Voies de Guerrier

Voie de l'Amazone

1- Maîtrise de la Lance
La guerrière obtient +1 en Attaque et aux DM lorsqu'elle utilise la lance (Arme à 1 mains DM 1d8, arme à 2 mains DM 1d10). Lorsqu'elle l'utilise à cheval après un déplacement elle obtient un bonus de 1d6 aux DM.

2- Cavalière Emérite
Descendre et monter à cheval devient une action gratuite, l'amazone gagne +2 Initiative et en Attaque lorsqu'elle est montée.

3- Archère Emérite
La guerrière gagne +1 en attaque à l'arc, de plus elle peut ajouter son Mod. de Dextérité aux DM qu'elle inflige à l'arc au lieu de celui de Force.

4- Coup Bas
Lorsqu'elle affronte un mâle, l'amazone est particulièrement douée pour taper là où ça fait mal. Sur 18 ou 19 au dé d'attaque lors d'une attaque réussie, elle obtient +1d6 aux DM. De plus la victime est 'sonnée' pendant un nombre de tour égal aux DM supplémentaires de cette capacité (le résultat du d6). Une victime 'sonnée' utilise 1d10 pour toutes ses actions au lieu du d20 et voit ses déplacements divisés par 2.

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 réalisez une seule attaque mais avec un bonus de +2 en attaque, sur résultat pair du dé d'attaque faites des DM de la main droite, score impaire DM de la main gauche. Votre main secondaire est limitée à une arme légère (DM 1d6)

2- Attaque à Suivre
Vous pouvez choisir d'ignorer votre bonus d'ambidextrie, à la place, si votre attaque principale échoue vous pouvez attaquer de votre arme secondaire.

3- Attaque et Défense
Si vous n'utilisez pas votre arme secondaire pour attaquer à ce tour vous bénéficiez d'un bonus de 2 en Défense jusqu'à votre prochain tour.

4- Attaque Double (L)
Vous pouvez réaliser une attaque avec chaque arme ce tour.

Voie de l'Armure

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

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

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

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

Voie de l'Epée

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

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

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

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

Voie de l'Honneur

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

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

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

4- Serment
Le guerrier peut prononcer un serment. Il ne pourra prononcer un nouveau serment que lorsque le premier aura été rempli. 3 types de serment sont possibles :
- Serment de Protection
'Je jure d'emmener dame Cunégonde indemne à Port Réal'
Le guerrier octroie un bonus de +4 en Défense à son protéger lorsqu'il est à son contact, de plus il obtient un bonus de 1d6 aux DM contre toute créature qui porte atteinte à la sécurité de celui-ci.
- Serment de Châtiment
'Je le jure, l'infâme Sigméus payera pour ses crimes'
Le guerrier obtient +2 aux DM et +1d6 aux DM contre la cible du serment.
- Serment de Quête
'Je n'aurai de repos tant que je n'aurai pas trouvé le Graal !'
Le guerrier obtient un bonus de +5 à la recherche d'indices en rapport avec sa quête, il conçoit chaque combat comme un obstacle qui ne doit pas le ralentir et récupère 3d6 PV après chacun d'eux.

Voie de la Constitution

1- Vigueur
Le personnage obtient un bonus de +2 à tous les tests de Constitution

2- Même pas Mal
Une fois par combat vous pouvez annuler un Critique qui vous est infligé et le transformer en coup ordinaire.

3- Constitution Supérieure
Gagnez 1 point en Constitution

4- Constitution Exceptionnelle
Gagnez 1 point en Constitution

Voie de la Force

1- Tout en Muscle
Le personnage obtient un bonus de +2 à tous les tests de Force

2- Force Vitale
Gagnez votre bonus Force aux PV (une seul fois).

3- Force Supérieure
Gagnez 1 point en Force

4- Force Exceptionnelle
Gagnez 1 point en Force

Voie de la Hache

1- Débiter
Le guerrier obtient un bonus de +2 DM contre les adversaires sans armure lorsqu'il utilise une hache.

2- Hache de jet (L)
Le guerrier sait lancer les haches de jet jusqu'à 20m et il applique son Mod de Force aux DM.

3- Hémorragie
Lorsque le joueur obtient 18 ou 19 au dé d'attaque, la cible du guerrier est victime d'un effet de saignement qui provoque 1d6 de DM à chaque tour (au tour de la victime). Cet effet cesse dès qu'un 6 est obtenu sur le dé de saignement ou si des soins sont appliqués (en cas de 6 les DM ne sont pas appliqués). Un seul effet de saignement peut affecter une victime en même temps.

4- Equarrissage
Lorsqu'il réalise un coup critique avec une hache, le guerrier multiplie les DM par 3.

Voie de la Magie d'Arme

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

2-Droit au But (L)
Votre prochaine attaque avec cette arme bénéficie d'un bonus de +10 en attaque. Elle doit avoir lieu dans les 10 tours qui suivent l'incantation.

3- Rappel (L)
Lier une arme à votre esprit par un rituel de méditation d'une heure, vous pouvez rappeler cette arme dans votre main en vous concentrant. Une seule arme peut être liée à la fois.

4- Arme Intangible (L)
Votre arme devient intangible pour 3 tours, elle ignore l'armure des adversaires et peu affecter les créatures immatérielles.

Voie de la Maîtrise

1- Moment de Grâce
Une fois par combat une de vos attaques est une réussite automatique. Au niveau 3 de la voie, toutes les attaques que vous réalisez ce tour sont des réussites automatiques.

2- Intouchable (L)
Une fois par combat, vous esquivez automatiquement une attaque. Au niveau 4 de la voie, vous esquivez automatiquement toutes les attaques pendant un tour.

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

4- Perfection (L)
Lancez 2d20 pour votre test d'attaque au contact ou à distance, gardez celui de votre choix.

Voie de la Rapière

1- Attaque en Finesse
Le Guerrier peut remplacer son Mod. de Force par son Mod. de Dextérité au score d'attaque lorsqu'il combat à la rapière. Au niveau 3 de la voie, il peut faire de même pour le modificateur de DM.

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

3- Science du Combat (L)
Lorsque son intelligence est supérieure à celle de son adversaire le guerrier obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 DM.

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

Voie des Armes d'Hast

1- Armes d'hast
Vous savez manier les armes d'hast. Celles-ci font 2d6 de dégâts + bonus FOR.

2-Tenir à Distance
Vous tenez votre adversaire à Distance grâce à votre allonge supérieure, gagnez +2 en Défense contre les attaques au contact.

3-Coup puissant
Votre arme fait tomber votre adversaire sur un jet de 18 ou 19. L'adversaire devra utiliser sa prochaine action pour se relever.

4- Attaque d'Opportunité
Votre allonge vous permet de frapper les adversaires qui se croient hors de porté. Une fois par tour, lorsqu'un adversaire se déplace à moins de 2m de vous, vous avez droit à une attaque gratuite contre lui.

Voie du Berserk

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

2- Rage du Berserk
Une fois par combat le guerrier rentre dans une rage Berserk qui le rend particulièrement dangereux.
Pendant un nombre de tours égal à son niveau il obtient un bonus de 2 aux dégâts sur toutes ses attaques de corps à corps.

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

4- Défier la mort
Le guerrier refuse de succomber à ses blessures. Lorsqu'il est à 0pv il peut continuer à agir pendant encore un tour complet.

Voie du Cavalier

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

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

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

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

Voie du Champion

1- Démonstration de Force (L)
Le guerrier réalise une passe d'arme et/ou bande ses muscles de façon à impressionner ses adversaires. Le joueur fait un test d'attaque au contact (un seul) contre la Sagesse des victimes. Si ce test est réussi la victime subit une pénalité de 2 en attaque contre le guerrier pour tout le combat.

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

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

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

Voie du Colosse

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

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

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

4- Etreinte de l'ours (L)
Une fois par combat vous pouvez faire fi de toute finesse et en mobilisant toute votre force pour vous saisir d'un adversaire, le disloquer entre vos bras puissants et le jeter tel un pantin désarticulé. La victime a d'abord le droit de faire une attaque de contact à +5 gratuite alors que vous la saisissez. Ensuite elle subit des DM égaux à votre score de Force+1d6 et se trouve projetée à Mod de Force mètre où elle tombe au sol (elle devra se relever). Cette capacité ne fonctionne que contre les créatures d'une force strictement inférieure à la votre.

Voie du Combattant

1- Entraînement de Base
Le guerrier gagne +1 aux DM avec 1 arme de son choix ou +1 en Défense s'il choisi le bouclier.

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

3- Expertise du Combat
Le guerrier gagne +1 en attaque au contact et à Distance ainsi que 3 PV supplémentaires.

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

Voie du Défenseur

1- Parade
Le guerrier obtient un bonus de +1 en Défense, ce bonus passe à +2 au niveau 4 dans la Voie.

2- Interposition
Le guerrier peut en action gratuite stopper le déplacement de toute créature dans une zone de 3m de large. Si la créature possède une force supérieure à la sienne ou une capacité qui lui autorise normalement de passer sans encombre (acrobatie par exemple), il doit réussir un test d'attaque contre la Force ou la Dextérité de celle-ci (au choix de la cible).

3- Optimiser l'Armure
A son tour, le guerrier peut choisir de prendre une pénalité en Défense d'un montant maximum égal au bonus de Défense de son armure. Il obtient une Réduction des DM (RD), égale à la moitié du malus choisi pour un tour complet.

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 et +2d6 aux DM.

Voie du Fêtard

1- Bête de Fête
Le guerrier est capable d'ingurgiter des litres d'alcool et de nourriture sans être malade. Il gagne un bonus de +5 pour résister aux poisons et divise les DM par 2.

2- Nuit Blanche
Le guerrier est habitué aux nuits sans sommeil. 4h de sommeil quotidien lui suffisent et il peut sauter une nuit sans problème du moment qu'il dort 12h d'affiler la nuit suivante.

3- Baston !
Le guerrier est un habitué des rixes de taverne, il inflige 1d4 DM à mains nues. De plus lorsqu'il combat un adversaire humanoïde qui n'est pas armé, il gagne +2 en Défense et en Attaque.

4- Une pour la Route !
Le guerrier aime boire un coup pour se donner du cœur à l'ouvrage. Lorsqu'il boit un bon coup, il gagne 5 PV temporaires, +2 en attaque et une pénalité de 1 en Défense pour une durée de 1 heure. Les PV temporaires sont perdus en premier lors d'un combat, s'ils ne sont pas perdus, ils disparaissent après 1 heure.

Voie du Fléau

1- Contourner
Lorsqu'il utilise un fléau (ou une étoile du matin, 'morning star'), le guerrier obtient un bonus de +2 en attaque contre un adversaire muni d'un bouclier.

2- Balayage (L)
Réussir un test d'Attaque au contact avec une Pénalité de -5 pour faire chuter l'adversaire.

3- Arme Complexe
Le fléau est une arme d'un usage peu commode qui nécessite une grande dextérité pour un meilleur usage. Vous pouvez répartir votre bonus de Dextérité comme bon vous semble en Attaque ou aux DM.

4- Moulinets Défensifs (L)
Le guerrier peut choisir une pénalité en attaque (max -5), il gagne un bonus en Défense égal au double de cette pénalité.

Voie du Gladiateur

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

2- Faire le Spectacle (L)
Le guerrier sait porter des coups rapides et peu dangereux pour faire couler le sang de l'adversaire à de nombreuses reprises pour chauffer le public.
Obtenez un bonus de +5 en attaque et divisez les DM par 2 (arr. au supérieur).

3- Coup de Grâce (L)
Lorsqu'un adversaire est au sol, vous pouvez effectuer une attaque spéciale avec un bonus de +5 en attaque et double DM.
Si les DM de votre coup de grâce sont suffisant pour achever votre adversaire vous pouvez suspendre votre coup et garder votre adversaire sous contrôle (action Limitée) pendant 6 tours au maximum. Infliger les DM du coup de Grâce est alors une action gratuite.

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

Voie du Légionnaire

1- Attaque au Pilum
Le guerrier sait manier le Pilum, une arme qu'il peut lancer à 20m pour 1d8+Mod. de Force DM. Il peut aussi utiliser cette arme au contact.

2- Marche Forcée
Chaque jour le Guerrier peut se déplacer pendant un nombre d'heures égal à son score de Constitution sans pénalité.

3- La Tortue
Au prix d'une pénalité de 2 en attaque, le guerrier obtient un bonus de +5 en Défense contre les attaques à Distance lorsqu'il utilise un bouclier.

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

Voie du Maître d'Arme

1- Arme de Prédilection
Le guerrier choisi une arme, gagnez +1 en attaque lorsqu'elle est utilisée

2- Faire Corps
Lorsqu'il utilise cette arme, le guerrier ne peut pas être désarmé.

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

4- Science du Critique
Avec son arme de prédilection le guerrier obtient un critique de 18 à 20 au d20.

Voie du Marteau

1- Brise Armure
Lorsqu'il utilise une masse ou un marteau, le guerrier obtient un bonus de +2 en attaque contre un adversaire en armure métallique.

2- Briser les Os
La Masse ou le marteau réalise des DM double contre les créatures squelettiques.

3- Sonner
Lorsqu'il obtient 18 ou 19 au dé d'attaque, la victime du guerrier est 'sonnée', à son prochain tour elle ne peut pas se déplacer et utilise 1d10 pour tous ses tests.

4- Attaque en Puissance (L)
Le guerrier peut choisir une pénalité en attaque (max -5), il gagne un bonus aux DM égal au double de cette pénalité.

Voie du Mercenaire

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

2- Avance sur solde
La réputation de loyauté du mercenaire suffit en général à justifier qu'il reçoive une avance de 50% sur sa solde.
Lorsque le mercenaire a reçu une avance sur un boulot qu'il

doit réaliser, il met du cœur à l'ouvrage et gagne le droit de relancer 3 fois 1d20 dans l'intérêt de la réussite de sa mission.

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

4- A moi !
Une fois par aventure, lorsqu'il est en ville, le mercenaire peut demander un coup de main à d'anciens compagnons d'armes ou recruter facilement d'autres mercenaires. Il peut recruter 1d6+Mod. de Charisme compagnons d'arme pour 1 pa symbolique chacun.
Init 10, Défense 16, Attaque +5, DM 1d8+2, PV 15
Ces compagnons lui prêteront main forte pour une opération courte : monter la garde une nuit, faire une diversion, participer à l'assaut d'une maison…

Voie du Meurtrier

1- Lames Dentelées
Le guerrier utilise toujours des armes dont les parties tranchantes ont été taillées et modifiées pour infliger d'horribles blessures. Le joueur relance les dés de DM lorsque le résultat minimum est obtenu (double 1 pour 2d6).

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

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

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

Voie du Noble

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

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

3- 'Noblesse Oblige' ou 'Châtier les Gueux'
Le joueur choisi une des 2 capacités suivante :
Noblesse Oblige : lorsqu'il vient en aide au faible ou au démuni le noble fait honneur à son sang, il gagne un bonus de +2 à tous ses jets lors de l'aide fournie.
Châtier les Gueux : lorsqu'il frappe un malandrin, un misérable, un moins que rien sans le sou, le guerrier gagne un bonus de +2 en attaque.

4- Prestance
Le noble a l'habitude de s'exprimer et de s'imposer, il gagne +2 en Charisme.
De plus, s'il a choisi 'Châtier les Gueux' il gagne un bonus de +5 à ses tests de charisme auprès des personnages de la haute société, s'il a choisi 'Noblesse Oblige' il gagne ce bonus auprès 'des petites gens'.

Voie du Pagne

1- Réflexes Eclairs
Lorsque vous ne portez aucune armure métallique, vous gagnez +2 en Initiative.

2- Peau d'Airain
Lorsque vous ne portez aucune armure métallique, vous gagnez votre bonus Constitution en Défense.

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

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

Voie du Paladin

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

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

3- Imposition des Mains (L)
Le guerrier peut soigner chaque jour un nombre de PV égal à son Charisme. Il peut répartir ses soins à sa guise en plusieurs fois.

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

Voie du Pourfendeur

1- Charge (L)
S'il s'est déplacé avant d'attaquer d'au moins 3mètre, le guerrier gagne +2 en attaque.

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

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

Voie du Soldat

1- Combat en Phalange
Lorsque votre coté droit est protégé par un allié vous gagnez un bonus de +1 en Défense et en Attaque.
Lorsque votre coté gauche est protégé par un allié vous gagnez un bonus de +1 en Défense et en Attaque.
Ces 2 bonus sont cumulables.

2- Médecine d'Urgence
Vous pouvez soignez une cible qui possède moins de 5PV, elle récupère 1d6+Mod. de Dextérité PV au bout de 1 minute.

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

4- Discipline et Entraînement
Le guerrier s'impose une discipline, un entretien parfait de son matériel et un entraînement rigoureux qui lui procurent une supériorité physique au combat. Chaque jour où le soldat passe une heure complète à ses exercices, il obtient un bonus de +2 dans la caractéristique physique de son choix le lendemain. S'il ne s'entraîne pas, il ne perd pas son bonus du jour mais seulement le lendemain.

Voie du Soudard

1- Sans le Sou
Le soudard est incapable de garder le moindre sou, entre chaque aventure il dépense tout en beuveries, filles, etc... Le personnage ne garde entre 2 aventures que 10% de tout ce qu'il gagne. En revanche, pendant les aventures, le joueur n'a pas besoin de comptabiliser ses dépenses en ville. Lorsqu'il passe une nuit en ville le guerrier en profite largement, il récupère 1d10 PV par niveau dans la voie et il gagne un bonus de +1 à tous ses jets le lendemain.

2- Détrousseur de Cadavre
Si un cadavre porte des objets de valeur, le guerrier est le premier sur le coup. Le MJ accorde toujours au joueur d'être le premier à choisir un objet sur le cadavre avant que d'autres ne le fouille. Si cet objet est de petite taille, le guerrier peut dissimuler son larcin. S'il n'y a rien qui intéresse le joueur sur le cadavre d'un humanoïde, le joueur peut toujours lancer 1d20, sur un résultat de 18-19 il trouve de l'argent, sur 20 un objet de valeur (probablement enchanté).

3- Achever les Faibles
Lorsqu'une créature semble proche de la mort, à tout moment dans le tour en cours, le joueur peut tenter un coup de grâce, il s'agit d'une attaque normale réalisée en action gratuite. Si elle réussit les DM ne sont appliqués que si cela amène la créature à 0 PV. Sinon l'attaque ne compte pas et cette capacité ne peut plus être utilisée contre cette créature.

4- Brutal et Grossier
Le guerrier répond aux tentatives de persuasion ou de séduction par la violence…
Lorsqu'une créature tente de l'influencer que ce soit par la parole, la séduction ou même la magie, le guerrier obtient un bonus de +5 à son test ou à sa défense. S'il résiste il s'aperçoit qu'on a essayer de l'influencer et cela le rend violent : il gagne un bonus de +2 en attaque et aux DM contre l'auteur de la tentative pour le prochain combat.
De plus si le joueur le souhaite, le guerrier gagne +1 FOR et perd 1 en CHA.

Voie du Stratège

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

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

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

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

Voie du Téméraire

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

2- Au Pied du Mur
Tant que le personnage est sous la moitié de ses PV, il gagne +2 en attaque.

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

4- Laissez le moi !
Lorsqu'il affronte une créature de grande taille (ogre, géant, dragon…), le personnage obtient +1d6 DM.

Voie du Vétéran

1- A la Dure
Vous êtes capable de dormir et de vous reposer dans les pires conditions : chaud, froid, bruit, le tout en gardant votre armure sanglée. Vous êtes prêt au combat en un clin d'œil.

2- Vigilance
Le guerrier gagne un bonus de +5 à tous les tests pour éviter d'être surpris. Cependant lorsqu'il est 'surpris', le guerrier ne subit pas de pénalité et il n'est pas sujet à une 'attaque sournoise'.

3- Retraite Disciplinée (L)
Lorsqu'il réalise une action de 'Fuite', le guerrier gagne un bonus de +5 en défense jusqu'à son prochain tour.

4- Frôler la Mort
Une fois par combat lorsqu'une attaque devrait amener le guerrier à 0 PV ou moins, cette attaque échoue. Le guerrier gagne ensuite 5 en Défense jusqu'à son tour.

Voies de Magicien

Voie de l'Air

1-Murmure dans le vent (L)
Vous chuchotez un message (relativement court) qui voyage à la vitesse du vent jusqu'à son destinataire.

2-Tonnerre (L)
Vous faites retentir le tonnerre. Toutes les personnes à moins de 10 mètres du magicien font un jet de CON difficulté 13 et ne peuvent agir ce tour en cas d'échec. Tous les animaux s'enfuient paniqués.

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

4-Foudre (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 fait un total de 4d6 + bonus INT dégâts qui est réparti équitablement si plusieurs ennemis sont touchés.

Voie de l'Araignée

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

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

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

4- Conjuration d'Araignée (L)
Le magicien conjure une araignée géante qui combat pour lui pendant 1d6+Mod. Intelligence tours (Caractéristiques CO p18).

Voie de l'Eau

1- Marche sur l'eau (L)
Le Magicien et un compagnon supplémentaire par niveau peuvent marcher sur l'eau tant qu'il se concentre.

2- Jet d'Acide
Attaque magique qui inflige 1d4 de DM puis automatiquement 1d4 de DM par tout pendant 1 tour/Niv.

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

4- Forme Liquide (L)
Tant qu'il se concentre, le Magicien devient liquide, il peut se déformer pour passer dans de faibles interstices et divise tous les DM subits pas 2.

Voie de l'Ensorceleur

1- Magie Innée
Vous êtes de ceux pour qui la magie n'est pas un lent et difficile apprentissage mais un simple don de la nature. Vous utilisez votre score de Charisme au lieu de celui d'Intelligence pour tout ce qui concerne la magie.

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

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

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

Voie de l'Envouteur

1- Présence envoûtante.
Votre voix et votre regard deviennent hypnotiques. Vous pouvez obliger quelqu'un à réaliser une action (ouvrir une porte, répondre à une question, s'agenouiller...) d'une durée de 1 tour en réussissant un test de Charisme +5 contre la Sagesse de votre victime. Vous ne pouvez pas exiger une action mettant en jeu de manière évidente la vie de la personne.
Si la suggestion est très raisonnable, la victime ne se rend pas compte qu'elle est victime d'un sort, sinon il se peut qu'elle vous en veuille à mort...

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

3- Charme d'Oubli (L)
Vous envoûtez une personne qui oublie les dernières 24h de sa vie. La victime a droit à un jet d'INT dont la difficulté est égale au CHA du magicien. En cas d'échec la victime a droit à un nouveau jet chaque jour avec un bonus de 1 cumulatif. Le magicien ne peut plus jamais lancer ce sort sur la même personne.

4- Poupée Guédé (L)
Pour ce sort le mage doit se procurer une mèche de cheveux de la victime. Il peut alors confectionner une poupée habitée par des esprits mauvais. Une fois par jour le mage peut tourmenter la victime. Il choisit entre : infliger des douleurs atroces qui font 1d6 DM (qui ne peuvent être soignés que par magie divine) ou priver la victime de sommeil ce qui la rend incapable d'agir après 2 nuits sans sommeil, ou provoquer des

hallucinations horribles de manière aléatoire (lancer 1 D12 pour savoir à quelle heure la crise se déclenche dans la journée). Les hallucinations durent 1d4 heures durant lesquelles le sujet semble fou : il crie, se balance, bave, se griffe le visage etc...

Voie de l'Erudit

1- Etudes Académiques
Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les tests d'Intelligence qui ont un rapport avec une connaissance académique (sciences, histoire, géographie…)

2- Domaine d'Expertise
Le personnage choisi un domaine d'expertise (histoire locale, noblesse, démonologie…), il n'a plus besoin de réaliser de test pour les connaissances courantes dans son domaine. Pour des connaissances pointues, il bénéficie d'un bonus de +5.

3- Rat de Bibliothèque
S'il a accès à une bibliothèque ou un lieu de connaissance approprié, le personnage sait trouver un renseignement. Dans ce cas il est considéré comme un Expert dans le sujet sur lequel il fait des recherches.
De plus le Magicien gagne +1 en Intelligence.

4- L'Appui des Puissants
Le personnage est connu et reconnu comme un lettré et un expert dans son domaine. Les gens cultivés sont honorés de le recevoir et de s'entretenir avec lui et on le traite avec égard même dans les milieux les plus élevés, il y bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de type social.
De plus le magicien gagne +1 en Charisme.

Voie de l'Ether

1- Brouillard (L)
Le Magicien fait apparaître un brouillard dense qui limite la vision, la surface de la nappe est de 10m de rayon par niveau dans la capacité.
La vision y est limitée à 10m et aucune attaque à distance ne peut avoir lieu à plus de 10m et encore c'est avec une pénalité de -5.

2- Nuage Acide (L)
Le Magicien fait apparaître un léger brouillard verdâtre qui dégage une odeur soufrée pour 1d6 tours, la surface de la nappe est de 10m de rayon.
Toute créature dans cette zone à l'exception du Magicien subit 1d6 DM par tour (DM d'Acide).

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

4- Forme Gazeuse (L)
Le magicien prend la consistance d'un gaz, il se déplace au ras du sol (s'il chute il le fait au ralenti) à une vitesse de 10m par tour. Il peut s'introduire par les plus petits interstices (comme sous une porte). Il ne peut utiliser aucune capacité sous cette forme mais ne subit pas non plus de DM à l'exception des sorts de DM de zone (comme la boule de Feu). Le sort a une durée de 4 + Mod. d'Int tours.

Voie de l'Evocation

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

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

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

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

Voie de l'Intelligence

1- Erudit
Le personnage obtient un bonus de +2 à tous les tests d'Intelligence.

2- Ruse
Une fois par combat vous pouvez utiliser votre Intelligence au lieu d'une autre Caractéristique de votre choix pour un test ou un bonus.

3- Intelligence Supérieure
Gagnez 1 point en Intelligence.

4- Intelligence Exceptionnelle
Gagnez 2 points supplémentaires en Intelligence.

Voie de la Conjuration

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

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

3- Refuge (L)
Le magicien crée un espace hors du réel, il peut y entrer par une porte lumineuse, accompagné d'un maximum de 3+Mod Int alliés.
Lorsqu'il referme la porte de l'intérieur, il n'y a plus aucun moyen d'y accéder ni de détecter l'endroit (à l'exception d'un sort de vision vrai). Les personnages à l'intérieur sont en sécurité dans un cube translucide dont ils peuvent sortir à tout moment. Le sort à une durée de 10 minutes.

4- Arme Dansante (L)
Le sort crée une lame d'énergie lumineuse au service du magicien. Dès le tour suivant, 1 fois par tour, il peut lui ordonner d'attaquer une cible de son choix à portée courte (20m) en action gratuite. La lame attaque avec le score d'attaque magique du magicien et réalise 2d6+Mod d'Int DM. Le sort à une durée de 4 tours.

Voie de la contre Magie

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

2- Dissipation de la Magie (L)
Le magicien peut dissiper un sort en réussissant un test d'attaque magique contre une difficulté de 5 + 5 x niveau de la Capacité.

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

4- Zone de Non-magie (L)
Le magicien crée autour de lui une zone de 3m de rayon qui annule tous les effets magiques et se déplace avec lui, elle dure tant que le magicien se concentre. Les sorts cessent de fonctionner dans la zone mais reprennent leur cours si le 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- Pacte Sanglant
Le magicien sacrifie 1d4 PV et gagne +5 sur un jet de dé de son choix.

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

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

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

Voie de la Démonologie

1- Invocation d'un Diablotin (L)
Invoque un diablotin au service du Magicien.
Durée : 1d6+Mod. d'INT tours. Sacrifier 1 PV. Init 18, Déf 15, PV 10, Att +3, DM 1d4. Pouvoir : Vol
Invoquer pus d'une créature n'est pas sans danger, celles-ci peuvent se retourner contre vous. A chaque Diablotin invoqué après le premier, le magicien doit réussir un test de Charisme de difficulté égale à 5 x nombre de diablotin (donc 10 au second, 15 au troisième).
En cas d'échec la créature se retourne contre le Magicien et l'attaque.

2- Succube (L)
Les traits du magicien se modifient et il prend la beauté démoniaque de la Succube.
Le magicien gagne +5 aux tests de charisme et une attaque magique de contact (test d'attaque magique contre défense) qui inflige 1d6+ Mod. de Charisme DM et guéri d'autant le magicien.
Durée : 1d6+Mod. d'INT tours

3- Invocation d'un diable (L)
Durée : 1d6+Mod. d'INT tours. Sacrifier 2 PV.
Init 16, Déf 16, PV 25, Att +6, DM 1d8+2
Pouvoir : Réduction des DM 4 contre les armes non magiques. Vaut 10 au test de CHA.

4-Sacrifice (L)
Effectuer une attaque de contact à +5 à la dague et +1d6+Mod. CHA DM. Si la victime meurt sur le coup, invoquez immédiatement 3 diables à votre service pour 10 tours. Pas de test de CHA

Voie de la Divination

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

2- Augure (L)
Le joueur demande au MJ si une action aura des conséquences positives ou négatives. Il doit réussir un test de Sagesse difficulté variable (5,10, 15 ou 20) selon l'importance du renseignement, le MJ répond par négatif, positif ou incertain. Un seul Augure peut être réalisé pour une action.

3- 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.

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

Voie de la Domination

1- Télépathie (L)
Le magicien peut communiquer par télépathie avec une créature de son choix pendant ce tour.
Ou il peut choisir de faire une attaque mentale contre sa cible. Dans ce cas il doit réussir un test d'attaque magique contre le Charisme de la cible, en cas de réussite, il inflige 1d4+Mod. de Charisme DM.

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

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

4- Domination (L)
Le magicien projette son esprit dans le corps d'une autre créature et en prend le contrôle. Pendant ce temps son propre corps est inactif. Le Magicien doit réussir un test d'attaque magique contre la Sagesse de la créature. A son tour la créature peut tenter de résister avec un test de Charisme difficulté 15, s'il est raté le magicien agit à sa place, s'il est réussi l'emprise cède et le magicien ne peut plus tenter de

contrôler la même créature. Il réintègre brutalement son corps et subit 1d6 DM.

Voie de la Métamagie

1- Magie Offensive
Gagnez +1 au score d'Attaque Magique

2- Rituel Double
Une fois par combat, un de vos sort affecte le double de cible.

3- Rituel de Puissance
Une fois par combat, un de vos sort occasionne ses DM maximum.

4- Sortilège Impromptu
Une fois par combat, lancez un sort Limité comme une action gratuite.

Voie de la Nécromancie

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

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

3- Touché Vampirique (L)
Ce sort nécessite de réussir une attaque de contact, la cible perd 1d6+Niv PV et le Magicien récupère autant de PV.

4- Mot de Mort (L)
Ce sort affecte une cible vivante possédant 10 PV ou moins. Elle doit réussir un test de Sagesse de difficulté 15 ou mourir !

Voie de la Sagesse

1- Sage parmi les Sage
Le personnage obtint un bonus de +2 à tous les tests de Sagesse.

2- 6ème Sens
Ajoutez votre bonus Sagesse en Initiative.

3- Sagesse Supérieure
Gagnez 1 point en Sagesse.

4- Sagesse Exceptionnelle
Gagnez 2 points supplémentaires en Sagesse.

Voie de la Sécurité

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

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

3- Alarme (L)
Le Magicien définit un périmètre de 20m de diamètre maximum par un rituel d'une durée de 20 minutes, toute créature qui franchit ce périmètre sans prononcer le mot de passe déclenche une alarme (généralement un puissant son de gong). Le sort a une durée de 12 heures.

4- Cerbère des Ombres (L)
Ce sort crée un cerbère des ombres lié à la garde d'un endroit, rien ne permet de détecter sa présence, il surgit du plan des ombres et attaque toute créature qui ne connaît pas le mot de passe. Il ne peut s'éloigner de plus de 20m de son lieu de garde et se replie dans les ombres dès que les intrus sont partis. Cerbère des Ombres : Attaque +10, Initiative 18, Arme : Morsure, Dégât : 2d6+3, Défense 15, Points de Vie : 40. Le sort est permanent mais chaque magicien ne peut avoir qu'un seul cerbère des ombres actif à un moment donné, le sort nécessite un rituel d'une heure pour préparer le lieu.

Voie de la Terre

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

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

3- Passe Muraille (L)
Le magicien et 1 allié peuvent franchir un mur ou une parois de pierre ou de terre d'une épaisseur maximum égale au bonus d'Intelligence du Magicien.

4- Peau de Pierre (L)
Le Magicien obtient une réduction des DM égal à son Mod. d'Intelligence pour le reste du Combat.

Voie de la Transformation

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

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

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

4- Forme Altérée (L)
Le Magicien peut altérer sa forme pour se munir d'organes supplémentaires : des ailes pour voler (maladroitement), des griffes et une longue queue pour grimper aux arbres, des branchies pour respirer sous l'eau, de la fourrure pour avoir moins froid. Le sort a une durée d'une heure.

Voie des Arcanes

1- Mains Brûlantes (L)
Projette des flammes sur toutes les cibles au contact du magicien, test d'attaque magique pour chacune d'entre elle. DM 1d4+Mod. d'Intelligence.

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

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

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

Voie des Illusions

1- Ventriloquie (L)
Le Magicien crée une illusion auditive d'une durée de 1d6 tours (portée Longue – 50m)

2- Mirage (L)
Le Magicien crée une illusion visuelle d'une durée de 10 minute si elle est immobile et de 1d6+Mod. d'INT tours si elle est animée. La supercherie est immédiatement révélée si quelqu'un interagit avec l'illusion.

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

4- Tueur Phantasmagorique (L)
La victime voit l'illusion de sa propre mort et doit réussir un test de Sagesse dont la difficulté est égale à 13 + Mod. de Charisme du magicien. En cas d'échec elle sombre dans l'inconscience pour le reste du combat. Ce sort ne peut cibler une créature plus d'une fois par jour.

Voie du Bâton de Mage

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

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

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

4- Bâton Majeur
Le mage imprime un sort de niveau 2 dans son bâton-ci, il peut utiliser ce sort normalement.

Voie du Déplacement

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

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

3- Porte dimensionnelle (L)
Le Magicien peut disparaître et réapparaître immédiatement à un endroit qu'il voit sur une distance de 20m.

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

Voie du Feu

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

2- Fils des Flammes (L)
Tant que vous maintenez ce pouvoir actif vous et un compagnon supplémentaire par niveau divisez les dégâts de feu par deux.

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

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

Voie du Gèle

1-Fils des glaces (L)
Vous et un compagnon supplémentaire par niveau dans la voie divisez les dégâts de froid par deux pour une durée de 3 tours.

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

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

4- Présence Glaciale (L)
Le magicien transforme sont corps en glace vivante, il gagne 5 en Défense, il est immunisé au froid et divise les DM de feu par 2. Les créatures qui le touchent ou l'attaquent avec des armes naturelles subissent 1d6 DM. Lorsqu'il marche il gèle le sol et peu se déplacer sur l'eau en la transformant en glace. Le sort a une durée de 5 tours.

Voie du Grimoire

1- Arcane Inférieure
Vous possédez un grimoire magique dans lequel vous pouvez inscrire des sorts que vous êtes ensuite capable d'apprendre et d'utiliser.
Choisissez une capacité de niveau 1 ou 2 que votre personnage connaît et inscrivez ce sort dans votre grimoire.

Chaque matin il vous faut 10 minutes pour réviser ce sort, cela vous permet de gagner 2 en attaque ou aux DM au choix à chaque fois que vous utiliserez ce sort aujourd'hui.
Si vous perdez votre grimoire, il vous faut en créer un nouveau, cela vous prendra 1 jour et 10 pa par niveau de capacité de sort qui doit y être inscrit.

2- Arcane Mineure
Vous pouvez inscrire une formule qui vous permet d'utiliser un sort de niveau 1 issu d'une voie de magicien de votre choix.
Chaque matin il vous faut 10 minutes pour réviser ce sort, cela vous permet de l'utiliser dans la journée comme n'importe quelle autre capacité.

3- Arcane Supérieure
Choisissez une capacité de niveau 3 ou 4 que votre personnage connaît et inscrivez ce sort dans votre grimoire. Chaque matin il vous faut 10 minutes pour réviser ce sort, cela vous permet de gagner 3 en attaque ou aux DM au choix à chaque fois que vous utiliserez ce sort aujourd'hui.

4- Arcane Majeure
Vous pouvez inscrire une formule qui vous permet d'utiliser un sort de niveau 2 ou 3 issu d'une voie de magicien de votre choix.

Voie du Professeur

1- Evaluer (L)
Lorsque le Magicien observe un confrère lancer un sort, il peut en évaluer les faiblesses techniques. Il obtient un bonus de +2 en Défense pour résister à la Magie et +2 en Attaque Magique contre ce Magicien pour le reste du combat.

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

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

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

Voie du Serpent

1- Croc du Serpent (L)
Le magicien enchante sa dague qui devient empoisonnée pour le reste du combat, elle inflige +1d6 DM de Poison.

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

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

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

Voie du Sommeil

1- Sommeil (L)
Affecte une ou plusieurs cibles pour un maximum de 10 PV. Le magicien doit réussir un test d'Attaque magique contre la Sagesse de chaque créature affectée, s'il est réussi elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 tours.

2- Cauchemar
Le magicien lance ce sort pendant son propre sommeil, il va hanter les rêves de sa victime. Pour que ce sort fonctionne, le magicien doit avoir déjà touché la peau de sa cible.
La victime doit réussir un test de Sagesse difficulté 10 ou sa nuit est affreuse, elle ne récupère aucun point de vie et subit une pénalité de 2 à tous ses tests pour la journée suivante.
Le magicien ne peut hanter les rêves de plus de 1d6 créatures plus une par niveau dans la voie en une même nuit.

3- Rêve Prémonitoire
Le joueur doit réussir un test de Sagesse difficulté 10. Le MJ lui donne un indice sur les événements possibles du lendemain.

4- Rêve Initiatique
Le joueur doit réussir un test de Sagesse difficulté 10. En cas de réussite, il peut choisir une capacité de niveau 1 de magicien qu'il pourra utiliser le lendemain. Le magicien ne peut faire un rêve initiatique la même nuit qu'un rêve prémonitoire.

Voie du Temps

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

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

3- Lenteur (L)
La victime ne peut plus réaliser qu'une action par tour : soit un déplacement, soit attaquer ou utiliser une capacité Limitée. Le sort a une durée de 1d6 tours et une portée Courte (20m).

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

Voie du Sorcier

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

2- Sort Silencieux (L)
Concentrez-vous un tour, au prochain tour vous pourrez lancer un sort sans incantation vocale et sans faire de bruit.

3- Magie Etendue
Choisissez 3 sorts correspondant à des capacités de niveau 1 dans les voies de Magicien de votre choix.

4- Concentration (L)
Vous concentrez un tour, au prochain tour vous pourrez lancer un sort avec un bonus de +10 en Attaque Magique.

Voies de Prêtre

Voie de l'Animalité

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

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

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

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

Voie de l'Au-delà

1- Renvoi (L)
Ce sort cible une créature conjurée (élémentaire, démon…) en provenance d'un autre plan. Le niveau du prêtre doit être supérieur ou égal au score d'attaque de la créature, une seule tentative par créature est possible. Pour renvoyer la créature, le prêtre doit réussir un test opposé d'attaque magique contre le score d'attaque de la créature.

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

3- Aux Portes de la Mort (L)
Lorsqu'une créature vient de mourir, elle est encore aux portes de la mort, le prêtre intervient à temps pour ramener son âme parmi les vivants. Le sort doit cibler le cadavre d'une créature décédée depuis moins de 1 heure par niveau du prêtre. Elle est ramenée à la vie avec 1d6 PV.

4- Marche des Plans (L)
Une fois par jour pour une durée maximale de 10 tours, le prêtre peut passer dans une dimension entre les plans d'existence où le temps et l'espace sont déformés. Il se déplace dans une sorte de brouillard gris ou le paysage file à toute vitesse. Pour chaque tour de 'marche des plans', il se déplace en réalité de 10 km. Le lieu de sortie n'est cependant pas très précis et le MJ détermine une position au hasard autour du point visé à une distance de (1d6+tours) x 100m. En bord de mer cela peut être dangereux.

Voie de l'Ermite

1- Robe de Bure et Sandales
Lorsqu'il ne porte aucune armure, le prêtre gagne un bonus en Défense égal à son Mod. de Sagesse.

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 3d8+Mod. de sagesse PV après une nuit de sommeil.

4- Transe
Une fois par jour l'ermite peut entrer en transe, ce peut être en fumant une herbe spéciale, en exécutant une danse ou une méditation. Cette transe dure 10 minutes, à la suite desquelles il double le montant actuel de ses PV sans pouvoir dépasser son nombre de PV maximum.

Voie de l'Hédonisme

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

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

3- Nectar des Dieux (L)
Le prêtre bénit une bouteille est transforme un breuvage quelconque (eau, mauvais vin) en nectar des dieux, une boisson alcoolisée qui ressemble à de l'hydromel mais avec des propriétés magiques. Tous ceux qui y goûtent (prend une action à leur tour) se sentent pris d'une légère euphorie et bénéficie d'un bonus de 1d6+ Mod. de Sagesse du Prêtre PV temporaires pour 10 minutes.
Les PV temporaires sont notés à part, en cas de blessure, ils sont perdus les premiers. A la fin du sort s'il reste des PV temporaires, ils sont perdus.

4- Banquet Divin (L)
Ce rituel permet au prêtre d'invoquer de la nourriture pour 1d6 + Mod. de Sagesse personne. L'ensemble est absolument délicieux et nourri pour la journée. De plus les créatures ainsi alimentées gagnent un bonus de +5 pour résister aux maladies et aux poisons jusqu'au lendemain matin.

Voie de L'Hérétique

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

2- Rituel Dissimulé
Le prêtre sait lancer ses sorts sans qu'on puisse le remarquer, c'est à peine s'il marmonne ou réalise une incantation. Il faut

réussir un test d'Intelligence d'une difficulté de 15 pour remarquer qu'il vient de lancer un sort.

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

4- Société Secrète
Le prêtre est à présent un membre influent de son courant religieux, il connaît des individus bien placés qui partagent ses croyances et qui lui permettent de tisser un réseau de secrets et d'informations. Lorsqu'il souhaite obtenir un renseignement important et peu connu sur un sujet quelconque le joueur peut réaliser un test de Charisme de difficulté 10. Le MJ peut parfois estimer que nul ne peut fournir le renseignement désiré.

Voie de l'Oracle

1- 6ème Sens
L'Oracle sait toujours légèrement en avance ce qui va arriver, il gagne un bonus de +1 en Initiative et en Défense.

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

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

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

Voie de la Constitution

1- Vigueur
Le personnage obtient un bonus de +2 à tous les tests de Constitution

2- Même pas Mal
Une fois par combat vous pouvez annuler un Critique qui vous est infligé et le transformer en coup ordinaire.

3- Constitution Supérieure
Gagnez 1 point en Constitution

4- Constitution Exceptionnelle
Gagnez 1 point en Constitution

Voie de la Foi

1- Redonner Vie (L)
Soigne 1d8+Mod de Sagesse PV, une seule fois par combat par cible.

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

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

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

Voie de la Guérison

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

2- Premiers Soins (L)
Il peut effectuer les premiers soins sur une créature à 0 PV, elle récupère 1d6 + Mod. de Sagesse PV.

3- Zone de Guérison (L)
Une fois par combat, le prêtre sanctifie une zone de 10 m de diamètre, tous les alliés récupèrent à chaque tour un nombre de PV égal au Mod. de Sagesse du prêtre pendant 2d4 tours.

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

Voie de la Lumière

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

2- Lumière de Guérison (L)
Une fois par combat par allié, guérir 2d6 + Mod. de Sagesse PV à une portée de 20m.

3- Rayon Ardent (L)
Attaque Magique portée 30m, DM 1d6+Mod. de Sagesse. DM : 2d6+Mod. contre les mort-vivants et les démons.

4- Phénix (L)
Une fois par combat, si le prêtre arrive à 0 PV, faire un test de Sagesse DD 15. En cas de réussite, récupération de 50% des PV max.

Voie de la Parole Divine

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

2- Compréhension des Langues (L)
Le prêtre comprend et lit toutes les langues, s'il les entend ou les lits pendant 1 tour, il devient capable de les parler ou de

les écrire. Le sort dure tant que la concentration est maintenue (action Limitée)

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

4- Mot de Pouvoir (L)
Une fois par combat le prêtre peut libérer la parole divine. Il prononce un mot que seul la cible entend avec toute la puissance divine. Les effets dépendent des PV maximum de la victime :
5 PV ou moins : inconscient pour le reste du combat
6 à 20 PV : étourdi 3 tours (pas d'action)
21 à 40 PV : étourdi 2 tours
41 et + : étourdi 1 tour

Voie de la Protection

1- Protection contre le Mal (L)
Le prêtre peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié pour une durée de 10 tours. La cible obtient alors une protection contre les mort-vivants, les démons, les élémentaires, les créatures conjurées et toutes les créatures d'autres plans d'existence. Cette protection consiste en un bonus de 3 en Défense et pour tous les tests de résistance.

2- Protection du Sang (L)
La cible est immunisée aux effets des poisons, hémorragie et saignements pendant 10 tours.

3- Protection contre les Eléments (L)
La cible subit seulement la moitié de tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide pendant 10 tours.

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

Voie de la Pureté

1-Purifier la nourriture.
Une fois par jour vous pouvez purifier de l'eau souillée ou de la nourriture qui est devenue impropre à la consommation. La quantité purifiée correspond aux besoins de 4 + bonus de SAG personnes.

2-Purifier le corps.
Vous pouvez tenter de guérir une personne malade ou empoisonnée. Vous devez réussir un jet d'attaque magique contre une difficulté fixée par le Maître de jeu suivant la virulence du mal (entre 10 et 20).En cas d'échec vous ne pouvez pas recommencer avant 24h.

3-Purifier l'esprit.
Vous pouvez tenter de guérir une personne dont l'esprit est affecté suite à un jet de caractéristique raté contre un sort ou une créature. Vous devez réussir un jet d'attaque magique contre la même difficulté que celle du jet raté par la victime. En cas d'échec vous ne pouvez pas recommencer avant 24h.

4-Zone sanctifiée.
Vous créez une zone sanctifiée. Les créatures jugées maléfiques par le Maître de jeu (démons, spectres, morts vivants) doivent réussir un jet de CON difficulté 15 pour pénétrer dans cette zone. Chaque tour passé dans cette zone leur inflige 2d6 + bonus SAG dégâts.

Voie de la Sagesse

1- Sage parmi les Sage
Le personnage obtint un bonus de +2 à tous les tests de Sagesse

2- 6ème Sens
Ajoutez votre bonus Sagesse en Initiative

3- Sagesse Supérieure
Gagnez 1 point en Sagesse

4- Sagesse Exceptionnelle
Gagnez 1 point en Sagesse

Voie de la Superstition

1- Obole
Le prêtre donne toujours son obole aux mendiants, diseuses de bonne aventure et autre denier du culte, car cela éloigne le mauvais œil. Lorsqu'il a donné son obole, le prêtre se sent protégé par le destin et il gagne +1 en Défense pour le reste de la journée.

2- Porte-bonheur
Le joueur choisi un objet fétiche dans son équipement, cet objet doit lui avoir porté chance en cours de jeu : obtenir un critique à un moment décisif avec une arme, porter un bijou particulier lorsqu'un sort obtient son résultat maximum… Dorénavant le prêtre considère cet objet comme un important porte bonheur : il obtient un bonus de +1 avec cet objet (armure +1 Déf, Arme +1 Att ou DM, Bijou +1 Att ou DM du sort).

3- Polythéiste
Le prêtre possède une statuette d'une autre divinité que la sienne et peut la prier une fois par jour pendant 5 minutes. Le prêtre peut faire appelle au pouvoir de ce dieu dans la journée pour relancer 1d20. L'action ne doit pas être trop en contradiction avec les préceptes de la divinité. Si l'action est totalement en accord avec les préceptes moraux de la divinité c'est un succès automatique.

4- Aux Aguets
Le prêtre est passé maître dans l'art de connaître et respecter toute les coutumes superstitieuse : il ne faut pas poser le pain sur le dos, ne pas passer sous une échelle, éviter les chats noirs, faire attention aux miroirs…
Cet état de perpétuelle vigilance à observer des détails lui confère un malus de 2 en initiative mais lui octroie un bonus de +10 à tous les tests d'observation et de détection (détail, indice, surprise…). « Alors que tu fais attention à ne pas passer sous les branches d'un If qui est l'arbre de la mort comme chacun devrait le savoir, tu lèves la tête et aperçois une étrange créatures… »

Voie des Végétaux

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

2- Baies Magiques (L)
Le Prêtre doit avoir devant lui un buisson ou un arbre vivant, son incantation fait pousser 1d6 fruits qu'il peut cueillir. Chaque fruit est l'équivalent d'un repas et guérit celui qui le

consomme de 2d6+Mod. de Sagesse PV. Un seul de ses fruits peu être consommé chaque jour, les autres sont sans effet.

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

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

Voie du Berger

1- Bâton du Pasteur
Le prêtre apprend à manier cette arme symbolique du pasteur, muni d'une pointe d'un coté et de l'autre d'une ample crosse courbée qui permet de faire chuter ou de désarmer.
Bâton de Pâtre : DM 1d4, sur une attaque réussie dont le résultat est égal à 18 au d20 l'adversaire est désarmé, sur un résultat de 19 il tombe au sol.
Au niveau 3 de la voie, les chances de désarmer passent à 17-18, au niveau 4 désarmer 16-17, faire chuter 18-19.

2- Nid Douillet (L)
Une fois par nuit le prêtre peut créer une zone de 5m de diamètre où il ne fait ni trop chaud, ni trop froid et où le sommeil est protégé des mauvais rêves. Ceux qui y dorment se sentent parfaitement reposés le lendemain et récupèrent 2d6+Mod. de Sagesse du prêtre PV.

3- Rassembler ses Ouailles (L)
Une fois par combat le prêtre peut invoquer le pouvoir de son dieu pour appeler à lui tous ses compagnons. Il frappe plusieurs fois le sol de son bâton sacré et tous les alliés du prêtre qui l'acceptent situés à moins de 50m sont immédiatement téléportés à son contact.

4- Retour au Bercail (L)
Une fois par jour le prête 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 tenir le bâton sacré qui devient lumineux et tous disparaissent dans un éclair aveuglant de lumière divine.

Voie du Croisé

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

2- Fureur Divine (L)
Empli de juste rage, le prêtre gagne un bonus en attaque et aux DM égal à son Mod. de Sagesse pour 1d6 tours.

3- Prêtre Guerrier
Le prêtre gagne l'accès à la voie du Marteau de la classe de guerrier, il peut y investir des points comme s'il la connaissait. Il gagne +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise un marteau.

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

Voie du Druide

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

2- Marche sylvestre
Le druide n'est jamais ralenti ni bloqué lorsqu'il se déplace dans un milieu naturel. La végétation semble se pousser sur son passage, les sols les plus traîtres le soutiennent sans effort. Dans un milieu naturel il se déplace deux fois plus vite que tout le monde et ne laisse aucune trace sur son passage.

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

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

Voie du Guide

1- Symbole de Lumière (L)
Le symbole du prêtre est un phare dans la nuit. Tous les alliés à moins de 10m du symbole gagnent +2 en Attaque et en Défense pour 1 tour.

2- Puissance Divine (L)
Le prêtre obtient un bonus de +3 sur une attaque au contact qu'il fait immédiatement.

3- Faveur Divine (L)
Le prêtre donne à un allié la possibilité de relancer un dé.

4- Bouclier Divin (L)
Le sort crée une bulle de protection, tous les alliés au contact du prêtre sont protégés contre toute attaque à distance, magique ou non pendant 1 tour. Si un bénéficiaire du sort entreprend une action offensive, la magie protectrice est dissipée.

Voie du Martyre

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

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

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

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

Voie du Pouvoir

1- Intrigant
Le prêtre est un habile politique qui sait mêler religion et pouvoir pour parvenir à ses fins, il obtient un bonus +5 en charisme pour mentir et persuader

2- Position Sociale
Le statut social du prêtre est celui d'un notable et les deniers du culte lui permettent de soutenir un train de vie en rapport le prestige nécessaire à sa fonction. Le prêtre perçoit 10 pa par jour qu'il peut utiliser comme bon lui semble, il les reçoit chaque jour où il passe dans un temple.

3- Relique
Le statut du Prêtre est tel qu'on lui a confié une relique particulière à son culte d'une grande valeur. Le seul fait de montrer cette relique suffit à démontrer le statut du prêtre à ceux qui s'en soucie.
Lorsqu'il porte cette relique 1 fois par combat il a la possibilité d'utiliser une action limitée en action gratuite à n'importe quelle moment du tour.

4- Acolytes
Le prêtre est devenu suffisamment important pour pouvoir faire appel à l'aide d'acolytes ou de dévots zélés.
Chaque jour il peut utiliser à son service 1d6+Mod. de Charisme dévots qui lui obéissent aveuglément, jusqu'à accepter des missions dont l'issue est fatale.
Dévot : Initiative 10, Défense 12, Attaque +5, DM 1d6+2, Points de Vie : 6, Pouvoir : le fanatisme permet au dévot d'agir encore un tour complet lorsqu'il tombe à 0 PV.

Voie du Prophète

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

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

3- Discours Captivant
Le Prêtre subjugue 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 contre un score égal à la sagesse la plus élevée parmi les créatures ciblées +1 par créature affectée.
Le prêtre peut éviter de cibler une créature par ce qu'il pense qu'elle sera difficile à convaincre (haute sagesse) mais le MJ ne lui indique pas à l'avance la difficulté du sort.
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 créatures ou des nuées mortelles...

Voie du Protecteur

1- Premiers Soins (L)
Vous pouvez soigner une créature à 0 PV. Elle récupère 1d6 PV plus 1 point par niveau dans la voie.

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

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

4- Juste Frappe
Si un innocent vient de mourir à cause de vos ennemis, votre prochaine attaque est réalisée avec un bonus de +10 en attaque et aux DM (non cumulé à la capacité de niveau 2).

Voies de Rôdeur

Voie de l'Aigle

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

2- Vision (L)
Le Rôdeur peut voir par les yeux de son Compagnon.

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

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

Voie de l'Eclaireur

1- Pister
Le Rôdeur peut suivre les traces d'une créature passée depuis moins de 24h en réussissant un test de Sagesse difficulté 10 (soumis à modificateur).

2- Survivre
Le Rôdeur gagne un test de +5 pour tous les tests de survie de détection des dangers naturels. En une heure de chasse ou cueillette il peut automatiquement trouver à se nourrir.

3- Se Déplacer
Le Rôdeur obtient + 5 à tous les tests de Natation ou d'Escalade. Il est capable de marcher chaque jour un nombre d'heures égal à son score de Constitution sans pénalité.

4- Se cacher
Le Rôdeur obtient un bonus de +5 en discrétion pour se cacher ou se déplacer en silence en pleine nature. De plus il ne laisse aucune trace lorsqu'il se déplace.

Voie de l'Escarmouche

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

2- Traquenard (L)
Le Rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il gagne l'initiative.

3- Combat à Deux Armes
En plus de son attaque de contact normale, le Rôdeur peut faire une attaque de sa main gauche avec un dague ou une hachette. Les DM sont de 1d4+ Mod. de Force.

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

Voie de l'Instinct

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

2- Instinct du Prédateur
Une fois par adversaire en action libre, le joueur peut réaliser un test de Sagesse contre la Défense de sa cible pour que le personnage sente de façon instinctive le point faible de son adversaire. Si la cible possède un point faible particulier, le MJ l'annonce au joueur sinon le Rôdeur gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM pour le reste du combat uniquement contre cet adversaire précis.

3- Œil de Faucon
Le Rôdeur reçoit son bonus de Sagesse en Attaque à distance.

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

Voie de L'Outreterre

1- Sens de l'Orientation
Le Rôdeur ne se perd jamais dans les souterrains, de plus il sait instinctivement ou se trouve le chemin le plus direct vers la surface.

2- Combat confiné
Le rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque lorsqu'il combat dans un endroit étroit ou exigu (boyau, couloir, escalier…).

3- Combat en Aveugle
Le Rôdeur ne subit pas de malus lorsqu'il combat au contact un ennemi qu'il ne voit pas.

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

Voie de la Bête

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

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

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

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

Voie de la Constitution

1- Vigueur
Le personnage obtient un bonus de +2 à tous les tests de Constitution

2- Même pas Mal
Une fois par combat vous pouvez annuler un Critique qui vous est infligé et le transformer en coup ordinaire.

3- Constitution Supérieure
Gagnez 1 point en Constitution

4- Constitution Exceptionnelle
Gagnez 1 point en Constitution

Voie de la Dextérité

1- Grâce Féline
Le personnage obtient un bonus de +2 à tous les tests de Dextérité

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

3- Dextérité Supérieure
Gagnez 1 point en Dextérité

4- Dextérité Exceptionnelle
Gagnez 1 point en Dextérité

Voie de la Flèche

1- Flèches Barbelées
Vous savez fabriquer et réparer les flèches et utiliser tout ce qui vous tombe sous la main dans cet optique. 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 sanglante, relancez tous les 1 obtenus au d8.

2- Tir Parabolique
Vous savez utiliser votre arc pour du tir à longue distance et rester efficace.
Vous pouvez tirer jusqu'à 70m avec un malus de -5 (la portée normale de l'arc est de 30m)

3- Tir Précis
Vous pouvez choisir de ne pas appliquer votre Mod. de Dextérité à vos attaques avec l'arc, vous obtenez alors ce bonus aux DM.

4- Flèche double (L)
Vous encochez 2 flèches à la fois et les tirez en même temps sur 2 cibles au contact l'une de l'autre. Faîtes un seul jet d'attaque que vous comparez séparément aux Défenses des 2 cibles.

Voie de la Longue Plaine

1- Cavalier
Que le Rôdeur viennent 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 même lorsqu'il n'utilise aucune selle. Monter et descendre de selle devient une action gratuite.

2- Regard Perçant
Le Rôdeur a la vue qui porte loin, il gagne un bonus de +10 sur tous les tests d'observation et de détection qui concernent des détails lointains (au moins 100m de distance). De plus il augmente la portée de toutes les armes de tir de 10m.

3- Soleil de Plomb
Le Rôdeur est habitué aux étés torrides, aux traversées de déserts et aux sécheresses. Il gagne une réduction des DM de 3 points contre tous les DM de Feu et de chaleur (RD 3).
En réussissant un test de Sagesse il peut savoir dans quelle direction se trouve le point d'eau le plus proche, la difficulté est de 10 s'il est à moins de 1 heure de marche, 15 à moins d'une journée et 20 à plus d'une journée.

4- Faire Corps
Le Rôdeur fait corps avec sa monture, son bonus en équitation devient égal à son score d'attaque à distance.
Lorsqu'il est à cheval il gagne un bonus en initiative et en attaque de +2.
Enfin, une fois par tour, lorsqu'une attaque atteint sa monture, il peut réaliser un test d'Equitation contre le score de Défense atteint par l'attaquant pour annuler celle-ci.

Voie de la Meute

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

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

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

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

Voie de la Précision

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

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

3- Défaut de la Cuirasse (L)
Vous prenez un tour complet pour analyser le point faible de votre adversaire et le viser, au prochain tour vous ignorer le bonus en Défense que lui apporte sont armure (et son bouclier).

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

Voie de la Ténacité

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

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

3- Increvable
Si vous croyez en avoir fini avec lui…
Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le rôdeur récupère au tour suivant 2d4 PV. Cela passe à 2d8 PV au niveau 4 de la voie.

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

Voie des Tatouages

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

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

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

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

Voie du Banni

1- Exilé
Qu'il se soit imposé ce retrait ou qu'on le pourchasse, le Rôdeur s'est caché dans les étendues sauvages pour fuir un lourd passé. Bien qu'il ne soit pas originaire de ses étendues, il a du rapidement s'adapter et à survécu en apprenant vite. Le Rôdeur gagne un bonus de +3 à tous les tests de survie, chasse, détection et discrétion en pleine nature.

2- Souvenir du Passé
Le Rôdeur possède un bijou, un portrait, une arme ou tout autre objet souvenir qui est le dernier lien à son passé.
Cet objet suffit à lui rappeler pourquoi il est là et chaque jour lui confère un bonus au choix du joueur en fonction de l'état d'esprit du personnage :
- soit dans un état de rage froide qui lui confère +1 aux DM et en Attaque.
- soit renouvelle sa volonté de survivre pour des heures meilleurs ce qui lui octroie un bonus de 2 en Défense.

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

4- Endurci
Le joueur choisi une issue parmi les 2 proposées ci-dessous.
Seul au monde : à force d'être seul au monde et de ne devoir compter que sur lui-même le rôdeur c'est endurci tant physiquement que psychologiquement, il gagne +1 en Constitution et +1 en Sagesse.
Un nouveau départ : le rôdeur c'est trouvé une nouvelle famille, que ce soit une communauté ou tout simplement son groupe de proches. Lorsqu'il combat pour les défendre ou à leur cotés, il gagne un bonus de +2 en attaque et relance tous les résultats de 1 obtenus aux DM. Ce groupe doit être défini par le joueur en accord avec le MJ.

Voie du Braconnier

1- A l'Affût
Au choix, le rôdeur peut remplacer le score de Dextérité par celui de Sagesse pour déterminer son Initiative ou gagne +2 en Initiative.

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

3- Coriace
Au choix, le Rôdeur peut remplacer son score de Défense par celui de Constitution (en d'autre termes sa Défense devient égale à sa Constitution) ou il gagne +1 en Défense.

4- Dépecer (L)
Le Rôdeur sait utiliser ses talents professionnels pour proprement découper une victime en combat. Lorsqu'il utilise une arme tranchante en combat au contact, il gagne +1d6 aux DM.

Voie du Bûcheron

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

2- Robuste comme un Chêne
Le Rôdeur gagne 3 PV et 3 PV supplémentaires au niveau 4 de capacité.

3- Spécialiste de la Hache
La voie de la Hache de la classe de Guerrier devient une voie de Rôdeur pour le personnage. De plus il gagne +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise n'importe quel type de hache.

4- Envoyer du Lourd (L)
Une fois par combat, le rôdeur est capable dans un accès de fureur de déraciner un jeune arbre, lancer une table, une armoire ou tout autre objet imposant pour balayer ses opposants.
Cette attaque avec une portée de 5m affecte jusqu'à 3 victimes proches les unes des autres, elles subissent 2d6+Mod. de Force DM et doivent réussir un test de Dextérité ou de Force avec une difficulté égale à la Force du Rôdeur ou tomber au sol.

Voie du Chasseur de Monstre

1- Connaissance des Monstres
Le Rôdeur est capable d'identifier un nouveau monstre et de déterminer ses capacités particulières en réussissant un test d'Intelligence d'une difficulté de 10. Si le test est réussi, le Rôdeur gagne +1 en Défense contre la créature (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, le Rôdeur gagne +3 en Défense

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

4- Ennemi Juré
Le Rôdeur obtient sont Mod de Sagesse en attaque et aux DM lorsqu'il combat des monstruosités (animaux monstrueux, dragons, aberrations).

Voie du Chasseur de Prime

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

2- Pisteur
Le Rôdeur peut suivre les traces d'une créature passée depuis moins de 24h en réussissant un test de Sagesse difficulté 10 (soumis à modificateur).

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

4- Instinct du Traqueur (L)
En se concentrant un tour le Rôdeur peut déterminer dans quelle direction approximative se trouve la cible.
Si la créature ciblée s'approche à portée courte (20m) le Rôdeur en est averti par un frisson dans le dos, les poils de la nuque qui se hérisse…

Voie du Contrebandier

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

2- Commerce
Le Rôdeur connaît bien la valeur des marchandises, il gagne un bonus de +5 à tous les tests de marchandage et revend toutes les marchandises qu'il trouve 10% au dessus de leur valeur de vente habituelle.

3- Sens du Terrain
Le contrebandier 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 sûre et le plus court chemin pour franchir un obstacle naturel, le joueur choisira celui des 2 qui lui convient.
De plus le contrebandier gagne un bonus de +5 pour détecter tous les pièges naturels (trous, sables mouvants ou fondrières…).

4- Passeur
Le Rôdeur sait diriger un groupe de pied-tendres pour leur faire emprunter des chemins détournés ou dangereux en pleine nature et en toute discrétion.
Il peut aider jusqu'à 2+Mod. Sagesse compagnons de route, chacun d'eux obtient un bonus de +5 pour tous les tests de survie en nature et de discrétion (en dehors des phases de combat).

Voie du Déplacement

1- Nomade
Marche et court 2 fois plus longtemps, sait toujours où est le nord.

2- Sprinteur
+5 test de course et 1/combat fait un déplacement avant et après avoir agit.

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

4- Vigueur Extraordinaire
Le Rôdeur gagne +2 en CON.

Voie du Forestier

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

2- Terrain de Prédilection
Le Rôdeur gagne un bonus de 2 à tous les tests en forêt.

3- Plantes Médicinales
Une fois par jour, en passant 1 heure en forêt, le Rôdeur trouve des plantes médicinales qui lui permettent de soigne 1d6 PV par niveau du personnage. Ces plantes doivent êtres utilisées immédiatement.

4- 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.

Voie du Furet

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

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

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

4- Boule Puante
Le furet développe grandement son habileté naturelle à émettre une forte odeur. Une fois par combat, cette capacité affecte toutes les créatures vivantes sauf le Rôdeur dans une zone de 5m de rayon. Les créatures affectées sont tellement malades souffrent d'une pénalité de -5 en Initiative, en Attaque et aux DM pendant 3 tours après être sorti de la zone, la zone reste contaminée pendant 10 tours !

Voie du Loup de Mer

1- Marin d'eau douce
Bonus de +5 sur les jets relatifs à la natation et à la navigation.

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

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

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

Voie du Montagnard

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

2- Résistance au Froid
Le Rôdeur divise tous les DM de Froid par 2.

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

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

Voie du Rustre

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

2- Loup Solitaire
Lorsqu'il mène une action solitaire : ses alliés ne peuvent pas lui prêter main forte à ce moment de l'aventure, le Rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 en Défense et aux test de Caractéristique.

3- Le Silence est d'Or
Le Rôdeur n'aime pas la parlotte inutile, il gagne +2 en attaque tant qu'il n'a pas adressé la parole à quelqu'un (adversaire ou allié) en combat. Lorsqu'il combat un adversaire qui lui parle, l'insulte ou le provoque, le Rôdeur gagne +2 aux DM contre cet adversaire.

4- Ours Mal Léché
Le personnage préfère souvent la compagnie des bêtes à celle des hommes. Il gagne un bonus de +5 aux tests de CHA avec les créatures non humanoïdes.
De plus, si le joueur le souhaite, le personnage gagne +2 en CON et perd 1 en CHA.

Voie du Sauvage

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

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

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

4- Sauvagerie (L)
Le Rôdeur entre dans une sorte de transe guerrière, il n'a plus peur de la mort et ne sent plus la douleur.
Il gagne +2 en attaque et aux DM, une Réduction des DM de 2 et peut encore agir 1 tour complet lorsqu'il est à 0 PV.
Tant qu'il est en transe, il ne peut que faire des attaques au contact et ne peut fuir. Sortir de transe est une action limité.

Voies de Voleur

Voie de l'Aventurier

1- Veinard
Une fois par combat, vous pouvez relancer un dé de votre choix.

2- Touche à Tout
Choisissez une Capacité de niveau 1 de n'importe quelle autre Classe.

3- Patatra ! (L)
Vous forcez un adversaire à relancer un dé de votre choix. Une fois par combat vous pouvez utiliser cette capacité en action gratuite.

4- Expert
Vous obtenez un bonus de 2 à tous les tests de Caractéristique.

Voie de l'Enquêteur

1- Ca saute aux Yeux
Le voleur obtient un bonus de +5 pour tous les tests visant à trouver des indices (traces, objets, éléments incongrus ou insolites…)

2- Mettre la Pression
Le voleur gagne un bonus de +5 à tous les tests pour obtenir des renseignements (intimider, interroger, rumeurs…)
De plus s'il réussi un test d'Intelligence de difficulté 20 + Mod. de Charisme de la cible, il peut déterminer si la cible lui a menti.

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 +1 en Intelligence.

4- Quelque Chose Cloche
Lorsque le voleur s'apprête à quitter un lieu où il a manqué un indice, le MJ lui signale.

Voie de l'Escroc

1- Tricheur
Le voleur a le droit de lancer 2 fois les dés à chaque fois qu'il participe à un jeu de hasard. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests destinés à tricher.

2- Usurier
Entre 2 aventure le personnage peut placer sont argent dans des 'affaires'. Il lance 1d6 : de 2 à 6, il gagne 25% du montant placé, sur 1 au d6, il perd tout !

3- Caches
Le voleur possède de nombreuses caches, où il entrepose arme, argent, potions de soins, vêtements. A chaque aventure qui se passe sur des lieux que le personnage a déjà visité, il peut faire usage d'une de ses 'caches secrètes'. La cache contient jusqu'à 3 armes, 1 armure, 30 pa, des vêtements, 2 potions de soins (2d8+3) et 3 objets divers (corde, lanterne…).

4- Squatteur
Le voleur connaît des lieux inoccupés en ville et parfois aux environs ou les gens qu'il faut pour bénéficier de ce genre de pied-à-terre. Il peut s'en procurer les clefs et s'y réfugier ou même prétendre que ce lieu est son habitation principale le temps d'une soirée afin d'organiser une rencontre ou même un réception. Le joueur doit réussir un test d'Intelligence de difficulté 5 pour dénicher un taudis, difficulté 10 pour une belle maison, 15 pour un palace. Un seul test par jour est autorisé. Ces bâtiments ne recèlent pas de biens de grande valeur.

Voie de l'Espion

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

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

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

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

Voie de la Brute

(13 de force minimum)

1- Mastoc
Le personnage peut utiliser son score de Force à la place de celui de charisme pour intimider, persuader et même parfois séduire. De plus il gagne +1 aux DM en combat à mains nues.

2- Bousculer (L)
Le personnage peut faire un test opposé de Force à +5 pour faire reculer un adversaire de 3m. S'il gagne le test d'au moins 10 points, la créature tombe aussi à terre.

3- Encaisser
Le personnage obtient une réduction des DM de 2.

4- Uppercut (L)
Coup de poing : attaque de contact DM 1d4+Mod. de Force et test opposé de FOR, la victime est 'sonnée' pendant 2 tours (elle lance 1d10 au lieu des d20 et déplacements / 2).

Voie de la Dextérité

1- Grâce Féline
Le personnage gagne un bonus 2 en Initiative.

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

3- Dextérité Supérieure
Gagnez 1 point en Dextérité

4- Dextérité Exceptionnelle
Gagnez 2 points supplémentaires en Dextérité

Voie de la Fourberie

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

2- 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.

3- Anguille
Le Voleur est sans cesse en mouvement, bondissant dans tous les sens. Une fois par combat, il peut utiliser cette capacité pour gagner un bonus de +5 en défense pendant 1d6 tours. Il peut réaliser un jet de Dextérité contre la Défense de son adversaire, à tout moment, pour glisser dans son dos (en passant entre ses jambes, ou en se faufilant subrepticement sur le côté).

4- Manqué !
Le Voleur peut décider que le jet d'attaque de son adversaire direct est manqué. L'utilisation de cette capacité doit se faire avant que les dés ne soient lancés. La capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par adversaire au cours d'un même combat.

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 O PV. Lorsqu'il feint la mort, le Voleur peut se relever gratuitement et agir normalement à son tour. S'il attaque il obtient un bonus de +2 en Att et +1d6 aux DM par niveau dans la voie.
S'il fait le mort jusqu'à la fin du combat, le voleur devra réussir un test de Charisme contre l'Intelligence de l'adversaire, si celui-ci examine le corps du voleur pour déterminer son état.

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

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

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

Voie de la Traîtrise

1- Camouflage
Le Voleur gagne un bonus de +5 pour se cacher et se déplacer en silence.

2- Attaque en Traître (L)
Lorsqu'il attaque par surprise ou s'il attaque une cible qui a déjà été blessée par un compagnon ce tour, le voleur bénéficie d'un bonus de +2 en attaque et +1d6 DM. Ce bonus passe à +5 en attaque au niveau 3 et +2d6 DM au niveau 4.

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- Attaque Redoublée (L)
Le voleur peut utiliser une arme secondaire courte (DM 1d4) du type dague, griffe ou poinçon. Lorsqu'il réussi son attaque principale, il tente un coup vicieux de cette arme, c'est automatiquement une Attaque en Traître.

Voie des Bas Fonds

1- Intimidation
Le voleur obtient un bonus de +5 à tous les jets de Charisme destinés à intimider.

2- Sale Coup
Le voleur peut toujours réussir à dissimuler sur lui un couteau. Il peut sortir cette arme de façon impromptue et s'il est au contact faire une attaque gratuite à +2 qui inflige 2d6 DM (+ Mod) avant que le premier tour de combat ne commence.
Les DM passent à 3d6 au niveau 4 de la voie.

3- Brute
Le voleur gagne 3 PV et +1 aux DM.

4- Saigneur (L)
Lorsqu'il utilise un poignard ou une dague le voleur peut réaliser une attaque vicieuse qui a pour effet de saigner. Il inflige des DM normaux puis un effet de saignement qui inflige 1d6 DM supplémentaire chaque tour suivant pendant 3 tours. Un effet de soins peut mettre fin au saignement. Un seul effet de Saignement peut affecter une créature en même temps.

Voie des Catacombes

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

2- Combattant Aguerri
Il faut une sacré dose d'inconscience ou de courage pour s'enfoncer dans les cryptes et les catacombes, bien des voleurs l'ont appris à leur dépend. Lorsqu'il ne porte aucune armure métallique, le voleur gagne +2 en Défense et +2 PV, ce bonus est égal au niveau atteint dans la voie (niveau 4 = +4 Défense et PV).

3- Combat en Aveugle
Le Voleur ne subit pas de pénalité lorsqu'il combat au contact dans le noir.

4- Combattre les Morts
A la recherche de trésor, le voleur s'aventure trop souvent dans des endroits ou 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 6ème 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 ou le voleur opère. Il lui indique aussi la direction d'où provient la menace.

Voie du Bandit de Grand Chemin

1- Cavalier
Le voleur sait parfaitement monter à cheval, ce qui n'est pas courant dans sa profession. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests d'équitation. Monter et descendre de cheval de vient une action gratuite.

2- Poursuite Sanglante
Le voleur gagne un bonus de +5 pour tous les tests de poursuite, qu'il soit poursuivant ou poursuivi, à pied ou à cheval.
De plus lorsqu'il attaque une créature qui à pris une action de 'fuite' à ce tour ou au précédent il obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.

3- La Bourse ou la Vie
Lorsqu'il utilise une arme de tir (arc, arbalète), le voleur peut mettre en joue un ou plusieurs adversaires proches (10m maximum) par une action limitée.
Lorsque des adversaires sont mis en joue, il peut tirer à tout moment dès le tour suivant par une action gratuite.
C'est une attaque avec un bonus de +2 en attaque et les DM d'une attaque sournoise.

4- Se Mettre au Vert
Le voleur est à présent parfaitement à son aise en pleine nature. Il n'est pas ralenti par les terrains difficiles et gagne un bonus de +5 pour grimper aux arbres et survivre en pleine nature (chasser, s'orienter…).
De plus s'il possède la capacité de la voie de l'assassin de niveau 3 'Ombre Mouvante', il peut l'utiliser dans des fourrés et des buissons.

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- Estimation
Le voleur connaît toujours la valeur exacte du butin lorsqu'il s'agit de bijoux, de pierres précieuses, de soieries meubles et autres objets d'art. De plus il revend ce butin 10% plus chère que sa valeur de base.

4- Passe Muraille (L)
Le voleur a fait un pacte avec une puissance supérieure pour obtenir ce pouvoir, il 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). Il ne peut réaliser cet exploit qu'une fois par jour et cela lui coûte 2d6 PV.

Voie du Charisme

1- Beau Gosse
Le personnage obtient un bonus de +2 à tous les tests de Charisme

2- Panache
Si vous portez une armure légère (cuir ou moins) vous pouvez appliquer votre bonus de Charisme en Défense (en plus de la Dextérité). [Si vous possédez la capacité 'Des Fringues !' cela devient une réduction des DM d'autant]

3- Charisme Supérieure
Gagnez 1 point en Charisme

4- Charisme Exceptionnel
Gagnez 2 points supplémentaires en Charisme

Voie du Couard

1- Courage Fuyons !
Une fois par combat le personnage peut obtient une action de Fuite en action gratuite.

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

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

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

Voie du Dandy / de la Courtisane

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

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

3- Etiquette et Relations
Le Dandy connaît les titres, les blasons, les règles de la bonne société et des fortunés. Il gagne un bonus de +5 à tous ses jets d'interaction avec des individus de la haute société.
De plus le Dandy gagne +1 en Charisme.

4- Des Fringues !
Lorsqu'il le souhaite le Dandy peut s'offrir un costume neuf à la dernière mode qui lui coûte 15 pa sur ses fonds propres. Dans son costume neuf il se sent beau et invulnérable : il gagne +5 pour toute interaction avec un membre du sexe opposé et ajoute son bonus de Charisme en Défense (en plus de celui de Dextérité). 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.

Voie du Diplomate

1- Baratineur Né
Le voleur obtient un bonus +5 dès qu'il s'agit de convaincre ou persuader.

2- Lire sur les Lèvres
Avec un test d'Intelligence de difficulté 10, le voleur peut lire une conversation sur les lèvres.

3- Alter Ego
Vous avez fabriqué 3 personnages fictifs qui sont vos couvertures. Vous avez établi des relations sociales utiles avec de nombreuses personnes sous ces couvertures. Vous devez vous mettre d'accord avec le Maître de jeu sur les pseudo identités de ces personnages.

4- Va-tout
Vous avez connaissance de l'existence et des signes de reconnaissances de certaines organisations secrètes (la guilde des voleurs, les services secrets du royaume, la confrérie des marchands), vous possédez aussi certains de leurs attributs (chevalière…). Lorsque vous êtes en situation délicate vous pouvez tenter de vous faire passer pour un membre de l'organisation auprès de l'interlocuteur approprié en réussissant un test de Charisme de difficulté 10. Ainsi une bande va vous laisser passer sur son territoire, le juge va vous relâcher sans autre forme de procès, ou un riche marchand va renoncer à vous accuser d'un méfait.

Voie du Duelliste

1- Sens du Duel
Lorsque vous affrontez un adversaire en 1 contre 1 vous obtenez un bonus de +2 aux DM.

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

3- Sens du combat
Vous obtenez un bonus de 4 en Initiative.

4- Ambidextrie
Vous pouvez réaliser une attaque supplémentaire avec une dague en main gauche. Vous ne pouvez réaliser d'attaque sournoise avec cette attaque supplémentaire.

Voie du Fanfaron

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

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

3- C'est Moi le Meilleur
Lorsqu'un adversaire rate le Voleur, il est persuadé que c'est grâce à sa science du combat supérieure. S'il attaque cet adversaire à sa prochaine action, il obtient +2 en attaque et aux DM.

4- Se Croire Invincible
Tant que le Voleur est au-dessus de la moitié de ses PV, il obtient une réduction des DM de 4.

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'Intelligence en Initiative.

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

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

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

Voie du Flibustier

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

2- A l'abordage ! (L)
Le voleur sait s'élancer et mettre du cœur à sa première attaque lors d'un combat : il obtient sur celle-ci un bonus de +5 en attaque et de 1d6 aux DM (ce ne peut pas aussi être une attaque sournoise)

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

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

Voie du Mendiant

1- Faire Pitié
Le Voleur sait prendre une allure misérable où se faire passer pour une victime. Il gagne +5 à tous les tests de Charisme

pour apitoyer, mendier, demander grâce ou plaider non coupable.
En action gratuite, une fois par adversaire, le voleur peut tenter de faire pitié et se faire passer pour plus faible qu'il n'est : s'il réussi un test de Charisme (sans le bonus de +5) de Difficulté égale à l'Intelligence de son adversaire, il gagne +2 en Défense pour le reste du combat contre cet adversaire.

2- Voie des Egouts
Le Voleur connaît les égouts et à l'habitude de s'y faufiler, il gagne un bonus de +2 en attaque pour combattre dans le noir ou dans l'eau. De plus en ville si un tel lieu existe il sait comment trouver la guilde des voleurs ou la cour des miracles et le roi des mendiants en passant par les égouts.

3- Tueur de Vermine
Le voleur à l'habitude des mauvaises rencontres que sont les insectes géants, les serpents et les rats de taille inhabituelle (RTI), il gagne +2 en attaque et +1d6 aux DM contre ce type de créatures.

4- Simulateur
Le Voleur simule à merveille les handicapes (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.

Voie du Poison

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

1- Maître du Poison
Avant un combat, enduisez votre dague de Poison, la première attaque réussie provoque 1d6 de DM supplémentaire. Les DM passent à 1d8 au niveau 2, 1d10 au niveau 3 et 1d12 au niveau 4 de la voie. L'arme du poison est la dague, avec une arme plus longue, le poison dilué ne fait que la moitié des DM.

2- Poison Affaiblissant
La victime subira un malus à ses jets d'Attaque égal au niveau dans la voie pour le reste du combat.

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 réussi 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 Salopard

1- Ivre de Massacre
A chaque adversaire mort durant ce combat (un adversaire est une créature avec au moins 3 PV), le personnage reçoit un bonus cumulatif de 1 en attaque. Ce bonus est limité à +5.

2- Frapper les Faibles
Lorsqu'il porte une attaque au contact réussie avec un résultat au d20 compris entre 9 et 11 (inclus), le personnage ajoute 1d6 à ses DM.

3- Frapper à Terre
Lorsqu'un adversaire est au sol, le personnage obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM sur lui.

4- Profiter de la situation
Lorsqu'un adversaire au contact obtient 1 ou 2 sur le d20 d'un test d'attaque, le personnage obtient une attaque gratuite contre lui.

Voie du Saltimbanque

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

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

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

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

Voie du Spadassin

1- Poignarder
Le voleur sait manier le poignard mieux que quiconque, il obtient +1 au DM avec cette arme au contact et en lancer.

2- Viser les Organes
Le voleur réalise des coups critiques sur un résultat de 19-20 avec toutes les armes 18-20 avec la rapière.

3- Assommer (L)
Avec le pommeau d'une dague ou une matraque le voleur réalise une attaque au contact à -5. En cas de réussite au lieu des DM lancer 1d6 par niveau dans la voie contre la constitution de la victime. En cas de réussite (résultat supérieur ou égal à la constitution) la victime est assommée 1d6 tours, sinon elle subit 1 point de DM.
Si l'attaque a eu lieu par surprise, le voleur obtient +5 en att (au lieu des -5) et la victime est assommée pour 1d6 minutes.

4- Assassinat (L)
Lorsque le voleur réalise une attaque par surprise totale (la cible n'est pas consciente de sa présence), il peut réaliser une attaque spéciale au poignard, il obtient un bonus de +10 en attaque et +4d8 aux DM.

Voie du Subterfuge

1- Menteur invétéré
Le personnage bénéficie d'un bonus de +5 sur tous ses jets de Charisme dès lors qu'il tente de mentir.

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 la Sagesse du Personnage pour déterminer l'origine de ces sons.

3- Imitateur
Le personnage est capable de moduler sa voix pour prendre l'intonation et la sonorité d'une autre voix. Cette capacité permet soit au personnage de dissimuler sa propre voix, soit de se faire passer pour quelqu'un d'autre. Pour prendre la voix d'une autre personne, le personnage doit avoir entendu, il doit ensuite réaliser un jet de Charisme contre une difficulté selon le temps de travail (10 après entraînement 1 jour, 15 improvisé, +5 associé à Ventriloquie).

4- Arlequin
Le personnage est un maître du déguisement. Il est capable de prendre une autre apparence avec un simple charbon de bois. Usant de postiches et de vêtements appropriés, il peut se faire passer pour un prince comme pour un marchand ou un barde. Le personnage doit toujours déterminer quelle apparence il se donne. Ce choix pourra avoir une incidence directe sur la réaction des personnages non joueurs qu'il rencontrera.

Voie du Tire au Flanc

1- Gros Dormeur
Si le Voleur fait une nuit d'au moins 12 heures ininterrompue, il gagne +1 à tous les lancés de d20 pour la journée suivante.

2- Gourmand
Le Voleur adore la bonne chaire, s'il fait un bon repas, il récupère 1d6 PV, un banquet lui rend 1d8 PV.
Fin gourmet, le Voleur gagne un bonus de +5 pour faire la cuisine et il est capable de repérer un aliment empoisonné en réussissant un test d'Intelligence de Difficulté 15.

3- Supporter (L)
Pendant les combats le voleur tâche d'éviter les coups tout en encourageant ses alliés. L'action de Supporter lui fait gagner +5 en Défense et lui permet de donner un bonus égal à son Mod. de Charisme en attaque et aux DM à un allié de son choix.

4- Feignasse
Lorsque cela lui permet d'éviter un effort physique, le Voleur obtient un bonus de +5 sur tous les tests d'Intelligence ou de Charisme (pour trouver une solution plus facile ou convaincre quelqu'un de le faire à sa place par exemple).
De plus si le joueur le souhaite, le personnage gagne +1 en Intelligence et en Charisme et perd 1 point en Force ou en Constitution (au choix).

Voie du Tireur d'Elite

1- Arbalète sur Mesure
Le voleur possède une arbalète modifiée à sa convenance, avec son arbalète sa portée passe à 50m. Au niveau 3 dans la voie, les DM passent à 3d4.

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

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

4- Tir Embusqué (L)
Si sa victime ne le voit pas tirer, les DM de ce 'tir sournois' sont de 4d6 au lieu de 3d4.

Voie du Vagabond

1- Boussole vivante
Le personnage sait toujours où est le nord, même lorsqu'il n'est pas en extérieur. Il gagne un bonus de +2 à ses tests de Survie en nature.

2- Couteau suisse
Le personnage est un débrouillard. Il sait faire beaucoup avec pas grand-chose. Il est ainsi capable d'effectuer certaines actions nécessitant du matériel sans pour autant avoir ce matériel à disposition. Par exemple, il pourra faire du feu sans briquet à silex, ou encore crocheter juste avec des os de rat.

3- Marche forcée
Le personnage ne subit aucune fatigue, même après une marche éreintante.

4- Tout ce qu'il faut
Le personnage possède un bric-à-brac impressionnant dans son sac. Même s'il n'a pas précisé au Meneur de Jeu qu'il avait acheté un objet dont il a précisément besoin, il peut en trouver un au fond de son sac (« ça alors ! J'avais complètement oublié que j'avais ça là dedans »).

Voies Raciales

Voie de l'Elfe

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

2- Passage sans trace
L'elfe ne laisse pas de trace ni d'odeur pouvant être pistée.

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

4- La Classe
L'Elfe gagne un bonus de +2 en Charisme

Voie de l'Homme

1- Instinct de Survie
Lorsqu'une attaque devrait amener le personnage à 0 PV, ses DM sont divisés par 2.

2- Loup parmi les Loups
Le personnage gagne +1 aux DM lorsqu'il combat un autre humain ou semi-humain.

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

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

Voie de l'Orc

1- Vision Nocturne
L'Orc voit dans le noir à portée courte (20m)

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

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

4- Pas si Bête
L'Orc gagne +1 INT et +1 CHA

Voie du Demi-elfe

1- Sang Elfique
Le demi-elfe gagne +2 en Initiative

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

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

4- Sang Mêlé
Le personnage gagne +1 en Charisme et +1 dans une caractéristique de son choix.

Voie du Nain

1- Vision Nocturne
Le nain voit dans le noir à portée courte (20m)

2- Résistance aux Toxines
Le nain gagne un bonus de +5 à tous les tests de CON pour résister aux poisons et aux substances toxiques (cela comprend l'alcool).

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

4- Résistance à la Magie
Le nain obtient un bonus de +4 à sa Défense contre les attaques magiques et pour les tests de Résistance à des attaques magiques.

Voie Parallèle

1- Classe de Prédilection
Choisissez une autre classe, vous obtenez un bonus qui dépend de celle-ci.
Guerrier : +2 PV, Rôdeur +1 Att à Distance, Magicien ou Prêtre +1 Att Magique, Voleur +2 en Initiative

2- Polyvalence Mineure
Choisissez une voie dans votre Classe de Prédilection, vous gagnez la Capacité de niveau 1

3- Polyvalence Majeure
Vous gagnez la Capacité de niveau 2 dans la voie choisie au niveau précédent.

4- Polyvalence Supérieure
Choisissez une voie de votre classe de Prédilection, cette voie est dorénavant considérée comme une voie de votre Classe dans laquelle vous pouvez investir des points normalement.

Voie du Maître

1- Acolyte
Le personnage attire un individu de son choix (ami fidèle, serviteur, écuyer, apprenti, orphelin adopté…). Ce compagnon ne s'implique pas dans les phases dangereuses, il ne quitte pas les agglomérations et les endroits 'civilisés' (à moins que ce ne soit un sauvage auquel cas il reste hors des villes). Selon le rôle choisi il s'acquitte de certaines tâches au service du personnage.

2- Auxiliaire
Le compagnon prend de la bouteille et peut dorénavant accompagner le personnage dans la plupart des endroits si cela lui est demandé. Ces caractéristiques sont : Initiative 10, Défense 14, PV 6, Attaque +2, DM 1d6.

3- Compagnon
Le compagnon devient un personnage à part entière géré par le joueur comme un auxiliaire de son personnage (la relation reste celle définie au niveau 1, ami fidèle, serviteur…). Il passe au niveau 1 et on lui crée une fiche de personnage complète.

4- Frère d'Arme
A chaque fois que le personnage gagne 1 niveau, le compagnon aussi, le niveau du compagnon ne peut dépasser la moitié de celui du personnage, il sera de plus limité à 2+Mod. de Charisme du personnage.