

Autorité

Les dresseurs choisissent un type de créature parmi les suivants : bêtes fantastiques, créations magiques, démons, morts-vivants, plantes fantastiques. Ils sont capables de les amadouer, de les intimider et de les contrôler au moins partiellement.

Effet : Le personnage acquiert le sort de magie rituelle Dressage (voir fiche **Magie**)

Conditions	Attributs	Difficulté
Le personnage doit fournir au monstre de type choisi quelque chose qu'il peut apprécier (unités de vivres et eau, promesse, repos éternel, réparations, etc.). Il fait alors un test d'INT+ESP contre la condition du monstre pour essayer de modifier son attitude ou pour lui demander un service. Si le monstre accompagne le personnage suffisamment longtemps, on le considère comme un animal dont il faut s'occuper. Le meneur peut toutefois décider de remplacer les unités de vivres et d'eau consommées par quelque chose de plus adapté.	INT+ESP	Condition du monstre

Boit-sans-soif

Les navigateurs sont capables de boire de l'alcool comme on boit du petit lait.

Lors des longues traversées, l'eau douce croupit bien trop vite et il devient alors plus sur d'étancher sa soif avec de l'alcool.

Effet : Le personnage ne peut être désormais considéré comme étant **En pleine forme** que s'il a bu de l'alcool la veille. Toutefois, il n'a besoin que d'obtenir un 9 (8 si la classe navigateur est prise deux fois) sur son test de condition pour être considéré comme tel.

De plus, s'il boit assez d'alcool, il n'a plus besoin de consommer une unité d'eau par jour.

Conditions	Attributs	Difficulté
Avoir bu de l'alcool le jour précédent	-	-

Chasse

Les chasseurs se sont fait une spécialité de ramener des animaux sauvages pour nourrir leurs compagnons.

Ce talent s'utilise juste avant le test de campement. Plus le résultat est bon, plus il y a de nourriture disponible.

Effet : Le personnage peut nourrir autant de personnes que le résultat de son test, mais ne peut pas aider à monter le campement.

Conditions	Attributs	Difficulté
Avant le test de campement, 1 fois par jour	AGI + INT	Paysage

Réussite critique : La nourriture obtenue est considérée comme un bon repas (+1 au test de condition le jour suivant).

Echec critique : Le personnage subit l'état **Blessé(6)**.

Climatophile

Les météo-manciens ont tous des climats qu'ils préfèrent étudier. Lorsqu'il y sont confrontés, ils se sentent galvanisés et ont même parfois du mal à tempérer leur enthousiasme

Effet : Le personnage bénéficie d'un climat favori supplémentaire et donc d'un bonus de deux points à tous les tests dont la difficulté est modifiée par ce dernier.

Toutefois, en cas de double 1 sur un test de condition dont la difficulté dépend de ce type de climat, il subit l'état **Surexcité(6)**.

Conditions	Attributs	Difficulté
Être confronté à son climat favori	-	-



Commerce

Les marchands achètent des articles en nombre pour les obtenir à vil prix et ainsi les revendre bien plus cher. Pour utiliser ce talent, ils doivent négocier au moins 4 exemplaires d'un même article et avoir assez d'argent ou d'articles pour réaliser la transaction même en cas d'échec. En effet, il est impossible de l'annuler et les articles ne peuvent pas être revendus dans la même ville. Toutefois, en cas de réussite, le prix de vente est modifié. Il peut néanmoins arriver que l'on ne puisse pas utiliser ce talent : pénurie, marchand malhonnête, etc...

Effet : Le personnage peut vendre ses articles plus cher ou les acheter à meilleur marché.

Conditions	Attributs	Difficulté
Négocier au moins 4 objets identiques	INT + ESP	Voir table ci-dessous

Résultat	6-7	8-9	10-13	14-17	18+
Variation	10%	20%	40%	60%	80%

Consignes

Lorsqu'ils ont le temps de bien encadrer leurs disciples et que ceux-ci décident de les écouter, les professeurs savent comment sublimer leur potentiel. Ou, au moins, les aider à limiter la casse.

Effet : Au lieu d'agir, le personnage peut dépenser la moitié de ses PE actuels et donner des consignes à un de ses compagnons. Si ce dernier les suit, le personnage choisit un des deux effets suivants :

- Son compagnon reçoit un bonus d'un point sur le test correspondant
- Son compagnon ne jette qu'un seul dé sur son prochain test correspondant. Son dé le plus petit fait automatiquement le score maximum mais toute réussite critique est ignorée

Conditions	Attributs	Difficulté
Pouvoir communiquer avec son compagnon	-	-

Création

Les artisans gagnent leur vie en créant des objets de tous types : beaux, pratiques, efficaces, etc. Avec assez de matériel et de temps, ils sont même capables de les fabriquer sur la route. Toutefois les artisans ont des spécialités si variées qu'ils doivent choisir un type d'objet à créer dans la liste d'**Equipement** lors de la création du personnage. Ceci représente à la fois leur occupation et ce qu'ils savent faire le mieux. Après un échec, utiliser ce talent à nouveau prend du temps, mais n'engendre pas de coût supplémentaire.

Effet : Le personnage crée un objet du type choisi lors de la création de personnage.

Conditions	Attributs	Difficulté
Durée : nombre de jours égal à l'encombrement de l'objet Coût : moitié du prix de l'objet	VIG + AGI	Voir table ci-dessous

Prix de l'objet (en po)	< 101	< 1 001	< 10 001	< 100 001	> 100 000
Difficulté	6	8	10	14	18



Dressage

Les fermiers et marchands ont l'habitude d'utiliser des animaux pour porter leurs marchandises ou effectuer des travaux. Ils savent s'en occuper et peuvent donc être accompagnés de plus d'animaux que la plupart des voyageurs.

Effet : Le personnage peut avoir deux animaux supplémentaires, pour lesquels il n'a pas besoin de dépenser d'eau ni de vivres.

Elixir Miracle

Grâce à des remèdes de leur fabrication, les guérisseurs peuvent soulager temporairement un état dont souffre un personnage, voire même le soigner partiellement ou le faire disparaître. En cas de réussite, les symptômes de l'état disparaissent pendant une heure et la difficulté de ce dernier baisse du niveau du guérisseur. Ainsi l'état peut disparaître si elle est réduite à 0 ou moins. Un personnage ne peut bénéficier d'un Elixir Miracle qu'une fois par jour.

Effet : Le personnage annule un état pour une heure et baisse son niveau d'un nombre de points égal au niveau de l'utilisateur de ce talent.

Conditions	Attributs	Difficulté
La cible subit un état et n'a pas reçu d'Elixir aujourd'hui	INT + ESP	Difficulté de l'état

Eloquence

Les marchands n'ont pas leur pareil quand il s'agit de convaincre quelqu'un ou de réaliser une transaction.

Effet : Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous les tests de négociation (INT + ESP).

Erudition

Les nobles apprennent beaucoup de choses dans de nombreux domaines via les futilités de la haute société ou grâce au bourrage de crâne de leur précepteur. Mais rien qui relève de la sagesse populaire...

Effet : Le personnage peut obtenir des informations encore plus précises sur quelque chose dont il aurait entendu parler.

Conditions	Attributs	Difficulté
Quelque chose de particulier est évoqué devant le personnage	INT + INT	Au choix du meneur

Escrime

Les nobles apprennent le métier des armes essentiellement au travers de joutes amicales ou des entraînements prodigués par leur professeur particulier. Le personnage peut choisir une **Arme** favorite supplémentaire parmi les suivantes : arcs, épées longues, lances.

S'il choisit une seconde fois une même **Arme** favorite, il gagne un bonus de +1 pour toucher avec celle-ci.

Effet : Le personnage ajoute une **Arme** favorite supplémentaire parmi les suivantes : arcs, épées longues, ou lances. S'il s'agit déjà d'une de ses **Armes** favorites, il bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 aux tests d'attaque de celle-ci.



Etiquette

Les nobles connaissent les arcanes de protocoles qui n'ont cours que parmi ceux de leur rang. En remportant un test opposé de talent, ils peuvent impressionner un autre personnage issu de la haute société.

Effet : Le personnage exerce une influence positive sur un interlocuteur de noble naissance ou de haut prestige.

Conditions	Attributs	Difficulté
-	AGI + INT	Test en opposition

Herboristerie

Les guérisseurs sont des spécialistes des plantes médicinales et savent toujours comment en dénicher. Les plantes trouvées dépendent bien évidemment du paysage où a lieu la cueillette.

Les herbes fanent en un jour, mais peuvent être conservées une semaine dans une bouteille d'herboriste.

Effet : Le personnage obtient une unité d'herbe de soins.

Conditions	Attributs	Difficulté
Après le test de condition, 1 fois par jour	VIG + INT	Paysage

Réussite critique : Le personnage obtient trois unités d'herbe de soins.

Echec critique : Le personnage subit l'état **Empoisonné(6)**.

Imperméable

Les météomanciens sont habitués au mauvais temps. Ils passent l'essentiel de leur apprentissage à voyager pour se confronter aux climats les plus rudes. Ils savent en minimiser les effets.

Effet : Le personnage peut dépenser un point de maladresse ou la moitié de ses PE actuels pour ignorer le modificateur de climat sur un test de son choix. Il bénéficie d'un point supplémentaire si ce talent est pris deux fois.

Invocation

Qu'ils utilisent la magie ou leur simple expérience, les dresseurs peuvent attirer, invoquer ou créer un nombre de monstres dépendant de leur niveau et correspondant à leur type de prédilection.

Effet : Le personnage fait arriver une combinaison de monstres de son choix parmi le type dont il s'est fait une spécialité. Il ne peut faire venir plus de monstres cumulés que son propre niveau.

Les monstres se comportent comme n'importe lequel de leurs semblables mais ne laissent aucune dépouille.

Conditions	Attributs	Difficulté
Coût : 1 heure et 1PV par niveau de monstre	-	-

Légendes

Les ménestrels apprennent beaucoup de choses via d'anciennes chansons ou d'heureuses rencontres.

Effet : Le personnage peut obtenir des informations encore plus précises sur quelque chose dont il aurait entendu parler.

Conditions	Attributs	Difficulté
Quelque chose de particulier est évoqué devant le personnage	INT + INT	Au choix du meneur



Mélodies

Les ménestrels savent se servir de leur musique pour exalter leurs camarades ou leur remonter le moral. Une fois par partie, le personnage peut essayer de se souvenir d'une mélodie liée au climat ou au paysage traversé, à condition toutefois d'y avoir déjà été confronté par le passé.

Il peut se servir à nouveau de cette mélodie dès qu'il fait face aux mêmes circonstances.

Effet : Tous les compagnons du personnage bénéficient d'un bonus de +1 au test suivant l'utilisation de la mélodie.

Conditions	Attributs	Difficulté
Etre dans le paysage ou le climat de la mélodie. Dépenser 1 PV	AGI + ESP	Paysage

Réussite critique : Le bonus accordé est de +3.

Echec critique : Les compagnons dont la condition est inférieure ou égale à 6 subissent l'état **Surexcité(6)**.

Métamorphose

Lors de l'acquisition de ce talent, les ermites doivent choisir un type de paysage (sans doute celui où ils ont établi leur retraite). Ils ont une telle connexion avec les dragons de ce paysage qu'ils peuvent comprendre une partie de leur pouvoir et se métamorphoser en animal.

Effet : Le personnage peut prendre la forme de n'importe quel animal vivant sur le paysage choisi. Il conserve les mêmes caractéristiques et talents mais ne peut plus jeter de sortilèges. Il reprend sa forme humaine s'il tombe inconscient. Le personnage perd la moitié de sa condition à chaque fois qu'il quitte une forme autre que sa forme humaine. S'il tombe à 1 ou 2, il est considéré comme **Crevé**. S'il tombe à moins de 1, il meurt.

Métier d'Appoint

Les fermiers n'ont pas une vie facile. La plupart ne peuvent se contenter des revenus de l'élevage ou de leurs champs et doivent pratiquer un métier d'appoint pour pouvoir manger à leur faim. Un fermier peut donc choisir à la création un **Talent** normalement réservé à une autre **Classe** à condition que celui-ci implique un test. Toutefois, n'étant pas un spécialiste, il subit alors un malus de -1 à ce dernier.

Effet : Le personnage peut posséder un **Talent** requérant un test normalement réservé à une autre **Classe**. Le personnage subit un malus d'un point sur les tests correspondant à l'utilisation de ce **Talent**.

Mystères

Même s'ils vivent reclus les ermites connaissent des choses qui échappent à la plupart de leurs contemporains. Personne ne sait s'ils doivent cela à une infinie sagesse ou à de la folie douce mais ils semblent être les meilleurs pour répondre aux questions que personne ne se pose.

Effet : Le personnage peut obtenir des informations sur quelque chose que tous ses compagnons ignorent. Il ne peut faire le test qu'après tous ceux qui le souhaitent aient essayé d'en apprendre davantage, et uniquement à la condition que personne n'ait réussi. Il bénéficie alors d'un bonus d'un point par test ou utilisation d'un talent ayant échoué.

Conditions	Attributs	Difficulté
Quelque chose de particulier est évoqué devant le personnage	INT + INT	Au choix du meneur



Prévisions

Qu'ils utilisent la magie, des grenouilles, des instruments complexes ou leur simple connaissance des dragons du climat, tous les météomanciens sont formés à prédire le temps qu'il va faire. Rien de tel pour pouvoir préparer ses voyages...

Effet : Le personnage peut essayer de prédire le temps qu'il va faire quelque part à un moment donné. Il doit au moins connaître le type de paysage sur lequel portent ses prévisions. Il subit une pénalité d'un point par jour complet d'écart avec le moment de ses prévisions ainsi que par journée de marche de distance avec le lieu de celles-ci.

Conditions	Attributs	Difficulté
Durée : niveau du paysage en heures	INT + ESP	Paysage ciblé

Réparation

Les navigateurs savent réparer les objets qui ont été endommagés, quelle que soit leur catégorie. La résistance de l'équipement réparé revient alors à son maximum. La difficulté du test de réparation est celle donnée dans le tableau ci-dessous. Chaque tentative coûte 10% du prix de l'objet.

Effet : Le personnage répare un objet et sa résistance revient à son maximum.

Conditions	Attributs	Difficulté
Durée : encombrement de l'objet en heures Coût : 10% de son prix	VIG + AGI	Voir table ci-dessous

Prix de l'objet (en po)	< 101	< 1 001	< 10 001	< 100 001	> 100 000
Difficulté	6	8	10	14	18

Robuste

Les fermiers ont généralement une très bonne condition physique grâce à leur vie réglée sur le rythme de la nature. De plus, ils ont habitués aux travaux pénibles ou rigoureux et peuvent donc porter plus d'équipement que leurs compagnons.

Effet : Le personnage a un bonus de +1 aux tests de condition.
Le personnage a un bonus de +3 à la limite d'équipement qu'il peut transporter.

Sermon

Les professeurs ne sont pas toujours des compagnons très agréables. Ils passent plus de temps à vous reprocher vos erreurs qu'à faire quoi que ce soit et ils se croient obligés de vous expliquer ce que vous auriez dû faire. C'est à peine si on s'aperçoit que l'on apprend beaucoup à leur contact.

Effet : Lorsqu'un personnage fait un double 1, tous les voyageurs gagnent un point de maladresse supplémentaire (deux si ce talent est pris deux fois).

Conditions	Attributs	Difficulté
Durée : niveau du paysage en heures	INT+ESP	Paysage ciblé



Soins

Les guérisseurs utilisent des plantes et de l'eau afin de créer de puissants remèdes pour leurs compagnons. Le type de plante médicinale utilisée importe peu. La guérison se fait en quelques minutes.

Effet : Le personnage fait un test d'INT + ESP. Le compagnon récupère autant de PV que le résultat du test. Lors d'un combat, ce dernier devient un test d'INT uniquement. On ne jette donc qu'un seul dé.

Conditions	Attributs	Difficulté
Dépenser une unité d'herbe de soins et une unité d'eau	INT + ESP / INT	Réussite automatique

Transformation

Les chasseurs savent utiliser les dépouilles des monstres pour en tirer des ressources insoupçonnées. Le résultat de cette transformation est indiqué dans la description du monstre.

Effet : Le personnage transforme la dépouille d'un monstre en matériel tel que défini dans son profil.

Conditions	Attributs	Difficulté
Avoir accès à la dépouille d'un monstre	AGI + INT	2x niveau du monstre

Traque

Les chasseurs savent remonter les traces d'un type de monstre particulier (œufs vivants, bêtes ou plantes fantastiques, etc) . Ils peuvent ainsi retrouver leur antre et bénéficier d'un bonus de +1 aux dégâts contre tous ceux qui s'y terrent.

Effet : Le personnage découvre où se trouve un monstre et bénéficie d'un bonus de +1 aux dégâts qu'il lui inflige.

Conditions	Attributs	Difficulté
Après avoir découvert les traces d'un monstre	VIG + INT	Paysage

Voyages

Les ménestrels gagnent leur vie en voyageant. Ils savent comment se fatiguer le moins possible.

Effet : Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 sur tous ses tests de voyage (déplacement, orientation, campement, etc)

