèche sur chaque cible à portée, jusqu'à un maximum d'une par Rang. Toutes ces attaques utilisent le score d'Attaque à Distance et infligent 1d6+Mod. de PER du Rôdeur (et aucun autre bonus). Il ne peut pas tirer plus d'une flèche par cible.

3- Flèche à Tête Chercheuse (L)

Le Rôdeur peut tirer une flèche sur une cible qu'il sait être à portée. Sa flèche contourne les obstacles pour aller la toucher, même en tournant à l'angle des couloirs. Seuls les obstacles infranchissables et la portée effective du projectile peuvent arrêter la flèche. La cible est considérée 'à couvert' et le Rôdeur subit une pénalité de 5 en attaque.

4- Flèche Mortelle (L)

Le Rôdeur prend 1 tour complet pour enchanter cette flèche et dépense 1 Point de Chance. Il désigne une cible spécifique à portée de vue pendant ce rituel et il doit ensuite tirer sur cette cible avec cette flèche avant 10 tours. Si ce n'est pas le cas, la flèche perd son enchantement et le PC a été perdu pour rien.

Tirer la Flèche Mortelle est une Action Limitée, le Rôdeur obtient un bonus de +10 en Attaque et la créature doit réussir un test de CON 15 ou subir 4d6 DM supplémentaires ! En cas de réussite elle subit tout de même + 2d6 DM.

Voie de Gaïa

1- Sève Vitale (L)

Le Rôdeur perçoit et fait circuler en lui l'énergie de la terre vivante et la transmet à une créature à l'agonie. Il soigne 1d4+Mod. de PER à une créature à 0 PV en la touchant pendant une durée de 1 minute complète. Il peut aussi utiliser ce pouvoir sur lui-même lorsque son score de PV est inférieur ou égal à son Rang.

2- Pouvoir Mineur de la Nature

Le Rôdeur choisit une Capacité de Rang 1 parmi les Voies de Prêtre suivantes : Voie de l'Animalité, Voie de la Terre Nourricière, Voie des Végétaux, Voie du Chêne, Voie du Druide.

3- Pouvoir Majeur de la Nature

Le Rôdeur choisit une Capacité de Rang 2 parmi les Voies de Prêtre suivantes : Voie de l'Animalité, Voie de la Terre Nourricière, Voie des Végétaux, Voie du Chêne, Voie du Druide.

3- Pouvoir Supérieur de la Nature

Le Rôdeur choisit une Capacité de Rang 3 parmi les Voies de Prêtre suivantes : Voie de l'Animalité, Voie de la Terre Nourricière, Voie des Végétaux, Voie du Chêne, Voie du Druide. Utiliser ce pouvoir coûte 1d6 PV au 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 : 3+3/Rang, 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 et communiquer avec lui télépathiquement.

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 à Distance du Rôdeur, les DM 1d4+2 et la victime doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être partiellement aveuglée pour le reste du combat (-2 Déf, 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 1 PV au Compagnon en action gratuite instantanée sans limitation de distance. Voir par les yeux de son compagnon lui fait gagner un bonus de 2 en Initiative et en Défense si le Rôdeur est dans le champ visuel de son compagnon.

Voie de l'Arc

1- Arc Composite

L'arc du Rôdeur est impeccablement tendu, il réalise des critiques sur 19-20.

2- Tir Aveugle (L)

Le Rôdeur peut tirer sur un ennemi qu'il ne voit pas (invisible, nuit). La cible est considérée 'à couvert' et le Rôdeur subit une pénalité de 5 en attaque.

3- Tir Rapide (L)

Le Rôdeur peut tirer 2 fois sur la même cible mais utilise 1d12 en attaque au lieu de 1d20 (vous ne faites plus de critique).

4- Tir Parfait (L)

Lancer 2 fois le test d'attaque (2d20) et 2 fois les DM pour cette attaque, à chaque fois gardez le meilleur résultat.

Voie de l'Effort Physique

1- Endurant

Le Rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON.

2- Course Rapide

Le Rôdeur augmente tous ses déplacements de 10m (20m avec une Action Limitée, 30m pour une Action Simple, 60m pour un Déplacement Complet)

3- Se Dépasser

Le Rôdeur peut puiser dans ses réserves de vitalité pour réussir à surmonter une épreuve. Après avoir pris connaissance du résultat d'un test de Caractéristique physique (FOR, DEX ou CON) ou d'un test d'Attaque au Contact, le Rôdeur peut choisir de 'se dépasser' pour transformer un échec en réussite. Il sacrifie 1d6 PV et gagne +2 au résultat du test ou il sacrifie 2d6 PV et gagne +5 au résultat. Cette Capacité ne peut pas être cumulée à la dépense d'un Point de Chance sur le même jet de dé.

4- Prouesse Physique (L)

Le joueur dépense 1 Point de Chance et obtient un résultat automatique de 20 au d20 sur un test de Caractéristique physique (FOR, DEX ou CON).

Voie de l'Enfant Sauvage

1- Taillé pour la Survie

Le Rôdeur a grandi seul dans la forêt ou un autre milieu de son choix, elle n'a plus de secret pour lui. Il est capable de trouver de quoi manger et dormir sans faire de test, mais cela ne s'applique qu'à lui, tout le monde n'est pas capable de se contenter de quelques vers de terre et de dormir 'à l'abri' sous la racine d'un grand arbre. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de survie dans ce milieu.

2- Tueur Né

Le Rôdeur sait tuer d'instinct avec ses poings, ses dents un morceau de bois ou toutes les armes. Avec ses armes naturelles ou toute arme improvisée, il inflige 1d6 + Mod. de FOR DM de type légal. Lorsqu'il utilise une arme, le dé de DM de celle-ci est un jet sans limite : s'il obtient le résultat maximum au dé, il relance et ajoute le nouveau résultat (cela peut être cumulatif).

3- Sélection Naturelle

Il faut à la fois être résistant et chanceux pour survivre seul dans un milieu hostile, le Rôdeur gagne 2 points de Chances et 2 Points de

Récupération supplémentaires. Ce bonus passe à +3 au niveau 4 de la Voie.

4- La Loi du Plus Fort

Lorsqu'il combat au contact un adversaire plus fort que lui (Score de FOR), le Rôdeur gagne +2 en Défense, lorsqu'il combat un adversaire moins fort que lui (ou de FOR égale), il gagne +2 en Attaque et aux DM. S'il combat plusieurs adversaires, les bonus sont calculés séparément (il aura par exemple +2 en Défense contre les attaques du géant mais pas contre celles des gobelins).

Voie de l'Escarmouche

1- Tirailleur

Le Rôdeur obtient +2 en attaque s'il s'est déplacé d'au moins 20m à ce tour avant d'attaquer (au contact ou à distance).

2- Attaque Éclair (L)

Une attaque au contact très rapide, le Rôdeur ajoute son Mod. de DEX en Attaque ou aux DM au choix du joueur.

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 Déplacement Complet en forêt le Rôdeur peut faire un test de DEX 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'Explorateur

1- Coutumes Locales

Le Rôdeur connaît nombre de traditions et de culture sauvage, lorsqu'il est en contact avec une culture qui n'a pas encore un mode de vie citadin, il obtient un bonus de +5 à tous ses tests d'interaction sociale.

2- Survie

Le Rôdeur est résistant aux dangers de la nature, il obtient une réduction des DM égal à son Rang qui s'applique à toutes les sources de DM de la nature : froid, chutes, chaleur... mais aussi aux DM provoqués par des animaux ou des insectes même géants.

3- Linguiste

Le Rôdeur parle des dizaines de dialectes ou de langage des signes, il est capable de communiquer avec n'importe quelle créature douée de langage en réussissant un test de PER 10.

4- Vigueur Surnaturelle

Le Rôdeur obtient 2 points de Récupération supplémentaires plus 1 point supplémentaire au niveau 6, 8, 10 et 12 de son personnage.

Voie de l'Instinct

1- Sens du Combat

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

2- Esquive Instinctive

Lorsqu'il est la cible d'une attaque Vicieuse ou Sournoise d'un Voleur (ou autre), le Rôdeur peut réaliser un test de PER d'une Difficulté égale au CHA de celui-ci pour éviter les DM spéciaux supplémentaires de l'attaque.

3- Instinct du Prédateur

Lors de sa première attaque contre une cible, le joueur peut réaliser un test de Perception contre la Défense de la créature pour percevoir le point faible de son adversaire. En cas de réussite, 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. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.

4- Instinct de Conservation

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

Voie de L'Ours

1- Combat à Mains Nues

Le Rôdeur inflige 1d4 DM non temporaires et gagne +1 en Attaque lorsqu'il combat à mains nues.

2- Force Bestiale (L)

Le Rôdeur fait appel à la force animale qui sommeille en lui, après un tour de concentration, il gagne +2 aux tests de FOR, +1 en Attaque et aux DM pour le reste du combat.

3- Force Primaire

La Force devient une Caractéristique Primaire pour le Rôdeur

4- Compagnon Animal

Le Rôdeur obtient un ours pour compagnon animal, il comprend et suit des ordres simples comme 'garde, Attaque, attend, suit...' Initiative 15, Défense 14, PV 30, Attaque au Contact égale au score du Rôdeur, Griffes DM 2d4+4

Le Rôdeur peut guérir son Ours à distance en dépensant 2 PV par PV guéri, il s'agit d'une action instantanée et gratuite.

Voie de L'Outreterre

1- Sens de l'Orientation

Le Rôdeur ne se perd jamais dans les souterrains, de plus il sait instinctivement ou se trouve le chemin le plus direct vers la surface et gagne +5 à tous les tests de Survie en milieu souterrain.

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 +2 en attaque et + 1d6 aux DM lorsqu'il combat des elfes noirs, des orcs ou des goblinoides.

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 Perception 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 Perception 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 (Perception 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 tranchantes, 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 50m (la portée normale de l'arc est de 30m)

3- Flèche Sanglante (L)

Le Rôdeur tire une flèche qui provoque une hémorragie. La flèche inflige des DM normaux mais la blessure continue à saigner et chaque tour qui suit la cible subit 1d4 DM supplémentaire jusqu'à

ce qu'elle soit soignée (Action Limitée). Les DM d'hémorragie ne sont pas cumulable (un seul d4 par tour).

4- Précision Mortelle

Lorsqu'il réussit à toucher un score de Défense supérieur à 25 avec une Attaque à Distance, le Rôdeur obtient +1d6 aux DM.

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- Œil de Faucon

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) et +10m à la portée de ses attaques 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 Perception 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- Engagement

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 Simple à distance gratuite (lancer ou tir) en se déplaçant de jusqu'à 20m puis enchaîner avec une Attaque au Simple 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. Ce bonus passe à +2 au Rang 3 de la Voie.

2- Harcèlement

Le principe du harcèlement consiste à tourner autour de la cible et à toujours s'écarter d'elle lorsqu'elle vous fait face... Lorsque le Rôdeur et ses alliés sont plus nombreux que leurs adversaires, le Rôdeur gagne +2 en Défense.

3- Attaque en Tenaille (L)

Une attaque spéciale lorsque le Rôdeur et un allié prennent un adversaire 'en tenaille' (chacun d'un côté), le Rôdeur obtient +1d6 DM à cette attaque.

4- Opportuniste

Une fois par tour lorsqu'un adversaire au contact du Rôdeur est blessé par un allié, il peut réaliser une Attaque Simple gratuite sur celui-ci en utilisant 1d12 en attaque (au lieu de 1d20).

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 Rang.

2- Nature Nourricière

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

3- Plantes Médicinales

En passant 1d6 heure(s) en forêt et en réussissant un test de PER difficulté 12, le Rôdeur trouve des plantes médicinales qui lui permettent de soigner 2d6 PV. Ces plantes doivent être utilisées immédiatement, il peut répartir 1d6 PV par patient.

4- Mère Nature

Le Rôdeur est en communion avec la nature, en se méditant pendant 1 heure, il détecte tous les faits inhabituels et agressions que subit la nature dans un rayon de 10 kilomètre. Si la nature est abîmée il perd

1d4 PV, si elle est saine et sauvage il récupère 1d4 PV. Si elle est saine mais cultivée ou 'domptée', il ne récupère ni ne perd de Vitalité.

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 -2 à -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 tirez contre une Défense de 10+Mod. de Dex de la Cible.

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 Sentinelle

1- Perception Supérieure

Le Rôdeur gagne un bonus de +5 pour ses tests de Détection (Perception).

2- Tir Réactif

Si le Rôdeur tient son Arc en main, il gagne +10 en Initiative sur une attaque à l'Arc lors du premier tour de combat.

3- 6^{ème} Sens

Le Rôdeur obtient automatiquement un test de PER difficulté 15 pour être averti un tour à l'avance de la présence d'une embuscade ou d'un danger imminent comme un piège ou même une catastrophe naturelle même s'il n'y a aucun moyen de le prévoir ou de le détecter. Il n'ajoute pas le bonus de Perception Supérieure pour ce test.

4- 'On Watch' (L)

Le Rôdeur ne fait rien d'autre que se mettre sur ses gardes et préparer son arc et ses flèches pendant le tour où il effectue cette action. Le prochain tour et tous les suivants il est considéré en posture de tir défensif. Dans cette posture, il n'agit pas à son initiative mais peut réaliser une attaque à l'arc ordinaire contre chaque adversaire qui se déplace dans son champ de vision défini à 90° devant lui à une portée de 20 mètres.

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- Incroyable

Si vous croyez en avoir fini avec lui...

Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le Rôdeur peut dépenser 1 Point de Chance pour récupérer au tour suivant 2d6 PV.

4- Chasse Mortelle (L)

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 de la Vitalité

1- Guérison Rapide

Le Rôdeur reçoit +50% de tous les effets magiques ou naturels de guérison. Il ajoute +1d6 PV à chaque fois qu'il utilise 1 point de Récupération (au lieu de +50%).

2- Endurance

Le Rôdeur n'est jamais fatigué, il réduit toutes les pénalités de fatigue de 2 points (une pénalité de 2 est ignorée, -4 devient -2). Il

ne dort que 4 heures par nuit et cela est suffisant pour regagner ses points de Récupération.

3- Récupération

En dépensant 1 point de Chance, le Rôdeur regagne tous les points de Récupération perdus.

4- Sang de la Nature

Le Rôdeur est immunisé aux poisons sanguins ou ingérés, s'il s'agit d'un gaz toxique, il ne subit que la moitié des DM.

Voie des Armes Jumelles

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 +1 en Attaque.

2- Attaque à Suivre (L)

Si votre attaque principale échoue vous pouvez attaquer de votre arme secondaire.

3- Parade Croisée

Lorsque le Rôdeur ne réussit pas à blesser ses adversaires, ses 2 armes lui permettent de réaliser une parade en croisant ses 2 armes pour bloquer les attaques. Si vous ne réussissez aucune attaque à votre tour, vous bénéficiez d'un bonus de +4 en Défense jusqu'à votre prochain tour.

4- Attaques Furieuses (L)

Vous pouvez réaliser une attaque avec chaque arme ce tour sur les cibles de votre choix. Vous réalisez chaque attaque avec 1d12 en Attaque (au lieu de 1d20).

Voie des Faeries

1- Ami du Petit Peuple

Le Rôdeur est un ami du petit peuple, il obtient un bonus de +5 à ses tests d'interactions sociales avec eux et sait parler la langue des Fées.

2- Lutin

Le Rôdeur a adopté un compagnon de toute petite taille, espiègle et malin : un lutin (20 cm) ou une fée (10cm).

Initiative 20, Défense 18, PV 5, Attaque : +3, DM 1. FOR 3, DEX 20, CON 10, INT 12, PER 14, CHA 14.

Lorsque le Lutin ou la Fée tombe à 0 PV, il disparaît dans le monde invisible et n'en reviendra pas avant 7 jours !

Le Lutin possède la capacité spéciale de devenir invisible à volonté et la fée peut voler. Tout 2 se déplacent incroyablement vite pour leur petite taille, c'est-à-dire à la vitesse d'un humain. Ils peuvent retourner dans le monde invisible lorsqu'ils le souhaitent et en reviennent lorsque le Rôdeur les appelle.

Ce sont des créatures à part entière que le joueur ou le MJ peuvent interpréter à tour de rôle.

3- Magie des Fées

Le Rôdeur apprend un tour de magie des fées, il peut choisir n'importe quel sort de Rang 1 d'une Voie de Magicien.

4- Invisibilité (L)

Le Rôdeur sait à présent entrer en partie dans le monde invisible. Lorsqu'il est en forêt, il peut devenir invisible tant qu'il reste concentré (Action Limitée) et donc se déplacer de 10 mètre par tour.

Voie des Griffes

1- Griffes de Combat

Le Rôdeur sait utiliser des griffes de combat par paire, cela peut être des griffes primitives fabriquées à partir de celles d'un animal monstrueux ou un objet de métal. Il inflige des DM de 1d6 + Mod FOR ou DEX au choix avec ces armes. Les DM passent à 1d8 au Rang 3 de la Voie.

2- Prolongement Naturel

Le Rôdeur est à présent parfaitement à l'aise avec cette arme, il obtient +1 en Attaque au contact et +3 aux tests d'escalade, il ne peut pas être désarmé.

3- Doubles Griffes (L)

Le Rôdeur réalise 2 attaques de Griffes, il répartit son score d'Attaque au Contact entre ces 2 attaques à sa guise (il annonce à

l'avance, par exemple un score de +7 peut donner une attaque à +5 et une à +2).

4- Rage Férale

Le Rôdeur dépense un Point de Récupération et entre en rage férale, il devient l'incarnation du fauve et se bat à coup de griffes. Il gagne +5 en Initiative, +2 en Attaque au contact et en Défense et ses DM de griffes passent à 1d10 pour le reste du combat. Il ne peut attaquer à Distance ou avec une autre arme que ses Griffes.

Voie des Milieux Hostiles

1- Chaud

Le Rôdeur est un expert des milieux brûlants comme les déserts, il gagne un bonus de +5 aux tests de survie ou pister dans ce milieu. De plus il obtient une réduction des dégâts (RD) égal à son Rang pour tous les DM de Feu.

2- Froid

Le Rôdeur est un expert des milieux glacials comme les hauts sommets ou la banquise, il gagne un bonus de +5 aux tests de survie ou pister dans ce milieu. De plus il obtient une réduction des dégâts (RD) égal à son Rang pour tous les DM de Froid.

3- Humidité

Le Rôdeur est un expert des milieux humides comme les jungles ou les marais, il gagne un bonus de +5 aux tests de survie ou pister dans ce milieu. De plus il obtient un bonus de +5 pour tous les tests de résistance aux Poisons ou aux Maladies.

4- Spéléologie

Le Rôdeur est un expert des milieux sous terrains comme les cavernes et les grottes, il gagne un bonus de +5 aux tests de survie ou pister dans ce milieu. De plus il obtient la Vision Nocturne à 20m ou double sa portée s'il avait déjà cette Capacité.

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- Tatouage

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

3- 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. Ce rituel ne peut être réalisé qu'une fois après chaque combat.

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 Perception, 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, détection et discrétion en pleine nature.

2- Ennemi Juré

Le Rôdeur choisit 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 +2 en attaque et +1d6 aux DM.

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 choisit une Capacité de Rang 2 d'une voie d'une autre classe ou 2 Capacités de Rang 1 de cette même classe.

4- 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. Une fois par combat, toucher cet objet lui redonne le moral et lui offre 1d4 Points de Chance qu'il devra dépenser avant la fin du combat.

Voie du Bois

1- Renoncer au Métal

Le Rôdeur n'utilise plus de métal, il taille ses armes dans le bois mort et connaît une recette spéciale pour imprégner le bois et le rendre aussi dur que l'acier. Les armes de contact ainsi créées sont plus légères et maniables, elles octroient un bonus de +1 en Attaque (ce bonus passe à +2 au Rang 3 de la Voie). Le secret du 'Bois Imprégné' est sacré et seuls ceux qui ont renoncé au métal sont autorisés à employer ces armes.

2- Peau d'Écorce

Le Rôdeur gagne +1 en Défense, ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie. Sa peau prend l'apparence et la consistance de l'écorce lorsqu'il reçoit un coup.

3- Sève Vitale

Le Rôdeur perçoit l'énergie vitale qui coule dans les arbres et l'utilise pour guérir. Une fois par jour, en se collant tout contre le tronc d'un arbre, le Rôdeur régénère 1 PV par minute pendant une durée maximum égale à son score de Perception.

4- Flèche Vivante (L)

Le Rôdeur est capable de fabriquer une flèche particulièrement rare et létale, elle ressemble à un rameau mal dégrossi mais il s'agit de bois vivant, lorsqu'elle se fiche dans un adversaire le bois entre en croissance rapide et un arbuste grandi dans le corps de la victime. Le Rôdeur doit dépenser 1 Point de Chance et passer une journée en Forêt pour la fabriquer, il n'a pas le pouvoir d'en garder plus d'une à la fois. Il faut un test d'Attaque à Distance normal pour toucher la cible, elle inflige des DM normaux puis 2d6 DM au tour suivant et encore 3d6 supplémentaire au troisième tour. Si l'attaque est un échec, le Rôdeur pourra récupérer sa flèche à la fin du combat et tenter de l'utiliser une autre fois.

Voie du Bûcheron

1- Force de la Nature

Le Rôdeur est habitué aux efforts longs et intenses, il obtient un bonus de +3 aux tests de force.

2- Robuste comme un Chêne

Le Rôdeur gagne 3 PV et 3 PV supplémentaires au Rang 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 (par exemple le corps d'un ennemi décédé).

Cette attaque avec une portée de 5m affecte jusqu'à 3 victimes proches les unes des autres, elles subissent 2d6+Mod. de Force DM qui peuvent être évités en réussissant un test de DEX de difficulté égale à la FOR du Rôdeur. En cas d'échec les cibles dont la Force est inférieure à celle du Rôdeur sont de plus projetées au sol.

Voie du Chasseur de Corruption

1- Sentir la Corruption (L)

Le Rôdeur se concentre sur une créature à une portée maximum de 30 mètres. Il détecte si celle-ci possède des pouvoirs paranormaux (magie, pouvoirs magiques) s'il réussit un test de PER difficulté 15.

Les créatures humanoïdes ont droit à un test d'INT difficulté 15 pour résister à cette divination. Un seul essai par créature est possible.

2- Combattre la Corruption

Le rôdeur gagne un bonus de +1 en Attaque et aux DM contre les morts-vivants, les démons et les animaux corrompus (ceux qui possèdent des pouvoirs paranormaux).

Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.

3- Chasseur de Sorcière

Le rôdeur gagne +2 en Défense contre toutes les Attaques Magiques et +2 aux DM contre les Magiciens ou les Prêtres d'une religion maléfique.

4- Résister à la Corruption

En dépensant 1 point de chance, le Rôdeur résiste totalement à un sort ou un effet magique de son choix.

Voie du Chasseur de Monstre

Cette voie existe en variantes : Tueur de Dragon ou Tueur de Géants. Les bonus s'appliquant aux créatures concernées.

1- Connaissance des Monstres

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

2- Se Méfier des Grands

Lorsqu'il combat une créature de grande taille ou plus, le Rôdeur gagne +2 en Défense

3- Ventre Mou (L)

Le Rôdeur passe entre les jambes ou sous un adversaire de grande taille et peut en profiter pour faire une attaque au contact sur une partie vitale ou peu protégée de la créature. Il obtient +2 en Attaque et +1d6 aux DM en réussissant un test de DEX de Difficulté 12.

4- Ennemi Juré

Le Rôdeur obtient +1d6 aux DM lorsqu'il combat des monstrosités (animaux monstrueux, aberrations).

Voie du Chasseur de Prime

1- Mise à Prix

Lorsque vous êtes payé ou engagé pour trouver une créature (mort ou vif), vous gagnez un bonus de +2 à tous les tests de d20 effectués contre celle-ci. Vous ne pouvez rechercher qu'une seule créature à la fois.

2- Pisteur

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

3- Longue Traque

La première attaque que vous réalisez contre une créature que vous avez pistée avec succès vous octroie un bonus de +2 en Attaque et +1d6 aux DM. Si vous avez poursuivi cette créature depuis plus de 12 heures, ce bonus est doublé.

4- Instinct du Traqueur (L)

Après avoir pisté blessé une créature, vous pouvez la considérer ciblée. En se concentrant un tour le Rôdeur peut déterminer dans quelle direction approximative se trouve sa cible.

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

Voie du Chevaucheur

1- Monture Étrange

Le Rôdeur peut dresser une créature d'une taille et de capacités proches de celle d'un cheval : Auroch, Léopard géant, Antilope. Initiative 12, Défense 14, PV 15, Attaque +3, DM 1d6+1.

La monture n'attaque pas d'elle-même mais il est possible de faire attaquer celle-ci en même temps que le Rôdeur exécute une Attaque Simple, c'est alors une Capacité Limitée.

Le déplacement du Rôdeur augmente de 10 mètres lorsqu'il est monté.

2- Lien Vital

Lorsqu'il est sur sa monture, il peut substituer sa Défense à celle de la monture au cas où celle-ci est visée. De plus, le Rôdeur peut transférer tout ou partie des DM subit à sa monture à ses propres PV.

3- Tonnerre de Sabots (L)

Le Rôdeur et sa monture se déplacent en ligne droite de 10 mètres au minimum (maximum 20 mètres). Le Rôdeur porte une attaque de toute leurs forces cumulées, il obtient +2 en attaque et +2d6 aux DM de son Attaque au Contact.

4- Monture Fantastique

Le Rôdeur peut choisir une nouvelle monture, par exemple : Ours, Éléphant, Mammouth, Rhinocéros ou encore Tigre Géant.

S'il choisit de garder la même monture, elle voit ses caractéristiques augmenter : Initiative 14, Défense 16, PV 30 ou ½ score du Rôdeur (au choix), Attaque +5, DM 2d6+2.

En payant 1 point de Capacité supplémentaire (donc 3), il peut obtenir une monture volante : Griffon, Hypogrieffe, Pégase, Léopard Volant, Chauve-souris géante, Aigle Géant.

Pour 2 points de Capacités de plus (donc 4), il peut choisir une monture extraordinaire comme une Licorne ou un jeune Dragon dont le MJ définira les caractéristiques et les capacités spéciales...

Voie du Déplacement

1- Nomade

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

2- Sprinteur

Le Rôdeur obtient +5 à tous les tests de course et 1 fois par combat il peut faire gratuitement une Action Simple de déplacement (20m) à tout moment dans le tour (même avant son initiative).

3- Franchissement

Le Rôdeur obtient un bonus de +5 aux tests de natation (CON) et d'escalade (DEX), de plus il n'est pas freiné par les obstacles naturels (buissons, épines, marais, neige...)

4- Acrobatie (L)

En réussissant un test de DEX difficulté 10, le Rôdeur peut passer 'à travers' un ennemi et se retrouver dans son dos. Il peut s'il le souhaite en profiter pour faire une Attaque de Contact à +2 en Att. et +1d6 DM.

Voie du Fauve

1- Vivacité

Le Rôdeur gagne +2 à tous les tests de DEX.

2- Rugissement (L)

Le Rôdeur pousse un terrible et puissant rugissement et réalise un test de CHA contre la FOR de l'animal ciblé.

En cas de réussite l'animal fuit le combat. Utilisé contre une autre créature qu'un animal, le Rugissement provoque seulement un malus de 5 en attaque au prochain tour de la créature.

3- Attaque Bondissante (L)

Le Rôdeur parcourt jusqu'à 20m et réalise une attaque à +4 en attaque et +1d6 aux DM, il perd 5 en Défense jusqu'à son prochain tour. Il doit obligatoirement se déplacer d'au moins 5 mètres pour réaliser cette attaque.

4- Les 7 Vies du Chat

Cette capacité possède la particularité de ne pouvoir être utilisée que 7 fois au total dans toute la carrière du personnage.

Lorsque le personnage est à 0 PV, il peut récupérer à son tour s'il le souhaite un nombre de PV égal à son Niveau de Personnage et ne pas souffrir de la pénalité de -2 pour être tombé à 0 PV.

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 15, PV 10, Att +4, DM 1d6+2

3- Lien Empathique

Le Rôdeur peut voir par les yeux de son Compagnon. Le Rôdeur peut guérir son félin à distance en dépensant 1 PV par PV guéri, il s'agit d'une action instantanée.

4- Grand Félin

Les caractéristiques du félin deviennent :

Initiative 18, Défense 16, PV 25, Attaque au Contact égale au score du Rôdeur, DM 1d8+3

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 poursuites 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. La Capacité affecte un nombre de créature égal au maximum au score de PER du Rôdeur pendant 2d4 heures une fois par jour. Elle 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)

En réussissant un test de PER difficulté 15, le Rôdeur demande à la forêt de l'aider lors d'un combat. Gênés par les arbres, ses adversaires subiront une pénalité de -2 en Attaque et en Défense pour tout le combat. De plus, à chaque tour, le joueur lance 1d6, si le résultat est inférieur ou égal au nombre d'adversaires, un de ceux-ci déterminé au hasard est la cible d'une attaque des branches d'un arbre proche pour 2D4 DM.

Voie du Furet

1- Compagnon

Le Rôdeur choisit un Furet (martre, fouine...) pour compagnon (Défense 17, PV : 3/Rang, agit en même temps 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 et ne forme qu'une même cible avec son maître.

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 Perception difficulté 20 pour le repérer.

3- Osmose

Le Rôdeur et son compagnon développent un lien télépathique, de plus le Rôdeur peut guérir son compagnon, il transfère 1 PV pour guérir 2 PV au furet, c'est une action gratuite instantanée sans limitation de Distance. 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 (L)

Le furet développe grandement son habileté naturelle à émettre une forte odeur à l'instar d'un putois. 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 qu'elles souffrent d'une pénalité de -3 en Initiative, en Attaque et aux DM pendant 3 tours.

Voie du Gros Gibier

1- Maîtrise de l'Épieu

L'épieu est une sorte de lance qui peut être maniée par le Rôdeur au choix à une main (1d8) ou à 2 mains (1d12). Son allonge lui

permet d'obtenir un bonus de +1 en Défense par Rang lorsqu'il combat une créature qui attaque avec des armes naturelles. Il peut aussi être lancé à une portée de 10 mètres.

2- Embrocher

Consiste à empaler la créature sur l'arme et à la maintenir ainsi jusqu'à ce que mort s'en suive...

Lorsque le Rôdeur obtient les DM maximum à l'épieu (ou avec une lance), il empale son adversaire sur son arme. A son prochain tour, la créature doit d'abord réussir un test opposé de FOR pour se dégager ou elle ne peut pas attaquer (à moins d'avoir une allonge importante) et elle reste embrochée, ce qui signifie que le Rôdeur fera automatiquement les DM sans avoir besoin de test d'Attaque à son prochain tour. Si le Rôdeur utilise l'Épieu à une seule main, son test de Force est pénalisé de -5.

3- Chasseur de Gros Gibier

Le Rôdeur reçoit un bonus de +1d6 aux DM contres tous les animaux, insectes et leurs versions géantes ou fantastiques qui sont de grande taille et plus.

4- Trophée

Lorsqu'il tue un animal ou une créature fantastique de grande taille, le Rôdeur en conserve un trophée qui lui porte chance : des cornes sur un casque, une peau sur un bouclier ou une cape, un collier de griffes ou un croc en pommeau d'arme...

Le Rôdeur peut récupérer un trophée sur une créature à laquelle il a infligé au moins 25 points de DM, celui-ci lui confère 1 point de Chance qu'il peut utiliser à son gré. Une fois le Point de Chance dépensé, le trophée n'a plus d'effet. Le Rôdeur ne peut avoir plus de 3 Trophées actifs au même moment.

Si le Rôdeur réussit à vaincre seul à seul une créature avec au moins autant de PV que lui, le Trophée lui accorde 2 points de Chance !

Voie du Lancer

1- Hache et Javelot

Le Rôdeur est expert dans l'utilisation de ces 2 armes de lancer avec lesquelles il gagne +1 en Attaque. La Hache de Lancer inflige 1d6 + Mod. de FOR à une portée de 10 m et le Javelot 1d6 + Mod de DEX à une portée de 20 mètres.

2- Bras Puissant

Le Rôdeur ajoute 10m à la portée de toutes les armes de lancer et gagne +1 aux DM.

3- Lancer Soudain (L)

Le Rodeur réalise une Attaque Simple de contact et lance une hache ou un javelot sur une autre cible à portée (mais pas au contact), ce lancer se fait avec 1d12 en attaque.

4- Lancer Mortel (L)

Le Rôdeur gagne +2 en Attaque et +1d6 DM sur ce jet.

Voie du Loup

1- Dressage du Loup

Le Rôdeur possède un loup (Déf 13, PV 5 /Rang de Voie) capable de l'aider à pister, il bénéficie d'un bonus de +5 à ses tests de PER pour pister. Le loup comprend les ordres simples de son maître.

2- Surveillance

Le Loup est dressé à surveiller, le Rôdeur gagne +2 en Initiative et +5 aux tests pour éviter d'être surpris lorsque le loup est à ses côtés. Le Rôdeur peut voir par les yeux de son Compagnon en se concentrant (Action Limitée).

3- Combat

Le Loup attaque en même temps que le Rôdeur avec un score d'Attaque au contact de +4 et inflige 1d4+2 DM.

4- Animal Fabuleux

Les Caractéristique du loup sont Déf 15, PV 25, Initiative et Attaque au Contact égale aux scores du Rôdeur, DM 1d6+3. Le Rôdeur peut guérir son loup à distance en dépensant 1 PV par PV guéri, il s'agit d'une action instantanée.

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 aussi dans un escalier !

4- Lancer de Pierre (L)

Le Rôdeur ramasse une pierre et la lance à 10m pour 1d4 de DM + Mod. de FOR ou de DEX au choix, de plus sur 17-20 au d20 du test d'attaque la cible est étourdie (perte de sa prochaine action). Les grandes créatures sont affectées seulement sur 19-20 (les créatures plus grandes ne sont pas affectées).

Voie du Ranger

1- En Armure

Le Rôdeur peut porter une chemise de maille sans pénalité (Défense +4) et utiliser des armes de mêlée à 2 mains.

2- Robustesse

Le Rôdeur reçoit 1 PV supplémentaire par Rang dans cette Voie.

3- Polyvalent

Le Rôdeur gagne +2 dans le score d'Attaque le plus faible entre Attaque au Contact et Attaque à distance. Si les 2 scores sont égaux, il gagne +1 dans chaque.

4- Formation Martiale

Le Rôdeur peut choisir 2 capacités de Rang 1 ou une capacité de Rang 2 de n'importe quelle voie de Guerrier.

Voie du Reptile

1- Caméléon

Le Rôdeur gagne un bonus de +3 aux tests réalisés pour se camoufler et aux tests de CHA face à des reptiles (Homme-lézard, Troglodyte, Dragon et Draconien, Yuan-ti...).

2- Compagnon Serpent

Le Rôdeur possède un compagnon qui peut être soit un petit serpent venimeux soit un grand serpent constricteur.

Venimeux : Défense 14, Initiative 15, PV 3 par Rang, Att +2, DM 1 + Poison (test CON 15 ou 2d6 DM)

Constricteur : Défense 13, Initiative 13, PV 5 par Rang, Att +2, DM 1d4 + Constriction (1d6 DM par tour, test FOR 18 pour se délivrer)

Le Rôdeur possède un lien empathique avec la créature qui lui permet de lui donner des ordres simples. Lorsque le serpent est lové sur lui, le Rôdeur et le serpent ne forment qu'une seule cible. Le Rôdeur peut guérir son serpent en action gratuite instantanée en dépensant 1 PV par PV guérit.

3- Flèche Serpent (L)

Le Rôdeur possède de petits serpents venimeux qu'il élève et range dans sa besace. Il a connaissance d'une magie qui lui permet de leurs ordonner de devenir rigides comme des flèches (voir Conan, le film). Une telle flèche inflige 1d6 + Mod. de PER DM et le

serpent injecte son venin à la cible. La victime doit réussir un test de CON difficulté 15 ou subir 3d6 DM supplémentaires.

Après chaque attaque de ce type, le joueur lance 1d6, sur un résultat de 1-3, il n'a plus de serpent disponible pour ce combat.

4- Animal Fabuleux

Le score d'Attaque au Contact du serpent devient égal à celui du Rôdeur. Le Rôdeur peut voir par les yeux de son compagnon et communiquer avec lui à distance par télépathie. Si le serpent est lové sur son maître ses sens lui octroient un bonus de +2 en Défense.

Voie du Robin des Bois

1- Héros du Peuple

Le Rôdeur doit diviser par 3 toutes les récompenses et les richesses qu'il acquiert, on considère qu'il les distribue aux démunis et au petit peuple des campagnes. En échange, sa réputation grandit et le précède, lorsqu'il est dans un village ou avec des gens de la campagne ou de la forêt, il obtient un bonus à tous ses tests de Charisme égal au double de son Rang. Les gens sont généralement prêts à l'aider, le cacher...

2- Attaque Humiliante

Le Rôdeur sait réaliser des attaques qui mettent l'adversaire en mauvaise posture plutôt que de le blesser ou de le tuer (faire tomber son pantalon, le faire trébucher, lui couvrir les yeux...). Lorsqu'il combat un adversaire humanoïde en mêlée, au lieu d'infliger des DM, il peut choisir d'infliger une pénalité de 2 en Attaque à sa cible, cette pénalité est cumulative et pour tout le combat, mais si la cible est blessée, elle disparaît à son prochain tour.

3- Flèche Étourdissante (L)

Le Rôdeur peut utiliser des flèches spéciales qui assomment les victimes sans les tuer. Le Rôdeur fait une Attaque à Distance normale, si la flèche touche, la cible subit une pénalité de 5 à tous ses tests de d20 à son prochain tour.

4- Briser le Cercle (L)

Le Rôdeur porte une attaque à chaque cible au contact dans l'ordre de son choix mais cesse dès qu'il réussit à toucher une cible (il n'inflige qu'une fois des DM). De plus il peut se déplacer 'au travers' de cette cible après avoir porté son attaque s'il le souhaite.

Voie du Rôdeur des Cités

1- Survie en Coupe Gorge

Le Rôdeur gagne +5 aux tests de PER pour s'orienter en cité et éviter les embuscades et les pièges de la ville et un bonus de +5 en CHA pour parlementer avec des gangs ou des bandits.

2- Pistage Urbain

Le Rôdeur est capable de pister une créature en milieu urbain en observant les éventuelles traces mais aussi en interrogeant les passants et les témoins. Il faut réussir un test de PER tout comme en milieu naturel (la difficulté dépend de la créature, du lieu et du temps écoulé).

3- Combat à la Torche

Le Rôdeur est devenu expert dans le maniement de la torche enflammée : il inflige 1d8+Mod. de DEX DM avec cette arme et lorsqu'il fait noir, il aveugle ses ennemis, leur infligeant une pénalité de 2 en Attaque au Contact, les animaux doublent cette pénalité.

4- Chasseur de Vermine

Le Rôdeur gagne +2 en Attaque et +1d6 aux DM lorsqu'il combat des rats, des serpents ou des insectes géants. De plus il obtient son bonus de +5 pour tous les tests de survie dans les égouts.

Voie du Sauvage

1- Le Vent Pour Armure

Le Rôdeur gagne un bonus en Défense de 2 lorsqu'il ne porte aucune armure, ce bonus passe à 3 au Rang 3 de la Voie.

3- Chasseur Émérite

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 Étrange

Le Rôdeur connaît d'étranges rituels pour invoquer les esprits, les effets en sont saisissants. Choisissez une capacité d'une voie de

Prêtre ou de Magicien de Rang 1 ou 2 avec l'autorisation de votre MJ.

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 perd immédiatement 1d6 PV et 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.

Le MJ n'indique plus les DM subits au joueur et calcule ses PV à sa place, il lui donne seulement une description de chaque blessure reçue. Lorsque le Rôdeur stoppe la transe, il lui donne le score de 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 gratuite.

Voie du Trappeur

1- Passage sans Trace

Le Rôdeur est capable de totalement effacer ses traces ainsi que celles de 1 compagnon supplémentaire par Rang. Il sait aussi camoufler son odeur pour mieux piéger ses proies et l'odorat ne permet pas de le pister.

2- Piéger (L)

En milieu naturel le Rôdeur peut poser un piège en 1 minute, il faut réussir un test de PER contre le score de DEX du Rôdeur pour repérer le piège. Il inflige 1d6 DM à une créature qui passe dessus et nécessite un tour pour se libérer. Les DM passent à 2d6 au Rang 4 de la voie. 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.

4- Dépecer

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 +1d4 aux DM, si c'est un poignard ce bonus passe à +1d6.

Voie du Venin

1- Connaissance des Poisons

Le Rôdeur connaît les plantes vénéneuses et les créatures venimeuses, le MJ devra donner au joueur toutes les informations concernant ce type de rencontre. Il pourra éventuellement réclamer un test d'INT difficulté 10 si la créature ou la plante est rare. Lorsqu'il combat une créature qui utilise le poison, le Rôdeur gagne 2 en Défense.

2- Antidote

Le Rôdeur sait fabriquer des baumes et des décoctions à base plantes ou de venins.

Une fois par jour, en passant une heure en forêt, il peut recueillir 1d6 + Mod. de PER doses d'antidote, l'antidote perd son efficacité après 24h de stockage. Une dose permet de stopper les effets d'un poison, utilisé préventivement elle protège pendant une heure et divise tous les effets des poisons par 2.

3- Flèches Empoisonnées

Le Rôdeur imprègne les têtes de ses flèches d'un poison fulgurant. Ce poison inflige 1d6 DM supplémentaire si la cible rate son test de CON difficulté 10. Si votre meneur de jeu ne souhaite pas faire systématiquement des tests de CON, pour les PNJ mineurs considérez que tous les scores pairs d'attaque ont un effet de poison, les scores impairs aucun. Il lui faut une journée pour imprégner 10 flèches (elles se conservent quelques jours).

4- Lame Empoisonnée

Le Rôdeur enduit sa lame d'un poison gluant spécial, lors d'un combat la première attaque réussie inflige +1d6 DM de poison et une pénalité de 2 à tous les tests de d20 pour le reste du combat si la créature rate son test de CON difficulté 15.

Voie Totémique

Le Rôdeur peut choisir un seul aspect à la fois, cet aspect est permanent tant que le Rôdeur n'en change pas et changer d'aspect est une action gratuite pouvant être réalisée une fois par tour. Les traits du visage et la démarche du Rôdeur changent presque imperceptiblement pour imiter l'animal de l'aspect choisi. Le joueur peut aussi calquer l'humeur de son personnage sur l'aspect choisi.

1- Aspect du Faucon

+3 aux tests de Perception et +2 Initiative, ce bonus passe à +4 au niveau 3 de la Voie.

2- Aspect du Loup

+3 aux tests de Constitution et 10 mètres de déplacement supplémentaire par tour.

3-Aspect de la Panthère

+3 aux tests de Dextérité et +3 en Défense

4- Aspect de L'ours

+2 en Attaque et aux DM au contact et -1 en Défense, +3 pour intimider et aux tests de Force

Voies de Voleur

Voie de l'Acrobate

1- Souplesse Féline

Le Voleur obtient un bonus de +2 à tous les tests de DEX qui mettent en jeu la souplesse et la vitesse (Escalade, Acrobaties, Esquive...).

2- Série Acrobatique

Le Voleur est capable de se déplacer en réalisant une série de salto, flip-flap et autre acrobaties, en combat le terrain encombré ne le ralentit pas. Il peut passer 'au travers' autant d'adversaires qu'il le souhaite mais doit réussir un test de DEX 15 pour chacun d'entre eux, en cas d'échec son déplacement est stoppé.

3- Esquive Acrobatique (L)

En plus de réaliser une Attaque Simple à son tour, une fois par tour le Voleur peut réaliser une esquive en réussissant un test de DEX de Difficulté égale au score obtenu par l'attaque de son adversaire. En cas de réussite, il ne subit aucun DM. Si cette attaque était un critique, il subit tout de même des DM normaux.

4- Attaque Acrobatique (L)

Le Voleur met à profit ses talents pour surprendre son adversaire par une attaque improbable qu'il effectue au cours d'un impressionnant numéro de voltige. Contre un très grand adversaire, il n'hésita pas à prendre appui sur le corps de la créature, cela lui permet d'atteindre plus facilement les organes vitaux. Il réalise un test d'attaque normal et un test de DEX contre la Défense de son adversaire. En cas de réussite du test de DEX, il obtient un bonus de +1d6 aux DM, ce bonus passe à +2d6 contre les créatures de taille au moins 'Énorme' (Cf. Bestiaire).

Voie de l'Aristo

1- Dentelles et Rapière

Le Voleur ne met pas d'armure, cela ne sied point en société, sa seule armure est la dentelle, sa seule défense, la rapière.

Lorsqu'il ne porte aucune armure et combat au contact avec une rapière, une épée ou une canne-épée, le Voleur obtient un bonus en Défense au Contact de 1 par Rang.

2- Gentleman Cambrioleur

Le Voleur a reçu une éducation d'homme du monde et se trouve parfaitement à l'aise en société. Il gagne +2 à tous les tests d'INT, de PER et de CHA lorsqu'il est en compagnie des classes sociales favorisées. Il sait aussi évaluer la richesse personnelle d'un individu et son niveau social en passant à peine quelques minutes à ses côtés.

3- Canne-épée

Le Voleur obtient un bonus de +1 en Attaque et aux DM à la rapière, il est aussi passé maître dans l'art de la canne, l'outil idéal pour corriger les faquins de basse extraction. Avec cette arme il attaque exactement comme s'il utilisait une rapière mais inflige obligatoirement des DM Temporaires, ceci sans pénalité en attaque.

La canne peut dissimuler une rapière dans son manche, il s'agit alors d'une canne-épée.

4- Serviteur

A l'image de Bernardo, le serviteur muet de Zorro, le Voleur s'assure les services d'un serviteur parfaitement loyal et dévoué qui le suit presque partout et s'occupe de son intendance ou toute autre mission assez simple. Le serviteur possède un don presque surnaturel pour 'disparaître' ou se mettre à l'abri durant les combats et sortir de sa cachette une fois les ennemis terminés, en clair il ne lui arrive presque jamais rien. En revanche, une fois par combat, il peut surgir pour faire échouer une attaque qui allait blesser le Voleur : il prévient le Voleur, lance un objet sur l'attaquant ou le gêne sans même faire exprès en tentant de fuir. Le Serviteur n'a que 12 de Défense et 8 PV mais en général lorsque quelque chose explose, il est miraculeusement à l'abri... Cependant s'il venait à mourir, le Voleur pourrait engager un nouveau serviteur au prochain niveau.

Voie de l'Assassin

1- Discrétion

Le Voleur obtient un bonus de +5 pour se cacher ou se déplacer en silence.

2- Coup de Grâce

Lorsqu'un adversaire est au sol ou sans défense, le Voleur peut lui infliger une attaque Vicieuse ou une Attaque Sournoise en guise d'Attaque Simple.

3- Attaque sournoise (L)

Remplace l'Attaque Vicieuse de base du Voleur et inflige +2d6 DM au lieu de 1d6.

4- Ombre Mouvante (L)

En réussissant un test de DEX 15, le Voleur peut disparaître dans les ombres à son tour et ne réapparaître qu'au tour suivant. Pendant qu'il a disparu il ne peut subir aucun DM ni agir.

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

Voie de l'Aventurier

1- Débrouillard

Le Voleur obtient un bonus de +5 à tous ses tests de Survie en nature.

2- Touche à Tout

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

3- Patatras ! (L)

A ce tour vous n'obtenez au choix qu'une Action Simple ou une Attaque Simple, de plus d'ici à votre prochain tour, vous forcez un adversaire à relancer un dé de votre choix.

4- Expertise Large

Le voleur a vagabondé un peu partout apprenant un peu de tout. Vous obtenez un bonus de +3 au d20 de tous les tests de DEX, INT, PER et CHA.

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 à 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 au choix +2 en INT ou en PER.

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 Rang. 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 PER difficulté 12.

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 de métier 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 l'Homme de Main

1- Tabasser

Le Voleur sait cogner à mains nues pour faire mal, il peut choisir d'infliger des DM normaux mais lorsqu'il inflige des DM Temporaire il gagne +2 aux DM. A partir du Rang 4, il inflige 1d6 DM à mains nues (+2 temporaires).

2- Coups Tordus

Le Voleur inflige +1d4 DM lorsqu'il est en situation de faire une Attaque Vicieuse mais ne réalise pas une Action Limitée (par exemple une Attaque Simple par Surprise, etc...). Ce bonus ne s'ajoute en aucun cas à une Attaque Vicieuse.

3- État Second

Le Voleur sait trouver et doser une drogue de combat particulièrement dangereuse qui fait de lui un tueur sans merci. Il ne peut utiliser et supporter qu'une dose par jour. Prendre la substance est une Action Limitée, le Voleur gagne +2 en Attaque, aux DM et une Réduction des DM de 2, en revanche il perd 2 en Défense et ne ressent plus la douleur. Le Meneur de jeu n'annonce plus au joueur les DM reçus mais juste une vague indication sur la violence du coup. Les effets de la drogue cessent après 10 minutes ou si le Voleur sombre dans l'inconscience (0 PV). Le Voleur subit alors une pénalité de 2 à tous les tests de d20 pendant 10 minutes.

4- Estropier (L)

Le Voleur sait porter ses coups de façon à infliger des blessures longues à guérir, par exemple en brisant un os. Cette attaque inflige les DM habituels mais ceux-ci ne guérissent pas de façon naturelle avant 1 mois, les effets des sorts et des capacités de guérison sont divisés par 2. Il est donc nécessaire de comptabiliser ces DM à part.

Voie de l'Initié

1- Érudit

Avant de mal tourner, le Voleur a reçu une éducation de lettré dans une académie de magie. Il sait parfaitement lire et écrire, de plus l'Intelligence devient une caractéristique Primaire pour le Voleur.

2- Pouvoir Mineur

Le Voleur choisit une capacité de Rang 1 d'une voie de Magicien de son choix.

3- Sens de la Magie (L)

En réussissant un test d'Intelligence 15, le Voleur peut savoir si le lieu où il se trouve ou si un objet qu'il tient est sous l'effet de la magie. Avec une difficulté de 20, il peut savoir la puissance et le type général de cette magie (nécromancie, divination, protection...) Un seul test par objet ou lieu est autorisé.

4- Pouvoir Majeur

Le Voleur choisit une capacité de Rang 2 ou 3 d'une voie de Magicien de son choix. S'il s'agit d'une Capacité de Rang 3, son utilisation lui coûte 1 point de Chance.

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 18 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 3 à sa prochaine action.

Voie de la Chance

1- Chanceux

Le personnage gagne +1 Point de Chance par Rang.

2- Joker !

Le personnage gagne un bonus de +12 à un test de d20 lorsqu'il dépense 1 Point de Chance au lieu de +10. De plus s'il dépense 2 PC d'un coup, il obtient un bonus de +20 !

3- A Un Cheveux !

En dépensant 1 point de Chance, le personnage peut esquiver une attaque. En dépensant 2 PC, il peut résister à un sort.

4- Coup de Bol

A chaque fois qu'il obtient un 20 au d20 lors d'un test d'attaque ou de Caractéristique, le Voleur récupère 1 PC.

Voie de la Foule

1-Comme un Poisson dans l'Eau

Le Voleur obtient un bonus de +5 à tous ses tests de compétences (sociale, discrétion, vol à la tire) lorsqu'au moins 10 personnes (en plus des personnages) sont présentes dans un environnement citadin.

2- Tondre les Moutons

Lorsqu'il se trouve dans un lieu plein de gens, le Voleur peut mettre à profit ses talents pour s'enrichir facilement. En passant une heure dans un endroit, le Voleur obtient un pécule qui dépend du lieu : 2d6 pa pour un marché ou une auberge et 2d12 pa pour une réception plus selon le MJ si le public est riche.

3- Noyé dans la Masse

Le Voleur obtient un bonus en Défense lors des combats dès qu'il y a au moins 6 combattants, il gagne +2 en Défense.

4- Confusion Mortelle (L)

Le Voleur profite de la confusion qui règne lors des combats de groupe pour porter des attaques mortelles selon les circonstances. Il peut porter cette attaque sur toute créature au contact qui n'a pas essayé de l'attaquer à son tour, il obtient un bonus de +3 en Attaque et + 1d8 aux DM.

Voie de la Rue

1- Voie des Égouts

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, en aveugle, 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 handicaps (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 cinoche. 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- Ouverture Fatale

Lorsqu'un adversaire vous rate, si vous l'attaquez à votre prochain tour, vous pouvez effectuer une Attaque Vicieuse.

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 +3d6 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 CHA contre INT 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 subit 1 point de DM et elle est aveuglée à son prochain tour (elle perd 5 en attaque, aux DM et en Défense). Une pénalité cumulative de -5 en Attaque est appliquée si cette technique est employée plusieurs fois sur une même créature.

3- Feinte (L)

Le voleur doit réussir un test opposé de CHA contre l'INT de l'adversaire. En cas de réussite il obtient +5 en Attaque au Contact et +2d6 aux DM sinon il effectue une attaque ordinaire. La feinte n'est efficace que contre les adversaires avec une INT au moins égale à 5. Lorsque la feinte est réussie, l'adversaire obtient un bonus de +5 cumulable pour y résister jusqu'à la fin du combat.

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 fumé. 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 +2d6 aux DM.

Voie de la Teigne

1- Enragé

Le Voleur peut choisir de perdre 1 en Défense (jusqu'à son prochain tour) pour gagner +1 au DM au Contact par Rang atteint dans la Voie (-4 Def pour +4 DM au Rang 4).

2- Au pied du Mur

S'il reste au Voleur moins de la moitié de ses PV, il reçoit un bonus de +2 à tous ses tests de Carac. A partir du Rang 4, il obtient aussi ce bonus à tous ses tests d'Attaque.

3- Frappe Vicieuse

Lorsqu'il obtient un Critique, le Voleur peut choisir de le remplacer par un des effets suivant au choix : pour le reste du combat la cible subit une pénalité de 2 en Attaque ou elle voit son déplacement divisé par 2.

4- Masochiste

Lorsqu'il subit un coup critique, le Voleur récupère un Point de Chance.

Voie de la Traîtrise

1- Vicieux

Lorsque vous réalisez une Attaque Vicieuse, ajoutez votre Rang 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 en attaque égal au nombre d'alliés au contact de votre ennemi.

4- 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).

Voie de la Vendetta

1- Regard de Tueur (L)

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

2- Vengeance (L)

Lorsque le Voleur est victime d'un coup critique il peut effectuer cette attaque spéciale à son prochain tour contre cet adversaire à +5 en attaque et +2d6 DM.

3- Dent pour Dent

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

4- Œil pour Œil (L)

Lorsqu'un allié tombe à 0 PV, le Voleur peut effectuer cette attaque spéciale à son prochain tour contre le bourreau. Il obtient un bonus de +10 en attaque et +3d6 DM.

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 Simple gratuite à +2 en attaque et +1d6 DM.

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 à chaque tour suivant. Si le dé de saignement obtient un résultat de 4 à 6, celui-ci prend fin. 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 +1 en Défense, +2 lorsqu'il combat des Mort-vivants ou des Gardiens magiques (créatures invoquées et Golems).

3- Pilleur de Tombe

Le Voleur obtient un bonus de +5 aux tests de PER pour trouver des passages secrets ou détecter des pièges. De plus il peut retrancher son Mod. de PER aux pénalités subies lorsqu'il combat au contact dans le noir ou en aveugle.

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 Pouir !

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 Lames Doubles

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 en Défense.

2- Attaque à 2 Armes (L)

Le personnage attaque avec ses 2 armes mais le joueur fait un seul test d'attaque avec un score d'Attaque au Contact correspondant à l'arme principale. Si le résultat du d20 est impair, seule l'arme principale fait des DM. Si le résultat est pair les 2 armes réalisent des DM.

3- Attaque à Suivre

Si votre attaque principale échoue vous pouvez attaquer de votre arme secondaire. Vous pouvez utiliser une Capacité Limitée avec l'attaque votre arme principale seulement.

4- Double Attaque

Vous pouvez réaliser une attaque avec chaque arme ce tour sur les cibles de votre choix. Vous réalisez chaque attaque avec 1d12 en attaque au lieu de 1d20, l'une de celle-ci peut être une Capacité Limitée.

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 d'épaisseur). Cet exploit est épuisant et lui coûte au choix 1d6 PV ou 1 point de Récupération.

Voie du Bouffon

1- Ca Pique les Yeux

Le Voleur porte un costume chamarré aux motifs complexes (Arlequin, bouffon...) qui attire l'œil et distrait le regard associé à des postures étranges et imprévisibles. Cela masque souvent ses

mouvements et il obtient un bonus de +1 en Défense. Ce bonus passe à 3 au Rang 3 de la Voie.

2- Blagues et Cabrioles (L)

Le Voleur réalise un test de CHA de difficulté égale au score d'INT de sa cible (s'il y a plusieurs cibles faire un seul test et comparer au score de chaque observateur). En cas de réussite, celle-ci est victime de distraction, elle subit une pénalité de 5 à tous les tests de Perception (détection) pendant toute la durée des blagues et cabrioles et perd 10 en Initiative si un combat survient.

3- Corps Élastique

Le Voleur sait accompagner les coups et les chutes, il obtient une réduction des DM de 2 contre toutes les sources de DM physique (armes mais pas énergie ou magie).

4- Mort de Rire (L)

Après avoir réussi à distraire sa victime par l'utilisation de 'Blagues et Cabrioles', si le Voleur attaque au tour suivant et gagne l'initiative, il obtient un bonus de +5 en Attaque et +2d6 aux DM.

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 Rang 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 Casse-cou

1- L'Amour du Risque

Lorsqu'il réalise une action dans un lieu dangereux (par exemple au bord d'un précipice ou d'un lac de lave), le Voleur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de d20.

2- Sévèrement Burné

Lorsque le résultat d'un test de Caractéristique peut avoir une issue fatale (chute mortelle, réveiller un dragon...), le Voleur peut lancer 1d20 supplémentaire et garder le meilleur résultat.

3- Attaque Suicidaire (L)

Le Voleur réalise une attaque à +5 au score et un bonus de +1d6 aux DM mais il perd 5 en Défense pour un tour.

4- A toute Épreuve

Lorsqu'il subit des DM qui devraient l'amener à 0 PV, en dépensant 1 Point de Chance, le Voleur conserve 1 PV. Il ne peut utiliser cette Capacité plus d'une fois par tour.

Voie du Cerveau

1- Plan B

Le Voleur est plein d'astuce et de ressources, il peut remplacer la plupart des tests de FOR par des tests d'INT en réfléchissant un peu.

2- Esprit Labyrinthique

L'esprit du Voleur est tellement torturé et étrange que la magie de l'esprit est peu efficace contre lui voir dangereuse pour son auteur ! Lorsqu'il est la cible d'un sort ou effet qui affecte l'esprit le Voleur

peut faire un test d'INT 15 pour résister. S'il obtient un résultat d'au moins 20, l'auteur de l'attaque est désorienté pendant 1 tour (il ne pourra pas utiliser de Capacité Limitée) !

3- Un plan sans Accroc

Le Voleur adore prévoir des plans compliqués et particulièrement aléatoires ! Le joueur expose son plan au meneur de jeu qui lui attribue un bonus en cumulant les 2 critères suivants.

Complexité : plan compliqué +1, usine à gaz +2 !

Dangerosité : plan dangereux +1, plan suicidaire +2 !

Ce bonus s'applique en Initiative, en Défense et à tous les tests de d20 du Voleur tant qu'il suit le plan.

4- Un grain de Folie...

Les actions du Voleur bien que imprévisibles et étranges sont souvent couronnées de succès... Lorsqu'il utilise 1 Point de Chance, au lieu d'obtenir un bonus de +10, le joueur obtient un bonus aléatoire de 1d20. Si le résultat du dé est inférieur à 10, il ne dépense pas le Point de Chance (mais garde le bonus obtenu).

Voie du Charme

1- Canon !

Le Voleur ou la Voleuse possède un physique de rêve, les gens se retournent sur son passage et il/elle attire les regards concupiscent. Le Voleur gagne +5 aux tests de Charisme visant à Séduire ou Charmer un membre du sexe opposé et +2 aux tests de Persuasion, ou de Baratin.

2- Tenue Légère

Le Voleur est un charmeur qui ne perd pas une occasion de dévoiler ses 'avantages' pour mieux distraire ses adversaires mais il est aussi plus mobile. Le Voleur gagne +2 en Défense lorsqu'il ne porte aucune armure. Ce bonus passe à +3 au Rang 4 de la Voie.

3- Grâce Féline

Le Voleur possède une démarche et une façon de se déplacer à la fois élégante, féline et souple. Il gagne son Mod. de Charisme en Initiative et à tous les Tests de DEX en rapport avec un déplacement (escalade, saut, course, acrobaties...).

4- Arme Secrète

Une fois par rencontre, le Voleur peut utiliser un subterfuge à connotation sexuelle pour surprendre et déstabiliser son adversaire. Ce peut être un baiser fougueux soudainement au cœur d'une mêlée, un sein qui s'échappe d'un bustier par le plus grand des hasards, une main qui s'égare avec volupté...

Il doit réussir un test de CHA de Difficulté égale à l'INT de son adversaire, en cas de succès celui-ci subit une pénalité de 10 à sa prochaine attaque et sur sa Défense contre la prochaine attaque qu'il subit (la pénalité cesse au bout de 1 tour). Il est de plus considéré 'surpris' pendant ce laps de temps.

Voie du Completeur

1- Secrets d'Alcôves

Le Voleur obtient un bonus de +5 pour tous les tests visant à trouver ou obtenir des informations secrètes ou sensibles et +5 à tous les tests de PER visant à écouter des conversations.

2- Guet-apens

Si le Voleur attaque par surprise un adversaire et gagne l'Initiative, il pousse ensuite son avantage, il obtient un bonus de +1 en Attaque et aux DM pour tout le combat contre cet adversaire. Ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.

3- Un Coup dans le Noir (L)

Avec une dague qu'il dissimule, le Voleur porte une Attaque Vicieuse si rapide et soudaine que ni la cible, ni les autres témoins n'ont le temps de savoir qui l'a portée !

Si l'attaque a lieu dans une mêlée, il faut réussir un test d'INT 20 pour repérer le Voleur, si aucun combat n'a lieu, le test est réduit à 15. Bien sûr si la cible est seule avec le Voleur, elle peut assez aisément deviner qui est l'agresseur...

4- Tu Quoque mi Filii

En passant 1 heure aux cotés de sa cible et en dépensant 1 Point de Chance, le Voleur décèle ses gestes et ses points faibles, il gagne un bonus de +2 sur tous les tests contre celle-ci (tests opposés, attaque, DM). Après une journée ce bonus passe à +3, il augmente jusqu'à +4 après plus d'une semaine. Ce bonus n'a pas de limite dans le temps.

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'ils sont trop nombreux, c'est encore lui qui est oublié par les adversaires supplémentaires.

3- Sauver sa Peau

Lorsqu'il possède des PV inférieurs ou égaux à son Niveau, 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 esquivé 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 Crime Organisé

1- Tatouages

Le Voleur porte d'impressionnants tatouages qui l'identifient comme un membre du crime organisé (Gilde, Pègre, Yakuza...) à ceux qui savent lire entre les lignes. Le Voleur profite des installations de son organisation pour s'entraîner et ces tatouages sont le symbole de sa valeur : ils s'étendent lorsqu'il monte en Grade et. Le Voleur obtient +1 par Rang dans la Voie aux tests de Carac. en rapport avec la criminalité : Intimidation, Pickpocket, Discrétion, Détection/ esquivé des Pièges et Escalade.

2- Sens du Devoir

Le Voleur possède un sens 'moral' très poussé de ce qu'il doit faire pour terminer un 'boulot'. Lorsqu'il accepte une mission, il peut faire serment de réussir, il gagne alors +2 à tous les tests d'Attaque visant à honorer ce serment contre sa cible ou contre une créature qui s'interpose...

Cependant l'échec n'est pas sans conséquence, dans ce cas, le Voleur doit s'automutiler ou se scarifier en signe de contrition envers ses supérieurs et pour laver son honneur (cela va de la simple cicatrice à l'ablation d'une phalange). Il perd 2 PV sur son score maximum de Vitalité jusqu'à son prochain passage de niveau.

3- Ressources Occultes

En dépensant 1 Point de Chance, une fois par jour, le Voleur peut faire appel à ses réseaux d'influence pour obtenir quelque chose de totalement illégal ou difficile à obtenir : une drogue, une entrée pour un bal de la haute, une entrevue avec quelqu'un d'important, être libéré de prison 'par erreur'... Cela n'est pas forcément gratuit (en termes d'or ou de service en retour à la discrétion du MJ).

4- Code de l'Honneur

Le code de l'Honneur du Voleur repose sur quelques principes : la loyauté, ne pas tuer d'innocents, la loi du silence, ne pas voler son clan ou ses alliés.

Tant qu'il respecte ce code de conduite, le Voleur récupère 1 point de Chance par jour. S'il l'enfreint, il perd immédiatement tous ses Points de Chance restant et n'en récupère plus avant le prochain niveau.

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 Rang. 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 opposé de CHA contre l'INT de la victime, il force celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Il peut riposter par une Attaque Simple et si la cible l'a raté par une Attaque Vicieuse !

3- Des Fringues !

Lorsqu'il le souhaite le Dandy peut s'offrir un costume neuf à la dernière mode qui lui coûte 20 pa. Dans son costume neuf il se sent beau et invulnérable : il gagne +2 pour tout test d'interaction sociale et ajoute son Mod. de CHA 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- Aiguille Empoisonnée

Le Dandy possède une épingle à cheveux, une bague ou tout autre bijou avec lequel il peut discrètement empoisonner une victime une fois par jour... S'il est tout contre la cible, l'attaque est automatique, il endort sa cible pour une durée allant jusqu'à 10 heures.

En combat en guise d'Action Simple, le joueur réalise un test d'Attaque au Contact à -5, la victime doit réussir un test de CON difficulté 20 ou le poison lui inflige une pénalité de 3 pour le reste du combat ou 3d6 DM au choix du Voleur.

Voie du Déplacement

1- Esquive

Le Voleur est très vif, il gagne +1 en Défense, ce bonus passe à +2 au Rang 3 de la voie.

2- Acrobatie

En combat au contact, un test de DEX difficulté 15 réussi permet au voleur d'attaquer dans le dos et de réaliser une Attaque Vicieuse.

3- Chute

Le Voleur peut tomber d'une hauteur de 9m sans se faire mal. Il subit 1d6 DM par tranche de 3m supplémentaire.

4- Esquive de la Magie

Lorsque le Voleur se retrouve pris dans un sort de zone ou un souffle, il ne subit que la moitié des DM. S'il réussit un test de DEX de difficulté égale à l'INT du Magicien, il ne subit aucun DM (ou CHA pour un Prêtre, DEX pour une créature).

Voie du Duelliste

1- En Garde ! (L)

Le Voleur prend 1 tour pour se préparer et se mettre en posture de combat. Il gagne +2 en Initiative et +1 en Attaque et en Défense pour le reste du combat tant qu'il ne se déplace pas de plus de 10m dans un tour.

2- Sens du Duel

Lorsque vous combattez seul à seul un humanoïde armé, vous gagnez +1 en Attaque. Lorsque vous combattez seul plusieurs humanoïdes armés, vous gagnez +1 en Défense. Ces bonus passent à +2 au Rang 4 de la Voie.

3- Premier Sang

Si vous versez le premier sang cela vous donne un ascendant psychologique indéniable. Si votre personnage est le premier à infliger une blessure à une créature avant que celle-ci ne le blesse, vous obtenez pour le reste du combat 1d12 supplémentaire lorsque vous attaquez cet adversaire. Lancez ce dé en plus et en même temps que le d20 normal d'attaque et gardez le meilleur des 2 résultats. Cette Capacité n'est pas valide si vous avez pris votre adversaire par surprise.

4- Précision Mortelle

Lorsque vous touchez une Défense supérieure à 25 avec une attaque au contact, vous ajoutez +1d6 aux DM.

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 !

Le Voleur ajoute son Mod. de CHA en Initiative. De plus, en dépensant 1 PC le Voleur obtient un bonus de +10 en Initiative pour le reste du combat.

3- Se Sentir Invincible

Tant que le Voleur est au-dessus de la moitié de ses PV, il obtient un bonus de 3 en Défense.

4- Style Flamboyant

Le Voleur possède un style de combat bien à lui, il en fait des tonnes et cela désoriente souvent son adversaire. Le joueur peut utiliser son Mod. de CHA au lieu de celui de FOR (ou de DEX) pour son score d'Attaque au Contact.

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 son Mod. d'INT ou de PER au choix 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 au choix d'INT ou de PER 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 +2.

3- Passe d'Arme (L)

Le Voleur réalise une succession complexe et virtuose, d'attaques et de parades. Il obtient au choix un bonus de +5 en Attaque ou de +1d8 aux DM. Le joueur peut choisir d'appliquer ce bonus après avoir pris connaissance du résultat du d20 d'attaque.

4- Infaillible

Lorsque le Voleur obtient sur une attaque un résultat au d20 inférieur ou égal à 1 + 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.

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. Le Voleur gagne son Mod. de CHA en Défense (Si le Voleur est aussi un 'Dandy' utiliser le Mod. d'INT à la place).

Voie du Gang

1- Combat de Rue

Le Voleur obtient un bonus de +1 en Attaque au Contact et aux DM contre les adversaires humanoïdes sans armure métallique.

2- Crevure

Relancez tous les 1 obtenus aux DM lorsque vous réalisez une Attaque Vicieuse.

3- Territoire

Le Voleur gagne +5 Initiative et +5 mètre de déplacement en milieu urbain.

4- Chef de Bande

En ville, une fois par jour le Voleur peut faire appel à un groupe de 1d6+Mod. CHA petites frappes qui lui donnent un coup de main pour l'occasion grâce à sa réputation.

Ils interviennent en 1d6 tours et fuient si au moins la moitié d'entre eux est à terre.

Initiative 18, Défense 14, PV = 1/3 du Voleur, Attaque = Attaque du Voleur/2, DM 1d6+1 et Attaque Vicieuse (+2 Att, +1d6 DM).

Voie du Ninja

1- Griffes

Le Voleur a appris l'usage des griffes de combat ou des manilames, il obtient son bonus de DEX en attaque avec cette arme et inflige 1d6 de DM + Mod. de FOR. Avec les griffes, le Voleur obtient un bonus de +3 à tous les tests d'escalade.

2- Etoiles de Jet

Le Voleur peut utiliser l'étoile de jet, une arme qui inflige 1d4 + Mod. de Dextérité DM avec une portée de 10m. Au Rang 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 DM. Au Rang 4 de la voie, jusqu'à 3 étoiles avec un test d'attaque à -2 pour 3d4 + Mod. de Dextérité DM. Les Etoiles de jets peuvent aussi être remplacées par de petits couteaux.

3- Projection

Le Voleur peut faire une technique de projection à toute créature humanoïde qui ne mesure pas plus de 1 mètre de plus que lui. Lorsqu'il combat avec des griffes ou à mains nues, sur une attaque réussie dont le résultat est de 17-20 au d20, il projette sa victime au sol (DM normaux, il choisit de ne pas infliger de critique).

4- Fureur Tournoyante (L)

Le Voleur réalise une Attaque de coup de pieds ou de griffes sur chaque ennemi au contact, il fait un test d'Attaque normal sur chaque cible, il inflige 1d6 + Mod. de DEX DM (aucun autre bonus) et gagne +1 en Défense par attaque réussie jusqu'à son prochain tour.

Voie du Pacte

1- Pacte Sombre

Le Voleur réalise un pacte avec une entité de l'au-delà pour obtenir des pouvoirs particuliers. A chaque Rang, il perd 1 PV et il gagne 1 Point de Chance supplémentaire.

2- Pouvoir Mineur

Le Voleur obtient une Capacité Limitée de Rang 1 qu'il doit choisir dans les Voies de Magicien.

3- Endurance Surnaturelle

La Constitution devient une caractéristique Primaire pour le Voleur.

4- Pas de L'Ombre (L)

Le Voleur entre dans les ombres, il se téléporte à une portée de 30m maximum et réapparaît alors, le lieu d'arrivée doit être en vue du Voleur au moment où il passe dans l'ombre. Cet exploit est épuisant et lui coûte 1 PV.

Voie du Pistolero

Les armes du Pistolero sont soit l'Arbalète de Poing à une main, soit le Mousquet (DM 1d6, portée 20m) si le contexte le permet. Il faut une Action Simple pour recharger une de ces armes.

Alternativement le MJ pourra autoriser le joueur à choisir cette Voie pour un lanceur de couteau (DM 1d4, portée 10m) ou une Arbalète à Jalet (DM 1d4, Portée 30m).

1- Plus vite que son Ombre

Si ses armes sont prêtes (arbalète ou mousquet), le Voleur peut tirer avec un bonus de +10 à son Initiative.

2- As de la Gâchette

Le Voleur est capable de tirer sur de petits objets en vol en réussissant une attaque contre une Défense de 25. En combat lorsqu'il touche une Défense de 25 ou plus, il ajoute +1d6 aux DM de son attaque.

3- Tir Double (L)

Le Voleur est capable de faire feu des 2 mains à la fois (tests d'Attaque normaux, 2 Actions Simples pour recharger).

4- Tir Chanceux (L)

Le Voleur dépense 1 Point de Chance et obtient 20 sur le d20 d'Attaque à Distance (Critique automatique).

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 Rang 2, 1d10 au Rang 3 et 1d12 au Rang 4 de la voie.

2- Poison Affaiblissant

Le Voleur peut remplacer le poison léthal par un poison affaiblissant, les effets ne sont appliqués que sur la première attaque réussie avec cette arme. La victime subira un malus à ses jets d'Attaque égal au Rang 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- Acrobate

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 Reître

1- Formation de Soldat

Le Voleur a appris à porter les armures, il peut utiliser ses talents en Armure de Cuir Renforcé (Défense +3) et ne subit pas de pénalité : il ajoute seulement +2 à la Difficulté des tests de DEX comme s'il portait une armure de Cuir. A partir du Rang 4 dans la Voie, il peut porter la chemise de maille sans pénalité. Alternativement (au lieu de l'Armure) le MJ peut autoriser le joueur à choisir d'apprendre à utiliser une Arme à 2 mains pour 1d10 DM. Les DM passent à 1d12 au Rang 4 de la Voie.

2- Soudard

Grâce à son passé de soldat et de dur à cuire, le Voleur gagne +2 PV par Rang et un bonus similaire pour tous les tests de CON destinés à résister à l'alcool.

3- Vilaines Blessures

Le Voleur sait frapper avec brutalité là où ça fait mal. Sur 15-20 au dé d'Attaque au contact, le joueur peut, s'il le souhaite, relancer les DM obtenus mais il est alors obligé de garder le nouveau résultat.

4- Frappe Brutale (L)

Une attaque en force d'une rare violence qui peut laisser l'adversaire KO. Le Voleur réalise un test de FOR de Difficulté égale à la Défense de son adversaire en plus de son attaque normale. En cas de réussite, l'adversaire ne pourra réaliser qu'une Action Simple ou d'Attaque à son prochain tour.

Voie du Roublard

1- Pickpocket

Le Voleur obtient un bonus de +5 aux tests de Pickpocket (DEX contre INT).

2- Détection des Pièges

Le Voleur obtient un bonus de +5 pour détecter les Pièges (difficulté 10 pour une trappe, 15 pour un piège complexe et 20 pour un piège magique).

3- Croc-en-jambe (L)

Une fois par combat, lorsqu'il combat une créature humanoïde de sa taille, le Voleur peut tenter de la faire chuter. Il doit réussir un test de DEX d'une Difficulté égale à la FOR de sa cible. En cas de réussite, la cible est au sol et il peut tenter une Attaque Vicieuse. En cas d'échec, il peut réaliser une attaque normale.

4- Attaque Paralysante (L)

Une fois par combat, le Voleur s'il réussit une attaque au contact paralyse son adversaire de douleur. Celui-ci doit réussir un test de CON 20 ou ne pas pouvoir agir à son tour.

Voie du Saltimbanque

1- Contorsions

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 +7 en Défense jusqu'à son prochain tour tout en pouvant se déplacer de 10 mètres supplémentaires.

4- Lanceur de Couteau

Une fois par tour en action supplémentaire gratuite le Voleur peut lancer un couteau ou une dague sur une cible à moins de 10m (aucune Capacité Limitée ne peut être appliquée à cette attaque).

Voie du Spadassin

1- Parade

Le Voleur gagne un bonus de 2 en Défense si sa main gauche est libre ou si il s'en sert uniquement pour parer à ce tour.

2- Bretteur

Le Voleur gagne un bonus de +1 en Attaque et obtient un score de Critique de 18-20 à la rapière.

3- Botte Mortelle

Le Voleur obtient un bonus de 1d6 aux DM des coups critiques à la Rapière (ou éventuellement une autre arme choisie par le joueur).

4- Coup de Jarnac (L)

Une attaque brutale et imprévue extrêmement efficace, qui ne peut être réalisée qu'une fois par adversaire et seulement après que celui-ci ait raté une attaque contre le Voleur. Cette attaque octroie un bonus de +5 en Attaque et +2d6 aux DM.

Voie du Subterfuge

1- Moquerie (L)

Le Voleur peut utiliser cette capacité pour profiter des quolibets et sarcasmes qu'il adresse à un adversaire à moins de 10 mètres. En réussissant un test de CHA difficulté 15, le Voleur impose un malus de 1 en Attaque et en Défense à sa cible jusqu'à son prochain tour. Ce malus passe à -2 au Rang 3 de la Voie. Le Voleur peut agir normalement à ce tour (2 Actions Simples ou une Attaque Simple et une Action Simple).

2- Ventriloque

Le personnage peut parler avec son estomac. Les personnes présentes dans la pièce où se trouve le personnage entendront 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 l'INT du Voleur pour déterminer l'origine de ces sons.

3- 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.

4- 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 du être infligés au Voleur. Il peut aussi dépenser 1 Point de Chance pour obtenir le même résultat.

Voie du Survivant

1- Récupération Surnaturelle

Le Voleur utilise 1d10 au lieu de 1d8 pour ses jets de Récupération. Le dé de Récupération passe à 1d12 au Rang 3.

2- Endurci

Le Voleur est né et à grandi dans un milieu urbain hostile où la souffrance, la maladie et l'infection sont la norme. Il divise tous les malus subit au d20 que se soit pour des maladies, la souffrance, le handicap ou la fatigue par 2. Cela s'applique aussi au malus subit après être tombé à 0 PV qui passe à -1. Au Rang 4, il ne subit plus aucune pénalité pour avoir atteint 0 PV.

3- Mauvaise Herbe

1 minute après chaque combat, s'il est conscient, le Voleur récupère 1d6 + Mod. de CON PV. Ce score de guérison passe à 2d6 au Rang 4 de la Voie.

4- Incassable

Lorsqu'il tombe à 0 PV, le Voleur sort automatiquement seul du coma au bout de seulement 10 minutes avec 1d6 + Mod. de CON PV. Lorsqu'il reçoit un 'coup mortel', il obtient un bonus de +10 à son test de CON.

Voie du Tireur

1- Tir Précis

Le Voleur ne subit pas de pénalité lorsqu'il tire sur une cible partiellement à couvert ou une cible qui est en combat.

2- Tir à Bout Portant

Le Voleur gagne +2 en Attaque à Distance à moins de 10m lorsqu'il utilise une fronde ou une arbalète à jalet.

3- Projectile Acide (L)

Le Voleur fabrique lui-même des projectiles de terre creuse remplis d'acide (bille de fronde, tête de flèche). Un tel projectile se manipule avec précaution et inflige +1d4 DM pendant 3 tours. Les DM d'acide ne sont pas cumulables plusieurs fois par tour. S'il obtient 1 à 4 en attaque au d20, il a épuisé sa réserve de projectiles. Il lui faut une demi-journée de 'travail' en ville pour la reconstituer.

4- Tir de Distraction (L)

Ce tir vicieux inflige des DM normaux mais il est très douloureux, elle subit une pénalité de 2 à tous ses tests pendant 1 tour et doit réussir un test de CON 20 ou être incapable de réaliser une Action Limitée à son prochain tour. La cible bénéficie d'un bonus cumulatif de +5 au test de CON si elle est victime plusieurs fois de cette attaque dans le même combat.

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 (DM 1d10). Au Rang 3 dans la voie, les DM passent à 2d6.

2- Précision

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

3- Sniper (L)

S'il vise un tour complet, au tour suivant le Voleur obtient un bonus de 5+Mod. d'INT 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 +2d6 aux DM de son attaque.

Voie du Tricheur

1- Y a pas de Hasard !

Le joueur est autorisé à lancer 2 fois chaque dé et garder le meilleur score à chaque fois que son personnage participe à un jeu de hasard.

2- La Fin Justifie les Moyens

Après avoir raté une Attaque de Contact, le Voleur obtient automatiquement à son prochain tour une Attaque Vicieuse contre cet adversaire.

3- Coup de Pouce au Destin

Le joueur obtient un bonus de +1 sur un lancer de dé de son choix à chaque tour. Il annonce le Coup de Pouce après avoir lancé le dé.

4- Attaque Douloureuse (L)

Cette attaque provoque des DM normaux et inflige une pénalité de 1 à tous les tests de d20 de la cible pour le reste du combat. Cette pénalité est cumulable jusqu'à un maximum de -5.

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.

3- Précision Chirurgicale

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

4- Assassinat (L)

Attaque par surprise au poignard, la cible ne doit pas être consciente de la présence du Voleur. Bonus de +10 en attaque et +3d6 aux DM.

Voies Raciales

Voie de l'Elfe

1- Grâce Elfique

L'Elfe gagne +2 en Initiative

2- Talent pour la Magie

Choisir une capacité de Rang 1 de n'importe quelle voie de Magicien. Il peut utiliser cette Capacité en Armure jusqu'à la Chemise de Maille, sans pénalité. Si l'elfe est Magicien, il peut choisir une Capacité de Rang 1 de n'importe quelle voie de Rôdeur.

3- Archer Émérite

L'elfe gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise un arc. Il sait utiliser les arcs quelle que soit sa classe.

4- Supériorité Elfique

L'Elfe gagne un bonus de +2 en DEX, PER, INT ou CHA au choix.

Voie du Halfelin

1- Petit Veinard

Le Halfling obtient 1 point de Chance Supplémentaire par niveau dans la voie.

2- Résistance Légendaire

Le Halfling obtient un bonus de +3 à tous les tests de CON.

3- C'est Bon pour le Moral

Un Halfling qui mange bien est un Halfling heureux. A chaque repas où le personnage boit ou mange un met de qualité, il récupère 1d6 PV. Une fois par jour, s'il participe à un véritable festin, il récupère 1 Point de Chance !

4- Vif et Alerté

Le Halfelin gagne +2 en DEX ou en PER.

Voie de l'Homme

1- Loup parmi les Loups

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

2- Particularité

Prendre une Capacité de Rang 1 dans n'importe quelle voie de n'importe quelle classe ou choisir une Capacité de Rang 2 d'une Voie au choix de votre de Classe. S'il s'agit d'un sort de Magicien, il ne peut pas être lancé en Armure...

3- Talent Caché

Le Personnage gagne une nouvelle Caractéristique Primaire de son choix (il s'agit d'une caractéristique pour laquelle le joueur utilise 2d20 lors des tests et garde le meilleur résultat).

4- Individualité

Le personnage gagne 2 points dans une Caractéristique de son choix.

Voie de l'Orc

1- Talent pour la Violence

Choisir une capacité de Rang 1 de n'importe quelle voie de Voleur ou de Guerrier.

2- Grosse Brute

L'Orc gagne +1 en Att et aux DM à chaque fois qu'il tape sur plus faible que lui (score de FOR inférieur).

3- Force de la Nature

Le Semi Orc gagne un bonus de +3 à tous les tests de FOR.

4- Résilient

L'Orc gagne +2 en CON.

Voie du Demi-elfe

1- Lumière des Etoiles

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

2- Dualité

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

3- Bâtard

Choisir une capacité raciale de Rang 2 ou 3 d'humain ou d'elfe.

4- Sang Mêlé

Le personnage gagne +2 en CHA ou en PER.

Voie du Nain

1- 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 3 au Poison.

2- Solide comme un Roc

Le Nain obtient +1 en Défense, ce bonus passe à +2 au Rang 4 de la Voie.

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. Il sait utiliser ces armes quelle que soit sa classe.

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 du Touche à Tout

1- Formation Polyvalente

Choisissez une Capacité de Rang 1 d'une Voie de votre choix de n'importe quelle Classe. S'il s'agit d'un sort de Magicien vous ne pouvez pas le lancer en armure.

2- Don Exceptionnel

Choisissez une Caractéristique Primaire supplémentaire.

3- La Multiclasse !

Vous obtenez la capacité de base d'une classe de votre choix. Vous devez respecter les restrictions d'armure de la classe concernée lorsque vous l'utilisez (Cuir pour une Attaque Vicieuse du Voleur, aucune pour l'Attaque Magique du Magicien...). De plus vous savez à présent utiliser toutes les armes normalement utilisées par cette classe.

4- Formation Pointue

Choisissez une Capacité de Rang 2 d'une Voie de votre choix de n'importe quelle Classe. S'il s'agit d'un sort de Magicien vous ne pouvez pas le lancer en armure.

Bestiaire

Caractéristiques des Créatures

Le tableau ci-dessous indique l'échelle des caractéristiques de bases pour la majorité des créatures en fonction de leur taille.

RD

Plutôt qu'une Défense exponentielle, les grandes créatures bénéficient d'une réduction des DM (RD) : ce score est retranché à tous les DM subits par la créature.

PV

Une échelle globale, la CON est déjà prise en compte en partie.

FOR et CON

La force et la constitution suivent globalement la taille même s'il existe des exceptions. Par exemple la CON sert à résister au poison et une énorme créature résistera mieux à une petite dose de toxine. Pour rappel :

Carac	20	22	24	26	28	30	32	40
Bonus	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+15

DM

Les DM sont exprimés pour une attaque avec une arme à une main ou une morsure. Les griffes font en général un niveau de DM en dessous (prendre la ligne inférieure) et n'utilisent que la moitié du bonus de Force, les armes à 2 mains font un niveau de DM au-dessus.

Les DM varient aussi en fonction de la qualité de l'arme : par exemple une simple massue à 2 mains pour un géant des collines ne fera pas 3d6 DM mais plutôt 2d8.

Taille	RD	PV	FOR CON	DM	Exemple
Très Petite		1-4	2-6	1d4	
Petite		4-8	6-12	1d6	
Normale		8-15	10-20	1d8	
Grande	1	15-50	20-24	1d10	Ogre, Ours
Énorme	2	50-100	24-28	2d6	Géant, Jeune Dragon
Gigantesque	4	100-200	28-32	3d6	Gros Dragon
Titanesque	8+	200+	32+	3d8	Tarrasque

Initiative

Le score d'Initiative est égal à sa Dextérité, certaines créatures peuvent avoir un bonus de +2 ou exceptionnellement +4.

Défense

La défense d'une créature dépend de l'armure portée ou du type d'armure naturel mais aussi de la taille de la créature (la peau ou l'armure est plus épaisse).

Taille	Peau ou Cuir	Cuir Épais	Écailles ou Maille	Os ou Cuirasse
Normale	+2	+3	+4	+5
Grande	+3	+4	+5	+7
Énorme	+4	+5	+6	+8
Gigantesque	+5	+6	+8	+10
Titanesque	+6	+7	+10	+12

Score d'Attaque

Le score d'attaque est très variable, il dépend de la fonction sociale ou écologique de la créature mais aussi de son expérience et de son agressivité ou de sa couardise...

Pour un Guerrier de +1 à +7 selon le niveau et + selon capacités

Pour une créature, faire la somme des bonus suivant :

- Prédateur ou créature guerrière +1 à +4
- Créature particulièrement téméraire ou agressive +1 à +2
- Créature particulièrement Maléfique +1 à +2
- Créature Monstrueuse +1 (Ours-hiboux, Bulette)
- Créature Magique +2 (Dragon, Chimère)

Attaques Multiples

De nombreuses créatures ont des attaques multiples, utiliser plusieurs attaques en un tour est en général une Action Limitée.

Les attaques secondaires sont généralement pénalisées de -4 en Attaque ou utilisent 1d1é à la place du d20.

Les Boss

Dans un scénario, les PJ peuvent être amenés à affronter certaines créatures qui sortent de la norme pour ce type de monstre. Il peut s'agir de vétéran d'une armée, de monstre particulièrement gros ou de méchant récurrents pour la campagne.

Il serait possible de leur donner des niveaux dans une classe de personnage puis de choisir voies et capacités mais c'est une solution lourde à utiliser.

Assigner à chaque créature un niveau de 1 à 4, le niveau du boss ne doit cependant pas dépasser celui de l'aventure.

- Niveau 1 Créature Elite (Vétéran) : +10 PV (ou 10%), +1 Att, DM, Déf
- Niveau 2 Petit Chef (Sergent) : +25 PV (ou 30%), +2 Att, DM, Déf
- Niveau 3 Boss Mineur (de chapitre, Capitaine) : +50 PV (ou 60%), +3 Att, DM, Déf
- Niveau 4 Boss Majeur (d'aventure, Général, Roi) : +100 PV (ou 100%), +4 Att, DM, Déf

Voies des Créatures

Les ennemis des PJ peuvent aussi avoir accès à des Voies, vous pouvez choisir des Voies des classes de personnage mais le plus simple est d'utiliser les quelques voies présentées ci-dessous lorsqu'elles sont adaptées au profil de la créature. Comme pour les Voies des PJ, les Capacités de Rang 3 et 4 sont plus létales que celles de Rang 1 ou 2. Attention, ces capacités augmentent fortement le potentiel de destruction des créatures, limitez les à bas niveau.

Voie des Très Grandes Créatures

1- Fauchage

« Un coup appuyé décolle la malheureuse victime du sol. Elle retombe en vrac... »

Lorsque la créature réussit une attaque, si la victime subit des DM supérieurs ou égaux à son score de Force, elle est de plus renversée par la Violence de l'attaque à moins de Réussir un test de DEX de difficulté 20.

2- Balayage (L) :

La créature utilise sa grande taille pour affecter plusieurs créatures face à elle d'un seul coup de patte/arme. Si plusieurs cibles sont présentes face à elle, son attaque peut affecter 2 créatures. Faire 2 tests d'attaque séparés.

3- Projection

« Un impact titanesque projette la victime de 5m en arrière dans une magnifique série de salto ponctuée de gouttelettes de sang. »

Sur 15-20 au test d'attaque la victime est projetée au loin. Elle tombe à 1d4+1 mètre de là et subit autant de DM supplémentaires. Si le vol plané est bloqué par un obstacle les DM sont doublés. Elle doit réussir un test de Dextérité 20 pour rester debout.

Le MJ est libre de réduire ou d'augmenter la distance de projection en fonction de la taille de la créature et de la victime.

4- Presse-agrumes

« Le coup arrive en pleine face avec la grâce d'un marteau pilon, la tête rentre dans les épaules et la victime est KO, Sbrotsch... »

Lorsque les DM infligés par la créature sont supérieurs ou égaux au score de CON de la victime, celle-ci est Étourdie : elle ne peut pas agir à son prochain tour à moins de dépenser 1 point de Chance ou de Récupération.

Voie de la Meute

1- Tactique de meute

Les créatures obtiennent un bonus de +1 en attaque par membre de la meute qui combat la même cible (+3 si elles attaquent à 3).

2- Encerclement

Les créatures tournent autour de la victime, celle qui fait face à l'attaquant ce concentrant toujours sur une tactique défensive.

A chaque tour, une des créatures au choix du MJ, bénéficie d'un bonus en Défense égal au nombre de créatures présentes autour de la victime.

3- S'engouffrer dans la Brèche (L)

Si une créature du groupe a précédemment réussi son attaque, la créature suivante gagne un bonus supplémentaire de +5 en attaque à ce tour.

4- L'Hallali (L)

Les créatures profitent d'une erreur de leur victime pour lui porter des attaques fatales. Lorsque la victime de la meute réalise une attaque et la rate en obtenant un résultat au d20 compris entre 1 et 5, elle déclenche l'Hallali ! A leur prochain tour, les créatures obtiennent un bonus de +3 en Attaque et +1d6 aux DM.

Voie de la Horde

1- Survivre

Lorsqu'une attaque devrait amener le vétéran à 0 PV ou moins, les DM sont divisés par 2.

2- Montrer l'Exemple

Si le sergent réussit à blesser un adversaire, tous ses alliés ont un bonus de +2 en attaque et aux DM à ce tour contre cet adversaire.

3- Motiver les Troupes

Le capitaine donne un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM à n'importe quel allié sous ces ordres à portée de vue une fois par tour. Ce bonus ne se cumule pas à montrer l'exemple.

4- Fin Tacticien

Tant qu'il est en vie, le général donne un bonus de +2 en initiative et en Défense à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus aucune d'entre elle ne fuit le combat.

Voie du Champion

1- Attaque Brutale

Lorsque le champion obtient 17-20 au d20 du test d'attaque, il inflige +1d6 DM si l'attaque est réussie. Sinon, le champion touche tout de même quelle que soit la Défense de son adversaire.

2- Juste Toi et Moi (L)

Le champion défie un adversaire, il obtient +4 en Défense contre toutes les attaques provenant d'autres adversaires tant qu'il n'attaque que celui qu'il a défié.

3- Baroud d'Honneur

Le champion peut encore agir un tour à 0 PV, il obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 DM à ce tour.

4- Bande de Couard !

Le Champion peut riposter en attaque gratuite contre chaque adversaire qui lui inflige des DM sauf celui qu'il a défié (juste toi et moi). Cette capacité ne brise pas 'Juste Toi et Moi'.

Voie du Méchant Récurrent

1- Poudre d'Escampette

Même s'il a déjà agité à ce tour le Méchant peut réaliser une action de fuite gratuite une fois par combat.

2- Essai Encore

Une fois par combat le Méchant peut ignorer les effets néfastes d'une attaque. Si ces effets ne consistent pas en des DM (le désarmer, un sort qui le paralyse...), il gagne ensuite un bonus de +5 pour résister à ce type d'attaque.

3- Chaire à Canon

Une fois par tour le Méchant peut choisir qu'une attaque qui le visait touche à la place un sous-fifre sous ses ordres situé à moins de 3m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

4- Porteur de Poisse

Le Méchant possède de 1 à 4 Points de Poisse par rencontre au choix du MJ : il peut l'utiliser pour infliger une pénalité de 10 au test de d20 d'un adversaire. A chaque fois qu'un joueur utilise 1 point de Chance contre lui, le Méchant récupère 1 Point de Poisse.

Échantillon de Créatures

Âme-en-Peine

(Mort-vivant)

Initiative 20	Défense 15	PV 30
Touché Vampirique	Att +4	DM 2d6 (drain)

Forme Incorporelle : les attaques physiques réalisées contre l'âme en peine ne font des DM que si le dé d'attaque a un score impair (par exemple 17 au d20).

Attaque Incorporelle : les attaques de la créature ignorent les armures physiques, elles se font contre la Dextérité de la cible au lieu de la Défense.

Touché Vampirique : lorsque l'Âme-en-Peine inflige des DM avec son attaque, il récupère des PV pour un montant égal la moitié.

Chien de l'Enfer

Initiative 16	Défense 15	PV 22
Morsure	Att +5	DM 1d6+1 +1d4 Feu
Souffle (5m)	Esquive DEX 15	DM 2d6

FOR 13, DEX 13, CON 14, INT 10, SAG 09, CHA 08

Souffle (L) : 5m de long à 60° environ. DM 2d6, divisé par 2 en cas de sauvegarde (DEX 15). Tous les 3 rounds max.

Dragon

Chaque dragon est unique, voici quelques exemples.

Jeune dragon vert, Taille Énorme

Il mesure environ 6m de long, dont la moitié de queue, sa tête atteint 2m50 de haut et son envergure 6m.

Initiative 18	Défense 20	PV 100, RD 2
Morsure	Att +10	DM 2d6+5
Griffes	Att +8	DM 1d8+2
Queue	Att +6	DM 1d6+2
Souffle	Cône de 10m Dextérité Dif. 18	DM 5d6

FOR 20, DEX 18, CON 18, INT 12, SAG 13, CHA 12

Immunisé à l'acide, respiration aquatique, Attaque en vol (une attaque au choix, déplacement 50m)

Projection : sur 16-20 lorsqu'il réussit une attaque de morsure contre une cible de taille moyenne, il secoue sa malheureuse victime avant de l'envoyer dans les airs. La créature est projetée à 1d4 mètre et subit des DM supplémentaires égaux au double de ce résultat. Elle est de plus au sol.

Dragon Rouge Adulte, Taille Gigantesque

Celui-ci fait la taille d'un gros éléphant ailé...

Initiative 18	Défense 22	PV 184, RD 4
---------------	------------	--------------

Morsure	Att +15	DM 3d6+10
Griffes	Att +11	DM 2d6+5
Queue	Att +8	DM 1d8+5
Souffle (4 tours)	Cône de 15m Dextérité Dif. 18	DM 10d6

FOR 30, DEX 18, CON 18, INT 12, SAG 13, CHA 12

Terreur : lorsque le dragon attaque ou pour réussir à l'attaquer au contact, test de FOR ou de CHA Diff 15 ou paralysé 1 tour, refaire le même test chaque tour tant qu'il n'est pas réussi.

Projection : sur 15-20 lorsqu'il réussit une attaque de morsure contre une cible de taille moyenne, il secoue sa malheureuse victime avant de l'envoyer dans les airs. La créature est projetée à 1d6+1 mètre et subit des DM supplémentaires égaux au double de ce résultat. Elle est de plus au sol.

Saisie : le Dragon peut faire une attaque spéciale de saisie à +11 au lieu de ses attaques de griffe. La victime est attrapée et le dragon s'envole avec elle. A chaque tour elle doit réussir un test de FOR opposée au dragon pour pouvoir soit se délivrer soit porter une attaque. A chaque tour, le dragon inflige automatiquement des DM de griffe à sa proie et peut tenter une attaque de morsure. Si la proie est lâchée, elle subit entre 5d6 et 10d6 de DM de chute... selon la hauteur.

Immunisé au feu, Attaque en vol (une attaque au choix et déplacement 50m)

Géant

Géant des collines

Environ 3m50

Initiative 8	Défense 15	PV 85, RD 2
Gourdin	Att +12	DM 2d8+8
Pierre	Att +8	DM 1d6+4

FOR 26, DEX 8, CON 16, INT 11, SAG 10, CHA 08

Balayage (L) : si plusieurs cibles sont présentes face au géant son attaque peut affecter 2 créatures. Faire 2 tests d'attaque séparés.

Fauchage : Sur 15-20 au test d'attaque la victime est projetée au loin. Elle tombe à 1d4+1 mètre de là et subit autant de DM supplémentaires. Si le vol plané est bloqué par un obstacle les DM sont doublés. Elle doit réussir un test de Dextérité 20 pour rester debout.

Gobelins

Goblines monteurs de Worg

Initiative 14	Défense 16	PV 8
Épée courte	Att +3	DM 1d6+1
Arc court	Att +5	DM 1d6+1

FOR 12, DEX 14, CON 13, INT 8, SAG 10, CHA 08

Combat Monté : les gobelins ont un bonus de +2 en attaque lorsqu'ils sont à dos de Worg.

Goblines Archers

Initiative 14	Défense 16	PV 6
Épée courte	Att +2	DM 1d6
Arc court	Att +5	DM 1d6 + Poison

Poison CON 15 ou DM 1d8

FOR 10, DEX 16, CON 13, INT 8, SAG 10, CHA 08

Worgs

Initiative 16	Défense 15	PV 22
Morsure	Att +5	DM 1d6+3

FOR 16, DEX 16, CON 15, INT 3, SAG 12, CHA 04

Tactique de meute : les Worg obtiennent un bonus de +1 en attaque par Worg qui combat la même cible (+3 si elles attaquent à 3). Si un Worg a précédemment réussi son attaque, les suivantes gagnent un bonus supplémentaire de +2 en attaque à ce tour (cumulable).

Hobgobelins

Bandits Hobgobelins

Initiative 11	Défense 13	PV 11
Épée Courte	Att +3	DM 1d6+1
Arc	Att +3	DM 1d6+1

FOR 13, DEX 11, CON 12, INT 10, SAG 09, CHA 08

Ces hobgobelins sont équipés d'une armure de cuir renforcée, d'une épée courte et d'un arc court.

Soldats Hobgobelins Réguliers

Initiative 11	Défense 16	PV 13
Épée Longue*	Att +3	DM 1d8+1
Bouclier de la Griffe	*sur 18-19 Att	DM 1d4+1
Arc	Att +3	DM 1d8+1

FOR 13, DEX 11, CON 14, INT 10, SAG 09, CHA 08

***Coup de Bouclier** : sur 18-19 en attaque, le Hobgobelin inflige aussi un coup de bouclier pour 1d4+1 DM.

Ces soldats sont équipés d'une cote de maille et d'un bouclier équipé d'une lame, d'une épée longue et d'un arc composite.

Hobgobelin Vétérans (12)

Initiative 11	Défense 17	PV 18
Épée Longue	+5	DM 1d8+2
Arc	+5	DM 1d8+2

Survivre (L) : lorsqu'une attaque devrait amener le vétéran à 0 PV ou moins, les DM sont divisés par 2.

***Coup de Bouclier** : sur 18-19 en attaque, le Hobgobelin inflige aussi un coup de bouclier pour 1d4+1 DM.

Le bouclier léger est remplacé par un bouclier large.

Sergent

Initiative 15	Défense 18	PV 35
Épée Courte (x2)	Att +7	DM 1d6+3
Arc	+7	1d8+2

FOR 16, DEX 15, CON 15, INT 10, SAG 12, CHA 08

Attaque Double (L) : le sergent réalise 1 attaque avec chaque arme.

Second Souffle (L) : le sergent récupère 10 PV et gagne +10 en Défense pour ce tour.

Survivre (L) : lorsqu'une attaque devrait amener le vétéran à 0 PV ou moins, les DM sont divisés par 2.

Montrer l'Exemple (L) : si le sergent réussit à blesser un adversaire, tous ses alliés ont un bonus de +2 en attaque et aux DM à ce tour contre cet adversaire.

Manticore

Initiative 14	Défense 14	PV 40
Griffes	Att +7	DM 1d4+3
Piques (Portée 10m)	Att +7	DM 2d4 sur 3m

FOR 18, DEX 14, CON 15, INT 8, SAG 12, CHA 08

La Manticore vole et peut lancer ses piques en vol.

Minotaure

Guerrier Minotaure

Initiative 14	Défense 13	PV 37, RD 1
Hache à 1 main	Att +8	DM 1d12+5
Encorner	Att +4	DM 1d6+5

FOR 20, DEX 14, CON 14, INT 10, SAG 09, CHA 10
Charge : Att +8, DM 2d6+5, FOR 15 pour ne pas tomber
Ce Minotaure possède une hache de guerre pour seul équipement.

Terrok, Champion Minotaure Rang 2

Initiative 14	Défense 17	PV 55 RD 1
Hache 2 mains	Att +13	DM 2d8+9
Encorner*	Att 1d12+13	DM 2d4+5

FOR 24, DEX 14, CON 14, INT 10, SAG 09, CHA 10
Équipé d'une cotte de maille et d'une hache monstrueuse.
Charge (L) : 20 mètres de déplacement et une Attaque à +15, DM 2d6+7, FOR 17 pour ne pas tomber.
Encorner : s'il obtient au moins un résultat de 4 sur les d4 de DM, Terrok empale sa cible et la projette à 1d4m. Elle subit +1d6 DM et doit réussir un test de DEX 20 pour ne pas chuter.
Beuglement (L) : Terrok hurle sur sa cible, celle-ci doit réussir un test de CHA 15 (20 s'il lui reste moins de la moitié de ses PV) ou subir une pénalité de 2 en attaques et aux DM pour le reste du combat. Cela compte aussi pour un défi (juste toi et moi).
Attaque Brutale, Juste Toi et Moi

Lorsque le champion obtient 17-20 au d20 du test d'attaque, il inflige +1d6 DM si l'attaque est réussie. Sinon, le champion touche automatiquement quelle que soit la Défense de son adversaire.

Juste Toi et Moi (L)

Le champion défie un adversaire, il obtient +5 en Défense contre toutes les attaques provenant d'autres adversaires tant qu'il n'attaque que celui qu'il a défié.

Ours Hiboux

L'ours hiboux est une créature de grande taille

Initiative 12	Défense 14	PV 45
Griffes	Att +8	DM 1d8+5
Bec	Att +4	DM 1d8+2

FOR 20, DEX 12, CON 21, INT 2, SAG 12, CHA 10
Étreinte : Si l'Ours hiboux obtient un résultat de 17-19 sur son test d'attaque de griffe il saisit son adversaire et lui inflige 2d6 DM supplémentaire avant de le projeter au sol (une action pour se relever).

Index des Voies

L'index des Voies est utile pour donner la liste des Voies et des Capacités aux joueurs sans les inonder de caractéristiques techniques.

Chaque Classe possède une page complète à donner au joueur.
Les Voies Raciales ne sont pas rappelées car elles sont universelles.

Voies de Guerrier

Voie de l'Ambidextrie

- 1- Ambidextrie
- 2- Attaque à Suivre (L)
- 3- Attaque Double (L)
- 4- Attaque Redoublée (L)

Voie de l'Armure

- 1- Armure Lourde
- 2- Pied Sûre
- 3- Résistance
- 4- Défense Critique

Voie de l'Arsenal

- 1- Suréquipé
- 2- Le Bon Outil
- 3- Zone de Menace (L)
- 4- Armure Renforcée

Voie de l'Athlète

- 1- Les Jambes
- 2- Les Bras
- 3- Le Corps
- 4- Le Geste Parfait (L)

Voie de l'Énergie

- 1- Récupération Améliorée
- 2- Débauche d'Énergie
- 3- Récupération Éclair
- 4- Explosion de Brutalité (L)

Voie de l'Escrime

- 1- Art du Combat
- 2- Attaque Éclair
- 3- Art de la Parade
- 4- Déluge de Lames (L)

Voie de l'Honneur

- 1- Maintenir sa Garde
- 2- Combat Singulier (L)
- 3- Juste Courroux
- 4- Baroud d'Honneur

Voie de la Cruauté

- 1- Armes Dentelées
- 2- Armes Infectées
- 3- Armure à Pointe
- 4- Briseur d'Os

Voie de la Fidèle Compagne

- 1- Jamais sans Elle
- 2- Compagne Fidèle
- 3- Équilibre Parfait
- 4- Lame Sœur

Voie de la Force Tranquille

- 1- Hobby Inavouable
- 2- Argument de Taille
- 3- Ami des Bêtes
- 4- Force de Dissuasion

Voie de la Magie d'Arme

- 1- Étincelle (L)
- 2- Rappel (L)
- 3- Droit au But (L)
- 4- Arme Intangible (L)

Voie de la Maîtrise

- 1- Moment de Grâce
- 2- Intouchable
- 3- Estocade
- 4- Perfection (L)

Voie de la Parade

- 1- Expert du Bouclier
- 2- La Tortue (L)
- 3- Parade
- 4- Coup de Bouclier (L)

Voie de la Résistance

- 1- Robustesse
- 2- Dur à Cuire
- 3- Armure Naturelle
- 4- Second souffle (L)

Voie des Armes à 1 Main

- 1- Parade
- 2- Blessures Profondes
- 3- Attaque Précise (L)
- 4- Attaque Assurée (L)

Voie des Armes à 2 Mains

- 1- Allonge
- 2- Gros Monstre, Grosse Arme
- 3- Attaque Puissante (L)
- 4- Critique Destructeur

Voie des Armes d'Hast

- 1- Attaque de Second Rang
- 2- Tenir à Distance (L)
- 3- Charge (L)
- 4- Balayage

Voie des Armes Exotiques

- 1- Filet
- 2- Shakram
- 3- Fouet de Guerre
- 4- Maître des Armes

Voie des Armes Légères

- 1- Attaque en Finesse
- 2- Mobilité
- 3- Passe d'Arme (L)
- 4- Botte Secrète

Voie des Postures de Combat

- 1- Posture Défensive
- 2- Posture Agressive
- 3- Posture Mortelle
- 4- Posture Complexe

Voie du Baroudeur

- 1- Voyager Léger
- 2- Chasseur
- 3- Sens Affûtés
- 4- Increvable

Voie du Berserk

- 1- Cri de Guerre
- 2- Rage du Berserk
- 3- Défier la Mort
- 4- Furie du Berserk

Voie du Bourreau des Mages

- 1- Sens de la Magie
- 2- Défense Magique
- 3- Brise Sort (L)
- 4- Résistance à la Magie

Voie du Brigand

- 1- Agilité
- 2- Vagabond
- 3- Crapule
- 4- Embuscade

Voie du Cavalier

- 1- Monture
- 2- Charge
- 3- Cavalier Émérite
- 4- Monture Extraordinaire

Voie du Champion

- 1- Démonstration de Force (L)
- 2- Mano a Mano
- 3- Enchaînement
- 4- Seul contre Tous (L)

Voie du Colosse

- 1- Poing de fer
- 2- Tour de force
- 3- Poigne Extraordinaire
- 4- Étreinte de l'ours (L)

Voie du Combat

- 1- Vivacité
- 2- Désarmer (L)
- 3- Double Attaque (L)
- 4- Attaque Circulaire (L)

Voie du Combat à Distance

- 1- Formation d'Archer
- 2- Tir de Semonce (L)
- 3- A Couvert (L)
- 4- Tir de Barrage (L)

Voie du Combat à Mains Nues

- 1- Pugilat
- 2- Blocage
- 3- Prend ça !
- 4- Uppercut (L)

Voie du Combattant

- 1- Dégainer
- 2- Frappe Mortelle (L)
- 3- Expertise du Combat
- 4- Attaque - Riposte (L)

Voie du Danseur de Guerre

- 1- Pirouettes
- 2- Volte Face
- 3- Attaque en Mouvement (L)
- 4- Attaque Tourbillon (L)

Voie du Défenseur

- 1- Moulinets Défensifs (L)
- 2- Interposition
- 3- Encaisser (L)
- 4- Vengeance (L)

Voie du Garde du Corps

- 1- Protéger un Allié
- 2- Interceptor
- 3- Rempart Vivant (L)
- 4- Venger un Allié (L)

Voie du Gardien de la Paix

- 1- Attaque Mesurée
- 2- Brise Genoux (L)
- 3- Taper dans le Tas (L)
- 4- Attaque Étourdissante (L)

Voie du Gladiateur

- 1- Défi (L)
- 2- Faire le Spectacle (L)
- 3- Coup de Grâce (L)
- 4- Acclamations

Voie du Héros

- 1- Coup d'Éclat
- 2- Armure Rutilante
- 3- Belle Gueule
- 4- Héroïsme (L)

Voie du Maître d'Arme

- 1- Arme de Prédilection
- 2- Faire Corps
- 3- Spécialisation
- 4- Science du Critique

Voie du Maître de Guerre

- 1- Style de Combat
- 2- Maîtrise Martiale
- 3- Tactique de Combat
- 4- Opposition de Style

Voie du Mercenaire

- 1- Sauver sa Peau
- 2- Appât du Gain
- 3- Frappe Décisive (L)
- 4- Éclaté mais Vivant

Voie du Noble

- 1- Richesse
- 2- Métier des Armes
- 3- Éduqué
- 4- Écuyer

Voie du Pagne

- 1- Réflexes Éclairs
- 2- Peau d'Airain
- 3- Féroçité
- 4- Peau de Pierre

Voie du Paladin

- 1- Aura de Courage
- 2- Épée de Lumière (L)
- 3- Imposition des Mains (L)
- 4- Châtiment du Mal (L)

Voie du Porte-étendard

- 1- Cor de Bataille (L)
- 2- Montrer l'Exemple
- 3- Sonner la Retraite (L)
- 4- Charge Fantastique (L)

Voie du Pourfendeur

- 1- Charge (L)
- 2- Action Libre
- 3- Attaque en Passant (L)
- 4- Déchaînement d'Acier (L)

Voie du Soldat

- 1- Marche Forcée
- 2- Combat en Phalange
- 3- Médecine d'Urgence
- 4- Discipline et Entraînement

Voie du Simple

- 1- Compréhension Immédiate
- 2- Esprit Hermétique
- 3- Aux Innocents les Mains Pleines
- 4- Insensible à la Douleur

Voie du Stratège

- 1- Ordre de Bataille
- 2- Tactique Défensive
- 3- Tactique Offensive
- 4- Stratégie Concertée (L)

Voie du Téméraire

- 1- Même pas peur !
- 2- Au Pied du Mur
- 3- Foncer dans le Tas
- 4- Laissez le moi ! (L)

Voie du Vétéran

- 1- A la Dure
- 2- Retraite Disciplinée (L)
- 3- Vigilance
- 4- Frôler la Mort

Voies de Magicien

Voie de Haute Magie

- 1- Rituel Assuré
- 2- Réserve de Mana
- 3- Sacrifice
- 4- Archimage

Voie de l'Acide

- 1- Acide Gastrique (L)
- 2- Protection contre l'Acide (L)
- 3- Sang Mordant (L)
- 4- Pluie Acide (L)

Voie de l'Air

- 1- Asphyxie (L)
- 2- Murmures dans le vent (L)
- 3- Chevaucher les nuées (L)
- 4- Élémentaire d'Air (L)

Voie de l'Araignée

- 1- Toile (L)
- 2- Pattes d'Araignée (L)
- 3- Poison (L)
- 4- Conjuraison d'Araignée (L)

Voie de l'Eau

- 1- Marche sur l'eau (L)
- 2- Déshydratation (L)
- 3- Respiration Aquatique (L)
- 4- Forme Liquide (L)

Voie de l'Ensorceleur

- 1- Magie Innée
- 2- Pouvoir Étrange
- 3- Magie de Sang
- 4- Pouvoir Extraordinaire.

Voie de l'Envoûteur

- 1- Présence Envoûtante.
- 2- Sommeil (L)
- 3- Charme d'Oubli (L)
- 4- Amis pour la vie (L)

Voie de l'Érudit

- 1- Bibliothèque Ambulante
- 2- Grosse Tête
- 3- Formation Religieuse
- 4- Maître des Sorts

Voie de l'Éther

- 1- Brouillard Dense (L)
- 2- Nuage Acide (L)
- 3- Mur de Vent (L)
- 4- Forme Gazeuse (L)

Voie de l'Évocation

- 1- Choc (L)
- 2- Télékinésie (L)
- 3- Mur de Force (L)
- 4- Désintégration (L)

Voie de l'Incandescence

- 1- Arme de Feu (L)
- 2- Métal Brûlant (L)
- 3- Armure de Feu (L)
- 4- Élémentaire de Feu (L)

Voie de l'Irréalité

- 1- Jet Prismatique (L)
- 2- Soustraction (L)
- 3- Clone (L)
- 4- Arrêt du Temps

Voie de la Conjuraison

- 1- Monture Fantôme (L)
- 2- Serviteur Invisible (L)
- 3- Refuge (L)
- 4- Arme Dansante (L)

Voie de la Contre Magie

- 1- Contre-sort (L)
- 2- Dissipation de la Magie (L)
- 3- Résistance (L)
- 4- Zone de Non-magie (L)

Voie de la Damnation

- 1- Siphon des âmes
- 2- Pacte Sanglant
- 3- Strangulation (L)
- 4- Aspect du Démon

Voie de la Démonologie

- 1- Invocation d'un Diablotin (L)
- 2- Succube (L)
- 3- Invocation d'un diable (L)
- 4- Sacrifice (L)

Voie de la Divination

- 1- Détection de l'Invisible (L)
- 2- Clairvoyance (L)
- 3- Vision Vrai (L)
- 4- Anticipation (L)

Voie de la Domination

- 1- Télépathie (L)
- 2- Attaque Mentale (L)
- 3- Paralyse (L)
- 4- Domination (L)

Voie de la Force

- 1- Projectiles de Force (L)
- 2- Barreaux Mortels (L)
- 3- Projectile Majeur (L)
- 4- Onde de Choc (L)

Voie de la Foudre

- 1- Poigne Fulgurante (L)
- 2- Sous Tension (L)
- 3- Arme Foudroyante (L)
- 4- Foudres (L)

Voie de la Magie Destructrice

- 1- Projectile Magique (L)
- 2- Rayon Affaiblissant (L)
- 3- Flèche Enflammée (L)
- 4- Boule de Feu (L)

Voie de la Magie Primitive

1. Gri-gri (L)
2. Rituel Primitif (L)
3. Mauvais Œil (L)
4. Poigne Mortelle (L)

Voie de la Magie Protectrice

- 1- Armure de Mage (L)
- 2- Prot° contre les Éléments (L)
- 3- Cercle de Protection (L)
- 4- Flou (L)

Voie de la Magie Universelle

- 1- Lumière (L)
- 2- Analyse de la Magie
- 3- Invisibilité (L)
- 4- Vol (L)

Voie de la Métamagie

- 1- Magie Offensive
- 2- Rituel Double
- 3- Rituel de Puissance
- 4- Sortilège Impromptu

Voie de la Nécromancie

- 1- Peur (L)
- 2- Animation des Morts (L)
- 3- Touché Vampirique (L)
- 4- Mot de Mort (L)

Voie de la Sécurité

- 1- Blocage (L)
- 2- Piège à Feu (L)
- 3- Zone de Protection (L)
- 4- Garde Animé (L)

Voie de la Sombre Magie

- 1- Imprécation (L)
- 2- Énergie Impie (L)
- 3- Rituel de Sacrifice (L)
- 4- Putréfaction Lente (L)

Voie de la Terre

- 1- Stalagmites Acérées (L)
- 2- Gravité (L)
- 3- Peau de Pierre (L)
- 4- Passe Muraille (L)

Voie de la Transformation

- 1- Rapetissement (L)
- 2- Agrandissement (L)
- 3- Forme Humanoïde (L)
- 4- Forme Altérée (L)

Voie des Arcanes

- 1- Mains Brûlantes (L)
- 2- Lévitation (L)
- 3- Éclair (L)
- 4- Métamorphose (L)

Voie des Dimensions

- 1- Sac sans Fond
- 2- Poudre d'Escampette (L)
- 3- Duo Dimension (L)
- 4- Difformation (L)

Voie des Illusions

- 1- Image Décalée (L)
- 2- Mirage (L)
- 3- Déguisement (L)
- 4- Tueur Fantasmagorique (L)

Voie des Morts

- 1- Broyer le Cœur (L)
- 2- Pestilence des charniers (L)
- 3- Membres Décharnés (L)
- 4- Appel de la Tombe (L)

Voie des Ombres

1. Vision Nocturne (L)
2. Ombre Mortelle (L)
3. Fusion dans l'Ombre (L)
4. Tueur d'Ombre

Voie du Bâton de Mage

- 1- Bâton de Mage
- 2- Bâton Mineur
- 3- Frappe des Arcanes (L)
- 4- Bâton Majeur

Voie du Chaos

- 1- Désordre et Paradoxes (L)
- 2- Conjuraison Chaotique (L)
- 3- Sans Dessus Dessous (L)
- 4- Confusion des Genres (L)

Voie du Chirurgicalien

- 1- Saignée (L)
- 2- Intervention Bénigne
- 3- Anatomie
- 4- Intervention Lourde

Voie du Déplacement

- 1- Chute Ralentie
- 2- Éclipse (L)
- 3- Porte dimensionnelle (L)
- 4- Téléportation (L)

Voie du Familier

- 1- Familier
- 2- Vision Partagée (L)
- 3- Pouvoir Magique
- 4- Projection Mentale (L)

Voie du Feu

- 1- Projectile de Feu (L)
- 2- Fils des Flamme (L)
- 3- Cercle de feu (L)
- 4- Combustion spontanée (L)

Voie du Gèle

- 1- Verglas (L)
- 2- Fils des glaces (L)
- 3- Cône de Froid (L)
- 4- Présence Glaciale (L)

Voie du Grimoire

- 1- Arcane Inférieure
- 2- Arcane Mineure
- 3- Arcane Supérieure
- 4- Arcane Majeure

Voie du Guerrier Mage

- 1- Formations aux Armes
- 2- Magie en Armure
- 3- Entraînement Martial
- 4- Frappe des Arcanes (L)

Voie du Mage de Guerre

- 1- Drain Sanglant
- 2- Magie Sanglante
- 3- Force Mentale
- 4- Pouvoir Brute

Voie du Maginventeur

- 1- Bricoleur de Génie
- 2- Magnétisme (L)
- 3- Lance Boulon
- 4- Mécagarde

Voie du Professeur

- 1- Évaluer (L)
- 2- Je Sais Tout
- 3- Juste un Conseil
- 4- Science Infuse

Voie du Pseudo Dragon

- 1- Pseudo-Dragon
- 2- Lien Privilégié
- 3- Porte-bonheur
- 4- Souffle du Dragon

Voie du Serpent

- 1- Croc du Serpent (L)
- 2- Piège Serpent (L)
- 3- Regard Hypnotique (L)
- 4- Forme de Serpent (L)

Voie du Son

- 1- Ventriloquie (L)
- 2- Attaque Sonore (L)
- 3- Zone de Silence (L)
- 4- Cri de la Banshee (L)

Voie du Temps

- 1- Décalage (L)
- 2- Vortex (L)
- 3- Lenteur (L)
- 4- Hâte (L)

Voie du Sorcier

- 1- Tour Mineur
- 2- Sorts Silencieux
- 3- Concentration (L)
- 4- Magie du Sang

Voies de Prêtre

Voie de Haute Prêtrise

- 1- Glaive de la Foi (L)
- 2- Séminaire
- 3- Haute Magie
- 4- Force d'Âme

Voie de l'Abnégation

- 1- Aide (L)
- 2- Soutient
- 3- Échanger les Rôles (L)
- 4- Prendre sur Soi

Voie de l'Altruisme

- 1- Réflexe Vital
- 2- Pacifiste
- 3- Don de Soi (L)
- 4- Forcer le Destin (L)

Voie de l'Amour

- 1- Beauté
- 2- Baiser Porte-bonheur (L)
- 3- Confusion des Sentiments (L)
- 4- Baiser de Guérison (L)

Voie de l'Animalité

- 1- Vision Nocturne (L)
- 2- Nuée d'Insectes (L)
- 3- Apaiser les Animaux (L)
- 4- Aspect du Loup (L)

Voie de l'Animiste

- 1- Interroger les Esprits (L)
- 2- Vision (L)
- 3- Transe Guerrière (L)
- 4- Appel aux Ancêtres (L)

Voie de l'Au-delà

- 1- Renvoi (L)
- 2- Labyrinthe (L)
- 3- Aux Portes de la Mort (L)
- 4- Marche des Plans (L)

Voie de l'Ermite

- 1- Robe de Bure et Sandales
- 2- Disette
- 3- Herboriste
- 4- Transe

Voie de l'Exorciste

- 1- Nerfs d'Acier
- 2- Combat du Mal
- 3- Exorcisme (L)
- 4- Jugement Dernier (L)

Voie de l'Hédonisme

- 1- Chanson Paillardie
- 2- Présence Réconfortante
- 3- Nectar des Dieux (L)
- 4- Banquet Divin (L)

Voie de l'Hérétique

- 1- Culte Secret
- 2- Rituel Dissimulé
- 3- Rite Peu Orthodoxe
- 4- Rituel Peu Orthodoxe

Voie de l'Inquisition

- 1- Expert en Interrogatoire
- 2- La Question (L)
- 3- Détection du Mal (L)
- 4- Tuez les Tous... (L)

Voie de l'Oracle

- 1- 6^{ème} Sens
- 2- Vision du Passé (L)
- 3- Prophétie (L)
- 4- Prescience

Voie de la Corruption

- 1- Saignement (L)
- 2- Malédiction (L)
- 3- Contagion (L)
- 4- Pourrissement (L)

Voie de la Foi

- 1- Vitalité (L)
- 2- Symbole Béni (L)
- 3- Souffle Divin (L)
- 4- Avatar (L)

Voie de la Forge

- 1- Forgeron
- 2- Résistance au Feu
- 3- Marteau de Feu (L)
- 4- Lame Affûtée

Voie de la Guérison

- 1- Soins Instantanés
- 2- Mains de Guérisseur
- 3- Zone de Guérison (L)
- 4- Miracle (L)

Voie de la Guerre de Religion

- 1- Bras Armé de la Foi
- 2- Bouclier de la Foi
- 3- Foi Impie
- 4- Béni des Dieux

Voie de la Guerre Sainte

- 1- Arme Favorite
- 2- Marteau Spirituel (L)
- 3- Arme Bénié
- 4- Sacrifice Divin (L)

Voie de la Lumière

- 1- Lumière Solaire (L)
- 2- Lumière de Guérison (L)
- 3- Rayon Ardent (L)
- 4- Phénix

Voie de la Loi

- 1- Ne Rien Laisser au Hasard
- 2- Légitime Défense
- 3- Forger son Destin
- 4- Impact de la Foi

Voie de la Mer

- 1- Divinité de la Mer
- 2- Armure d'Eau (L)
- 3- Marche sur l'Eau (L)
- 4- Conj^o de Navire Fantôme (L)

Voie de la Mort

- 1- Blessure Mineure (L)
- 2- Masque Mortuaire (L)
- 3- A Moitié Mort
- 4- Doigt de Mort (L)

Voie de la Musique

- 1- Hymne (L)
- 2- Crescendo (L)
- 3- Berceuse (L)
- 4- Requiem (L)

Voie de la Parole Divine

- 1- Injonction (L)
- 2- Comprendre les Langues (L)
- 3- Soumission (L)
- 4- Mot de Pouvoir (L)

Voie de la Prestance

- 1- Confident de Confiance
- 2- Discours Fabuleux
- 3- L'Oreille des Puissants
- 4- Stature Légendaire (L)

Voie de la Prière

- 1- Bénédiction (L)
- 2- Sanctuaire (L)
- 3- Destruction des M-V (L)
- 4- Intervention Divine (L)

Voie de la Protection

- 1- Protection contre le Mal (L)
- 2- Protection du Sang (L)
- 3- Prot^o contre les Éléments (L)
- 4- Protection Mentale (L)

Voie de la Puissance Divine

- 1- Pouvoir Renforcé
- 2- Pouvoir de Prédilection
- 3- Rage Divine (L)
- 4- Sacrifice de Chair

Voie de la Terre Nourricière

- 1- Cultivateur
- 2- Croissance Végétale (L)
- 3- Tremblement de Terre (L)
- 4- Prendre Racine (L)

Voie des Armes Sœurs

- 1- Guerre et Paix
- 2- Frappe des Armes (L)
- 3- Double Peine (L)
- 4- Frappe des Éléments (L)

Voie des Cieus

- 1- Visage Radieux (L)
- 2- Lance d'Argent (L)
- 3- Ailes Célestes (L)
- 4- Foudres Divines (L)

Voie des Péchés

- 1- Colère (L)
- 2- Paresse (L)
- 3- Mensonge (L)
- 4- Tous des Porcs (L)

Voie des Soins

- 1- Soins Rapides (L)
- 2- Délivrance (L)
- 3- Guérison (L)
- 4- Soins de Groupe (L)

Voie des Végétaux

- 1- Peau d'Écorce (L)
- 2- Baies Magiques (L)
- 3- Empathie Végétale (L)
- 4- Porte Végétale (L)

Voie des Vertus

- 1- Labeur
- 2- Humilité
- 3- Pauvreté
- 4- Abstinence

Voie du Bâtitseur

- 1- Détection des passages (L)
- 2- Connaissance des Lieux (L)
- 3- Modification (L)
- 4- Tour de Magie (L)

Voie du Chant

- 1- Chant de Guerre
- 2- Chant de Séduction
- 3- Chant de Distraction
- 4- Chant d'Inspiration Héroïque

Voie du Chêne

- 1- Bâton de Chêne
- 2- Transformation en Arbre (L)
- 3- Gland de Pouvoir (L)
- 4- Pseudo-Treant

Voie du Commerce

- 1- Banquier
- 2- Or des Fous (L)
- 3- Le Juste Prix
- 4- Un Cœur d'Or (L)

Voie du Croisé

- 1- Le Glaive et la Foi
- 2- Armure Lourde
- 3- Frappe des Justes (L)
- 4- Formation Martiale

Voie du Druides

- 1- Langage des animaux
- 2- Marche sylvestre
- 3- Prison végétale (L)
- 4- Forme animale (L)

Voie du Guide

- 1- Un Phare dans la Nuit (L)
- 2- Puissance Divine (L)
- 3- Montrer la Voie (L)
- 4- Retour au Berceuil (L)

Voie du Partage

- 1- Égalité de Vie (L)
- 2- La Charité
- 3- Multiplication des Mets (L)
- 4- Byzance ! (L)

Voie du Passage

- 1- Secrets de l'au-delà (L)
- 2- Souffle de Mort (L)
- 3- Souffle de Vie (L)
- 4- Vents des Ames (L)

Voie du Prophète

- 1- Haranguer les Foules
- 2- Parangon de Vertu
- 3- Discours Captivant (L)
- 4- Messie (L)

Voie du Protecteur

- 1- Premiers Soins (L)
- 2- La Veuve et l'Orphelin
- 3- Interceptor
- 4- Juste Frappe

Voie du Religieux

- 1- Vêtement Sacrés
- 2- Obscurantisme (L)
- 3- A Genoux ! (L)
- 4- Colère Divine (L)

Voie du Sang

- 1- Lien du Sang (L)
- 2- Hémorragie (L)
- 3- Sang pour Sang (L)
- 4- Buveuse de Sang (L)

Voie du Scribe

- 1- Lettré
- 2- Rat de Bibliothèque
- 3- Parchemin Magique (L)
- 4- En Lettres de Sang (L)

Voies de Rôdeur

Voie Arcanique

- 1- Flèches Magiques
- 2- Volée de flèches (L)
- 3- Flèche à Tête Chercheuse (L)
- 4- Flèche Mortelle (L)

Voie de Gaïa

- 1- Sève Vitale (L)
- 2- Pouvoir Mineur de la Nature
- 3- Pouvoir Majeur de la Nature
- 3- Pouvoir Sup. de la Nature

Voie de l'Aigle

- 1- Compagnon
- 2- Vision (L)
- 3- Attaque en Piqué
- 4- Osmose

Voie de l'Arc

- 1- Arc Composite
- 2- Tir Aveugle (L)
- 3- Tir Rapide (L)
- 4- Tir Parfait (L)

Voie de l'Effort Physique

- 1- Endurant
- 2- Course Rapide
- 3- Se Dépasse
- 4- Prouesse Physique (L)

Voie de l'Enfant Sauvage

- 1- Taillé pour la Survie
- 2- Tueur Né
- 3- Sélection Naturelle
- 4- La Loi du Plus Fort

Voie de l'Escarmouche

- 1- Tirailleur
- 2- Attaque Éclair (L)
- 3- Traquenard (L)
- 4- Replis

Voie de l'Explorateur

- 1- Coutumes Locales
- 2- Survie
- 3- Linguiste
- 4- Vigueur Surnaturelle

Voie de l'Instinct

- 1- Sens du Combat
- 2- Esquive Instinctive
- 3- Instinct du Prédateur
- 4- Instinct de Conservation

Voie de L'Ours

- 1- Combat à Mains Nues
- 2- Force Bestiale (L)
- 3- Force Primaire
- 4- Compagnon Animal

Voie de L'Outreterre

- 1- Sens de l'Orientation
- 2- Combat confiné
- 3- Combat en Aveugle
- 4- Ennemi Juré

Voie de la Bête

- 1- Natif
- 2- Parmi les Siens
- 3- Odorat
- 4- Instinct Bestial

Voie de la Flèche

- 1- Flèches Barbelées
- 2- Tir Parabolique
- 3- Flèche Sanglante (L)
- 4- Précision Mortelle

Voie de la Longue Plaine

- 1- Cavalier
- 2- Œil de Faucon
- 3- Soleil de Plomb
- 4- Engagement

Voie de la Meute

- 1- Combat en Meute
- 2- Harcèlement
- 3- Prise en Tenaille (L)
- 4- Opportuniste

Voie de la Nature

- 1- A la Fraîche
- 2- Nature Nourricière
- 3- Plantes Médicinales
- 4- Mère Nature

Voie de la Précision

- 1- Tir à Bout Portant
- 2- Joli Coup !
- 3- Défaut de la Cuirasse (L)
- 4- Dans le Mille (L)

Voie de la Sentinelle

- 1- Perception Supérieure
- 2- Tir Réactif
- 3- 6^{ème} Sens
- 4- 'On Watch' (L)

Voie de la Ténacité

- 1- Dur au Mal
- 2- Volonté de Fer
- 3- Incroyable
- 4- Chasse Mortelle

Voie de la Vitalité

- 1- Guérison Rapide
- 2- Endurance
- 3- Récupération
- 4- Sang de la Nature

Voie des Armes Jumelles

- 1- Ambidextrie
- 2- Attaque à Suivre (L)
- 3- Parade Croisée
- 4- Attaques Furieuses (L)

Voie des Faëries

- 1- Ami du Petit Peuple
- 2- Lutin
- 3- Magie des Fées
- 4- Invisibilité (L)

Voie des Griffes

- 1- Griffes de Combat
- 2- Prolongement Naturel
- 3- Double Griffes (L)
- 4- Rage Férale

Voie des Milieux Hostiles

- 1- Chaud
- 2- Froid
- 3- Humidité
- 4- Spéléologie

Voie des Tatouages

- 1- Peintures de Guerre
- 2- Tatouage
- 2- Peintures de Sang
- 3- Tatouage Totem

Voie du Banni

- 1- Exilé
- 2- Ennemi Juré
- 3- Ancienne Profession
- 4- Souvenir du Passé (L)

Voie du Bois

- 1- Renoncer au Métal
- 2- Peau d'Écorce
- 3- Sève Vitale
- 4- Flèche Vivante (L)

Voie du Bûcheron

- 1- Force de la Nature
- 2- Robuste comme un Chêne
- 3- Spécialiste de la Hache
- 4- Envoyer du Lourd (L)

Voie du Chasseur de Corruption

- 1- Sentir la Corruption (L)
- 2- Combattre la Corruption
- 3- Chasseur de Sorcière
- 4- Résister à la Corruption

Voie du Chasseur de Monstre

- 1- Connaissance des Monstres
- 2- Se Méfier des Grands
- 3- Ventre Mou (L)
- 4- Ennemi Juré

Voie du Chasseur de Prime

- 1- Mise à Prix
- 2- Pisteur
- 3- Longue Traque
- 4- Instinct du Traqueur (L)

Voie du Chevaucheur

- 1- Monture Étrange
- 2- Lien Vital
- 3- Tonnerre de Sabots (L)
- 4- Monture Fantastique

Voie du Déplacement

- 1- Nomade
- 2- Sprinteur
- 3- Franchissement
- 4- Acrobatie

Voie du Fauve

- 1- Vivacité
- 2- Rugissement (L)
- 3- Attaque Bondissante (L)
- 4- Les 7 Vies du Chat

Voie du Félin

- 1- Vitesse du Félin
- 2- Panthère
- 3- Lien Empathique
- 4- Grand Félin

Voie du Forestier

- 1- Terrain de Prédilection
- 2- Perdre le Nord (L)
- 3- Passage par les arbres
- 4- Allié inattendu (L)

Voie du Furet

- 1- Compagnon
- 2- Vision (L)
- 3- Osmose
- 4- Boule Puante

Voie du Gros Gibier

- 1- Maîtrise de l'Épieu
- 2- Embrocher
- 3- Chasseur de Gros Gibier
- 4- Trophée

Voie du Lancer

- 1- Hache et Javelot
- 2- Bras Puissant
- 3- Lancer Soudain (L)
- 4- Lancer Mortel (L)

Voie du Loup

- 1- Dressage du Loup
- 2- Surveillance
- 3- Combat
- 4- Animal Fabuleux

Voie du Loup de Mer

- 1- Marin d'eau douce
- 2- Pied marin
- 3- Maître des Dauphins
- 4- Survivant

Voie du Montagnard

- 1- Grimpeur
- 2- Résistance au Froid
- 3- Terrain de Prédilection
- 4- Lancer de Pierre (L)

Voie du Ranger

- 1- En Armure
- 2- Robustesse
- 3- Polyvalent
- 4- Formation Martiale

Voie du Reptile

- 1- Caméléon
- 2- Compagnon Serpent
- 3- Flèche Serpent (L)
- 4- Animal Fabuleux

Voie du Robin des Bois

- 1- Héros du Peuple
- 2- Attaque Humiliante
- 3- Flèche Étourdissante (L)
- 4- Briser le Cercle (L)

Voie du Rôdeur des Cités

- 1- Survie en Coupe Gorge
- 2- Pistage Urbain
- 3- Combat à la Torche
- 4- Chasseur de Vermine

Voie du Sauvage

- 1- Le Vent Pour Armure
- 3- Chasseur Émérite
- 3- Rituel Étrange
- 4- Sauvagerie (L)

Voie du Trappeur

- 1- Passage sans Trace
- 2- Piéger (L)
- 3- Sens du Terrain
- 4- Dépecer

Voie du Venin

- 1- Connaissance des Poisons
- 2- Antidote
- 3- Flèches Empoisonnées
- 4- Lame Empoisonnée

Voie Totémique

- 1- Aspect du Faucon
- 2- Aspect du Loup
- 3- Aspect de la Panthère
- 4- Aspect de L'ours

Voies de Voleur

Voie de l'Acrobate

- 1- Souplesse Féline
- 2- Série Acrobatique
- 3- Esquive Acrobatique (L)
- 4- Attaque Acrobatique (L)

Voie de l'Aristo

- 1- Dentelles et Rapière
- 2- Gentleman Cambrioleur
- 3- Canne-épée
- 4- Serviteur

Voie de l'Assassin

- 1- Discrétion
- 2- Coup de Grâce
- 3- Attaque sournoise (L)
- 4- Ombre Mouvante (L)

Voie de l'Aventurier

- 1- Débrouillard
- 2- Touche à Tout
- 3- Patatras ! (L)
- 4- Expertise Large

Voie de l'Enquêteur

- 1- Ca saute aux Yeux
- 2- Mettre la Pression
- 3- Mémoire Eidétique
- 4- Quelque Chose Cloche

Voie de l'Espion

- 1- Linguiste
- 2- Perception Auditive
- 3- Homme du Métier
- 4- Pas vu pas Pris.

Voie de l'Homme de Main

- 1- Tabasser
- 2- Coups Tordus
- 3- État Second
- 4- Estropier (L)

Voie de l'Initié

- 1- Érudit
- 2- Pouvoir Mineur
- 3- Sens de la Magie (L)
- 4- Pouvoir Majeur

Voie de la Brute

- 1- Mastoc
- 2- Bousculer
- 3- Encaisser
- 4- Coup Bas

Voie de la Chance

- 1- Chanceux
- 2- Joker !
- 3- A Un Cheveux !
- 4- Coup de Bol

Voie de la Foule

- 1- Comme un Poisson dans l'Eau
- 2- Tondre les Moutons
- 3- Noyé dans la Masse
- 4- Confusion Mortelle (L)

Voie de la Rue

- 1- Voie des Égouts
- 2- Simulateur
- 3- Ouverture Fatale
- 4- Coup de Surin (L)

Voie de la Ruse

- 1- Feindre la Mort
- 2- Aveugler (L)
- 3- Feinte (L)
- 4- Poudre d'Escapette

Voie de la Teigne

- 1- Enragé
- 2- Au pied du Mur
- 3- Frappe Vicieuse
- 4- Masochiste

Voie de la Traîtrise

- 1- Vicieux
- 2- Caché Derrière (L)
- 3- Avantage du Nombre
- 4- Attaque en Traître

Voie de la Vendetta

- 1- Regard de Tueur (L)
- 2- Vengeance (L)
- 3- Dent pour Dent
- 4- Œil pour Œil (L)

Voie des Bas Fonds

- 1- Intimidant
- 2- Sale Coup
- 3- Brutal
- 4- Saigneur (L)

Voie des Catacombes

- 1- Sens du Minotaure
- 2- Combattant Aguerri
- 3- Pilleur de Tombe
- 4- Combattre les Morts

Voie des Cités

- 1- Ca Pourir !
- 2- Sur les Toits
- 3- Se Fondre dans la Foule
- 4- A la garde !

Voie des Lames Doubles

- 1- Ambidextrie
- 2- Attaque à 2 Armes (L)
- 3- Attaque à Suivre
- 4- Double Attaque

Voie des Ombres

- 1- Camouflage
- 2- Pacte des Ombres
- 3- Caméléon (L)
- 4- Passe Muraille (L)

Voie du Bouffon

- 1- Ca Pique les Yeux
- 2- Blagues et Cabrioles (L)
- 3- Corps Élastique
- 4- Mort de Rire (L)

Voie du Cambrioleur

- 1- Crochetage
- 2- Détection des Passages
- 3- Butin
- 4- Renifler l'Or (L)

Voie du Casse-cou

- 1- L'Amour du Risque
- 2- Sévèrement Burné
- 3- Attaque Suicidaire (L)
- 4- A toute Épreuve

Voie du Cerveau

- 1- Plan B
- 2- Esprit Labyrinthe
- 3- Un plan sans Accroc
- 4- Un grain de Folie...

Voie du Charme

- 1- Canon !
- 2- Tenue Légère
- 3- Grâce Féline
- 4- Arme Secrète

Voie du Complot

- 1- Secrets d'Alcôves
- 2- Guet-à-pan
- 3- Un Coup dans le Noir (L)
- 4- Tu Quoque mi Filii

Voie du Couard

- 1- Courage Fuyons !
- 2- Insignifiant
- 3- Sauver sa Peau
- 4- Pas la Tête !

Voie du Crime Organisé

- 1- Tatouages
- 2- Sens du Devoir
- 3- Ressources Occultes
- 4- Code de l'Honneur

Voie du Dandy / de la Courtisane

- 1- Du Fric !
- 2- Provocation (L)
- 3- Des Fringues !
- 4- Aiguille Empoisonnée

Voie du Déplacement

- 1- Esquive
- 2- Acrobatie
- 3- Chute
- 4- Esquive de la Magie

Voie du Duelliste

- 1- En Garde ! (L)
- 2- Sens du Duel
- 3- Premier Sang
- 4- Précision Mortelle

Voie du Fanfaron

- 1- Se la Peter
- 2- Moi d'Abord !
- 3- Se Sentir Invincible
- 4- Style Flamboyant

Voie du Fin Combattant

- 1- Analyse de la Situation
- 2- Jauger l'Adversaire (L)
- 3- Passe d'Arme (L)
- 4- Infaillible

Voie du Flibustier

- 1- Sabre au Poing
- 2- A l'abordage ! (L)
- 3- Pas de quartier !
- 4- Mille Sabords !

Voie du Gang

- 1- Combat de Rue
- 2- Crevure
- 3- Territoire
- 4- Chef de Bande

Voie du Ninja

- 1- Griffes
- 2- Etoiles de Jet
- 3- Projection
- 4- Fureur Tournoyante (L)

Voie du Pacte

- 1- Pacte Sombre
- 2- Pouvoir Mineur
- 3- Endurance Surnaturelle
- 4- Pas de L'Ombre (L)

Voie du Pistolero

- 1- Plus vite que son Ombre
- 2- As de la Gâchette
- 3- Coup Double (L)
- 4- Tir Chanceux (L)

Voie du Poison

- 1- Maître du Poison
- 2- Poison Affaiblissant
- 3- Croc du Serpent
- 4- Résistance au Poison

Voie du Professionnel

- 1- Discret
- 2- Observateur
- 3- Acrobate
- 4- Expert

Voie du Reître

- 1- Formation de Soldat
- 2- Soudard
- 4- Vilaines Blessures
- 3- Frappe Brutale (L)

Voie du Roublard

- 1- Pickpocket
- 2- Détection des Pièges
- 3- Croc-en-jambe
- 4- Attaque Paralysante (L)

Voie du Saltimbanque

- 1- Contorsions
- 2- Jongleur
- 3- Cabrioles (L)
- 4- Lanceur de Couteau

Voie du Spadassin

- 1- Parade
- 2- Bretteur
- 3- Botte Mortelle
- 4- Coup de Jarnac (L)

Voie du Subterfuge

- 1- Moquerie (L)
- 2- Ventriloque
- 3- Arlequin
- 4- Désolé !

Voie du Survivant

- 1- Récupération Surnaturelle
- 2- Endurci
- 3- Mauvaise Herbe
- 4- Incassable

Voie du Tireur

- 1- Tir Précis
- 2- Tir à Bout Portant
- 3- Projectile Acide (L)
- 4- Tir de Distraction (L)

Voie du Tireur d'Elite

- 1- Arbalète sur Mesure
- 2- Précision
- 3- Sniper (L)
- 4- Tir Embusqué (L)

Voie du Tricheur

- 1- Y a pas de Hasard !
- 2- La Fin Justifie les Moyens
- 3- Coup de Pouce au Destin
- 4- Attaque Douloureuse (L)

Voie du Tueur

- 1- Poignarder
- 2- Viser les Organes
- 3- Précision Chirurgicale
- 4- Assassinat (L)

Archétypes Guerriers

L'Adepté Mystique

FOR DEX CON INT PER CHA
16 14 14 10 10 12

Voie de la Magie d'Arme
Voie de la Maîtrise
Voie du Pagne
(Voie de l'Athlète)

L'Esgrimier Flamboyant

FOR DEX CON INT PER CHA
14 16 14 10 10 12

Voie de l'Escrime
Voie des Armes Légères
Voie du Héros
(Voie du Téméraire)

La Brute Épaisse

FOR DEX CON INT PER CHA
18 10 14 10 10 10

Voie du Colosse
Voie des Armes à 2 Mains
Voie du Combat à Mains Nues
(Voie de l'Énergie)

La Gentille Brute

FOR DEX CON INT PER CHA
18 10 16 8 10 10

Voie de la Force Tranquille
Voie du Simple
Voie du Colosse
(Voie du Gardien de la Paix)

La Machine à Tuer

FOR DEX CON INT PER CHA
16 14 16 10 10 8

Voie des Armes à 2 mains
Voie du Combat
Voie de la Maîtrise
(Voie des Postures de Combat)

Le Barbare Féroce

FOR DEX CON INT PER CHA
16 14 14 10 12 10

Voie du Pagne
Voie du Berserk
Voie du Téméraire
(Voie du Pourfendeur)

Le Baroudeur Polyvalent

FOR DEX CON INT PER CHA
14 14 16 10 12 10

Voie du Baroudeur
Voie du Combat à Distance
Voie de l'Athlète
(Voie des Postures de Combat)

Le Bretteur Professionnel

FOR DEX CON INT PER CHA
14 18 12 10 8 10

Voie de l'Ambidextrie
Voie des Armes à une Main
Voie du Maître d'Arme
(Voie des Armes Légères)

Le Chef Charismatique

FOR DEX CON INT PER CHA
14 14 14 12 10 14

Voie du Stratège
Voie du Porte-étendard
Voie de l'Arsenal
(Voie du Maître de Guerre)

Le Combattant à Mains Nues

FOR DEX CON INT PER CHA
16 14 16 8 10 10

Voie du Pagne
Voie du Combat à Mains Nues
Voie de la Maîtrise
(Voie de l'Athlète)

Le Danseur de Guerre

FOR DEX CON INT PER CHA
16 16 12 10 10 10

Voie de la Magie d'Arme
Voie de l'Ambidextrie
Voie du Danseur de Guerre
(Voie de la Maîtrise)

Le Déserteur Vagabond

FOR DEX CON INT PER CHA
14 14 16 10 12 10

Voie du Baroudeur
Voie du Bandit
Voie du Soldat
(Voie du Vétéran)

Le Fin Tacticien

FOR DEX CON INT PER CHA
14 14 14 12 12 12

Voie du Combattant
Voie du Maître de Guerre
Voie du Stratège
(Voie des Postures de Combat)

Le Gladiateur Impitoyable

FOR DEX CON INT PER CHA
16 14 16 10 10 8

Voie du Gladiateur
Voie de la Cruauté
Voie des Armes Exotiques
(Voie du Combat à Mains Nues)

Le Guerrier Saint

FOR DEX CON INT PER CHA
16 10 16 10 10 12

Voie du Gardien de la Paix
Voie de l'Honneur
Voie du Paladin
(Voie du Champion)

Le Lancier Tourbillonnant

FOR DEX CON INT PER CHA
16 14 16 10 8 10

Voie des Armes d'Hast
Voie des Postures de Combat
Voie du Pourfendeur
(Voie de l'Énergie)

Le Maître d'Arme

FOR DEX CON INT PER CHA
16 14 14 10 10 12

Voie de la Maîtrise
Voie du Maître d'Arme
Voie de la Fidèle Compagne
(Voie des Armes à une Main)

Le Mercenaire sans Scrupules

FOR DEX CON INT PER CHA
16 14 16 10 10 8

Voie du Brigand
Voie du Mercenaire
Voie de la Cruauté
(Voie du Bourreau des Mages)

Le Noble Charismatique

FOR DEX CON INT PER CHA
16 10 14 12 10 14

Voie du Héros
Voie du Noble
Voie du Cavalier
(Voie de l'Armure)

Le Preux Chevalier

FOR DEX CON INT PER CHA
16 14 14 10 10 12

Voie du Cavalier
Voie de l'Honneur
Voie du Téméraire
(Voie du Champion)

Le Protecteur des Faibles

FOR DEX CON INT PER CHA
14 14 16 10 12 10

Voie du Défenseur
Voie du Garde du Corps
Voie de l'Honneur
(Voie du Gardien de la Paix)

Le Soldat Professionnel

FOR DEX CON INT PER CHA
14 14 16 10 12 10

Voie des Armes à une Main
Voie du Bouclier
Voie du Soldat
(Voie du Combat)

Le Tank Indestructible

FOR DEX CON INT PER CHA
14 12 18 8 10 10

Voie de l'Armure
Voie de l'Arsenal
Voie de la Résistance
(Voie de la Parade)

Le Vétéran Incevable

FOR DEX CON INT PER CHA
12 12 18 10 10 10

Voie du Soldat
Voie du Vétéran
Voie de la Résistance
(Voie du Combattant)

Archétypes Magiciens

L'Académicien Érudit

FOR DEX CON INT PER CHA
8 12 10 18 10 14

Voie de la Magie Universelle
Voie du Grimoire
Voie de l'Érudit
(Voie du Professeur)

L'Archimage

FOR DEX CON INT PER CHA
12 12 12 16 10 14

Voie de la Magie Universelle
Voie de la Magie Destructrice
Voie du Bâton de Mage
(Voie de Haute Magie)

L'Élémentariste

FOR DEX CON INT PER CHA
10 14 12 16 10 14

Voie de l'Air
Voie du Feu
Voie de l'Eau
Voie de la Terre

L'Enchanteur

FOR DEX CON INT PER CHA
10 14 12 14 10 16

Voie des Illusions
Voie du Familier ou du Pseudo-Dragon
Voie de la Magie Universelle
(Voie de l'Ensorcelleur)

L'Illusionniste

FOR DEX CON INT PER CHA
8 14 10 16 10 16

Voie des Illusions
Voie du Son
Voie de l'Éther
(Voie de la Transformation)

L'Invocateur

FOR DEX CON INT PER CHA
10 12 14 14 10 16

Voie de l'Araignée
Voie de la Conjuración
Voie de la Démonologie
(Voie de la Transformation)

Le Démoniste

FOR DEX CON INT PER CHA
10 12 14 14 10 16

Voie de la Damnation
Voie de la Sombre Magie
Voie de la Démonologie
(Voie de la Domination)

Le Destructeur

FOR DEX CON INT PER CHA
10 10 12 16 10 16

Voie de la Magie Destructrice
Voie de l'Évocation
Voie de la Force
(Voie du Mage de Guerre)

Le Devin Protecteur

FOR DEX CON INT PER CHA
10 14 14 14 12 14

Voie de la Contre-Magie
Voie de la Divination
Voie de la Magie Protectrice
(Voie de la Sécurité)

Le Dominateur

FOR DEX CON INT PER CHA
8 12 10 14 10 18

Voie de la Domination
Voie de l'Envoûteur
Voie du Familier
(Voie de l'Ensorcelleur)

Le Mage d'Outreterre

FOR DEX CON INT PER CHA
10 14 14 14 12 14

Voie de l'Araignée
Voie de la Terre
Voie de l'Acide
(Voie du Serpent)

Le Mage Combattant

FOR DEX CON INT PER CHA
14 12 14 14 10 14

Voie du Guerrier Mage
Voie de la Magie Protectrice
Voie de la Foudre
(Voie du Déplacement)

Le Mage Polyvalent

FOR DEX CON INT PER CHA
10 10 12 16 10 16

Voie des Arcanes
Voie du Déplacement
Voie de la Magie Protectrice
(Voie de la Magie Destructrice)

Le Maître de l'Eau

FOR DEX CON INT PER CHA
10 14 12 16 10 14

Voie de l'Eau
Voie de l'Acide
Voie du Gèle
(Voie du Chaos)

Le Maître de l'Air

FOR DEX CON INT PER CHA
8 16 10 16 10 14

Voie de la Foudre
Voie de l'Air
Voie de l'Éther
(Voie du Déplacement)

Le Maître de l'Étrange

FOR DEX CON INT PER CHA
10 10 14 16 8 16

Voie du Chaos
Voie de l'Irréalité
Voie des Dimensions
(Voie du Temps)

Le Maître des Arcanes

FOR DEX CON INT PER CHA
10 12 14 16 10 14

Voie de l'Évocation
Voie des Arcanes
Voie de la Magie Universelle
(Voie de la Conjuración)

Le Nécromant

FOR DEX CON INT PER CHA
10 12 16 14 10 14

Voie de la Nécromancie
Voie des Morts
Voie de la Sombre Magie
(Voie de la Damnation)

Le Paraélémentaliste

FOR DEX CON INT PER CHA
10 12 14 16 10 14

Voie de la Foudre
Voie de l'Acide
Voie du Gèle
(Voie de l'Éther)

Le Puissant Sorcier

FOR DEX CON INT PER CHA
10 10 14 16 8 16

Voie des Morts
Voie de la Domination
Voie du Chaos
(Voie de la Divination)

Le Pyromane

FOR DEX CON INT PER CHA
8 12 12 16 8 16

Voie du Feu
Voie de l'Incandescence
Voie de la Magie Destructrice
(Voie de la Métamagie)

Le Sang-Dragon

FOR DEX CON INT PER CHA
16 12 14 12 10 12

Voie du Serpent
Voie du Pseudo Dragon
Voie de la Transformation
(Voie du Guerrier Mage)

Le Scientifique

FOR DEX CON INT PER CHA
8 12 10 18 10 14

Voie du Maginventeur
Voie du Chirurgien
Voie du Temps
(Voie de l'Érudit)

Le Sorcier Tribal

FOR DEX CON INT PER CHA
10 12 12 16 12 14

Voie de l'Envoûteur
Voie de l'Ensorcelleur
Voie de la Damnation
(Voie de la Magie Protectrice)

Archétypes Prêtres

L'Exorciste

FOR DEX CON INT PER CHA
14 10 14 12 10 16

Voie de l'Exorciste
Voie de la Prière
Voie de l'Au-delà
(Voie de la Parole Divine)

Le Blasphémateur

FOR DEX CON INT PER CHA
14 10 14 12 10 16

Voie de l'Hérétique
Voie de la Corruption
Voie des Péchés
(Voie du Sang)

Le Martyre

FOR DEX CON INT PER CHA
10 12 16 10 10 16

Voie de l'Abnégation
Voie de l'Altruisme
Voie de l'Ermite
(Voie des Vertus)

L'Inquisiteur

FOR DEX CON INT PER CHA
14 10 14 12 10 16

Voie de l'Inquisition
Voie du Sang
Voie des Péchés
(Voie de la Loi)

La Déesse de l'Amour

FOR DEX CON INT PER CHA
10 14 10 10 10 18

Voie de l'Altruisme
Voie de l'Amour
Voie de la Guérison
(Voie de la Prestance)

La Déesse de la Guérison

FOR DEX CON INT PER CHA
10 14 14 12 10 16

Voie de l'Altruisme
Voie de la Guérison
Voie des Soins
(Voie de l'Abnégation)

Le Cardinal Ambitieux

FOR DEX CON INT PER CHA
12 10 14 14 10 16

Voie du Religieux
Voie de la Prestance
Voie de la Puissance Divine
(Voie du Guide)

Le Défenseur Sacré

FOR DEX CON INT PER CHA
14 12 16 10 10 14

Voie du Protecteur
Voie de l'Abnégation
Voie de la Guérison
(Voie de la Protection)

Le Dieu de la Connaissance

FOR DEX CON INT PER CHA
10 10 10 16 12 16

Voie de l'Oracle
Voie du Scribe
Voie de la Parole Divine
(Voie de Haute Prêtrise)

Le Dieu de la Guerre

FOR DEX CON INT PER CHA
16 12 14 10 10 14

Voie de la Guerre de Religion
Voie de la Guerre Sainte
Voie du Croisé
(Voie des Armes Sœurs)

Le Dieu de la Justice

FOR DEX CON INT PER CHA
14 12 14 12 12 14

Voie de la Loi
Voie de la Parole Divine
Voie du Croisé
(Voie du Protecteur)

Le Dieu de la Mort

FOR DEX CON INT PER CHA
12 12 14 12 10 16

Voie de l'Au-delà
Voie de la Mort
Voie du Passage
(Voie de l'Hérétique)

Le Dieu de la Nature

FOR DEX CON INT PER CHA
14 12 14 12 12 14

Voie de la Mer
Voie de la Terre Nourricière
Voie des Végétaux
(Voie des Cieux)

Le Dieu des Arts

FOR DEX CON INT PER CHA
10 14 10 12 14 16

Voie de la Musique
Voie du Chant
Voie de la Prestance
(Voie du Scribe)

Le Dieu du Commerce

FOR DEX CON INT PER CHA
10 14 12 14 10 16

Voie du Commerce
Voie du Religieux
Voie de la Protection
(Voie de l'Hédonisme)

Le Dieu du Soleil

FOR DEX CON INT PER CHA
12 10 14 12 12 16

Voie de la Lumière
Voie du Guide
Voie des Cieux
(Voie de la Prière)

Le Dieu Forgeron

FOR DEX CON INT PER CHA
14 10 16 12 10 14

Voie de la Forge
Voie de la Guerre Sainte
Voie de la Loi
(Voie du Croisé)

Le Druides

FOR DEX CON INT PER CHA
12 12 14 12 14 14

Voie de l'Animalité
Voie des Végétaux
Voie du Druides
(Voie du Chêne)

Le Grand Prêtre

FOR DEX CON INT PER CHA
10 10 12 16 10 16

Voie de la Prière
Voie de la Protection
Voie des Vertus
(Voie de Haute Prêtrise)

Le Messie

FOR DEX CON INT PER CHA
10 10 12 12 10 18

Voie du Prophète
Voie de la Prestance
Voie du Guide
(Voie de l'Oracle)

Le Missionnaire

FOR DEX CON INT PER CHA
12 10 14 12 12 16

Voie du Croisé
Voie du Prophète
Voie de la Parole Divine
(Voie de la Foi)

Le Moine Défroqué

FOR DEX CON INT PER CHA
14 12 14 12 12 14

Voie de l'Altruisme
Voie de l'Hédonisme
Voie de l'Hérétique
(Voie du Protecteur)

Le Parangon de la Foi

FOR DEX CON INT PER CHA
10 10 12 16 10 16

Voie de l'Ermites
Voie des Vertus
Voie du Religieux
(Voie de la Foi)

Le Shaman

FOR DEX CON INT PER CHA
12 12 14 12 14 14

Voie du Chant
Voie de l'Animiste
Voie du Passage
(Voie de l'Animalité)

Archétypes Rôdeurs

L'Adepté de la Nature

FOR DEX CON INT PER CHA
12 14 14 10 14 14

Voie de l'Enfant Sauvage
Voie de la Bête
Voie du Bois
(Voie de la Nature)

L'Ami du Petit Peuple

FOR DEX CON INT PER CHA
10 16 12 10 14 14

Voie des Faëries
Voie de Gaïa
Voie du Bois
(Voie de la Nature)

L'Archer Ultime

FOR DEX CON INT PER CHA
8 18 10 10 16 10

Voie Arcanique
Voie de l'Arc
Voie de la Précision
(Voie de la Flèche)

L'Explorateur

FOR DEX CON INT PER CHA
10 14 16 10 14 12

Voie de l'Explorateur
Voie de l'Outreterre
Voie des Milieux Hostiles
(Voie du Déplacement)

L'Homme-Fauve

FOR DEX CON INT PER CHA
14 14 14 10 14 12

Voie du Fauve
Voie du Sauvage
Voie des Griffes
(Voie de la Bête)

Le Cavalier Archer

FOR DEX CON INT PER CHA
12 16 12 10 14 12

Voie du Chevaucheur
Voie de la Longue Plaine
Voie de la Flèche
(Voie de l'Escarmouche)

Le Chasseur de Gros Gibier

FOR DEX CON INT PER CHA
14 14 14 10 14 12

Voie du Gros Gibier
Voie du Trappeur
Voie de la Précision
(Voie de la Flèche)

Le Chasseur de Prime

FOR DEX CON INT PER CHA
16 12 14 10 12 12

Voie du Chasseur de Prime
Voie du Ranger
Voie du Rôdeur des Cités
(Voie du Déplacement)

Le Fidèle Compagnon

FOR DEX CON INT PER CHA
14 14 14 10 14 12

Voie du Loup ou du Félin
Voie des Armes Jumelles
Voie du Ranger
(Voie de la Meute)

Le Fléau du Mal

FOR DEX CON INT PER CHA
14 12 16 10 12 12

Voie du Chasseur de Corruption
Voie du Chasseur de Prime
Voie de la Sentinelle
(Voie de la Ténacité)

Le Maître de la Survie

FOR DEX CON INT PER CHA
10 16 16 10 12 10

Voie de la Ténacité
Voie de la Vitalité
Voie des Milieux Hostiles
(Voie de l'Effort Physique)

Le Maître des Bêtes

FOR DEX CON INT PER CHA
12 14 14 10 14 14

Voie de l'Aigle
Voie de la Bête
Voie du Félin ou du Loup
(Voie du Furet)

Le Paisible Vagabond

FOR DEX CON INT PER CHA
10 16 14 10 14 12

Voie du Furet
Voie de la Nature
Voie du Forestier
(Voie de l'Explorateur)

Le Primitif

FOR DEX CON INT PER CHA
14 14 14 10 14 12

Voie du Sauvage
Voie du Gros Gibier
Voie des Tatouages
(Voie du Déplacement)

Le Robin des Bois

FOR DEX CON INT PER CHA
12 16 12 10 12 14

Voie de l'Escarmouche
Voie du Robin des Bois
Voie du Banni
(Voie de l'Arc)

Le Rôdeur Polyvalent

FOR DEX CON INT PER CHA
12 16 14 10 14 10

Voie de l'Arc
Voie du Ranger
Voie de la Nature
(Voie des Milieux Hostiles)

Le Roi de la Jungle

FOR DEX CON INT PER CHA
16 14 12 10 12 12

Voie du Forestier
Voie du Fauve
Voie de l'Enfant Sauvage
(Voie du Félin)

Le Rude Montagnard

FOR DEX CON INT PER CHA
16 10 16 10 12 10

Voie du Bûcheron
Voie du Lancer
Voie du Montagnard
(Voie de l'Ours)

Le Shaman Tribal

FOR DEX CON INT PER CHA
12 14 12 12 14 14

Voie Totémique
Voie des Tatouages
Voie de Gaïa
(Voie de l'Instinct)

Le Tireur Embusqué

FOR DEX CON INT PER CHA
10 16 12 10 16 10

Voie de la Flèche
Voie de l'Escarmouche
Voie du Déplacement
(Voie de la Précision)

Le Tueur de Géants

FOR DEX CON INT PER CHA
16 12 16 10 10 10

Voie des Tatouages
Voie des Armes Jumelles
Voie du Chasseur de Monstre
(Voie de la Ténacité)

Le Tueur de Vermine

FOR DEX CON INT PER CHA
14 14 14 10 14 12

Voie du Venin
Voie du Rôdeur des Cités
Voie de l'Outreterre
(Voie des Lames Jumelles)

Le Tueur Sombre

FOR DEX CON INT PER CHA
16 16 12 10 10 10

Voie du Reptile
Voie du Venin
Voie des Griffes
(Voie du Trappeur)

Le Vagabond des Mers

FOR DEX CON INT PER CHA
14 14 14 10 12 14

Voie du Loup de Mer
Voie des Lames Jumelles
Voie de l'Aigle
(Voie du Ranger)

Archétypes Volcurs

Le Monte en l'Air

FOR DEX CON INT PER CHA
10 16 12 12 14 12

Voie de l'Acrobate
Voie des Cités
Voie du Cambrioleur
(Voie du Casse-cou)

L'Acrobate

FOR DEX CON INT PER CHA
10 18 12 10 12 10

Voie de l'Acrobate
Voie du Casse-cou
Voie du Déplacement
(Voie de la Chance)

L'Enquêteur / L'Espion

FOR DEX CON INT PER CHA
10 14 12 14 14 14

Voie de l'Enquêteur
Voie de l'Espion
Voie du Cerveau
(Voie du Charme)

L'Assassin Professionnel

FOR DEX CON INT PER CHA
14 16 12 10 12 12

Voie de l'Assassin
Voie du Tueur
Voie des Ombres
(Voie de la Ruse)

L'Aristocrate Perfide

FOR DEX CON INT PER CHA
12 14 12 12 14 14

Voie du Complotteur
Voie de l'Aristo
Voie de la Ruse
(Voie du Poison)

Le Tueur à Gage

FOR DEX CON INT PER CHA
16 12 14 10 12 12

Voie du Reître
Voie du Spadassin
Voie du Tueur
(Voie du Duelliste)

Le Charmeur

FOR DEX CON INT PER CHA
14 14 12 12 12 14

Voie du Charme
Voie du Dandy
Voie de l'Aventurier
(Voie de la Chance)

Le Bretteur de Légende

FOR DEX CON INT PER CHA
12 16 12 14 10 12

Voie du Duelliste
Voie des Lames Doubles
Voie du Fin Combattant
(Voie de l'Aristo)

Le Maître de la Fourberie

FOR DEX CON INT PER CHA
12 14 12 12 14 14

Voie de la Traîtrise
Voie de la Ruse
Voie du Subterfuge
(Voie du Tricheur)

Le Voleur Polyvalent

FOR DEX CON INT PER CHA
12 16 12 10 14 12

Voie du Déplacement
Voie du Roublard
Voie de l'Assassin
(Voie du Professionnel)

Le Ninja

FOR DEX CON INT PER CHA
14 16 14 10 12 10

Voie du Ninja
Voie de l'Assassin
Voie de la Ruse
(Voie de la Traîtrise)

L'Apprenti Sorcier

FOR DEX CON INT PER CHA
12 14 12 12 14 14

Voie des Ombres
Voie de l'Initié
Voie du Pacte
(Voie du Cerveau)

Le Pilleur de Tombeaux

FOR DEX CON INT PER CHA
12 14 14 10 14 14

Voie de l'Aventurier
Voie des Catacombes
Voie de la Chance
(Voie du Survivant)

Le Gosse de Riche

FOR DEX CON INT PER CHA
12 14 12 12 14 14

Voie du Dandy
Voie de la Chance
Voie du Fanfaron
(Voie du Couard)

L'Enfant de la Rue

FOR DEX CON INT PER CHA
12 16 12 10 14 12

Voie de la Teigne
Voie des Bas Fonds
Voie de la Rue
(Voie des Cités)

Le Saltimbanque

FOR DEX CON INT PER CHA
12 16 12 10 12 14

Voie du Saltimbanque
Voie du Bouffon
Voie de l'Acrobate
(Voie du Subterfuge)

Le Parrain du Crime

FOR DEX CON INT PER CHA
12 12 12 12 12 16

Voie du Crime Organisé
Voie de la Vendetta
Voie du Gang
(Voie du Cerveau)

Le Pirate Flamboyant

FOR DEX CON INT PER CHA
14 16 12 10 10 14

Voie du Flibustier
Voie du Fanfaron
Voie du Charme
(Voie de l'Aventurier)

Le Sniper

FOR DEX CON INT PER CHA
10 16 12 10 16 10

Voie du Tireur d'Elite
Voie du Poison
Voie des Ombres
(Voie des Cités)

Le Professionnel de la Survie

FOR DEX CON INT PER CHA
10 14 16 10 14 12

Voie du Survivant
Voie de la Chance
Voie de la Ruse
(Voie du Couard)

Le Pistolero

FOR DEX CON INT PER CHA
10 16 12 12 14 12

Voie du Pistolero
Voie du Tireur
Voie du Fin Combattant
(Voie de la Chance)

Le Pickpocket

FOR DEX CON INT PER CHA
10 16 12 10 14 14

Voie de la Foule
Voie du Professionnel
Voie du Roublard
(Voie du Subterfuge)

La Brute Violente

FOR DEX CON INT PER CHA
16 12 16 10 10 10

Voie de la Brute
Voie des Bas Fonds
Voie de l'Homme de Main
(Voie de la Rue)

Le Bandit Rural

FOR DEX CON INT PER CHA
12 14 14 10 14 14

Voie de l'Aventurier
Voie du Survivant
Voie du Tireur
(Voie du Déplacement)

Classe	Niveau	Race	Sexe	Age	Taille	Poids	Cheveux	Yeux
---------------	---------------	-------------	-------------	------------	---------------	--------------	----------------	-------------

Force <input type="checkbox"/>		
Dextérité <input type="checkbox"/>		
Constitution <input type="checkbox"/>		
Intelligence <input type="checkbox"/>		
Perception <input type="checkbox"/>		
Charisme <input type="checkbox"/>		

VIE	Max	Actuelle
Récup.		/
CHANCE (PC)		
MANA (PM)		

INITIATIVE	Dext.	Mod.	
ATTAQUE AU CONTACT	Niveau	FOR	
ATTAQUE A DISTANCE	Niveau	DEX	
ATTAQUE MAGIQUE	Niveau	INT	

ARMES	Attaque	DM	Spécial		
	1d20+				
	1d20+				
	1d20+				
DEFENSE =	Armure	Mod. DEX	Bonus Voies	Magie	TOTAL
10 +					
Capacité de Classe			Capacité de Race		

Rang 1 : 1 pt	O Effet :	O Effet :	O Effet :	O Effet :
	O Effet :	O Effet :	O Effet :	O Effet :
	O Effet :	O Effet :	O Effet :	O Effet :
	O Effet :	O Effet :	O Effet :	O Effet :