

Guide de création de personnage pour Midnight

Table des matières

Races.....	2	Élu.....	39
Dorn.....	2	Enfant de l'acier.....	40
Sarcosien.....	2	Enfant de la terre.....	40
Erenien.....	2	Enfant des eaux.....	41
Nain.....	2	Enfant des montages.....	41
Caransil (elfe des bois).....	3	Éveillé.....	42
Danisil (elfe de la jungle).....	3	Fidèle.....	42
Erunsil (elfe des neiges).....	3	Ombre.....	43
Miransil (elfe des mers).....	3	Orateur.....	43
Gnome.....	3	Sage.....	44
Elfelin (demi elfe-halfelin).....	4	Sang d'acier.....	44
Capacité spéciale.....	4	Sang de dragon.....	45
Classes.....	5	Sang de fée.....	45
Arcaniste.....	5	Sang de géant.....	46
Archer.....	7	Sang du nord.....	46
Assassin.....	9	Sang pur.....	47
Bourreau.....	11	Sans douleur.....	47
Cavalier.....	13	Sauvage.....	48
Contrebandier.....	15	Sentinelle.....	48
Démolisseur.....	17	Soigneur.....	49
Duelliste.....	19	Sombre.....	49
Espion.....	21	Tacticien.....	50
Maraudeur.....	23	Tout à tout.....	51
Mastodonte.....	26	Traqueur d'affamés.....	51
Protecteur.....	28	Vif.....	52
Roublard.....	30	Équipement.....	53
Vigilant.....	32	Armes.....	53
Voleur.....	34	Armures.....	56
Les voies héroïques.....	36	Les montures.....	56
Ami de la nature.....	36	Wogrens et chevaux.....	57
Antisort.....	36	Jeune wogren.....	57
Bête sauvage.....	37	Wogren adulte.....	57
Chanceux.....	37	Destrier léger sarcosien.....	57
Charismatique.....	38	Destrier lourd sarcosien.....	57
Descendant de l'Eclipse.....	38	Destrier léger dorn.....	57
Devin.....	39	Destrier lourd dorn.....	57

Races

Dorn

- +2 en force, -2 en intelligence
- Une capacité spéciale supplémentaire
- 4 points de compétence supplémentaires. Un dorn gagne un point de compétence supplémentaire pour tous les niveaux suivants.
- L'épée bâtarde et la lance de cavalerie Dorn sont des armes de guerres pour les Dorns.
- Région de prédilection : les terres du nord
- +1 en vigueur. Ils gagnent +4 en vigueur contre le froid
- +1 en attaque si le dorn se bat au côté d'au moins 4 autres dorns.
- +1 en attaque quand le dorn utilise une arme à 2 mains

Sarcosien

- +2 en charisme, +2 en intelligence, -2 en sagesse
- Une capacité spéciale supplémentaire
- 4 points de compétence supplémentaires. Un dorn gagne un point de compétence supplémentaire pour tous les niveaux suivants.
- Le cedeku et la lance sarcosienne sont des armes de guerres pour les sarcosien
- +1 en réflexe et en attaque si le sarcosien utilise une arme légère
- Un sarcosien peut commencer avec un destrier sarcosien lourd au prix de tous ses points de valeur.
- Un sarcosien peut commencer avec un destrier sarcosien léger pour 75pdv (ou tout ses points de valeurs s'il n'a pas plus de 75pdv à la création).
- Le joueur doit choisir s'il est sarcosien urbain ou un sarcosien des plaines
 - **Sarcosien urbain** : La region de prédilection du sarcosien est la ville. Il gagne de plus un bonus de +2 en Bluff, Diplomatie, Psychologie et Renseignement. Il peut lancer un jet de connaissance urbaine même s'il ne possède pas la compétence.
 - **Sarcosien des plaines** : +4 en dressage et équitation avec les chevaux. +4 à tous les jets de concentration si le sarcosien est sur un cheval. +1 d'attaque si le sarcosien est sur un cheval. Tous les malus que pourrait subir un sarcosien sur un cheval sont divisés par 2.

Erenien

- +2 dans une caractéristique au choix. -2 dans une caractéristique au choix. Le joueur peut décider de ne rien faire.
- 2 capacités spéciales supplémentaires
- 8 points de compétence supplémentaires. 2 points de compétence supplémentaire par niveau.
- Le joueur doit choisir une arme exotique dorn ou sarcosienne qui deviendra une arme de guerre pour lui.
- Région de prédilection : L'eren du nord, l'eren méridional ou l'eren central.
- +4 dans un artisanat ou une profession au choix

Nain

- +2 en constitution, -2 en charisme
- Les nains se déplacement à une vitesse de 6m par round. Ils ne subissent aucun malus de vitesse à cause de leur armure.
- La hache d'arme naine et les haches urgosh sont des armes de guerre pour les nains
- Région de prédilection : Les montagnes Kaladrunes
- Vision dans le noir : Les nains voient jusqu'à 18m dans le noir
- Les nains ont une armure naturelle de +2 et un bonus de +2 en vigueur
- +2 en résistance contre les sorts. Mais les points d'énergies des nains sont divisés par 2.
- +1 d'attaque contre les orques
- +1 d'attaque quand le nain utilise une hache ou un marteau
- +2 en Artisanat et Estimation.
- Le joueur doit choisir s'il est un nain de clan ou un nain de la surface
 - **Nain de clan** : Les souterrains sont une région de prédilection pour le nain. Bonus de +4 pour résister à toute tentative de faire tomber le nain. +2 en fouille dans les souterrains. De plus le nain peut détecter les pièges dans la pierre comme un roublard. +1 à la CA contre les orques
 - **Nain de la surface** : Les haches urutuks sont des armes de guerre pour les nains de la surface. Si le nain porte 2 haches urutuks, il ne subit que la moitié des malus pour sa main gauche. La surface des montagnes est une région de prédilection pour le nain. +2 en escalade. Les nains de la surfaces ne subissent aucun malus à cause des terrains montagneux.

Caransil (elfe des bois)

- +2 en dextérité, -2 en constitution
- Les elfes savent manier tous les arcs, quelque soit leur classe
- Région de prédilection : forêt d'Erethor et Careheen
- Magie innée (6 sorts). +3 points d'énergie magique
- Vision nocturne : Les elfes voient parfaitement bien dans la pénombre
- +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts
- +2 en Détection, Fouille et Perception Auditive
- +4 en Escalade et Équilibre
- Les elfes des bois savent manier les épées courtes et les épées longues, quelque soit leur classe.

Danisil (elfe de la jungle)

- +2 en dextérité, -2 en constitution
- Les elfes savent manier tous les arcs, quelque soit leur classe
- Région de prédilection : forêt d'Erethor et jungle d'Aruun
- Magie innée (4sorts). +2 points d'énergie magique
- Vision nocturne : Les elfes voient parfaitement bien dans la pénombre
- +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts
- +4 en Déplacement Silencieux, Détection, Discrétion, Fouille et Perception Auditive
- +6 en Connaissance (nature), Escalade et Équilibre
- +2 en Survie
- Les sépis sont des armes de guerre pour les danisils. S'ils se battent avec un sépi dans chaque main, ils bénéficient d'un bonus de +2 dans chaque main.
- +2 aux jets de sauvegarde pour résister au sorts des extérieurs
- Les danisils peuvent obtenir des doses de mort des orques pour 10pdv (10 maximum à la création, par la suite il faut que l'elfe soit dans la jungle d'Aruun pour s'en procurer à ce prix la).

Erunsil (elfe des neiges)

- +2 en dextérité, -2 en constitution
- Les elfes savent manier tous les arcs, quelque soit leur classe
- Région de prédilection : forêt d'Erethor et Varadeen
- Magie innée. +2 points d'énergie magique
- Vision nocturne : Les elfes voient parfaitement bien dans la pénombre
- +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts
- +2 en Détection, Fouille et Perception Auditive
- +4 en Escalade et Équilibre

- Les poignards de combat sont des armes de guerre pour les erunsils. De plus, s'ils combattent avec 2 poignards de combat, ils gagnent un bonus de +2 dans chaque main.
- +1 en vigueur. +5 en vigueur pour résister au froid.
- Les elfes des neiges peuvent commencer le jeu avec un arc en bois glacé au prix de tous leurs points de valeur. Ils gagnent un bonus de +1 en attaque s'ils utilisent un arc en bois glacé.

Miransil (elfe des mers)

- +2 en dextérité, -2 en constitution
- Les elfes savent manier tous les arcs, quelque soit leur classe
- Région de prédilection : forêt d'Erethor et Miraleen
- Magie innée. +2 points d'énergie magique
- Vision nocturne : Les elfes voient parfaitement bien dans la pénombre
- +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts
- +2 en Détection, Fouille et Perception Auditive
- +4 en Escalade et Équilibre
- Les filets sont des armes de guerre pour les miransils
- Les elfes des mers savent manipuler les corsèques, les tridents et les guisarmes. Quelque soit leur classe.
- Les elfes des mers nagent à leur vitesse normale. Ils n'ont pas besoin de faire de jet pour nager en eau calme. Ils gagnent un bonus de +8 en natation. Les miransils peuvent rester sous l'eau pendant un nombre de round égale à 6 fois leur constitution.
- +2 en Artisanat, Maîtrise des cordes et Profession si le jet concerne la navigation ou la mer.

Gnome

- +4 en charisme, -2 en force
- Petite taille : Vitesse de 6m par round, +1 en CA, +1 en attaque, +4 en discrétion
- Les arbalètes de poings sont des armes de guerre pour les gnomes
- Région de prédilection : L'eren central
- +2 en survie autour d'une rivière ou en mer
- Vision nocturne : Les gnomes voient à 36m dans la pénombre.
- +1 en vigueur
- +2 pour résister aux sorts
- +2 en Représentation, Natation et Maîtrise des cordes.
- Les gnomes nagent à la moitié de leur vitesse. Ils peuvent rester sous l'eau un nombre de round égale à 3 fois leur constitution.
- +4 en Bluff, Diplomatie et Estimation
- +6 en Profession
- Les gnomes peuvent commencer le jeu avec une barque ou un chariot au prix de tous leur points de valeur.

Dwarrow

- +2 en Charisme
- Petite taille : Vitesse de 6m par round, +1 en CA, +1 en attaque, +4 en Discrétion
- Vision dans le noir 18m
- +1 à la CA et +2 en vigueur
- +2 pour les jets de sauvegarde contre les sorts
- Le personnage doit décider s'il a été élevé chez les gnomes ou chez les nains.
 - Élevé chez les gnomes
 - Région de prédilection : Eren central
 - Les arbalètes de poings et les inuteks sont des armes de guerre pour le personnage
 - +2 en Bluff, Diplomatie, Estimation, Représentation, Natation, Maîtrise des cordes
 - +4 en Profession
 - Les Dwarrows nagent à une vitesse égale à la moitié de leur vitesse au sol. Ils peuvent retenir leur respiration pendant un nombre de round égal à 3 fois leur constitution.
 - Élevé chez les nains
 - Région de prédilection : Les montagnes Kaladrunes
 - Le joueur doit choisir l'une des armes suivantes : Hache d'arme naine, Urgoshe naine ou Urutuk . Cette arme est considérée comme une arme de guerre pour le personnage.
 - Le joueur doit choisir entre connaissance de la pierre (voir nain de clan) ou montagnard (nain kurgun).
 - +1 à la CA contre les orques
 - Le dwarrow peut manier les armes exotiques naines comme des armes de guerre.
 - +2 en Artisanat et Estimation

Dworg

- +2 en Force et en Constitution
- -2 en Intelligence et en Charisme
- L'une des armes suivantes est considérée comme une arme de guerre pour le personnage : Hache d'arme naine, Urgoshe naine, Urutuk
- Région de prédilection : Les montagnes Kaladrunes
- Vision dans le noir 18m
- En plein jour, les Dworgs doivent faire un jet de vigueur DD 15. S'il est raté, le Dworg subit un malus de -1 en attaque pour la journée.
- Le joueur doit choisir entre connaissance de la pierre (voir nain de clan) ou montagnard (nain kurgun).
- +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts. -2 en énergie magique
- +2 à tous les jets de sauvegarde
- +2 en attaque contre les Orques

Elfelin (demi elfe-halfelin)

- +4 en dextérité, -2 en force et en constitution
- Petite taille : Vitesse de 9m par round, +1 en CA, +1 en attaque, +4 en Discrétion
- Les elfes voient jusqu'à 36m dans la pénombre
- Magie innée
- +2 en Détection, Discrétion, Escalade, Fouille, Perception auditive, Premiers secours
- Le joueur doit choisir s'il a été élevé chez les elfes de la jungle ou chez les halfelins :
 - Élevé chez les elfes
 - Les sépis et les arathaks sont des armes de guerre pour le joueur
 - Région de prédilection : Jungle d'Aruun
 - L'elfelin peut commencer avec des doses de mort des orques pour 10pdv (10 maximum à la création. Par la suite il doit être dans la jungle d'Aruun pour s'en procurer à ce prix la).
 - Élevé chez les halfelins
 - La lance halfeline et les arathaks sont des armes de guerre pour le joueur
 - Région de prédilection : L'eren central
 - L'elfelin peut commencer le jeu avec une Wogren adulte au prix de tous ses points de valeur.

Capacité spéciale

Le joueur doit choisir entre :

- +2 à 2 compétences au choix
- +3 à une compétence au choix
- Apprendre le maniement d'une arme
- Apprendre le maniement des armures légères, intermédiaires, ou lourdes.
- +1 à la CA
- +4 à l'initiative
- +2 à un jet de sauvegarde
- 3 points de vie supplémentaires
- +1 d'attaque avec une arme en particulier
- +1 en dégât avec une arme en particulier
- (Arcaniste) Apprendre 2 sorts supplémentaires
- (Arcaniste) Ouvrir une nouvelle école de magie
- (Arcaniste) Augmenter de +1 le seuil de difficulté pour résister aux sorts d'une école

Classes

Arcaniste

	BBA	Vig.	Ref	Vol	Niv. max sorts	Nbre sort	Nbre école	Capacités spéciales
1	+0	+0	+0	+2	1	4	1	Essence magique, Pénétration des sorts +1
2	+1	+0	+0	+3	2	7	2	Appel de familier
3	+2	+1	+1	+3	2	9	2	Talent d'arcaniste
4	+3	+1	+1	+4	3	11	2	Don magique, Pénétration des sorts +2
5	+3	+1	+1	+4	3	14	3	
6	+4	+2	+2	+5	4	16	3	Talent d'arcaniste
7	+5	+2	+2	+5	4	18	3	Don magique
8	+6/+1	+2	+2	+6	5	21	4	Lanceur discret
9	+6/+1	+3	+3	+6	5	23	4	Talent d'arcaniste
10	+7/+2	+3	+3	+7	6	25	4	Don magique
11	+8/+3	+3	+3	+7	6	28	5	
12	+9/+4	+4	+4	+8	7	30	5	Talent d'arcaniste, Pénétration des sorts +3
13	+9/+4	+4	+4	+8	7	32	5	Don magique
14	+10/+5	+4	+4	+9	8	35	6	
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	8	37	6	Talent d'arcaniste
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	9	39	6	Don magique, Pénétration des sorts +4
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	9	42	7	
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	9	44	7	Talent d'arcaniste
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	9	46	7	Don magique
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	9	49	8	Pénétration des sorts +5

Informations générales

Dé de vie : 1d6

Points de compétences au niveau 1 : $(4 + \text{int}) \times 4$

Points de compétences par niveau : $4 + \text{int}$

Compétences de classes : Art de la magie, Artisanat, Concentration, Connaissances (esprits), Connaissances (Mystères), Décryptage, Dressage, Équitation, Fouille, Premiers secours, Profession

Compétences de classes supplémentaires :

- *Arcaniste charismatique* : Buff, Diplomatie, Intimidation, Psychologie, Renseignement
- *Arcaniste hermétique* : Une connaissance au choix
- *Arcaniste spirituel* : Connaissances (nature), Diplomatie, Natation, Psychologie, Survie

Armes et armures : Armes courantes

Richesse de départ : 80pdv

Nombre de sort de niveau 0 par jour : $3 + \text{mod}$

Points d'énergie magique : $\text{mod} + \text{niveau}$

Capacités spéciales

Essence magique

Au niveau 1, l'arcaniste reçoit gratuitement le don essence magique et doit choisir l'une des 3 voies de magie.

Pénétration des sorts

Le seuil de difficulté pour résister aux sorts de l'arcaniste sont augmentés de la valeur indiqué.

Appel de familier

Cf livre du joueur et bestiaire

Talent d'arcaniste

Cf livre de midnight

Don magique

L'arcaniste doit choisir entre :

- Apprendre 2 sorts supplémentaires
- Augmenter le seuil de difficulté pour résister aux sorts d'une école de +1
- Avoir 4 utilisations supplémentaires de ses talents d'arcaniste

Lanceur discret

Quand il lance un sort, l'arcaniste peut faire un seul des jets suivants pour essayer de camoufler l'effet d'un sort :

- Bluff : Les gestes et les paroles pour lancer le sort passent pour des gestes de discussion.
- Art de la magie : Le sort ne génère aucune énergie magique à son lancement (mais les effets produits par le sort génèrent toujours de l'énergie magique). Ceci peut servir à l'arcaniste pour lancer un sort sans que les astirax puissent savoir que le sort vient de lui.

Archer

	BBA	Vig	Ref	Vol	Capacités spéciales
1	+1	+2	+0	+0	Tir de précision +1, déplacement rapide, Techniques de l'archer
2	+2	+3	+0	+0	Tir de mêlée
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Voie du guerrier, Tir de précision +2
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	Tir de précision +3, Tir mortel +1d6
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	Tirs simultanés +1, Voie du guerrier
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Tir de précision +4
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Tir mortel +2d6
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Tirs simultanés +2, Voie du guerrier
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Tir de précision +5
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Tir de précision +6, Tir mortel +3d6

Informations générales

Dé de vie : 1d10

Points de compétences au niveau 1 : (4 + int) x 4

Points de compétences par niveau : 4 + int

Compétences de classes : Artisanat, Connaissances (Ombre), Dressage, Équitation, Escalade, Intimidation, Natation, Profession, Saut

Armes et armures : Toutes les armes et toutes les armures

Richesse de départ : 200 points de valeur

Capacités spéciales

Tir de précision

L'archer gagne un bonus de la valeur indiqué en attaque lorsqu'il utilise une arme à distance.

Déplacement rapide

L'archer gagne une action de mouvement supplémentaire par round. Il peut donc se déplacer, tirer, et encore se déplacer (il peut aussi choisir de recharger son arbalète à la place de se déplacer).

Techniques de l'archer

L'archer est capable de recharger son arbalète au prix d'une action de mouvement. De plus, quand il effectue une attaque à outrance, il peut tirer autant de fois que possible en un seul round. Lors d'une attaque à outrance, l'archer perd l'action de mouvement supplémentaire de Déplacement rapide.

Tir de mêlée

L'archer peut tirer au corps à corps sans aucun malus (rappel : recharger une arbalète au corps à corps offre une attaque d'opportunité à votre adversaire).

Tirs simultanés

L'archer peut tirer le nombre de flèche indiqué en plus dans ses attaques disponibles sur ce round. Lorsque l'archer effectue un tir avec plusieurs flèches, toutes les flèches utilisent le même jet d'attaque et de dégât. Les flèches doivent obligatoirement viser la même cible.

Voie du guerrier

Le joueur doit choisir entre les avantages suivants. Une fois un avantage choisi, il gagnera le même au niveau 10 et 16.

- **Chef naturel** : Le personnage gagne +4 en diplomatie, en profession (Soldat) ou +2 en volonté
- **Improvisateur** : Le personnage peut apprendre à manier l'arme exotique de son choix
- **Survivant** : Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires
- **Versatile** : Le personnage gagne un point de compétence supplémentaire par niveau. De plus il peut choisir une compétence hors classe qui deviendra une compétence de classe.

Tir mortel

Une fois par jour, l'archer peut décider d'ajouter les dégâts indiqués à une attaque. L'archer doit déclarer avant de lancer le jet d'attaque qu'il veut utiliser son tir mortel. Si l'attaque est ratée, le tir mortel n'est pas perdu et pourra être utilisé à nouveau dans la journée.

Assassin

	BBA	Vig	Ref	Vol	Capacités spéciales
1	+1	+0	+2	+0	Attaque sournoise +1d6, Attaque en finesse
2	+2	+0	+3	+0	Étudier sa cible, Attaque surprise +1
3	+3	+1	+3	+1	Attaque sournoise +2d6
4	+4	+1	+4	+1	Couverture imaginaire, Attaque surprise +2
5	+5	+1	+4	+1	Attaque sournoise +3d6
6	+6/+1	+2	+5	+2	Coup de grâce
7	+7/+2	+2	+5	+2	Attaque sournoise +4d6
8	+8/+3	+2	+6	+2	Attaque sournoise étourdissante, Attaque surprise +3
9	+9/+4	+3	+6	+3	Attaque sournoise +5d6
10	+10/+5	+3	+7	+3	Attaque mortelle
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Attaque sournoise +6d6
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Cible de prédilection +1, Attaque surprise +4
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Attaque sournoise +7d6
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Cible de prédilection +2
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Attaque sournoise +8d6
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Cible de prédilection +3, Attaque surprise +5
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Attaque sournoise +9d6
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Cible de prédilection +4
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Attaque sournoise +10d6
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Cible de prédilection +5, Attaque surprise +6

Informations générales

Dé de vie : 1d8

Points de compétences au niveau 1 : (4 + int) x 4

Points de compétences par niveau : 4 + int

Compétences de classes : Acrobatie, Artisanat, Bluff, Connaissances (folklore local), Connaissances (ombre), Déplacement silencieux, Discrétion, Dressage, Équilibre, Équitation, Escalade, Évasion, Natation, Perception auditive, Psychologie, Renseignement, Saut

Armes et armures : Armes traditionnelles, arbalète de poing, rapière, arc court et épée courte. Armures légères.

Richesse de départ : 80pv

Capacités spéciales

Attaque sournoise

Si la cible de l'assassin ne peut pas se défendre (pris au dépourvu, pris par surprise, impossible de bouger), les dégâts de l'attaque sont augmentés par les dégâts indiqués.

Attaque en finesse

L'assassin utilise son modification de dextérité plutôt que celui de force pour calculer ses jets d'attaques avec des armes légères au corps à corps.

Étudier sa cible

Grâce à un jet de renseignement, l'assassin peut découvrir des informations importantes sur une cible. Si le jet est réussi, le joueur peut choisir entre :

- Gagner +2 à tous ses jets d'attaques sur la créature
- Gagner +4 à la CA pour se défendre contre la créature
- Obtenir une information spéciale sur la créature (à la discrétion du MJ)

Attaque surprise

Si l'assassin attaque une cible qui ne peut pas se défendre, il gagne le bonus indiqué en attaque et en dégât.

Couverture imaginaire

Si l'assassin a passé au moins 2 jours entier dans une ville, il peut, grâce à un jet de bluff, se créer un alibi dans la population locale pour un événement en particulier qui s'est passé dans le 7 jours précédent.

Si le jet de bluff est réussi, la population locale répondra que l'assassin était là ou il l'a décidé ce jour là.

Coup de grâce

Une fois par jour, l'assassin peut décider de faire le maximum de dégât sur une attaque.

Attaque sournoise étourdissante

Une fois par combat, l'assassin peut transformer une attaque sournoise réussie en attaque sournoise étourdissante. La victime doit alors réussir un jet de vigueur contre le jet d'attaque de l'assassin, sinon il sera étourdi pendant 1d4 round.

Attaque mortelle

L'assassin peut effectuer une attaque mortelle sur une cible qui peut la tuer ou la paralyser en une seule attaque. L'assassin doit observer sa cible pendant 3 rounds entier sans la quitter des yeux et sans que la cible ne le détecte. Ensuite, l'assassin doit attaquer la cible dans les 3 rounds suivants.

La victime doit réussir un jet de vigueur de difficulté 10 + niveau de l'assassin + modificateur d'intelligence pour ne pas subir les effets de l'attaque mortelle. Si le jet est réussi, la victime subit une attaque sournoise normale (qui peut être transformée en attaque sournoise étourdissante si le joueur le souhaite).

Cible de prédilection

Une fois par combat, l'assassin peut désigner un adversaire comme sa cible de prédilection. Il aura alors le bonus indiqué en attaque contre cet adversaire uniquement.

Bourreau

	BBA	Vig	Ref	Vol	Capacités spéciales
1	+1	+2	+0	+0	Mouvement rapide, Illettré, Rage (1/j), Combat à 2 armes
2	+2	+3	+0	+0	Esquive instinctive
3	+3	+3	+1	+1	Sens des pièges +1
4	+4	+4	+1	+1	Rage (2/j), Attaque rapide
5	+5	+4	+1	+1	Esquive instinctive améliorée
6	+6/+1	+5	+2	+2	Sens des pièges +2
7	+7/+2	+5	+2	+2	Réduction de dégât 1
8	+8/+3	+6	+2	+2	Rage (3/j), Main gauche améliorée
9	+9/+4	+6	+3	+3	Sens des pièges +3
10	+10/+5	+7	+3	+3	Réduction de dégât 2
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Rage supérieure
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Rage (4/j), sens des pièges +4, Main gauche supérieure
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Réduction de dégât 3
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Rage indomptable
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Sens des pièges +5
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Réduction de dégâts 4, Rage (5/j), Tempête de lames
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Rage inépuisable
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Sens des pièges +6
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Réduction de dégât 5
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Rage courageuse, Rage (6/j), Execution

Informations générales

Dé de vie : 1d12

Points de compétences au niveau 1 : (4 + int) x 4

Points de compétences par niveau : 4 + int

Compétences de classes : Artisanat, Dressage, Équitation, Escalade, Intimidation, Natation, Perception Auditive, Profession, Saut, Survie

Armes et armures : Armes traditionnelles et de guerre. Armures légères et moyennes. Boucliers.

Richesse de départ : 120pdv

Capacités spéciales

Mouvement rapide

Le bourreau se déplace à +3m par round.

Rage

Le bourreau peut s'enrager jusqu'à la fin du combat. Pendant sa rage, le bourreau gagne +4 en force, +4 en constitution, +2 en volonté et -2 à la CA. Il gagne 2 points de vie par niveau (grâce au bonus de +4 en constitution). Pendant sa rage, le bourreau ne peut faire aucune action liée à l'intelligence.

Après une rage, le bourreau subit un malus de -2 à la force et à la dextérité. Il ne peut ni courir ni charger. Cette fatigue dure une heure.

Combat à 2 armes

Le bourreau peut manier 2 armes avec un malus de -2 pour chaque main.

Esquive instinctive

Quand il est pris au dépourvu, le bourreau conserve son bonus de dextérité à la CA.

Sens des pièges

Le bourreau gagne le bonus indiqué en réflexe et en CA contre les pièges.

Attaque rapide

Le bourreau gagne une action de mouvement supplémentaire par tour.

Esquive instinctive améliorée

En combat, le bourreau ne peut plus être pris en tenaille.

Réduction de dégât

Le bourreau réduit du nombre indiqué tous les dégâts subits par une attaque physique.

Main gauche améliorée

Le bourreau peut attaquer 2 fois avec sa main gauche.

Rage supérieure

Pendant une rage, le bourreau gagne maintenant un bonus de +6 en force et en constitution.

Main gauche supérieure

Le bourreau peut attaquer 3 fois avec sa main gauche.

Rage indomptable

Le bourreau gagne maintenant +4 en volonté pendant une rage.

Tempête de lames

Le bourreau peut décider d'utiliser une attaque à outrance pour infliger une attaque à tous les adversaires à sa portée avec un seul jet d'attaque.

Rage inépuisable

Le bourreau n'est plus fatigué après une rage.

Rage courageuse

Le bourreau gagne maintenant un bonus de +8 à la force et à la constitution pendant une rage.

Exécution

Une fois par jour, le bourreau peut décider d'utiliser toutes ses attaques sur la même cible en infligeant toujours le maximum de dégât (à condition que l'attaque touche).

Cavalier

	BBA	Vig	Ref	Vol	Capacités spéciales
1	+1	+2	+0	+0	Monture spéciale, Cavalier né
2	+2	+3	+0	+0	Aptitude de combat monté
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Voie du guerrier, Attaques coordonnées +2, Monture vive
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	Monture spéciale
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	Assaut monté dévastateur, Aptitude de combat monté
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	Monture spéciale, Voie du guerrier
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Synchronisation, Aptitude de combat monté
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Monture spéciale
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Assaut tourbillonnant, Aptitude de combat monté, Voie du guerrier
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Attaques coordonnées +4
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Attaques coordonnées +6, Aptitude de combat monté

Informations générales

Spécial : Seul les humains, les halfelins et les elfelins peuvent choisir cette classe.

Dé de vie : 1d10

Points de compétences au niveau 1 : $(4 + \text{int}) \times 4$

Points de compétences par niveau : $4 + \text{int}$

Compétences de classes : Artisanat, Connaissances (Ombre), Dressage, Équitation, Escalade, Intimidation, Natation, Profession, Saut

Armes et armures : Toutes les armes et toutes les armures

Richesse de départ : 100 points de valeur

Capacités spéciales

Monture spéciale

Au niveau 1, le cavalier obtient une monture spéciale suivant sa race. Cette monture obéit au doigt et à l'oeil du cavalier et augmente en niveau en même temps que le cavalier. La monture possède les mêmes avantages qu'un compagnon animal de maraudeur. Chaque fois que le cavalier obtient cette aptitude, le rang de "compagnon" de la monture augmente.

Suivant la race du joueur, la monture est différente :

- Sarcosien : Destrier sarcosien
- Dorn : Destrier dorn
- Erenien : Destrier sarcosien ou dorn (au choix du joueur)
- Halfelin et Elfelin : Wogren adulte

Cavalier né

Le cavalier ajoute son niveau à tous ses jets d'équitation et de dressage avec les animaux de la même espèce que sa monture.

Aptitude monté

Le cavalier doit choisir l'une des aptitudes suivantes. Toutes ses aptitudes ne fonctionnent que si le joueur est sur sa monture.

- **Esquive preste** : Si le joueur choisit de se mettre sur la défensive, sa monture bénéficie des bonus de défenses.
- **Désarçonner** : La monture du cavalier peut effectuer un croc-en-jambe comme n'importe quel humanoïde.
- **Mouvement imprévisible** : Le cavalier ou la monture peut choisir de ne pas attaquer pendant un round pour donner un bonus de +2 à la CA au cavalier et à la monture.
- **Mise à distance** : Une fois par round, le cavalier peut sortir de la zone de combat d'un adversaire sans provoquer d'attaque d'opportunité.
- **Virage** : Pendant une charge, la monture du cavalier peut effectuer un virage à 90°.
- **Attaque au galop** : La monture obtient une action de déplacement supplémentaire par round.
- **Tir monté** : Le cavalier peut utiliser une arme à distance sur sa monture sans malus, même si sa monture est en déplacement.
- **Piétinement amélioré** : Après un piétinement réussi, la monture gagne une attaque gratuite sur la victime avec un bonus de +4 à l'attaque.
- **Charge dévastatrice** : Le cavalier peut effectuer une charge avec sa monture, ce qui double les dégâts d'une arme. Avec une lance, les dégâts sont triplés.

Voie du guerrier

Le joueur doit choisir entre les avantages suivants. Une fois un avantage choisi, il gagnera le même au niveau 10 et 16.

- **Chef naturel** : Le personnage gagne +4 en diplomatie, en profession (Soldat) ou +2 en volonté
- **Improvisateur** : Le personnage peut apprendre à manier l'arme exotique de son choix
- **Survivant** : Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires
- **Versatile** : Le personnage gagne un point de compétence supplémentaire par niveau. De plus il peut choisir une compétence hors classe qui deviendra une compétence de classe.

Attaques coordonnées

Si le cavalier ou la monture attaque la même cible, le 2ème à frapper obtient le bonus indiqué à son jet d'attaque.

Monture vive

Le cavalier peut monter sur sa monture avec une action libre.

Assaut monté dévastateur

La monture peut utiliser ses actions de déplacement pendant que son cavalier fait une attaque à outrance

Synchronisation

La monture et le cavalier gagnent +2 à la CA.

Assaut tourbillonnant

Le cavalier peut utiliser une action de mouvement de sa monture pour attaquer une fois tous les adversaires qu'il peut toucher au cours de ce mouvement avec un jet d'attaque maximisé. Ceci empêche toutes autres actions du cavalier pendant ce round mais la monture peut continuer à agir normalement.

Contrebandier

	BBA	Vig	Ref	Vol	Capacités spéciales
1	+0	+0	+2	+0	Commerce et contrebande +1, Planque, Agent de confiance
2	+1	+0	+3	+0	Diversión oratoire (1/j)
3	+2	+1	+3	+1	Commerce et contrebande +2, Domination sur l'esprit +1
4	+3	+1	+4	+1	Attaque sournoise +1d6, Réseau d'information (faire 10)
5	+3	+1	+4	+1	Commerce et contrebande +3
6	+4	+2	+5	+2	Domination sur l'esprit +2
7	+5	+2	+5	+2	Commerce et contrebande +4
8	+6/+1	+2	+6	+2	Attaque sournoise +2d6, Déguisement de contrebande
9	+6/+1	+3	+6	+3	Commerce et contrebande +5, Domination sur l'esprit +3
10	+7/+2	+3	+7	+3	Diversión oratoire (2/j)
11	+8/+3	+3	+7	+3	Commerce et contrebande +6
12	+9/+4	+4	+8	+4	Domination sur l'esprit +4, Réseau d'information (faire 20)
13	+9/+4	+4	+8	+4	Commerce et contrebande +7, Esprit insaisissable
14	+10/+5	+4	+9	+4	
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Commerce et contrebande +8, Domination sur l'esprit +5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Déguisement de contrebande, Attaque sournoise +3d6
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Commerce et contrebande +9
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Domination sur l'esprit +6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Commerce et contrebande +10, Attaque sournoise +4d6
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Diversión oratoire (3/j)

Informations générales

Dé de vie : 1d6

Points de compétences au niveau 1 : (8 + int) x 4

Points de compétences par niveau : 8 + int

Compétences de classes : Acrobatie, Artisanat, Bluff, Connaissances (Ombre), Contrefaçon, Crochetage, Décryptage, Déguisement, Déplacement silencieux, Détection, Diplomatie, Discrétion, Équitation, Escalade, Escamotage, Estimation, Évasion, fouille, Intimidation, Maîtrise des cordes, Natation, Perception Auditive, Profession, Psychologie, Renseignements, Représentation, Saut, Utilisation d'objets magiques

Armes et armures : Armes traditionnelles, arbalète de poing, rapière, arc court et épée courte. Armures légères.

Richesse de départ : 80pdv

Capacités spéciales

Commerce et contrebande

Le contrebandier gagne le bonus indiqué en Bluff, Contrefaçon, Déguisement et Renseignement. De plus, le contrebandier peut décider de faire 10 sur ces jets.

Planque

Chaque niveau, le contrebandier obtient une planque supplémentaire. Une planque de contrebandier est connue de lui seul et ne peut pas être découverte. Il est impossible de faire avouer à un contrebandier où se trouve ses planques et un contrebandier ne divulguera jamais ses planques.

Les planques des contrebandiers peuvent aussi bien se trouver en ville qu'en pleine nature. Il suffit que le contrebandier se soit rendu une fois dans un endroit pour pouvoir y établir une planque.

Agent de confiance

Le contrebandier gagne un bonus de +4 dans tous les compétences liées au Charisme quand il parle avec un serviteur de l'ombre.

Domination de l'esprit

Le contrebandier obtient le bonus indiqué contre tous les sorts de détection, de contrôle et de coercition.

Diversión oratoire

Le contrebandier peut faire oublier des choses aux gens ou changer des détails de leurs souvenirs. Cette capacité fonctionne comme le sort *modification de mémoire*. Sauf qu'il peut viser autant de cible que le niveau du contrebandier dans un rayon de 3m. Le DD pour résister au sort est de 10 + niveau du contrebandier + Cha.

Attaque sournoise

Si la cible du contrebandier ne peut pas se défendre (pris au dépourvu, pris par surprise, impossible de bouger), les dégâts de l'attaque sont augmentés par les dégâts indiqués.

Réseau d'information

Le contrebandier obtient de façon naturelle les informations dans une ville. Au bout d'une heure passé dans une ville, il obtient des informations automatiquement comme s'il avait fait 10 sur un jet de renseignement.

Au niveau 12, la valeur du jet est équivalente à un 20.

Déguisement de contrebande

Le contrebandier peut déguiser 30cm³ de marchandise ou de créature. Les objets déguisés n'émettent plus aucune aura magique et sont insensibles à tous les sorts de détections. Le contrebandier ne peut déguiser qu'un seul volume à la fois.

A partir du niveau 16, le contrebandier peut déguiser autant de volume qu'il veut en même temps, mais ne peut pas dépasser 30cm³ pour un volume.

Esprit insaisissable

Le contrebandier a le droit à 2 jets (au lieu d'un) pour résister aux sorts de contrôle et de coercition.

Démolisseur

	BBA	Vig	Ref	Vol	Capacités spéciales
1	+1	+2	+0	+0	Maîtrise d'arme +1, Attaque en puissance
2	+2	+3	+0	+0	Enchaînement
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Voie du guerrier, Enchaînement sans fin, Maîtrise d'arme +2
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	Arme incassable
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	Science du critique, Maîtrise d'arme +3
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	Arme inamovible, Voie du guerrier
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Protection contre les projectiles, Maîtrise d'arme +4
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Terreur
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Parade +1, Maîtrise d'arme +5, Voie du guerrier
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Parade +2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Parade +3, Maîtrise d'arme +6

Informations générales

Dé de vie : 1d10

Points de compétences au niveau 1 : (4 + int) x 4

Points de compétences par niveau : 4 + int

Compétences de classes : Artisanat, Connaissances (Ombre), Dressage, Équitation, Escalade, Intimidation, Natation, Profession, Saut

Armes et armures : Toutes les armes et toutes les armures

Richesse de départ : 200 points de valeur

Capacités spéciales

Maîtrise d'arme

Au niveau 1, le démolisseur doit choisir un type d'arme à 2 mains. A chaque fois qu'il reçoit cette capacité, il gagne +1 en attaque et en dégât avec cette arme.

Toutes les capacités du démolisseurs ne fonctionnent qu'avec ce type d'arme.

Attaque en puissance

Avant d'attaquer, le démolisseur peut décider de retirer des points d'attaques pour les transformer en points de dégât. Le démolisseur ne peut pas transformer plus que son bonus d'attaque.

Enchaînement

Quand le démolisseur tue un adversaire, il gagne une attaque gratuite. Cette nouvelle attaque ne peut pas déclencher à nouveau enchaînement.

Voie du guerrier

Le joueur doit choisir entre les avantages suivants. Une fois un avantage choisi, il gagnera le même au niveau 10 et 16.

- **Chef naturel** : Le personnage gagne +4 en diplomatie, en profession (Soldat) ou +2 en volonté
- **Improvisateur** : Le personnage peut apprendre à manier l'arme exotique de son choix
- **Survivant** : Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires
- **Versatile** : Le personnage gagne un point de compétence supplémentaire par niveau. De plus il peut choisir une compétence hors classe qui deviendra une compétence de classe.

Enchaînement sans fin

Le démolisseur continue les enchaînements tant qu'il tue des adversaires.

Arme incassable

L'arme du démolisseur est incassable et ne peut plus être brisée, que ce soit par un sort ou une action physique.

Science du critique

La zone de critique de l'arme du démolisseur est doublée (20 devient 19-20, 19-20 devient 17-20).

Arme inamovible

Il est impossible de désarmer le démolisseur par un sort ou une action physique.

Protection contre les projectiles

Le démolisseur est considéré comme sous l'effet du sort *protection contre les projectiles*. Tous les dégâts infligés par des projectiles physiques contre le démolisseur sont réduit de 10.

Terreur

Quand le démolisseur réussit une attaque critique, il peut décider de faire un jet d'intimidation avec un bonus de +5 (opposé à un jet de volonté de la part de la victime). Si le jet est réussi, la victime s'enfuit.

Parade

Le démolisseur peut parer les attaques avec son arme. Il gagne le bonus indiqué en CA.

Duelliste

	BBA	Vig	Ref	Vol	Capacités spéciales
1	+1	+2	+0	+0	Combat à 2 armes, Défense à 2 armes
2	+2	+3	+0	+0	Arme en main
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Voie du guerrier, Blessure profonde, Attaque rapide
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	Main gauche améliorée
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	Combat à 2 armes amélioré, Dragonnes améliorés
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	Tempête de lame, Voie du guerrier
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Maîtrise du combat +1, Main gauche supérieure
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Botte secrète (1/combat)
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Main gauche suprême, Maîtrise du combat +2, Voie du guerrier
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Maîtrise du combat +3
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Botte secrète (2/combat), Maîtrise du combat +4

Informations générales

Dé de vie : 1d10

Points de compétences au niveau 1 : $(4 + \text{int}) \times 4$

Points de compétences par niveau : $4 + \text{int}$

Compétences de classes : Artisanat, Connaissances (Ombre), Dressage, Équitation, Escalade, Intimidation, Natation, Profession, Saut

Armes et armures : Toutes les armes et toutes les armures

Richesse de départ : 200 points de valeur

Capacités spéciales

Combat à 2 armes

Le duelliste peut utiliser 2 armes avec un malus de -2 pour chaque main.

Défense à 2 armes

Le duelliste gagne +1 à la CA quand il porte 2 armes.

Arme en main

Dégainer une arme est une action libre pour le duelliste.

Voie du guerrier

Le joueur doit choisir entre les avantages suivants. Une fois un avantage choisi, il gagnera le même au niveau 10 et 16.

- **Chef naturel** : Le personnage gagne +4 en diplomatie, en profession (Soldat) ou +2 en volonté
- **Improvisateur** : Le personnage peut apprendre à manier l'arme exotique de son choix
- **Survivant** : Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires
- **Versatile** : Le personnage gagne un point de compétence supplémentaire par niveau. De plus il peut choisir une compétence hors classe qui deviendra une compétence de classe.

Blessure profonde

Avant d'attaquer, le duelliste peut décider de retirer des points d'attaques pour les transformer en points de dégât. Le duelliste ne peut pas transformer plus que son bonus d'attaque.

Attaque rapide

Le duelliste obtient une action de mouvement supplémentaire par round.

Main gauche améliorée

Débloque la 2ème attaque pour la main gauche

Combat à 2 armes amélioré

Le duelliste peut manier 2 armes sans aucun malus.

Dragonnes améliorés

Le duelliste ne peut plus être désarmé par des actions physiques (mais les sorts fonctionnent toujours).

Tempête de lames

Le duelliste peut utiliser toutes ses actions du round pour attaquer une fois tous les adversaires à sa portée avec le bonus d'attaque maximum.

Maîtrise du combat

Le duelliste gagne le bonus indiqué en attaque et en dégât s'il utilise 2 armes.

Main gauche supérieure

Débloque la 3ème attaque de la main gauche.

Botte secrète

Le duelliste peut choisir d'activer sa botte secrète. Il doit annoncer qu'il l'utilise avant de faire son jet d'attaque. Si l'attaque est réussie, la botte secrète double les dégâts infligés. Si l'attaque rate, la botte secrète est perdue.

Main gauche suprême

Débloque la 4ème attaque de la main gauche.

Espion

	BBA	Vig	Ref	Vol	Capacités spéciales
1	+0	+0	+2	+0	Parler de l'ombre +1, Dissimulation de la magie, Contact de l'ombre
2	+1	+0	+3	+0	Inaperçu +1
3	+2	+1	+3	+1	Parler de l'ombre +2, Attaque sournoise +1d6
4	+3	+1	+4	+1	Inaperçu +2, Effacer ses traces
5	+3	+1	+4	+1	Parler de l'ombre +3
6	+4	+2	+5	+2	Attaque sournoise +2d6
7	+5	+2	+5	+2	Parler de l'ombre +4
8	+6/+1	+2	+6	+2	Inaperçu +3, Contact de l'ombre
9	+6/+1	+3	+6	+3	Parler de l'ombre +5, Attaque sournoise +3d6
10	+7/+2	+3	+7	+3	Contact de l'ombre
11	+8/+3	+3	+7	+3	Parler de l'ombre +6
12	+9/+4	+4	+8	+4	Attaque sournoise +4d6, Inaperçu +4
13	+9/+4	+4	+8	+4	Parler de l'ombre +7, Contact de l'ombre
14	+10/+5	+4	+9	+4	
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Parler de l'ombre +8, Attaque sournoise +5d6
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Contact de l'ombre, Inaperçu +5
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Parler de l'ombre +9
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Attaque sournoise +6d6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Parler de l'ombre +10, Contact de l'ombre
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Inaperçu +6

Informations générales

Dé de vie : 1d6

Points de compétences au niveau 1 : (8 + int) x 4

Points de compétences par niveau : 8 + int

Compétences de classes : Acrobatie, Artisanat, Bluff, Connaissances (Ombre), Contrefaçon, Crochetage, Décryptage, Déguisement, Déplacement silencieux, Détection, Diplomatie, Discrétion, Équitation, Escalade, Escamotage, Estimation, Évasion, fouille, Intimidation, Maîtrise des cordes, Natation, Perception Auditive, Profession, Psychologie, Renseignements, Représentation, Saut, Utilisation d'objets magiques

Armes et armures : Armes traditionnelles, arbalète de poing, rapière, arc court et épée courte. Armures légères.

Richesse de départ : 80pdv

Capacités spéciales

Parler de l'ombre

Quand l'espion est en présence d'un serviteur de l'ombre, il gagne le bonus indiqué dans les compétences suivantes : Bluff, Diplomatie, Intimidation, Psychologie, Déguisement

Dissimulation de la magie

L'espion peut dissimuler sur lui une aura magique par niveau. Cela peut être des objets magiques ou des objets sur lesquels on a lancé un sort.

Contact de l'ombre

Chaque fois que l'espion reçoit cette capacité, il obtient un nouveau contact dans les forces de l'ombre. Ce contact peut être un légat, un capitaine de la garde, un simple orque des armées d'Izrador ... c'est au choix du joueur. Le joueur peut évidemment choisir un PNJ d'un scénario comme contact.

Quand le joueur veut utiliser un contact, il doit d'abord faire un jet de renseignement pour entrer en contact avec lui. Ce jet sera plus ou moins difficile selon la faveur que demandera le joueur (demander une information sera facile, cacher des objets magiques le sera beaucoup plus). Une fois ce jet réussi, le joueur doit convaincre le contact. Il peut l'intimider ou le corrompre, mais le succès n'est jamais garanti.

Inaperçu

L'espion peut tenter un jet de discrétion pour se fondre dans la foule. Quand il le fait, il gagne le bonus indiqué à son jet. Il peut aussi se servir de cette capacité pour être présent à un événement sans que personne ne se souvienne de lui. Les gens se souviendront de lui comme "quelqu'un" mais n'arriveront pas à se souvenir de qui il était.

Attaque sournoise

Si la cible de l'espion ne peut pas se défendre (pris au dépourvu, pris par surprise, impossible de bouger), les dégâts de l'attaque sont augmentés par les dégâts indiqués.

Effacer ses traces

L'espion peut passer une journée à effacer toutes ses activités dans un lieu précis. Il doit faire un jet de renseignement qui sera plus ou moins difficile selon les actions qu'a fait l'espion. Si le jet est réussi, plus personne ne se souviendra de la présence de l'espion dans cet endroit.

Maraudeur

	BBA	Vig	Ref	Vol	Capacités spéciales
1	+1	+2	+0	+0	Pistage, trait du maraudeur, Lecture dans les feuilles
2	+2	+3	+0	+0	Trait du maraudeur
3	+3	+3	+1	+1	Sens du danger
4	+4	+4	+1	+1	Frappe du chasseur (1/j), Tir de précision
5	+5	+4	+1	+1	Trait du maraudeur
6	+6/+1	+5	+2	+2	Sens du danger, Tirs rapides
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	Trait du maraudeur, frappe du chasseur (2/j)
9	+9/+4	+6	+3	+3	Sens du danger
10	+10/+5	+7	+3	+3	
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Trait du maraudeur
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Sens du danger, frappe du chasseur (3/j), Tir d'intimidation
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Trait du maraudeur
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Sens du danger
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Frappe du chasseur (4/j), Combat rapproché à l'arc
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Trait du maraudeur
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Sens du danger
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Trait du maraudeur, frappe du chasseur (5/j), Tir de désarmement

Informations générales

Dé de vie : 1d8

Points de compétences au niveau 1 : (6 + int) x 4

Points de compétences par niveau : 6 + int

Compétences de classes : Artisanat, Connaissances (géographie), Connaissances (nature), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Dressage, équilibre, équitation, Escalade, Fouille, Maîtrise des cordes, Natation, Perception auditive, Premiers secours, Profession, Saut, Survie

Armes et armures : Armes courantes et de guerre. Armure légère et intermédiaire. Boucliers.

Richesse de départ : 160pdv

Capacités spéciales

Pistage

Le maraudeur peut utiliser la compétence fouille ou survie pour suivre des traces sans malus.

Trait du maraudeur

Le maraudeur peut choisir l'un des avantages suivants :

- **Empathie sauvage** : Le maraudeur peut changer l'attitude d'un animal envers lui. Il lance un 1d20 + son niveau + son modificateur de charisme
 - **Compagnon animal** (condition : *Empathie sauvage*) : Le maraudeur choisit un compagnon animal dans la liste suivante : aigle, blaireau, cheval, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent. Les halfelins peuvent choisir Wogren. A chaque fois que le maraudeur sélectionne ce trait, il peut choisir un nouveau compagnon animal ou augmenter le rang de son compagnon animal. Un jeune Wogren qui devient un compagnon animal de rang 2 devient un Wogren adulte de rang 1.
- **Grandes enjambées** : La vitesse du maraudeur augmente de +3m par round
- **Maître chasseur** : Le maraudeur doit choisir une créature dans la liste suivante : Aberration, Animal, Créature artificielle, Créature magique, Dragon, Élémentaire, Fée, Géant, Humanoïde monstrueux, Mort-vivant (sauf affamé), Plante, Vase, Vermine, Affamé, Arcaniste, Esprit, Légat, Humanoïde Aquatique, Elfe, Gobelien, Gnome, Halfelin, Orque, Humain et Nain. Le maraudeur gagne un bonus de +2 en Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie contre ce type de créature. De plus il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts contre ces créatures.
 - **Détection de la sombre magie** (condition : *Maître chasseur* de Légat ou d'Esprit) : Le personnage peut utiliser à volonté le sort *détection de la magie* pour détecter les Légats ou les Esprits.
 - **Pourchassé par l'ombre** (condition : *Détection de la sombre magie* et *Réaction immédiate*) : Le maraudeur ne peut plus être pris par surprise par l'ombre. Si c'est le cas, il a le droit à un jet d'initiative comme pour un combat normal.
 - **Esprit insaisissable** (condition : *Pourchassé par l'ombre*) : Si le maraudeur rate un jet de sauvegarde contre un sort d'un serviteur d'Izrador, il a le droit à une 2ème chance.
 - **Ennemi juré** (condition : *Maître chasseur*) : Le maraudeur peut utiliser *Frappe du chasseur* une fois par jour supplémentaire mais uniquement sur le type de créature qu'il sait chasser.
- **Maîtrise de compétence** : Le maraudeur gagne un bonus de +3 dans une compétence de sa classe
- **Recherche des pièges naturels** : La maraudeur peut trouver les pièges naturels avec sa compétence fouille de la même façon qu'un roublard.
 - **Science des forêts** (condition : *Recherche des pièges naturels*) : Dès qu'il se trouve à moins de 1,5m d'un piège ou d'un passage secret naturel, le maraudeur a le droit à un jet de fouille automatique.
- **Réaction immédiate** : Le maraudeur gagne +4 en initiative
 - **Réaction instinctive** (condition : *Réaction immédiate*) : Après avoir lancé son initiative, le maraudeur peut décider de la relancer. C'est le 2ème jet qui compte pour son initiative, quelque soit le résultat.
 - **Évasion** (condition : *Réaction instinctive* et *Grandes enjambées*) : Si le maraudeur réussit un jet de réflexe pour éviter des dégâts, il esquive 100% des dégâts au lieu de 50%.
 - **Évasion supérieure** (condition : *Évasion*) : Si le maraudeur échoue un jet de réflexe pour éviter des dégâts, il ne subit que 50% des dégâts.
- **Traversée des forêts** : Le maraudeur ne peut plus être gêné par les forêts. Il peut les traverser à vitesse normal et sans subir de dégât.
 - **Absence de trace** (condition : *Traversée des forêts*) : Le maraudeur ne laisse aucune trace en forêt. S'il le désire, il peut laisser des traces.
 - **Camouflage** (condition: *Maître de compétence Discrétion* et *absence de trace*) : Le maraudeur peut utiliser la compétence Discrétion en milieu naturel. Même s'il n'y a aucun abris ou obstacle.
 - **Discrétion totale** (condition : *Camouflage*) : Le maraudeur peut utiliser la compétence Discrétion même s'il est observé, tant qu'il est dans un milieu naturel.
 - **Traversée des contrées** (condition : *Traversée des forêts*) : Quand il utilise sa compétence survie, le maraudeur se déplace à vitesse normale.

Lecture dans les feuilles

Le maraudeur gagne un bonus de +4 en détection et en perception auditive quand il n'est pas dans un lieu habité. De plus, une cible protégée par un obstacle naturel n'obtient aucun bonus en CA contre le maraudeur.

Sens du danger

Au niveau 3, le maraudeur gagne +1 en initiative, en Détection et Perception auditive. Par la suite, quand le maraudeur reçoit cette capacité, il doit choisir entre +1 en initiative et +1 en Détection et Perception auditive.

Frappe du chasseur

Après avoir réussi une attaque mais avant de lancer les dégâts, le maraudeur peut décider d'utiliser une frappe du chasseur. La frappe du chasseur double les dégâts effectués.

Tirs de précision

Le maraudeur peut prendre son temps pour viser une cible. Tous les 2 rounds passé à viser augmente la zone de critique. Le maraudeur peut passer autant de round à viser que son niveau. Le maraudeur doit avoir la cible en vue pendant toute la durée de l'opération et le maraudeur doit tout de suite tirer après avoir visé.

Tir d'intimidation

Le maraudeur peut utiliser une attaque pour intimider sa cible. Pour cela, le maraudeur ne doit pas avoir été détecté par sa cible et avoir réussi son attaque. Il peut ensuite faire un jet d'intimidation contre opposé à un jet de volonté de la cible. Si le jet est réussi, la cible s'enfuit. Si le jet ou l'attaque rate, la cible est immunisée aux tirs d'intimidations pendant 24h.

Combat rapproché à l'arc

Le maraudeur peut tirer au corps à corps sans malus et sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Tir de désarmement

Avec une action complexe, le maraudeur peut tenter de désarmer une cible avec une attaque réussie. On considère que le maraudeur utilise une arme à une main et qu'il profite d'un bonus de circonstance égal à la moitié des dégâts de la flèche.

Compagnon animal

Rang	DV	CA	For	Dex	Tours	Spécial
1	+0	+0	+2	+0	2	Dévotion
2	+2	+2	+4	+1	3	Créature magique
3	+4	+4	+6	+2	4	Évasion
4	+6	+6	+8	+3	5	Vitesse supérieure
5	+8	+8	+10	+4	6	Empathie

DV : Ajoute 1d8 aux points de vie, au BBA et aux jets de sauvegarde.

Dévotion : +4 en volonté. L'animal obéit au doigt et à l'œil du maître.

Créature magique : L'animal est considéré comme une créature magique

Évasion : Comme le trait du maraudeur

Vitesse supérieure : +3m par round en vitesse de déplacement.

Empathie : Lien empathique de 1,5km. Le maraudeur sait à tout moment l'état physique et moral de l'animal et peut lui donner des ordres d'un simple regard.

Mastodonte

	BBA	Vig	Ref	Vol	Capacités spéciales
1	+1	+2	+0	+0	Mouvement rapide, Illettré, Rage (1/j), Attaque en puissance
2	+2	+3	+0	+0	Esquive instinctive
3	+3	+3	+1	+1	Sens des pièges +1
4	+4	+4	+1	+1	Rage (2/j), Enchaînement
5	+5	+4	+1	+1	Esquive instinctive améliorée
6	+6/+1	+5	+2	+2	Sens des pièges +2
7	+7/+2	+5	+2	+2	Réduction de dégât 1
8	+8/+3	+6	+2	+2	Rage (3/j), Enchaînement sans fin
9	+9/+4	+6	+3	+3	Sens des pièges +3
10	+10/+5	+7	+3	+3	Réduction de dégât 2
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Rage supérieure
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Rage (4/j), sens des pièges +4, Frappe implacable (1/j)
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Réduction de dégât 3
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Rage indomptable
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Sens des pièges +5
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Réduction de dégâts 4, Rage (5/j), Attaques latérales
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Rage inépuisable
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Sens des pièges +6
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Réduction de dégât 5
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Rage courageuse, Rage (6/j), Frappe implacable (2/j)

Informations générales

Dé de vie : 1d12

Points de compétences au niveau 1 : (4 + int) x 4

Points de compétences par niveau : 4 + int

Compétences de classes : Artisanat, Dressage, Équitation, Escalade, Intimidation, Natation, Perception Auditive, Profession, Saut, Survie

Armes et armures : Armes traditionnelles et de guerre. Armures légères et moyennes. Boucliers.

Richesse de départ : 120pdv

Capacités spéciales

Mouvement rapide

Le mastodonte se déplace à +3m par round.

Rage

Le mastodonte peut s'enrager jusqu'à la fin du combat. Pendant sa rage, le mastodonte gagne +4 en force, +4 en constitution, +2 en volonté et -2 à la CA. Il gagne 2 points de vie par niveau (grâce au bonus de +4 en constitution). Pendant sa rage, le bourreau ne peut faire aucune action liée à l'intelligence.

Après une rage, le mastodonte subit un malus de -2 à la force et à la dextérité. Il ne peut ni courir ni charger. Cette fatigue dure une heure.

Attaque en puissance

Avant d'attaquer, le mastodonte peut décider de retirer des points d'attaques pour les transformer en points de dégât. Le mastodonte ne peut pas transformer plus que son bonus d'attaque.

Esquive instinctive

Quand il est pris au dépourvu, le bourreau conserve son bonus de dextérité à la CA.

Sens des pièges

Le mastodonte gagne le bonus indiqué en réflexe et en CA contre les pièges.

Enchaînement

Quand le mastodonte tue un adversaire, il gagne une attaque gratuite. Cette nouvelle attaque ne peut pas déclencher à nouveau enchaînement.

Esquive instinctive améliorée

En combat, le mastodonte ne peut plus être pris en tenaille.

Réduction de dégât

Le mastodonte réduit du nombre indiqué tous les dégâts subits par une attaque physique.

Enchaînement sans fin

Le mastodonte continue les enchaînements tant qu'il tue des adversaires.

Rage supérieure

Pendant une rage, le mastodonte gagne maintenant un bonus de +6 en force et en constitution.

Frappe implacable

Quand le mastodonte décide d'utiliser sa frappe implacable, son attaque touche obligatoirement. Il ne fait pas de jet d'attaque et son attaque ne peut pas être un coup critique.

Rage indomptable

Le mastodonte gagne maintenant +4 en volonté pendant une rage.

Attaques latérales

Le mastodonte peut toucher 2 adversaires par attaques à condition que ces adversaires soient devant lui ou sur ses côtés.

Rage inépuisable

Le mastodonte n'est plus fatigué après une rage.

Rage courageuse

Le mastodonte gagne maintenant un bonus de +8 à la force et à la constitution pendant une rage.

Protecteur

	BBA	Vig	Ref	Vol	CA	Capacités spéciales
1	+1	+0	+2	+0	+1	Frappe maîtrisée, Science du poing
2	+2	+0	+3	+0	+1	Aptitude du protecteur, coup étourdissant 1/jour
3	+3	+1	+3	+1	+2	Science de la lutte
4	+4	+1	+4	+1	+2	Frappe précise +3, Mains mortelles +1
5	+5	+1	+4	+1	+3	Aptitude du protecteur
6	+6/+1	+2	+5	+2	+3	Rapidité ou résistance incroyable
7	+7/+2	+2	+5	+2	+4	Frappe maîtrisée +1d6
8	+8/+3	+2	+6	+2	+4	Aptitude du protecteur, Main gauche améliorée, coup étourdissant 2/jour
9	+9/+4	+3	+6	+3	+5	Rapidité ou résistance incroyable
10	+10/+5	+3	+7	+3	+5	Frappe précise +6
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	+6	Aptitude du protecteur
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	+6	Rapidité ou résistance incroyable, Main gauche supérieure, coup étourdissant 3/jour
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	+7	Frappe maîtrisée +2d6
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	+7	Aptitude de protecteur
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	+8	Rapidité ou résistance incroyable
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	+8	Frappe précise +9, Main gauche suprême, coup étourdissant 5/jour
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	+9	Aptitude de protecteur
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	+9	Rapidité ou résistance incroyable
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	+10	Frappe maîtrisée +3d6
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	+10	Aptitude de protecteur, Mains mortelles +2, coup étourdissant 6/jour

Informations générales

Dé de vie : 1d8

Points de compétences au niveau 1 : (4 + int) x 4

Points de compétences par niveau : 4 + int

Compétences de classes : Acrobatie, Artisanat, Bluff, Connaissances (folklore local), Connaissances (ombre), Déplacement silencieux, Discrétion, Dressage, Équilibre, Équitation, Escalade, Évasion, Natation, Perception auditive, Profession, Psychologie, Saut

Armes et armures : Armure matelassée

Richesse de départ : 40pdv

Capacités spéciales

Frappe maîtrisée

Le protecteur obtient automatiquement le don *Science du combat à main nue*. De plus, les dégâts de ses mains sont augmentés : 1d4 pour un protecteur de taille P et 1d6 pour un protecteur de taille M. Au niveau 7, le protecteur inflige 1d6 supplémentaire en dégât. Il ajoute un autre d6 au niveau 13 et 19.

Dévier les projectiles

Si le protecteur réussit un jet de réflexe supérieure au jet d'attaque, il peut dévier un projectile.

Science du poing

Le protecteur peut utiliser sa main gauche en combat. Il ne subit alors qu'un malus de -2 sur ses attaques. Il peut décider de ne pas l'utiliser et d'attaquer avec ses 2 mains en même temps pour ne subir aucun malus.

Aptitude du protecteur

- **Attaque en rafale** : Réduit le malus de l'utilisation de sa main gauche de -1. Peut être pris plusieurs fois.
- **Entraînement à l'esquive** : Augmente la CA de 1. Peut être pris plusieurs fois.
 - **Protéger un compagnon** (condition : *Entraînement à l'esquive*) : Une fois par round, le protecteur peut décider d'encaisser une attaque à la place de quelqu'un d'autre à 1,5 de portée. Il doit le faire avant que les dégâts de l'attaque ne soit jetés. Compte pour une utilisation de coup étourdissant.
- **Entraînement à la lutte** : Le protecteur peut faire des crocs-en-jambe en utilisant la lutte plutôt que des jets de force.
 - **Frappe et lutte** (condition : *Entraînement à la lutte*) : Quand le protecteur a réussi une attaque au corps à corps, il peut tenter d'engager la cible dans une lutte. S'il y parvient, il inflige ses dégâts à main nue. Compte pour une utilisation de coup étourdissant.
 - **Arme piégée** (condition : *Entraînement à l'esquive* et *Entraînement à la lutte*) : Une fois par round, quand une attaque est réussie mais que les dégâts ne sont pas encore lancés, le protecteur peut tenter d'attraper l'arme de son adversaire. Il doit réussir un désarmement pour cela. S'il réussit, il peut tenter une attaque d'opportunité sur son adversaire. Sinon, il encaisse l'attaque normalement. Compte pour une utilisation de coup étourdissant.
 - **Lutte enragée** (condition : *Entraînement à la lutte* et *Entraînement à la rapidité*) : Une fois par round, quand il est engagé dans une lutte, le protecteur peut faire un jet supplémentaire pour n'importe quelle action sauf lancer un sort.
- **Entraînement à la rapidité** : Une fois par round, le protecteur peut utiliser une action de mouvement supplémentaire avant ou après son attaque.
 - **Coup rapide** (condition : *Entraînement à la rapidité*) : Une fois par round, le protecteur obtient une attaque gratuite sur une cible. Cette action compte comme une utilisation de coup étourdissant. Elle ne peut pas être utilisée conjointement avec tout ce qui pourra provoquer d'autres attaques gratuites. Compte pour une utilisation de coup étourdissant.
 - **Coup de représailles** (condition : *Entraînement à la rapidité* et *Entraînement à l'esquive*) : Une fois par round, le protecteur peut effectuer une attaque d'opportunité sur un adversaire qui vient de faire une attaque sur un compagnon. Compte comme une utilisation de coup étourdissant.
- **Entraînement offensif** : Quand le protecteur a réussi un coup étourdissant, il peut essayer de rendre aveugle ou sourd sa cible pendant un nombre de round égal à son modificateur de Force. La cible doit réussir un jet de vigueur du même DD que l'attaque du coup étourdissant +4.
 - **Un avec l'arme** (condition : *Entraînement offensif*) : Le protecteur choisit une arme qu'il sait manier. Il peut maintenant utiliser toutes ses capacités de protecteur avec cette arme à condition que la cible se situe à moins de 9m (ceci comprend Science du poing et Mains mortelles).
 - **Contre attaque** (condition : *Entraînement offensif* et *Entraînement à l'esquive*) : Une fois par round, quand un adversaire rate une attaque de corps à corps contre le protecteur, ce dernier peut faire une attaque d'opportunité. Compte comme une utilisation de coup étourdissant.
 - **Coup dévastateur** (condition : *Entraînement offensif* et *Entraînement à la lutte*) : Quand le protecteur a réussi à étourdir une cible, il peut tenter une bousculade sans provoquer d'attaque d'opportunité. L'adversaire peut tenter un jet de Force avec un malus de -4 pour l'éviter. Compte comme une utilisation de coup étourdissant.
- **Maître défensif** : Ajoute +1 à tous les jets de sauvegarde. Peut être pris plusieurs fois.

Coup étourdissant

Une fois par combat, le protecteur peut effectuer un coup étourdissant en utilisant son modificateur de force plutôt que de sagesse.

Science de la lutte

Le protecteur obtient gratuitement le don Science de la lutte. Il gagne un bonus de +4 à tous ses jets de lutte.

Frappe précise

Le protecteur ignore le nombre de point d'armure indiqué. Seule l'armure est réduite, le bonus de dextérité ne peut pas être affecté.

Mains mortelles

Le protecteur gagne le bonus indiqué en attaque et en dégât quand il attaque à main nue.

Rapidité ou résistance incroyable

Le protecteur doit choisir entre un bonus de +3 au déplacement ou +3 points de vie.

Main gauche améliorée

Débloque la 2ème attaque de la main gauche.

Main gauche supérieure

Débloque la 3ème attaque de la main gauche.

Main gauche suprême

Débloque la 4ème attaque de la main gauche.

Roublard

	BBA	Vig	Ref	Vol	Capacités spéciales
1	+0	+0	+2	+0	Attaque sournoise +1d6, découverte des pièges, Capacité spéciale
2	+1	+0	+3	+0	Esquive totale
3	+2	+1	+3	+1	Attaque sournoise +2d6, sens des pièges +1
4	+3	+1	+4	+1	Esquive instinctive, Capacité spéciale
5	+3	+1	+4	+1	Attaque sournoise +3d6
6	+4	+2	+5	+2	Sens des pièges +2
7	+5	+2	+5	+2	Attaque sournoise +4d6
8	+6/+1	+2	+6	+2	Esquive instinctive améliorée, Capacité spéciale
9	+6/+1	+3	+6	+3	Attaque sournoise +5d6, sens des pièges +3
10	+7/+2	+3	+7	+3	Technique spéciale
11	+8/+3	+3	+7	+3	Attaque sournoise +6d6
12	+9/+4	+4	+8	+4	Sens des pièges +4, Capacité spéciale
13	+9/+4	+4	+8	+4	Attaque sournoise +7d6, technique spéciale
14	+10/+5	+4	+9	+4	
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Attaque sournoise +8d6, sens des pièges +5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Technique spéciale, Capacité spéciale
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Attaque sournoise +9d6
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Sens des pièges +6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Attaque sournoise +10d6, technique spéciale
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Capacité spéciale

Informations générales

Dé de vie : 1d6

Points de compétences au niveau 1 : (8 + int) x 4

Points de compétences par niveau : 8 + int

Compétences de classes : Acrobatie, Artisanat, Bluff, Connaissances (Ombre), Contrefaçon, Crochetage, Décryptage, Déguisement, Déplacement silencieux, Détection, Diplomatie, Discretion, Équitation, Escalade, Escamotage, Estimation, Évasion, fouille, Intimidation, Maîtrise des cordes, Natation, Perception Auditive, Profession, Psychologie, Renseignements, Représentation, Saut, Utilisation d'objets magiques

Armes et armures : Armes traditionnelles, arbalète de poing, rapière, arc court et épée courte. Armures légères.

Richesse de départ : 80pdv

Capacités spéciales

Attaque sournoise

Si la cible du roublard ne peut pas se défendre et que le roublard utilise un arc court ou une arme légère, le roublard ajoute le nombre de dés indiqué à ses dégâts.

Découverte des pièges

Le roublard peut découvrir les pièges avec sa compétence fouille ou survie.

Capacité spéciale

Le roublard obtient une capacité spéciale (Cf page 4).

Esquive totale

Si le roublard réussit un jet de réflexe pour éviter des dégâts, il évite la totalité des dégâts.

Sens des pièges

Le roublard gagne le bonus indiqué en réflexe et en CA contre les pièges.

Esquive instinctive

Quand il est pris au dépourvu, le roublard conserve son bonus de dextérité à la CA.

Esquive instinctive améliorée

En combat, le roublard ne peut plus être pris en tenaille.

Technique spéciale

Le roublard doit choisir une technique spéciale

- **Attaque sournoise améliorée** : La victime d'une attaque sournoise du roublard perd 2 en force.
- **Roulé-boulé** : Une fois par jour, si une attaque doit faire descendre les points de vie du roublard en dessous de 0, il peut faire un jet de réflexe pour éviter ces dégâts. Le DD est le nombre de point de dégât de l'attaque.
- **Évasion améliorée** : Si le roublard rate son jet de réflexe pour éviter des dégâts, il ne prend que la moitié des dégâts.
- **Opportuniste** : Une fois par tour, le roublard peut faire une attaque d'opportunité sur un adversaire qui vient de prendre des dégâts par un allié du roublard.
- **Maître de compétence** : Le roublard choisit 3 + modificateur d'intelligence compétences. Pour toutes ces compétences, le roublard peut décider de faire 10.
- **Esprit fuyant** : Si le roublard rate un jet de sauvegarde contre un sort, il a le droit d'en faire un 2ème.
- **Capacité spéciale** : Le roublard obtient une capacité spéciale.

Vigilant

	BBA	Vig	Ref	Vol	Capacités spéciales
1	+1	+2	+0	+0	L'art du bouclier +1, Endurance extraordinaire
2	+2	+3	+0	+0	Mobilité
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	Voie du guerrier, Maîtrise du combat, L'art du bouclier +2
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	Coup de bouclier amélioré
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	L'art du bouclier +3, Interception
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	Briseur, Voie du guerrier
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	L'art du bouclier +4, Maître des manœuvres +1
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Briseur amélioré
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	L'art du bouclier +5, Maître des manœuvres +2, Voie du guerrier
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Briseur supérieur
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	L'art du bouclier +6, Maître des manœuvres +3

Informations générales

Dé de vie : 1d12

Points de compétences au niveau 1 : (4 + int) x 4

Points de compétences par niveau : 4 + int

Compétences de classes : Artisanat, Connaissances (Ombre), Dressage, Équitation, Escalade, Intimidation, Natation, Profession, Saut

Armes et armures : Toutes les armes et toutes les armures

Richesse de départ : 200 points de valeur

Capacités spéciales

L'art du bouclier

Quand le vigilant porte un bouclier, il obtient le bonus indiqué en CA ainsi qu'en dégât avec les coups de bouclier.

Endurance extraordinaire

Le vigilant gagne 1 point de vie supplémentaire par niveau.

Mobilité

Le vigilant gagne +4 à la CA contre les attaques d'opportunités.

Voie du guerrier

Le joueur doit choisir entre les avantages suivants :

- **Chef naturel** : Le personnage gagne +4 en diplomatie, en profession (Soldat) ou +2 en volonté
- **Improvisateur** : Le personnage peut apprendre à manier l'arme exotique de son choix
- **Survivant** : Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires
- **Versatile** : Le personnage gagne un point de compétence supplémentaire par niveau. De plus il peut choisir une compétence hors classe qui deviendra une compétence de classe.

Maîtrise du combat

Au début chaque round, le vigilant peut décider de transformer des points de bonus de base à l'attaque en CA.

Coup de bouclier amélioré

Le vigilant peut effectuer un coup de bouclier sans perdre son bonus à la CA pour le reste du round.

Interception

Une fois par round, le vigilant peut intercepter une attaque qui ne lui est pas destiné. A condition qu'il soit à porté de cette attaque grâce à une action de mouvement.

Briseur

Le vigilant peut tenter de briser l'arme de son adversaire. Il doit effectuer un jet d'attaque opposé à un jet de réflexe ou de vigueur (au choix de l'adversaire). Si le jet est réussi, l'arme de l'adversaire se brise.

Maître des manœuvres

Le vigilant gagne le bonus indiqué pour toutes les actions de combat sauf l'attaque (désarmement, croc-en-jambe ...).

Briseur amélioré

Le vigilant obtient une attaque gratuite après avoir détruit une arme.

Briseur supérieure

Le vigilant peut décider de briser une arme avec une attaque gratuite obtenue par *Briseur amélioré*. S'il détruit l'arme, il obtient de nouveau une attaque gratuite (et il peut de nouveau détruire une arme avec cette nouvelle attaque).

Voleur

	BBA	Vig	Ref	Vol	Capacités spéciales
1	+0	+0	+2	+0	Se fondre dans l'ombre +1, Trouver la faille, Réseau +2
2	+1	+0	+3	+0	Sur et habile
3	+2	+1	+3	+1	Se fondre dans l'ombre +2, Attaque sournoise +1d6
4	+3	+1	+4	+1	Sur et habile, Dissimulation
5	+3	+1	+4	+1	Se fondre dans l'ombre +3
6	+4	+2	+5	+2	Attaque sournoise +2d6
7	+5	+2	+5	+2	Se fondre dans l'ombre +4
8	+6/+1	+2	+6	+2	Sur et habile, Dissimulation
9	+6/+1	+3	+6	+3	Se fondre dans l'ombre +5, Attaque sournoise +3d6
10	+7/+2	+3	+7	+3	Réseau +4
11	+8/+3	+3	+7	+3	Se fondre dans l'ombre +6
12	+9/+4	+4	+8	+4	Attaque sournoise +4d6, Sur et habile
13	+9/+4	+4	+8	+4	Se fondre dans l'ombre +7, Réseau +6
14	+10/+5	+4	+9	+4	
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Se fondre dans l'ombre +8, Attaque sournoise +5d6
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Réseau +8, Sur et habile
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Se fondre dans l'ombre +9
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Attaque sournoise +6d6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Se fondre dans l'ombre +10, Réseau +10
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Sur et habile

Informations générales

Dé de vie : 1d6

Points de compétences au niveau 1 : (8 + int) x 4

Points de compétences par niveau : 8 + int

Compétences de classes : Acrobatie, Artisanat, Bluff, Connaissances (Ombre), Contrefaçon, Crochetage, Décryptage, Déguisement, Déplacement silencieux, Détection, Diplomatie, Discrétion, Désamorçage/Sabotage, Escalade, Escamotage, Estimation, Évasion, fouille, Intimidation, Maîtrise des cordes, Natation, Perception Auditive, Profession, Psychologie, Renseignements, Représentation, Saut, Utilisation d'objets magiques

Armes et armures : Armes traditionnelles, arbalète de poing, rapière, arc court et épée courte. Armures légères.

Richesse de départ : 80pdv

Capacités spéciales

Se fondre dans l'ombre

Le voleur gagne le bonus indiqué en Crochetage, Déplacement silencieux, Désamorçage/Sabotage, Discrétion, Escamotage et Fouille

Trouver la faille

Si le voleur passe 8h à examiner et se renseigner sur un lieu, il peut en découvrir les failles. Si le voleur réussit un jet de renseignement (la difficulté dépend du lieu visé), tous les jets destinés à se déplacer dans ce lieu sont augmentés par le niveau du voleur.

Réseau

Lorsque le voleur cherche quelqu'un pour vendre ou acheter un objet, il gagne le bonus indiqué pour son jet de Renseignement.

Sur et habile

Le voleur doit choisir parmi ces avantages :

- **Acrobaties** : Le voleur peut effectuer des acrobaties à sa vitesse normal sans subir de malus
- **Bluff** : Une fois par round, le voleur peut effectuer une feinte pour le prix d'une action libre
- **Concentration** : Si le voleur rate un jet de concentration, il a le droit à une seconde chance.
- **Équilibre** : Si le voleur rate un jet d'équilibre, il a le droit à une seconde chance. De plus, le voleur peut se coucher ou se relever pour une action libre.
- **Escalade** : Le voleur escalade à une vitesse égale à la moitié de sa vitesse sur terre. Il ne perd pas son bonus de dextérité à la CA pendant qu'il escalade. Aucun bonus spécial ne peut être appliqué contre lui quand il escalade.
- **Jambes rapides** : Le voleur peut sauter sans élan sans aucun malus. De plus sa vitesse de déplacement par round est augmenté de 3m.

Dissimulation

Lorsque le voleur se fait fouiller, il peut désigner un objet qu'il porte. Cet objet ne pourra jamais être trouvé quelque soit le jet du fouilleur.

Au niveau 8, le voleur peut dissimuler 2 objets.

Les voies héroïques

Ami de la nature

1	Lien avec la nature
2	<i>Apaisement des animaux</i> , 1/jour
3	<i>Enchevêtrement</i> , 1/jour
4	<i>Brume de dissimulation</i> , 1/jour
5	Ami des animaux
6	<i>Messenger animal</i> , 1/jour
7	<i>Façonnage du bois</i> , 1/jour
8	<i>Bourrasque</i> , 1/jour
9	<i>Communication avec les animaux</i> , 1/jour
10	Ami des plantes
11	<i>Communication avec les plantes</i> , 1/jour
12	<i>Appel de la foudre</i> , 1/jour
13	<i>Domination de l'animal</i> , 1/jour
14	<i>Croissance d'épines</i> , 1/jour
15	Ami des élémentaires
16	<i>Tempête de neige</i> , 1/jour
17	<i>Convocation d'alliés naturels IV</i> , 1/jour
18	<i>Empire végétal</i> , 1/jour
19	<i>Tempête de grêle</i> , 1/jour
20	Un avec la nature

Lien avec la nature. Bénéficie du trait de maraudeur *empathie sauvage*. Connaissance (nature) et Survie deviennent des compétences de classe. Si ce sont déjà des compétences de classe, le joueur gagne +2 dans ces compétences.

Ami des animaux. +4 en Dressage. Les animaux doivent réussir un jet de volonté pour attaquer l'ami de la nature.

Ami des plantes. +4 en Diplomatie avec les créatures végétales. Les plantes doivent réussir un jet de volonté pour attaquer l'ami de la nature.

Ami des élémentaires. +4 en Diplomatie avec les élémentaires. Les élémentaires doivent réussir un jet de volonté pour attaquer l'ami de la nature.

Un avec la nature. L'ami de la nature peut utiliser le sort *communion avec la nature* gratuitement et à volonté.

Antisort

1	Antisort, détection de la magie +1
2	Résistance magique +1
3	Zone d'antisort
4	<i>Dissipation de la magie</i> , 1/jour
5	RM 15
6	Détection de la magie +2
7	<i>Résistance magique</i> +2
8	<i>Dissipation de la magie</i> , 2/jour
9	Dissipation supérieure
10	RM 20
11	Détection de la magie +3
12	<i>Dissipation de la magie</i> , 3/jour
13	<i>Dissipation suprême</i> , 1/jour
14	Résistance magique +3
15	RM 25
16	Détection de la magie +4
17	<i>Immunité contre les sorts</i> , 1/jour
18	<i>Zone d'antimagie</i> , 1/jour
19	Résistance magique +4
20	RM 30

Antisort. Les personnages antisort ne peuvent pas devenir arcaniste ni utiliser d'objet magique.

Détection de la magie. L'antisort peut lancer détection de la magie un nombre de fois égal à 3 + modification de Sagesse. Il ajoute le bonus de détection indiqué à ses tests de Connaissance des sorts pour identifier les sorts. Il utilise sa caractéristique de Sagesse pour les tests de Connaissance des sorts.

Dissipation supérieure. L'antisort bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests de dissipation.

Résistance magique. L'antisort ajoute le bonus indiqué à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts.

Zone d'antisort. L'antisort peut camoufler une aura magique par niveau. Garder une aura magique ne lui coûte rien. Il faut une action simple ou camoufler ou dévoiler une aura magique.

Bête sauvage

1	Assaut bestial, sens développés
2	Aura bestiale
3	Morsure magique, 1/jour
4	Repli expéditif, 1/jour
5	+1 en Force ou Constitution
6	Assaut bestial
7	Rage de berserker, 1/jour
8	Morsure magique aggravée, 1/jour
9	Grâce féline, 1/jour
10	+1 en Dextérité ou Sagesse
11	Assaut bestial
12	Aura bestiale supérieure
13	Morsure magique, 2/jour
14	Force de taureau, 1/jour
15	+1 en Force ou Constitution
16	Sens développés supérieurs
17	Rage de berserker, 2/jour
18	Morsure magique aggravée, 2/jour
19	Liberté de mouvement, 1/jour
20	+1 en Dextérité ou Sagesse

Assaut bestial. Le personnage possède des griffes et peut attaquer avec. Ses mains sont considérés comme des armes avec 2 attaques par round (une main gauche et une main droite). Les dégâts sont les mêmes que les dégâts à main nue.

Au niveau 6 et 11, les dégâts des griffes du personnage augmente d'un cran selon cet ordre : 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12

Sens développés. Le personnage doit choisir entre vision nocturne ou odorat.

Aura bestiale. La bête peut repousser les animaux 3 fois par jours comme le ferait un prêtre avec les morts-vivants. Au niveau 12, il peut le faire 6 fois par jours. Aura bestiale empêche l'utilisation du trait de mauditeur *empathie sauvage* (et de tous les suivants).

Aura bestiale supérieure. A partir du niveau 12, le personnage est compris comme un prédateur sauvage par les autres animaux. Les chevaux refuseront de l'approcher et les autres animaux l'éviteront ou l'attaqueront.

Chanceux

1	Chance des héros +1d4
2	Résistance, 1/jour
3	Libre, 1/jour
4	5% de risques d'échec
5	Chance des héros +1d6
6	Survivant, 1/jour
7	Coup au but, 1/jour
8	Libre, 2/jour
9	Faire 10, 1/jour
10	Chance des héros +1d8
11	Survivant, 2/jour
12	Aide, 1/jour
13	Libre, 3/jour
14	10% de risques d'échec
15	Chance des héros +1d10
16	Survivant, 3/jour
17	Prière, 1/jour
18	Libre, 4/jour
19	Faire 20, 1/jour
20	Chance des héros +1d12

Chance des héros. Le chanceux peut ajouter le dés indiqué à un dés 20 après avoir lancé le dés 20 mais avant de connaître le résultat du jet. Quand le chanceux reçoit à nouveau cette capacité, il obtient un nouveau dés. Les dés de chance ne peuvent pas se cumuler sur un même jet. Chaque dés peut être lancé une fois par jour.

Un dés de chance peut transformer un jet normal en réussite critique et transformer un échec critique en jet normal.

Libre. Le chanceux peut activer cette compétence même quand ce n'est pas à lui de jouer. Elle dure un round et pendant ce round tous les effets qui pourraient bloquer ou ralentir le chanceux sont annulés.

Risques d'échec. Quand le chanceux doit recevoir des dégâts, il peut éviter les dégâts selon la probabilité indiquée.

Survivant. Le chanceux doit choisir une de ces aptitudes de roublard : *roulé-boulé*, *esquive totale*, *esquive instinctive* ou *esprit fuyant*. Si le personnage est déjà un roublard, il peut choisir de gagner +1 dans tous les jets de sauvegarde.

Faire 10 ou 20. Une fois par jour, le chanceux peut décider de faire la valeur indiquée sur n'importe quel jet de d20.

Charismatique

1	Charme-personne, 1/jour
2	Regain d'assurance, 1/jour
3	Hypnose, 1/jour
4	Discours enflammé, 1/jour
5	+1 en Charisme
6	Prestige
7	Aide, 1/jour
8	Hébètement des monstres, 1/jour
9	Discours enflammé, 2/jour
10	+2 en Charisme
11	Héroïsme, 1/jour
12	Meneur naturel +1
13	Charme-monstre, 1/jour
14	Discours enflammé, 3/jour
15	+3 en Charisme
16	Suggestion, 1/jour
17	Héroïsme suprême, 1/jour
18	Meneur naturel +2
19	Discours enflammé, 4/jour
20	+4 en Charisme

Discours enflammé. Le charismatique peut faire un discours au prix d'une action complexe. Il peut ainsi donner à tous ses alliés dans une rayon de 18m l'un de ses pouvoirs de charismatique. Il peut donner des pouvoirs différents suivant ces alliés.

Prestige. Vous êtes capable de donner envie à des personnes de vous suivre et de vous aider dans votre aventure.

Meneur naturel. Le charismatique bénéficie du bonus indiqué à sa valeur de Prestige.

Descendant de l'Eclipse

1	Détection des Extérieurs
2	Sang de planaire +2
3	Convocation de montres I, 1/jour
4	Furie planaire, 1/jour
5	Sang de planaire +4
6	Convocation de montres II, 1/jour
7	Vision dans le noir +18m
8	Sang de planaire +6
9	Convocation de montres III, 1/jour
10	Furie planaire, 2/jour
11	Sang de planaire +8
12	Convocation de montres IV, 1/jour
13	Vision parfaite dans le noir
14	Sang de planaire +10
15	Convocation de montres V, 1/jour
16	Furie planaire, 3/jour
17	Sang de planaire +12
18	Convocation de montres VI, 1/jour
19	Vision des êtres invisibles
20	Sang de planaire +14

Détection des Extérieurs. Le personnage peut détecter les extérieurs.

Sang de planaire. Quand il est confronté à un Extérieur, le personnage bénéficie du bonus indiqué dans toutes les compétences liées au Charisme.

Convocation de montres. Le descendant de l'Eclipse peut invoquer des montres. Mais cette compétence est plus intuitive que maîtrisée. Les montres invoqués sont aléatoire.

Furie planaire. Fonctionne comme la rage du barbare, mais tous les effets sont réduits de moitié.

Devin

1	<i>Alarme</i> , 1/jour
2	<i>Augure</i> , 1/jour
3	Vision du devin (jour/niveau), 1/jour
4	<i>Clairaudiance/Clairvoyance</i> , 1/jour
5	<i>Localisation d'objets</i> , 1/jour
6	Vision du devin (jour/niveau), 2/jour
7	<i>Location de créatures</i> , 1/jour
8	<i>Communication avec les morts</i> , 1/jour
9	Vision du devin (mois/niveau), 2/jour
10	<i>Divination</i> , 1/jour
11	<i>Scrutation</i> , 1/jour
12	Vision du devin (mois/niveau), 3/jour
13	<i>Œil du mage</i> , 1/jour
14	<i>Divination</i> , 2/jour
15	Vision du devin (année/niveau), 3/jour
16	<i>Œil indiscret</i> , 1/jour
17	<i>Mythes et légendes</i> , 1/jour
18	Vision du devin (année/niveau), 4/jour
19	<i>Communion</i> , 1/jour
20	<i>Vision mythique</i> , 1/jour

Vision du dévin. Le devin peut deviner des informations à propos d'un objet, d'un lieu ou d'une personne. Pour avoir une vision, le devin doit rester concentrer sur l'objet pendant 1h. Il peut choisir s'il veut avoir une vision d'un jour, d'un mois ou d'une année. La table indique jusqu'où au maximum le devin peut remonter. Au niveau 3, le devin peut remonter jusqu'à 3 jours en arrière.

Élu

1	Enveloppe charnelle de l'Élu
2	<i>Bénédiction</i> , 1/jour
3	Aura de courage
4	<i>Protection contre le mal</i> , 1/jour
5	Don de protection, 1/jour
6	Grâce divine
7	<i>Soins légers de groupe</i> , 1/jour
8	<i>Arme alignée</i> , 1/jour
9	<i>Bénédiction</i> , 2/jour
10	Bénédiction du sol, 1/jour
11	<i>Cercle magique contre le mal</i> , 1/jour
12	Don de protection, 2/jour
13	<i>Bénédiction</i> , 3/jour
14	Sanctification, 1/jour
15	<i>Soins légers de groupe</i> , 2/jour
16	<i>Protection contre le mal</i> , 2/jour
17	<i>Bénédiction</i> , 3/jour
18	<i>Arme alignée</i> , 2/jour
19	<i>Rejet du mal</i> , 1/jour
20	<i>Aura sacrée</i> , 1/jour

Enveloppe charnelle de l'Élu. Le personnage est obligatoirement loyal bon ou neutre bon. Il est du sous-type bon, comme s'il était une créature Extérieur. Les personnages bons seront directement plus gentil avec l'Élu. Les personnages mauvais seront directement hostile avec l'Élu.

Aura de courage. L'Élu et ses alliés gagnent un bonus de +4 en moral contre la terreur.

Don de protection. L'Élu peut lancer le sort *sanctuaire* une fois par jour. Quand le sort se dissipe, la cible est sous l'effet du sort *bouclier de la foi*.

Grâce divine. L'Élu ajoute son modificateur de Charisme à tous ses jets de volonté.

Sanctification. L'Élu peut lancer le sort *Sanctification*. Le sort *interdiction* peut y être lié.

Enfant de l'acier

1	Dureté extraordinaire
2	+1 en vigueur
3	+1 CA
4	Récupération accrue
5	Réduction de dégâts +1
6	Résistance aux éléments +3
7	+2 en vigueur
8	+2 CA
9	Inlassable
10	Réduction de dégâts +2
11	Résistance aux éléments +6
12	+3 en vigueur
13	+3 CA
14	Récupération accrue
15	Réduction de dégâts +3
16	Résistance aux éléments +9
17	+4 en vigueur
18	+4 CA
19	Inlassable
20	Réduction de dégâts +4

Dureté extraordinaire. Augmente le dés de vie du personnage d'un cran selon cet ordre : d6, d8, d10, d12. Si le personnage possède déjà un d12, il gagne 1 point de vie par niveau.

Récupération accrue. Au niveau 4, le personnage récupère la moitié de son niveau en point de vie par heure. Au niveau 14, il récupère une caractéristique temporairement perdue par heure.

Résistance aux éléments. L'enfant de l'acier bénéficie du bonus indiqué pour résister à l'acide, l'électricité, le feu et le froid.

Inlassable. Le personnage est immunisé contre la fatigue. Au niveau 19, il est immunisé contre l'épuisement.

Enfant de la terre

1	Vision dans le noir +9m
2	<i>Verrouillage*</i> , 1/jour
3	+1 en CA
4	Affinité avec la pierre
5	<i>Ramollissement de la terre et de la pierre</i> , 1/jour
6	<i>Réparation intégrale*</i> , 1/jour
7	Pierres acérées, 1/jour
8	Affinité supérieure pour la pierre
9	<i>Façonnage de la pierre</i> , 1/jour
10	+2 CA
11	<i>Fusion de la pierre</i> , 1/jour
12	Perception des vibrations +9m
13	<i>Transmutation de la pierre en boue</i> , 1/jour
14	<i>Peau de pierre</i> , 1/jour
15	<i>Glissement de terrain</i> , 1/jour
16	Vision aveugle +9m
17	<i>Pierres commères</i> , 1/jour
18	+3 en CA
19	<i>Tremblement de terre</i> , 1/jour
20	Vision aveugle +9m

* Avec la pierre et la terre uniquement

Affinité avec la pierre. Fonctionne comme la capacité des nains de clan. Si le personnage est déjà un nain de clan, tous ses bonus augmente de +8.

Affinité supérieure pour la pierre. L'enfant de la terre a le droit à un jet de fouille automatique s'il passe à moins de 1,5m d'un passage secret dans la terre ou la roche.

Enfant des eaux

1	Grâce du dauphin
2	Apnée développée
3	Vision aveugle aquatique +9m
4	Allié aquatique II, 1/jour
5	<i>Flou</i> , 1/jour
6	Apnée développée
7	Grâce du dauphin
8	Allié aquatique III, 2/jour
9	<i>Nappe de brouillard</i> , 1/jour
10	Adaptation aquatique
11	Vision aveugle aquatique +18m
12	Allié aquatique IV, 3/jour
13	<i>Déplacement</i> , 1/jour
14	Résistance au froid 5
15	Grâce du dauphin
16	Allié aquatique V, 4/jour
17	Émissaire aquatique
18	Assistance aquatique
19	Vision aveugle aquatique +30m
20	Allié aquatique VI, 5/jour

Grâce du dauphin. L'enfant des eaux a une vitesse de déplacement de 6m par round dans l'eau. Il gagne +8 en natation et n'a pas besoin de jet pour nager en eau calme. A chaque fois que l'enfant des eaux reçoit cette capacité, sa vitesse dans l'eau augmente de 6m.

Apnée développée. Le personnage peut retenir sa respiration sous l'eau pendant un nombre de round égal à 3 fois sa constitution. Chaque fois que le personnage reçoit cette capacité, le multiplicateur augmente de 1.

Allié aquatique. Fonctionne comme convocation d'allié naturel sauf que l'allié apparaît en 1d4+1 minutes. Les alliés aident le personnage pendant une minute avant de repartir.

Adaptation aquatique. Le personnage possède maintenant des branchies et peut respirer sous l'eau. Il ne peut plus subir de pression quand il est sous l'eau.

Émissaire aquatique. L'enfant des eaux peut communiquer avec toutes les créatures aquatiques.

Assistance aquatique. L'enfant des eaux peut transporter avec lui un compagnon tous les 3 niveaux avec lui sous l'eau. Ses compagnons peuvent ainsi respirer pendant un nombre de minute égal à leur valeur de constitution et ils vont à une vitesse de 9m par round. Ils n'ont pas besoin de jet de natation pour voyager de cette façon.

Enfant des montages

1	Montagnard +2
2	<i>Résistance aux énergies destructives</i> (personnel), 1/jour
3	Embuscade, 1 minute
4	Cri de ralliement, 1/jour
5	+1 en Constitution
6	Montagnard +4
7	<i>Passage sans trace</i> (personnel), 1/jour
8	Embuscade +2 aux dégâts
9	Cri de ralliement, 2/jour
10	+2 en Constitution
11	Montagnard +6
12	<i>Fusion dans la pierre</i> , 1/jour
13	Embuscade, 5 rounds
14	Cri de ralliement, 3/jour
15	+3 en Constitution
16	Montagnard +8
17	<i>Pierres commères</i> , 1/jour
18	Embuscade, tir embusqué
19	Cri de ralliement, 4/jour
20	+4 en Constitution

Montagnard. Le personnage gagne le bonus indiqué en Equilibre, Escalade, Saut et Survie quand il est dans une région montagnarde.

Cri de ralliement. Si les joueurs sont pris par surprise et que l'enfant de la montagne a détecté les ennemis, l'enfant des montagnes peut utiliser son cri de ralliement pour prévenir ses alliés qui augmentera leur jet de +4.

Embuscade. L'enfant des montagnes peut camoufler ses compagnons (1 minute par compagnon). Une fois camouflé, le compagnon peut utiliser le rang en discrétion de l'enfant des montagnes plutôt que le sien.

Au niveau 8, les personnages camouflés par l'enfant de la montagne gagne +2 en dégâts tant qu'ils sont camouflés.

Au niveau 13, l'enfant de la montagne peut camoufler un compagnon en 5 rounds.

Au niveau 18, les joueurs camouflés peuvent attaquer en restant camouflé. Ils ne subissent qu'un malus de -4 à la discrétion (au lieu de -20).

Éveillé

1	Potentiel inexploité
2	Aura de métamagie : Extension de portée, 1/jour
3	Résistance +1
4	Bonus d'énergie primitive +2
5	Aura de métamagie : Extension de durée
6	Aura de métamagie, 2/jour
7	Résistance +2
8	Aura de métamagie : Réduction d'effet
9	Bonus d'énergie primitive +4
10	Aura de métamagie, 3/jour
11	Aura de métamagie : Attraction
12	Résistance +3
13	Bonus d'énergie primitive +6
14	Aura de métamagie : Extension d'effet
15	Aura de métamagie, 4/jour
16	Résistance +4
17	Aura de métamagie : Magie maximum
18	Bonus d'énergie primitive +8
19	Résistance +5
20	Aura de métamagie : Redirection

Fidèle

1	<i>Bénédiction</i> , 1/jour
2	<i>Protection contre le mal</i> , 1/jour
3	<i>Faveur divine</i> , 1/jour
4	Renvoi des morts-vivants, 1/jour
5	+1 en Sagesse
6	<i>Aide</i> , 1/jour
7	<i>Bénédiction d'arme</i> , 1/jour
8	<i>Consécration</i> , 1/jour
9	Renvoi des morts-vivants, 2/jour
10	+2 en Sagesse
11	<i>Lumière du jour</i> , 1/jour
12	<i>Cercle magique contre le mal</i> , 1/jour
13	<i>Prière</i> , 1/jour
14	Renvoi des morts-vivants, 3/jour
15	+3 en Sagesse
16	<i>Châtiment sacré</i> , 1/jour
17	<i>Rejet du mal</i> , 1/jour
18	<i>Aura sacrée</i> , 1/jour
19	Renvoi des morts-vivants, 4/jour
20	+4 en Sagesse

Potentiel inexploité. L'éveillé ne peut pas utiliser ses points d'énergie magique. Mais par une action libre, quand un arcaniste lance un sort, l'éveillé peut décider de dépenser les points d'énergie magique à sa place.

Aura de métamagie. L'éveillé peut sentir les sorts et les altérer. Il peut deviner les sorts avec un jet d'art de la magie. Il peut appliquer l'un des effets qu'il connaît.

- *Extension de portée* : Double la portée d'un sort
- *Extension de durée* : Double la durée du sort
- *Réduction d'effet* : Réduit de moitié toutes les variables numériques d'un sort
- *Attraction* : L'éveillé devient la cible du sort
- *Extension d'effet* : Augmente toutes les variables numériques d'un sort de 50%
- *Magie maximum* : Maximise toutes les variables numériques d'un sort.
- *Redirection* : Peut rediriger le sort vers une autre cible, sauf le lanceur.

Résistance. L'éveillé bénéficie du bonus indiqué pour tous les jets de sauvegarde contre les sorts.

Bonus d'énergie primitive. Augmente les points d'énergie magique de l'éveillé du nombre indiqué.

Ombre

1	Vision dans le noir +18m
2	Voile d'ombre +2
3	<i>Repli expéditif</i> , 1/jour
4	Saut d'ombre, 3m
5	<i>Flou</i> , 1/jour
6	Voile d'ombre +4
7	<i>Alignement indétectable</i> , 1/jour
8	Saut d'ombre, 6m
9	<i>Déplacement</i> , 1/jour
10	Voile d'ombre +6
11	Discrétion totale
12	Saut d'ombre, 9m
13	<i>Repli expéditif</i> , 2/jour
14	Voile d'ombre +8
15	<i>Flou</i> , 2/jour
16	Saut d'ombre, 12m
17	<i>Alignement indétectable</i> , 2/jour
18	Voile d'ombre +10
19	<i>Déplacement</i> , 2/jour
20	Saut d'ombre, 15m

Voile d'ombre. L'ombre bénéficie du bonus indiqué en discrétion.

Saut d'ombre. Par une action simple, l'ombre peut faire un saut de la distance indiqué tant que le point de départ et le point d'arrivée sont des zones d'ombres. Ce déplacement ne peut pas provoquer d'attaque d'opportunité.

Discrétion totale. Le personnage peut utiliser sa compétence Discrétion même si on l'observe. Il peut alors se dissimuler au vu et au su de tout le monde à condition qu'il existe une zone d'ombre assez proche.

Orateur

1	<i>Compréhension des langages</i> , 1/jour
2	Paroles convaincantes +2
3	Mots de pouvoir : <i>déblocage</i>
4	<i>Vent des murmures</i> , 1/jour
5	+1 en Charisme
6	Mots de pouvoir : <i>fracassement</i>
7	Paroles convaincantes +4
8	<i>Don des langues</i> , 1/jour
9	Mots de pouvoir : <i>silence</i>
10	+2 en Charisme
11	Paroles convaincantes +6
12	<i>Cri</i> , 1/jour
13	Mots de pouvoir : <i>sommeil profond</i>
14	Don pour les langues
15	+3 en Charisme
16	Mots de pouvoir : <i>charme-monstre</i>
17	Paroles convaincantes +8
18	<i>Cri suprême</i> , 1/jour
19	Mots de pouvoir : <i>immobilisation des monstres</i>
20	+4 en Charisme

Paroles convaincantes. Le personnage bénéficie du bonus indiqué dans tous les jets dans lesquels la persuasion verbale joue un rôle.

Mots de pouvoir. L'orateur peut utiliser ses mots de pouvoir (3 + charisme) fois par jours. Le mot doit être dit pour que le sort fonctionne.

Don pour les langues. Quand l'orateur écoute une langue pendant 10 minutes, il peut la parler pour le reste de la journée.

Sage

1	+1 point de compétence par niveau
2	Capacité spéciale
3	+2 point de compétence par niveau
4	Perspicacité +2
5	+1 en Intelligence
6	+3 point de compétence par niveau
7	Perspicacité +4
8	Capacité spéciale
9	+4 point de compétence par niveau
10	+2 en Intelligence
11	+5 point de compétence par niveau
12	Perspicacité +6
13	+6 point de compétence par niveau
14	Capacité spéciale
15	+3 en Intelligence
16	+7 point de compétence par niveau
17	Perspicacité +8
18	+8 point de compétence par niveau
19	Capacité spéciale
20	+4 en Intelligence

Perspicacité. Une fois par jour, le sage peut ajouter le bonus indiqué à un jet de Sagesse ou d'Intelligence (ou d'une compétence basée sur la Sagesse ou l'Intelligence).

Sang d'acier

1	Capacité spéciale
2	+1 aux dégâts
3	Coup stratégique (DR 3)
4	Habilité du guerrier
5	Capacité spéciale
6	Coup stratégique (DR 6)
7	+2 aux dégâts
8	Habilité du guerrier
9	Coup stratégique (DR 9)
10	Capacité spéciale
11	+3 aux dégâts
12	Coup stratégique (DR 12)
13	Habilité du guerrier
14	Intouchable
15	Capacité spéciale
16	Coup stratégique (DR 15)
17	+4 aux dégâts
18	Habilité du guerrier
19	Intouchable
20	Capacité spéciale

Coup stratégique. Le sang d'acier ignore le nombre de point de réduction de dégât de sa cible indiqué.

Habilité du guerrier. Le sang d'acier doit choisir l'une de ses actions. Il ne subira plus que la moitié des malus lors de cette action.

- Combattre sur la défensive
- Combattre avec des armes dont il ne connaît pas le maniement
- Combattre avec 2 armes
- Attaquer avec une arme en étant agrippé

Intouchable. Au niveau 14, quand le sang d'acier entreprend une action d'attaque qui provoquerait une attaque d'opportunité, il n'en provoque pas. Au niveau 19, le sang d'acier ne peut plus être la cible d'attaque d'opportunité.

Sang de dragon

1	Sort renforcé
2	Sort supplémentaire
3	Énergie magique supplémentaire +2
4	Contresort rapide
5	Sort renforcé
6	Maniement supérieur de la magie
7	Énergie magique supplémentaire +2
8	Sort supplémentaire
9	Efficacité des sorts améliorée +1
10	Sort renforcé
11	Énergie magique supplémentaire +2
12	Maniement supérieur de la magie
13	Efficacité des sorts améliorée +2
14	Sort supplémentaire
15	Sort renforcé
16	Énergie magique supplémentaire +2
17	Efficacité des sorts améliorée +3
18	Maniement supérieur de la magie
19	Présence terrifiante
20	Sort renforcé

Sort renforcé. Le sang de dragon choisit un sort. Le DD pour résister à ce sort augmente de 1.

Sort supplémentaire. Le sang de dragon apprend un nouveau sort. Ou le garde en stocke pour l'apprendre plus tard.

Contresort rapide. Une fois par round, le sang de dragon peut faire un contresort avec une action de mouvement au lieu d'une action simple.

Efficacité des sorts améliorée. Le sang de dragon augmente le DD de ses sorts du bonus indiqué.

Maniement supérieur de la magie. Le sang de dragon choisit une école de magie. Les coûts des sorts de cet école sont réduit de 1 (pour un minimum de 1).

Présence terrifiante. Quand le sang de dragon lance un sort, toutes les créatures dans un rayon de 3m doivent réussir un jet de volonté pour ne pas s'enfuir.

Sang de fée

1	Vision nocturne
2	<i>Déguisement</i> , 1/jour
3	<i>Ventriloquie</i> , 1/jour
4	Grâce surnaturelle +1
5	<i>Aura magique</i> , 1/jour
6	<i>Invisibilité</i> , 1/jour
7	Vision des enchantements
8	Grâce surnaturelle +2
9	<i>Antidétection</i> , 1/jour
10	<i>Bagou</i> , 1/jour
11	<i>Sommeil profond</i> , 1/jour
12	Grâce surnaturelle +3
13	Vision des illusions
14	<i>Leurre</i> , 1/jour
15	<i>Lueur d'arc-en-ciel</i> , 1/jour
16	Grâce surnaturelle +4
17	<i>Double illusoire</i> , 1/jour
18	<i>Faux-semblant</i> , 1/jour
19	Vision de toute la magie
20	Grâce surnaturelle +5

Grâce surnaturelle. Le sang de fée choisi l'un des traits suivants : CA, un jet de sauvegarde, les jets de dextérité, l'initiative. Il ajoute le bonus indiqué à ce trait. Une fois un trait choisi, il ne pourra plus être choisi à nouveau.

Sang de géant

Spécial : Seul les humains, les dworgs et les orques peuvent choisir cette voie.

1	Particularités de taille
2	Lancer de rocher (9m, 1d10)
3	Taille intimidante +2
4	Déplacement accéléré +1,5m
5	+1 en Force
6	Lanceur de rocher (18m, 1d10)
7	Taille intimidante +4
8	Charge terrifiante +1
9	Lanceur de rocher (18m, 2d6)
10	Particularités de taille
11	Taille intimidante +6
12	Déplacement accéléré +3m
13	Lanceur de rocher (24m, 2d6)
14	Taille intimidante +8
15	+2 en Force
16	Lanceur de rocher (24m, 2d8)
17	Taille intimidante +10
18	Charge terrifiante +2
19	Lanceur de rocher (40m, 2d8)
20	Particularités de taille

Particularité de taille. Le personnage est très grand. Il fait 2,5m de haut et peut manier les armes de taille G. Il a du mal à passer inaperçu et trouve rarement des armures à sa taille. Il subit un malus de -4 à ses jets de Discrétion et ses armures et bouclier sont 2 fois plus cher et plus lourd que la normale.

Au niveau 10, le joueur est une vraie créature de taille G. Son allonge est de 3m, il gagne +4 en lutte, en bousculade et désarmement mais subit un malus de 1 en CA et BBA.

Taille intimidante. Le géant gagne le bonus indiqué en intimidation.

Charge terrifiante. Quand le géant charge, il peut s'infliger un malus à la CA de -1 par 3m de distance. Il ajoute +1 ou +2 de dégâts par point de CA retiré de cette manière à ses dégâts pour ce round.

Sang du nord

Spécial : Seul les dorns, les orques et les éréniens du nord peuvent choisir cette voie.

1	Sang du nord
2	Résistance au froid +5
3	Cri de guerre, 1/jour
4	Clameurs des vents, 1/jour
5	+1 en Constitution
6	Aura de chaleur
7	Cri de guerre, 2/jour
8	Clameurs des vents, 2/jour
9	Résistance au froid +15
10	+2 en Constitution
11	Cri de guerre amélioré
12	Clameurs des vents, 3/jour
13	Arme de froid, 1/jour
14	Cri de guerre, 3/jour
15	+3 en Constitution
16	Immunité au froid, Arme de froid
17	Cri de guerre, 4/jour
18	Arme de froid intense
19	Arme de froid, 2/jour
20	+4 en Constitution

Sang du nord. Le sang du nord bénéficie de +2 en survie et du trait de maraudeur *empathie sauvage* quand il se trouve dans une région du nord. De plus, il est immunisé contre les dégâts non létaux due au froid.

Cri de guerre. Par contre une action libre, le sang du nord pousse un cri de guerre. Il augmente temporairement ses points de vie d'un point de vie par niveau. A la fin du combat, ces points de vie disparaissent.

Au niveau 11, le cri de guerre augmente l'attaque et les dégâts de +1.

Clameurs des vents. Le sang du nord peut poser une question aux vents et obtenir une réponse. Chaque fois qu'il reçoit cette capacité, il peut poser une question de plus par utilisation. Les questions fonctionnent comme pour le sort *communion avec la nature*.

Aura de chaleur. Les compagnons du Sang du nord dans un rayon de 3m obtiennent un bonus de +4 en vigueur contre le froid.

Arme de froid. Le Sang du nord peut donner les propriétés du froid à son arme pendant un nombre de round égal au niveau du Sang du nord. Au niveau 16, l'arme possède les propriétés du froid intense.

Sang pur

Spécial : Seul les humains peuvent prendre cette voie.

1	Né pour l'aventure +2
2	Sang de roi +2
3	Capacité spéciale
4	Compétence souveraine
5	Augmentation de caractéristique
6	Né pour l'aventure +4
7	Sang de roi +4
8	Capacité spéciale
9	Compétence souveraine
10	Augmentation de caractéristique
11	Né pour l'aventure +6
12	Sang de roi +6
13	Capacité spéciale
14	Compétence souveraine
15	Augmentation de caractéristique
16	Né pour l'aventure +8
17	Sang de roi +8
18	Capacité spéciale
19	Compétence souveraine
20	Augmentation de caractéristique

Né pour l'aventure. Le personnage doit choisir 3 compétences qui ne sont pas liée au Charisme. Ces 3 compétences bénéficient alors du bonus indiqué.

Sang de roi. Chaque jour, le Sang de roi doit choisir entre 2 personnalités. Il peut soit appliquer le bonus indiqué à toutes les compétences liées au Charisme avec les serviteurs de l'ombre, soit contre les ennemis de l'ombre.

Compétence souveraine. Le sang de roi choisit une compétence. Il pourra alors décider de faire 10 dans il fait un jet pour cette compétence.

Augmentation de caractéristique. Le joueur peut augmenter n'importe quelle caractéristique de 1.

Sans douleur

1	Sans douleur +5
2	Réductions des dégâts non létaux +3
3	Esprit détaché +1
4	Rage et vengeance : attaque
5	Férocité
6	Sans douleur +10
7	Réductions des dégâts non létaux +6
8	Esprit détaché +2
9	Dernière bataille, 1/jour
10	Augmentation du seuil de mort -15
11	Sans douleur +15
12	Réductions des dégâts non létaux +9
13	Esprit détaché +3
14	Rage et vengeance : dégâts
15	Augmentation du seuil de mort -20
16	Sans douleur +20
17	Réductions des dégâts non létaux +12
18	Esprit détaché +4
19	Dernière bataille, 2/jour
20	Augmentation du seuil de mort -25

Sans douleur. Le sans douleur gagne un point de vie supplémentaire par niveau. Il bénéficie du bonus indiqué lorsqu'il doit faire un jet pour résister à la douleur.

Esprit détaché. Le sans douleur bénéficie du bonus indiqué pour les jets de sauvegarde contre les sorts

Rage et vengeance. Si le sans douleur subit une attaque qui inflige des dégâts supérieurs ou égaux à 2 fois son niveau, sa prochaine attaque bénéficie d'un bonus égal à son niveau.

Au niveau 14, le bonus s'applique aussi aux dégâts.

Férocité. Le sans douleur continue à se battre même en dessous de 0 point de vie. Mais il s'évanouit après le combat.

Dernière bataille. Si le sans douleur tombe en dessous de la moitié de ses points de vie, il peut engager sa dernière bataille avec une action libre. Le sans douleur bénéficie alors d'une résistance magique de 10 + son niveau, d'une réduction de dégât de 15 et une résistance aux énergies destructives de 30. Après le combat, il tombe inconscient à 1 point de vie au dessus de son seuil de mort. S'il n'est pas soigné dans les 5 rounds qui suivent, il meurt

Sauvage

1	Empathie sauvage
2	Compagnon animal
3	Sens animal (odorat ou vue)
4	<i>Charme-animal</i> , 1/jour
5	Forme animale (Taille M), 1/jour
6	Compagnon animal
7	<i>Communication avec les animaux</i> , 1/jour
8	Forme animale (Taille M), 2/jour
9	Sens animal (odorat ou vue)
10	Compagnon animal
11	Forme animale (Taille G), 2/jour
12	<i>Charme-animal</i> , 2/jour
13	Forme animale (Taille G), 3/jour
14	Compagnon animal
15	Forme animale (Taille G), 4/jour
16	Sens animal (odorat ou vue)
17	<i>Communication avec les animaux</i> , 2/jour
18	Compagnon animal
19	Forme animale (Taille TG), 5/jour
20	Sens animal (vision aveugle)

Empathie sauvage. Fonctionne comme celle du Maraudeur. Si le sauvage possède déjà ce trait, il gagne un bonus de +2.

Compagnon animal. Fonctionne comme celle du Maraudeur.

Sens animal. Le joueur doit choisir entre vision nocturne +36m ou odorat +18m.

Forme animal. Le joueur doit choisir une forme animale. Le reste fonctionne comme celle du druide sauf que le joueur est restreint par une taille maximale.

Sentinelle

1	Transmettre sa bravoure +1, 1/jour
2	Détection du mal
3	Colère du juste +3
4	Châtiment du mal, 1/jour
5	+1 en Constitution
6	Imposition des mains
7	Colère du juste +6
8	Châtiment du mal, 2/jour
9	Transmettre sa bravoure +1, 2/jour
10	+2 en Constitution
11	Colère du juste +9
12	Aura de bravoure
13	Transmettre sa bravoure +2, 2/jour
14	Châtiment du mal, 3/jour
15	+3 en Constitution
16	Protection contre la mort
17	Colère du juste +12
18	Châtiment du mal, 4/jour
19	Transmettre sa bravoure +2, 3/jour
20	+4 en Constitution

Transmettre sa bravoure. Le joueur peut l'activer par une action libre. Pendant un nombre de round égal au niveau de la sentinelle, lui et ses compagnons dans un rayon de 9m obtiennent +1 aux jets d'attaques et de sauvegarde contre la terreur.

Détection du mal. Le joueur peut utiliser le sort *détection du mal* à volonté.

Colère du juste. Quand la sentinelle attaque une créature maléfique, elle ignore le nombre de point de réduction de dégât indiqué.

Châtiment du mal. La sentinelle ajoute son modification de charisme à son attaque et ajoute 1 point de dégât par niveau. Ne fonctionne que sur les créatures et personnes d'alignement mauvais.

Imposition des mains. Chaque jour, la sentinelle peut soigner un nombre de point de vie égal à son niveau multiplié par son modificateur de Charisme (minimum 1). Il peut aussi infliger des dégâts aux morts-vivants.

Aura de bravoure. La sentinelle est immunisé contre la peur. Tous ses alliés dans un rayon de 3m bénéficie de +4 en volonté pour résister à la terreur.

Protection contre la mort. La sentinelle est immunisé contre les effets de mort comme si elle était en permanence sous les effets du sort *protection contre la mort*.

Soigneur

1	<i>Soins légers</i> , 1/jour
2	<i>Restauration partielle</i> , 1/jour
3	<i>Soins légers</i> , 2/jour
4	<i>Soins modérés</i> , 1/jour
5	<i>Guérison des maladies</i> , 1/jour
6	<i>Soins modérés</i> , 2/jour
7	<i>Soins importants</i> , 1/jour
8	<i>Guérison de la cécité/surdité</i> , 1/jour
9	<i>Soins importants</i> , 2/jour
10	<i>Soins intensifs</i> , 1/jour
11	<i>Neutralisation du poison</i> , 1/jour
12	<i>Soins intensifs</i> , 2/jour
13	<i>Soins légers de groupe</i> , 1/jour
14	<i>Restauration</i> , 1/jour
15	<i>Soins légers de groupe</i> , 2/jour
16	<i>Guérison suprême</i> , 1/jour
17	<i>Restauration</i> , 2/jour
18	<i>Guérison suprême</i> , 2/jour
19	<i>Régénération</i> , 1/jour
20	<i>Retour à la vie</i> , 1/jour

Retour à la vie. Fonctionne comme le sort *Retour à la vie*, sauf que le personnage doit être mort depuis au maximum 20 minutes.

Sombre

1	Enveloppe charnelle du sombre, vision nocturne
2	Détection du bien ou du mal, 1/jour
3	<i>Imprécation</i> , 1/jour
4	Sang-froid de l'ombre
5	Don d'Izrador I
6	Convocation de monstres I, 1/jour
7	<i>Imprécation</i> , 2/jour
8	Mise à mort, 1/jour
9	Intimidation des morts-vivants
10	Don d'Izrador II
11	<i>Imprécation</i> , 3/jour
12	Convocation de monstres I, 2/jour
13	Mise à mort, 2/jour
14	Présence intimidante
15	Don d'Izrador III
16	Convocation de monstres I, 3/jour
17	<i>Imprécation</i> , 4/jour
18	Mise à mort, 3/jour
19	Présence terrifiante
20	Don d'Izrador IV

Enveloppe charnelle du nombre. Le personnage peut être de n'importe quel alignement, mais il subit les sorts comme s'il était d'alignement mauvais. Les personnages bons seront souvent inamicalement envers le sombre. Les personnages mauvais le traiteront avec indifférence.

Sang froid de l'ombre. Le sombre est immunisé contre la peur et la terreur.

Don d'Izrador. Le personnage choisit un sort d'un domaine du dieu sombre du niveau indiqué. Il peut au départ lancer ce sort 1 fois par jour. Chaque fois qu'il reçoit ce don, il peut lancer les sorts précédents une fois de plus par jour. Quand il lance un sort, le sombre sait qu'Izrador connaît sa position exacte.

Mise à mort. Le sort fonctionne comme le sort *mise à mort*. Sauf que le sombre doit lui-même réduire les points de vie de la cible en dessous de 0.

Intimidation des morts vivants. Le personnage peut tenter d'intimider des morts-vivants un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Présence intimidante. Le personnage a les yeux noirs et vides, la peau froide et l'air sinistre. Il gagne +4 en intimidation et +2 en Diplomatie quand il traite avec des serviteurs de l'ombre.

Présence terrifiante. L'apparence du sombre est terrifiante. Il faut réussir un jet de volonté de DD 20 + son modificateur de Charisme pour ne pas avoir peur.

Tacticien

1	Aider quelqu'un
2	Compréhension du combat, 1/jour
3	Initiative coordonnée, 1/jour
4	Attaque coordonnée, 1/jour
5	Aider quelqu'un +1
6	Compréhension du combat, 2/jour
7	Initiative coordonnée, 2/jour
8	Attaque coordonnée, 2/jour
9	Aider quelqu'un +2
10	Compréhension du combat, 3/jour
11	Initiative coordonnée, 3/jour
12	Attaque coordonnée, 3/jour
13	Attaque dirigée, 1/jour
14	Aider quelqu'un +3
15	Compréhension du combat, 4/jour
16	Initiative coordonnée, 4/jour
17	Attaque coordonnée, 4/jour
18	Coup dirigé, 1/jour
19	Aider quelqu'un +4
20	Parfait assaut, 1/jour

Aider quelqu'un. Le tacticien peut aider quelqu'un grâce à une action de mouvement plutôt qu'une action simple. Le personnage qu'il aide obtient le bonus indiqué en attaque ou en CA (au choix du tacticien).

Compréhension du combat. Le tacticien peut activer cette capacité avec une action de mouvement. Cela permet à l'un de ses compagnons dans un rayon de 18m de faire une action. Au choix du tacticien :

- Éviter la prochaine attaque d'opportunité
- Considérer que l'adversaire du compagnon est pris au dépourvu (ce qui déclenche les attaques surnoises)
- Éviter le compagnon d'être pris au dépourvu pendant un round

Initiative coordonnée. Le tacticien doit déclarer l'utilisation de cette compétence avant de lancer les initiatives. Après avoir lancé les initiatives, tous les compagnons du tacticien ont le choix d'utiliser son initiative à la place de la leur.

Attaque coordonnée. Le tacticien doit utiliser cette compétence à son tour au prix d'une action complexe. Pour que ses compagnons puissent bénéficier de ces effets, ils doivent retarder leurs actions jusqu'au tour du tacticien (seulement s'ils jouent avant lui, ceux qui jouent après peuvent bénéficier des effets quoi qu'il arrive).

Le tacticien désigne un adversaire à haute voix, tous les compagnons peuvent alors attaquer cet adversaire en même temps. Ces attaques bénéficient d'un bonus de +1 par compagnon impliqué dans l'attaque.

Attaque dirigée. Par une action complexe, le tacticien peut ajouter la moitié de son bonus de base à l'attaque à la prochaine attaque d'un compagnon.

Coup dirigé. S'active avec une action simple. Pendant un round, les compagnons du tacticien peuvent lancer 2 fois leurs jets de dégâts. Seul le jet le plus haut est pris en compte.

Parfait assaut. Par une action complexe, toutes les attaques des compagnons porte automatiquement des coups critiques pendant un round.

Touche à tout

1	Sort de niveau 0, 1/jour
2	Arcane spontané niveau 0, 1/jour
3	Compétence développée
4	Caractéristique développée
5	Sauvegarde améliorée
6	Sort de niveau 1, 1/jour
7	Capacité spéciale
8	Caractéristique développée
9	Sauvegarde améliorée
10	Sort de niveau 2, 1/jour
11	Compétence développée
12	Caractéristique développée
13	Arcane spontané niveau 1, 1/jour
14	Capacité spéciale
15	Sauvegarde améliorée
16	Sort de niveau 3, 1/jour
17	Compétence développée
18	Caractéristique développée
19	Arcane spontané niveau 2, 1/jour
20	Compétence développée

Sort de niveau X. Le touche à tout choisi un sort d'arcaniste. Il ne peut pas choisir un sort d'école majeure. Il peut maintenant lancer ce sort 1 fois par jour.

Arcane spontané. Le touche à tout peut lancer n'importe quel sort du niveau indiqué une fois par jour. Il ne peut pas lancer un sort d'une école majeure.

Compétence développée. Le touche à tout gagne un bonus de +4 dans une compétence au choix.

Caractéristique développée. Le tout à tout gagne un bonus de +1 dans une caractéristique au choix.

Sauvegarde améliorée. Le tout à tout gagne un bonus de +1 dans un jet de sauvegarde au choix.

Traqueur d'affamés

1	Détection des morts-vivants, 3m
2	Impact du vivant +2
3	Protection de la vie : attaque spéciale
4	Détection des morts-vivants, 6m
5	Attaque de destruction, 1/jour
6	Détection des morts-vivants, 9m
7	Impact du vivant +4
8	Protection de la vie : affaiblissement temporaire
9	Détection des morts-vivants, 12m
10	Attaque de destruction, 2/jour
11	Détection des morts-vivants, 15m
12	Impact du vivant +6
13	Protection de la vie : réduction permanente
14	Détection des morts-vivants, 18m
15	Attaque de destruction, 3/jour
16	Détection des morts-vivants, 21m
17	Impact du vivant +8
18	Protection de la vie : absorption d'énergie
19	Détection des morts-vivants, 24m
20	Attaque de destruction, 4/jour

Détection des morts-vivants. Le traqueur peut utiliser cette compétence autant qu'il le souhaite avec une action simple. Il doit réussir un jet de sagesse pour détecter un mort-vivant (le DD dépend du niveau du mort-vivant).

Impact du vivant. Quand le traqueur inflige des dégâts à un mort vivant, il ajoute le nombre de dégât indiqué.

Protection de la vie. Le traqueur est immunisé aux capacités des morts vivants. Il est aussi immunisé à la paralysie des goules et à la puanteur des blêmes.

Attaque de destruction. Après avoir effectué une attaque de corps à corps, le traqueur peut faire une tentative de destruction sur un mort-vivant. La cible doit réussir un jet de volonté (DD 10 + niveau du personnage + modificateur de Charisme) sinon elle explose.

Si l'attaque de destruction n'aboutit pas, l'utilisation n'est pas perdue.

Vif

1	+2 en initiative
2	+1 à la CA
3	Déplacement accéléré +1,5m
4	Accélération, 1/jour
5	+1 en Dextérité
6	+4 en initiative
7	+2 à la CA
8	Déplacement accéléré +3m
9	Accélération, 1/jour
10	+2 en Dextérité
11	+6 en initiative
12	+3 à la CA
13	Déplacement accéléré +4,5m
14	Accélération, 1/jour
15	+3 en Dextérité
16	+8 en initiative
17	+4 à la CA
18	Déplacement accéléré +6m
19	Accélération, 1/jour
20	+4 en Dextérité

Accélération. L'accélération s'active par une action libre et dure un nombre de rounds égal à 3 + modificateur de Constitution du Vif. Pendant l'accélération, le vif peut attaquer 2 fois par tour ou bénéficier d'une action de mouvement supplémentaire.

A la fin de l'accélération, le vif est fatigué pendant 1h.

Équipement

Armes

Armes traditionnelles

	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique
Mains nues		1d2	1d3	x2
Armes légères				
Dague	2	1d3	1d4	19-20/x2
Dague coup-de-poing	2	1d3	1d4	x3
Gantelets clouté	5	1d3	1d4	x2
Masse d'armes légères	5	1d4	1d6	x2
Serpe	6	1d4	1d6	x2
Corde de fermier	1		1d2	x2
Armes une main				
Gourdin		1d4	1d6	x2
Masse d'armes lourde	12	1d6	1d8	x2
Morgenstern	8	1d6	1d8	x2
Épieu	1	1d4	1d6	x2
Armes 2 mains				
Lance	5	1d6	1d8	x3
Bâton		1d4/1d4	1d6/1d6	x2
Pique	2	1d6	1d8	x3
Armes à distance				
Arbalète lourde	50	1d8	1d10	19-20/x2
Arbalète légère	35	1d6	1d8	19-20/x2
Javeline	1	1d4	1d6	x2
Fronde		1d3	1d4	x2
Flèches brisées	12	1d3	1sd6	16-20
Grande fronde	3	1d4	1d6	x

Armes de guerre

	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique
Armes légères				
Hache de lancer	8	1d4	1d6	x2
Marteau léger	1	1d3	1d4	x2
Hachette	6	1d4	1d6	x3
Kukri	8	1d3	1d4	18-20/x2
Pic de guerre léger	4	1d3	1d4	x4
Matraque	1	1d4	1d6	x2
Rondache		1d2	1d3	x2
Armure à pointe		1d4	1d6	x2
Rondache à pointe		1d3	1d4	x2
Épée courte	10	1d4	1d6	19-20/x2
Armes une main				
Hache d'armes	10	1d6	1d8	x3
Fléau d'armes léger	8	1d6	1d8	x2
Épée longue	15	1d6	1d8	19-20/x2
Pic de guerre lourd	8	1d4	1d6	x4
Rapière	20	1d4	1d6	18-20/x2
Cimeterre	15	1d4	1d6	18-20/x2
Écu		1d3	1d4	x2
Écu à pointes		1d4	1d6	x2
Trident		1d6	1d8	x2
Marteau de guerre	12	1d6	1d8	x3
Armes 2 mains				
Cimeterre à deux mains	75	1d6	2d4	18-20/x2
Coutille	8	1d8	1d10	x3
Grande hache	20	1d10	1d12	x3
Massue	5	1d8	1d10	x2
Fléau d'armes lourd	15	1d8	1d10	19-20/x2
Épée à 2 mains	50	1d10	2d6	19-20/x2
Guisarme	9	1d6	2d4	x3
Hallebarde	10	1d8	1d10	x3
Lance d'arçon	10	1d6	1d8	x3
Corsèque	10	1d6	2d4	x3
Faux	10	1d6	2d4	x4
Armes à distance				
Arc long	75	1d6	1d8	x3
Arc long composite (+100 par point de force)	100	1d6	1d8	x3
Arc court	30	1d4	1d6	x3
Arc court composite (+75 par point de force)	75	1d4	1d6	x3

Armes exotiques

	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique
Armes légères				
Kama	2	1d4	1d6	x2
Nunchaku	2	1d4	1d6	x2
Sai	1	1d3	1d4	x2
Siangham	3	1d4	1d6	x2
Cedeku	15	1d4	1d6	19-20/x2
Poignard de combat	10	1d4	1d6	19-20/x3
Sépi	8	1d4	1d6	19-20/x2
Armes une main				
Épée bâtarde	35	1d8	1d10	19-20/x2
Hache de guerre naine	30	1d8	1d10	x3
Fouet	1	1d2	1d3	x2
Corne de cerf	8	1d4	1d6	x2
Hachette urutuk	30	1d6	1d8	x3
Vardatch	6	1d10	1d12	x2
Vardatch travaillée	310	1d8	1d10	spécial
Armes 2 mains				
Hache double orque	60	1d6/1d6	1d8/1d8	x3
Chaîne cloutée	25	1d6	2d4	x2
Fléau double	90	1d6/1d6	1d8/1d8	x2
Marteau piolet gnome	20	1d6/1d4	1d8/1d6	x3/x4
Double-lame	100	1d6/1d6	1d8/1d8	19-20/x2
Hache Urgrosh	50	1d6/1d4	1d8/1d6	x3
Atharak	2	1d4	1d6	x2
Grande vardatch	10	2d6	2d8	x2
Lance de cavalerie dorn	8	1d8	1d10	x3
Lance halfeline	10	1d6	1d8	x3
Lance sarcosienne	20	1d6	1d8	x3
Armes à distance				
Bolas	5	1d3	1d4	
Arbalète de poing	100	1d3	1d4	19-20/x2
Arbalète lourde à répétition	400	1d8	1d10	19-20/x2
Arbalète légère à répétition	250	1d6	1d8	19-20/x2
Filet	20			
Shuriken	1	1	1d2	x2
Arc long en bois glacé	500	1d6	1d8	x3
Inutek	2	1d2	1d3	x2

Armures

	Coût	CA	Dex. max.	Pénalité
Armures légères				
Armure matelassée	5	+1	+8	0
Armure de cuir	10	+2	+6	0
Armure de cuir cloutée	25	+3	+5	-1
Chemise de mailles	100	+4	+4	-2
Armures intermédiaires				
Armure de peau	15	+3	+4	-3
Armure d'écailles	50	+4	+3	-4
Cotte de mailles	150	+5	+2	-5
Cuirasse	200	+5	+3	-4
Armures lourdes				
Clibanion	200	+6	+0	-7
Crevice	250	+6	+1	-6
Armure de plaque	600	+7	+0	-7
Harnois	1500	+8	+1	-7
Bouclier				
Targe	15	+1		-1
Rondache en bois	3	+1		-1
Rondache en acier	9	+1		-1
Écu en bois	7	+2		-2
Écu en acier	20	+2		-2
Pavois	30	+4	+2	-10
Extra				
Pointes pour l'armure	+50			
Gantelet d'armes	8			
Pointes pour bouclier	+10			

Les montures

	Coût
Destrier sarcosien	600
Destrier Dorn	600
Wogren adulte	800

Wogrens et chevaux

Jeune wogren

Points de vie : 26

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9m

CA : 13 (12 sans la dextérité)

BBA : +1 **Lutte:** -2

Attaques :

morsure : +2, 1d6+1

2 griffes : -3, 1d4

Particularités : odorat, sens spirituels

Jets de sauvegarde : Ref +4, Vig +4, Vol +1

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 12, Int 4, Sag 12, Cha 9

Compétences : Détection +2, Perception auditive +2, Survie +3

Destrier Sarcosien

Points de vie : 33

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 18m

CA : 16 (13 sans dextérité)

Attaques :

2 coups de sabots : +4, 1d4+3

morsure : -1, 1d3+1

Particularités : odorat

Jets de sauvegarde : Ref +4, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +7, Perception auditive +7

Wogren adulte

Points de vie : 36

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12m

CA : 16 (Ne peut pas perdre sa dextérité)

BBA : +3 **Lutte:** +6

Attaques :

morsure : +6, 1d6+3

2 griffes : +1, 1d4+1

Attaques spéciales : croc-en-jambe +3

Particularités : odorat, sens spirituels

Jets de sauvegarde : Ref +4, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 14, Int 6, Sag 13, Cha 12

Compétences : Détection +6, Perception auditive +6, Survie +6

Destrier Dorn

Points de vie : 44

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15m

CA : 14 (13 sans dextérité)

Attaques :

2 coups de sabots : +6, 1d6+4

morsure : +1, 1d4+2

Particularités : odorat

Jets de sauvegarde : Ref +5, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +7, Perception auditive +7